O USO DO *QUIZIZZ* PARA A AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM DE INGLÊS SOB A PERSPECTIVA DOS ALUNOS

THE USE OF *QUIZIZZ* TO ASSESS ENGLISH LEARNING UNDER STUDENTS' PERSPECTIVE

Sabrina Guedes Miranda Dantas[1]
Samuel de Carvalho Lima[2]

Resumo: Avaliar é uma das práticas mais comuns do fazer docente, no entanto, a avaliação nem sempre é percebida como algo positivo na perspectiva do aluno. Assim, esse trabalho pretende analisar o site *Quizizz* por meio das percepções dos alunos do Ensino Médio Integrado quanto ao uso dessa tecnologia digital em sala de aula como ferramenta de avaliação da aprendizagem de inglês. A abordagem metodológica utilizada é essencialmente qualitativa e exploratória. A pesquisa foi realizada em 2017 e após a utilização da ferramenta durante o primeiro bimestre, os alunos responderam a um questionário com perguntas fechadas e abertas no Google Formulários. Dos 132 alunos matriculados, 82 responderam ao questionário e foi possível concluir que a utilização da ferramenta é uma alternativa: 1. positiva, dinâmica, divertida; 2. inovadora cujo propósito é construir conhecimento e 3. recomendável a outras disciplinas escolares.

Palavras-chave: Avaliação. *Quizizz*. Inglês.

INTRODUÇÃO

Avaliar, medir, mensurar, testar são verbos que, ao serem utilizados no ambiente escolar, causam os mais diversos tipos de sentimentos nos alunos, entre os quais a tensão, a ansiedade, o medo e o nervosismo possuem certo destaque. De todo modo, a avaliação da aprendizagem merece reflexão, pois "avaliar os estudantes e o quanto aprenderam é atividade inerente ao trabalho docente constituindo parte da cultura escolar já incorporada pelos alunos e famílias" (SORDI; LUDKE, 2009, p. 314).

De acordo com Brown e Abeywickrama (2010) a maioria das pessoas, além de enxergarem as avaliações como sendo algo negativo, desejam, se possível, não passarem pela situação de serem avaliados. Outrossim, os autores reafirmam que as avaliações são práticas inevitáveis no meio educacional.

[1] Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ensino – POSENSINO. Professora de Língua Inglesa do IFRN – *Campus* Apodi. E-mail: sabrinaguedes74@gmail.com.
[2] Pós-doutor em Ciências da Educação pela Universidade do Minho. Professor do Programa de Pós-Graduação em Ensino - POSENSINO. E-mail: samuel.lima@ifrn.edu.br

Revista Língua e Literatura, v. 21, n. 38, p. 82-98, jul./dez. 2019.
Recebido em: 31 out. 2019.
Aceito em: 22 maio 2020.

Nessa senda, Cavalcanti Neto e Aquino (2009) demonstram que a ação pedagógica de professores da educação básica pode incorporar características de uma avaliação como um ato amoroso de mediação entre ensino e aprendizagem (cf. LUCKESI, 2005). Na ação pedagógica avaliativa de professores da terceira série do ensino fundamental, por exemplo, são flagrados acolhimento, integração e inclusão. No entanto, evidencia-se, também, a compreensão de avaliação como momento pontual e classificatório.

No contexto escolar, os procedimentos utilizados para avaliar a aprendizagem dos alunos são diversos. Em pesquisa realizada com 40 professores da educação básica que atuam na educação infantil, no ensino fundamental e no ensino médio da rede pública do Estado do Ceará, Andriola (2012) mapeia os seguintes: participação nas atividades de sala de aula; prova escrita; pesquisa ou trabalhos em grupo; seminário; autoavaliação discente. Diante dessa diversidade de procedimentos e da lacuna flagrada na falta de utilização de tecnologias digitais nessa ação pedagógica, indaga-se: qual a percepção dos alunos sobre a avaliação da aprendizagem de inglês por meio de tecnologias digitais?

Neste artigo, objetiva-se analisar o site *Quizizz* por meio das percepções dos alunos do Ensino Médio Integrado quanto ao uso dessa tecnologia digital em sala de aula como ferramenta de avaliação da aprendizagem de inglês. O artigo divide-se em quatro seções. Na seção de fundamentação teórica, conceitua-se avaliação e descreve-se o *Quizizz* como tecnologia digital para avaliação. Na seção da metodologia, apresenta-se um modelo de atividade no *Quizizz* e uma proposta de formulário de coleta de dados que foi aplicado por meio do Google Formulários, fazendo emergir as categorias de análise dos dados. Na seção de resultados e discussão, analisam-se os dados construídos sob a perspectiva das respostas dos alunos em função dos aspectos positivos e dos aspectos negativos apontados. Por fim, na seção de considerações finais, são apontadas as implicações pedagógicas para o uso do *Quizizz* enquanto tecnologia digital como ferramenta de avaliação.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Na Língua Portuguesa as palavras avaliação e teste são utilizadas como sinônimos. No entanto, no contexto de ensino-aprendizagem, elas assumem significados distintos. Brown e Abeywickrama (2010) definem a avaliação como sendo uma prática mais ampla que contempla uma variedade de técnicas, e o teste é uma das técnicas utilizadas para avaliar. Os

Revista Língua e Literatura, v. 21, n. 38, p. 82-98, jul./dez. 2019.
Recebido em: 31 out. 2019.
Aceito em: 22 maio 2020.

autores afirmam que um teste bem feito tem condições de aferir com precisão a habilidade do aluno em um determinado assunto.

Para Brown e Abeywickrama (2010), as avaliações podem ser formais ou informais, formativas ou somativas. As avaliações informais são aquelas que acontecem de forma espontânea em sala de aula, por exemplo, quando os alunos respondem a perguntas do tipo "vocês estão acompanhando?". Já as avaliações formais são procedimentos construídos, que podem ser testes ou qualquer outro instrumento com o propósito de avaliar conhecimento ou habilidades. A dicotomia formativo-somativa diz respeito à função da avaliação: as avaliações formativas têm como propósito construir conhecimento durante o processo, enquanto as avaliações somativas buscam medir o conhecimento após um período de instrução, sem necessariamente apontar caminhos para avanços.

No contexto do ensino de línguas estrangeiras modernas em turmas numerosas, Loo (2007) apresenta os propósitos de uma avaliação formativa, que são: criar um sistema eficiente de *feedback* para observar a necessidade de reforço no ensino ou de mudança na abordagem do professor, considerando necessidades individuais ou coletivas, e servir como fonte de motivação e satisfação para os alunos. Nesse sentido, as avaliações formativas, ainda que em formato de testes de múltipla escolha, podem ser úteis para o professor, pois, além fornecerem dados quantitativos contabilizados através dos acertos e erros dos alunos, podem informar qualitativamente sobre mudanças ou não de procedimentos metodológicos e necessidades de aprendizagem.

Além de informar sobre os aspectos quantitativos e qualitativos da aprendizagem dos alunos, alguns critérios devem ser levados em consideração no processo avaliativo. Alguns dos critérios pacificados são: validade, confiabilidade, autenticidade, praticidade e efeito retroativo (BROWN; LEE, 2015, BROWN; ABEYWICKRAMA, 2010; LOO, 2007; MICCOLI, 2016).

Em síntese, a validade diz respeito aos objetivos estabelecidos para a ferramenta de avaliação. A confiabilidade está relacionada ao padrão de consistência e estabilidade da avaliação. A autenticidade pode ser observada pela proximidade das questões com situações reais de uso da língua. A praticidade se refere a questões práticas de infraestrutura, material e pessoas disponíveis para avaliar. Por fim, o efeito retroativo busca observar de quais formas o *feedback* da avaliação influencia no reconhecimento dos pontos fortes e fracos no processo de ensino-aprendizagem e na vida do aluno ao se preparar para a avaliação.

Revista Língua e Literatura, v. 21, n. 38, p. 82-98, jul./dez. 2019.
Recebido em: 31 out. 2019.
Aceito em: 22 maio 2020.

Enquanto professores de Língua Inglesa da escola pública, particularmente do Ensino Técnico de nível Médio Integrado, é reconhecido que o processo avaliativo em uma sala de aula com um púbico de 30 a 44 alunos precisa ser dinâmico, cabendo ao professor adequar os critérios de avaliação as suas realidades particulares. Para essa adequação, o professor pode se valer da criatividade e do potencial das tecnologias digitais enquanto instrumentos facilitadores do processo de ensino-aprendizagem por elas terem adesão no grupo de adolescentes, nativos digitais (PRENSKY, 2001).

No contexto citado, destacam-se dois critérios: a praticidade e o efeito retroativo. A praticidade, de acordo com Loo (2007), é o primeiro critério a ser considerado pelo professor de turmas numerosas. No critério praticidade, o tempo de aplicação da avaliação em sala, o tempo de correção, a quantidade de papel a ser levado para casa e os gastos com cópias são levados em consideração pelos professores. Por exemplo, um instrumento de avaliação com questões abertas que precisa de uma correção individualizada em uma turma numerosa pode se tornar impraticável.

Em relação ao efeito retroativo, Brown e Lee (2015) afirmam que o *feedback* é uma das maneiras de medir os efeitos do ensino-aprendizagem, sejam eles positivos ou negativos. Ainda de acordo com os autores, as avaliações formais (testes, provas) têm maior probabilidade de efeito retroativo negativo, pois o *feedback* se concretiza, muitas vezes, através de uma nota final baseada nos acertos e erros, sem a possibilidade de reflexão. Em busca de uma ferramenta de avaliação formal cujo efeito retroativo seja positivo, o professor precisa considerar o *feedback*, por exemplo, durante o processo com o propósito de construir conhecimento (avaliação formativa) e não apenas quantificá-lo.

Portanto, criar ferramentas de avaliação que considerem tanto a praticidade quanto o efeito retroativo positivo torna-se um desafio para o professor em turmas numerosas, que é o caso da aula de inglês no Ensino Técnico de nível Médio Integrado da escola pública, conforme apontam Silva e Lima (2019). Por essa razão, dispor de ferramentas que facilitem a aplicação desses critérios na criação de testes, por exemplo, pode ser um grande aliado no ensino de Língua Inglesa, contexto em que o *Quizizz* emerge como uma possibilidade, integrando tecnologias digitais para a avaliação.

Os avanços tecnológicos acontecem de forma rápida, e os alunos têm bastante facilidade em lidar com a velocidade das mudanças. Alves (2015), inclusive, compara esse comportamento dos alunos com o de alguns professores que possivelmente ainda acreditem que uma apresentação no *PowerPoint* seja o ápice de uma aula mediada pela tecnologia.

Revista Língua e Literatura, v. 21, n. 38, p. 82-98, jul./dez. 2019.
Recebido em: 31 out. 2019.
Aceito em: 22 maio 2020.

Enquanto isso, os alunos facilmente são distraídos pelo mundo que dispõem na palma de suas mãos.

Por meio do uso de ferramentas digitais, é possível que o professor avalie seus alunos de forma interativa, engajadora e motivadora. A ferramenta que se elege para análise neste artigo é o *Quizizz*. O *Quizizz* é uma plataforma que realiza atividades em formato de teste (*quiz)* com muitos jogadores, o que lhes permite estudar e testar seus conhecimentos sobre assuntos diversos (BASUKI; HIDAYATI, 2019). Essa plataforma tem sido foco de pesquisas, principalmente sobre a temática da utilização de ambientes gamificados para avaliação da aprendizagem e a utilização como ferramenta motivacional para a aprendizagem de conteúdos nas diversas áreas do conhecimento - ensino de línguas, matemática, cursos de contabilidade - e níveis de ensino – ensino fundamental, médio, superior (BERNARDO, 2018; CARVALHO, 2018; SILVA, SALES, CASTRO, 2018; ZHAO, 2019).

De acordo com os criadores do *Quizizz*[3], o principal objetivo do site é a criação de testes (*quizzes*) de caráter formativo a serem respondidos considerando a velocidade de resposta de cada aluno de maneira divertida. A ferramenta reivindica que considera o ritmo de cada aluno, pois as perguntas aparecem individualmente para cada participante com a possibilidade de revisão ao final do teste.

Os *quizzes* podem ser jogados em qualquer tipo de aparelho com um navegador, além do site dispor de um banco de testes disponíveis para professores e alunos. Os usuários também podem criar seus próprios testes através do editor de testes. Considerando as vantagens, os professores podem ter acesso a relatórios detalhados tanto da turma quanto de cada aluno podendo trabalhar com o *feedback* individualizado ou coletivo, além da possibilidade de adequação dos testes para a realidade de cada turma (BASUKI; HIDAYATI, 2019).

Para a realização de atividades customizadas, o professor precisa criar um perfil no site, que pode ser feito com uma conta Google ou com outro e-mail. Após a criação do perfil, o professor tem acesso a um banco de testes criados por outras pessoas. O professor pode fazer uso dos testes compartilhados pelos pares. Caso não tenha interesse de utilizar um teste já pronto, o próprio professor pode criar um teste que atenda às necessidades específicas de sua turma.

[3] As informações sobre o *Quizizz* podem ser acessadas na seção de apresentação do *site* neste endereço: https://quizizz.zendesk.com/hc/en-us/articles/203610052-What-is-Quizizz-. Acesso: 25 de set. 2019.

Revista Língua e Literatura, v. 21, n. 38, p. 82-98, jul./dez. 2019.
Recebido em: 31 out. 2019.
Aceito em: 22 maio 2020.

Depois de criar um teste, o professor pode aplicar esse teste de duas formas: jogo ao vivo ou atividade para casa. Na realização de atividades no modo ao vivo todos os alunos participam ao mesmo tempo e acessam o teste através de um código gerado pela plataforma. Na atividade para casa, um código também é gerado, no entanto o professor deve determinar o prazo final para a realização da tarefa, e a própria plataforma encerra o teste no prazo planejado. Para este trabalho apenas o jogo ao vivo foi usado para análise.

Ao clicar em *online game*, o site é redirecionado para uma tela em que o professor decide sobre qual tipo de *feedback* deseja que os alunos recebam, se imediato com as respostas após cada pergunta; se imediato, apenas informando se a resposta está correta ou não; ou nenhum tipo de *feedback*. Quando realizado em sala de aula, o professor assume o papel de um apresentador de *game-show* e os alunos são os concorrentes competindo entre si (WANG, 2015).

Além disso, o professor também pode optar pelo aparecimento do quadro que mostra os jogadores com as melhores pontuações. Ainda sobre *feedback*, as respostas podem ser mostradas ao final do jogo, permitindo que os alunos façam uma revisão das perguntas e respostas ou apenas das perguntas, tendo a oportunidade de personalizar os estudos (LICORISH *et* al., 2017). Ao realizar a atividade no modo *online*, o professor tem a oportunidade de revisar as questões e consequentemente os conteúdos que os alunos demonstraram ter mais dificuldade (WANG, 2015).

Depois de definir as formas de *feedback*, o professor deve estabelecer quais características do jogo serão utilizadas. A primeira delas diz respeito a quantidade de pontos que os alunos ganham respondendo mais rápido. Embora pensar a avaliação por meio de sistemas de classificação seja desencorajado por Luckesi (2005) e Cavalcanti Neto e Aquino (2009), reconhece-se que a competição pode ser um fator de motivação no contexto do Ensino Médio Integrado da escola pública, devendo cada professor fazer o julgamento apropriado de como reconhece-la incorporá-la em sua ação docente, se isso for de fato de interesse dos alunos.

É possível também modificar a ordem das perguntas e a sequência das alternativas para cada aluno, o que pode diminuir a tentação dos alunos em olhar as respostas uns dos outros no modo *online*. Além disso, o professor tem a opção de permitir ou não que músicas sejam tocadas durante o jogo e se memes podem ou não aparecer depois de cada pergunta, aspectos multimodais que podem dialogar com uma pedagogia dos multiletramentos, caso

Revista Língua e Literatura, v. 21, n. 38, p. 82-98, jul./dez. 2019.
Recebido em: 31 out. 2019.
Aceito em: 22 maio 2020.

sejam atualizados de forma crítica (THE NEW LONDON GROUP, 1996; COPE; KALANTZIS, 2009; FERREIRA; VASCONCELOS, 2019).

A seguir, apresentam-se as escolhas metodológicas que resultaram no uso do *Quizizz* como ferramenta avaliativa da aprendizagem de inglês. Relata-se, também, o contexto de construção dos dados que possibilitam a avaliação da própria experiência desse uso a partir da perspectiva dos alunos.

METODOLOGIA

A metodologia desta investigação, que objetiva analisar o site *Quizizz* por meio das percepções dos alunos do Ensino Médio Integrado quanto ao uso dessa tecnologia digital em sala de aula como ferramenta de avaliação da aprendizagem de inglês, é essencialmente qualitativa e exploratória. Apesar de apresentar dados quantitativos, o foco da análise é a interpretação das respostas dos alunos sobre a temática proposta, como "um meio para explorar e para entender o significado que os indivíduos ou os grupos atribuem a um problema social ou humano" (RICHARDSON, 2017, p. 67).

Considera-se como universo da pesquisa os 132 alunos matriculados na disciplina Inglês II do Ensino Médio Integrado do Instituto Federal do Rio Grande do Norte, *Campus* Apodi, no ano letivo de 2017, divididos nos cursos em Agropecuária, Biocombustíveis e Informática, com os quais se realizou a aplicação do questionário como instrumento de construção de dados. O *corpus,* no entanto, é composto pelas respostas dos 82 alunos que voluntariamente avaliaram sua própria experiência.

A disciplina Inglês II é continuidade da disciplina Inglês I, cujas cargas horárias são de 90 horas (120h/a) cada, distribuídas ao longo do ano letivo em quatro bimestres com três horas/aula semanais. As atividades com o *Quizizz* foram realizadas ao longo do primeiro bimestre com o objetivo de avaliar formativo e somativamente os alunos.

A primeira etapa da pesquisa foi realizada por meio das atividades utilizando a ferramenta digital *Quizizz* em sala de aula. Após a explicação dos conteúdos, foram lançados testes, que funcionaram como exercício de fixação. Os alunos foram levados ao laboratório de informática e, individualmente, responderam as questões propostas na plataforma, sob a forma de um jogo.

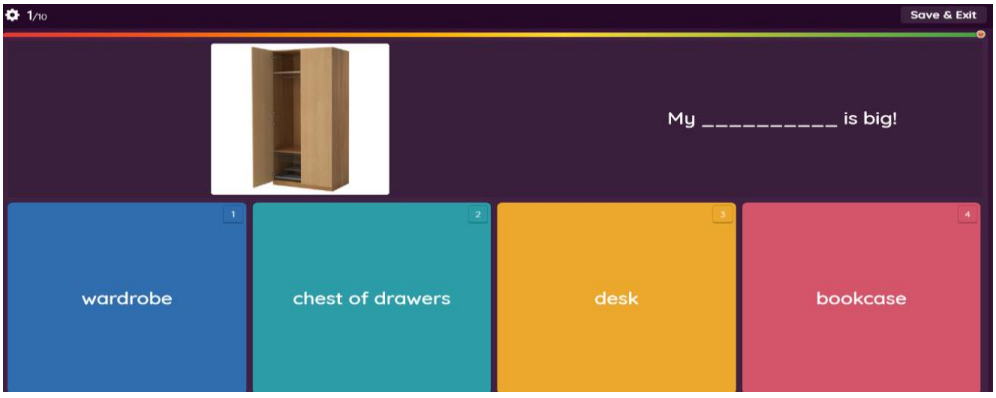
Para iniciar o jogo, os alunos receberam um código que correspondia ao teste criado para a sua turma. De posse do código, eles inseriram seus nomes e o próprio site lhes dava um

Revista Língua e Literatura, v. 21, n. 38, p. 82-98, jul./dez. 2019.
Recebido em: 31 out. 2019.
Aceito em: 22 maio 2020.

avatar[4] para a atividade. Utilizou-se a modalidade *live game* (jogo ao vivo), em que os participantes competiram simultaneamente no laboratório de informática, ganhando pontos por marcarem a alternativa correta e bônus por responderem em menos tempo.

As questões foram criadas seguindo um modelo de teste de múltipla-escolha com quatro alternativas, e o tempo de 30 segundos para a escolha da alternativa que correspondesse à imagem apresentada na questão, conforme pode ser visto na Figura 1.

Figura 1 – Modelo de questão.



Fonte: Elaboração própria na ferramenta *Quizizz.*

Ao final de cada questão, os alunos eram informados dos pontos que haviam conseguido a cada acerto e, ao terminarem a atividade, um *ranking* era apresentado com os resultados de todos como forma de motivação para a realização das atividades. As atividades propostas durante o primeiro bimestre foram fundamentadas no conteúdo programático de Presente Simples *(Simple Present),* subdividido em *There to be* atrelado ao vocabulário de partes da casa (*parts of the house*) e mobília (*furniture).* Os conteúdos foram escolhidos em razão de um dos objetivos previstos no Projeto Pedagógico de Curso, qual seja, o de "Ampliar de modo autônomo o próprio vocabulário a partir de estratégias de aprendizagem e compreensão, bem como do uso de ferramentas de tradução eletrônicas e dicionários convencionais" (IFRN, 2012, p. 45).

Após a realização das atividades, aplicou-se o questionário com perguntas fechadas e abertas por meio da ferramenta Google Formulários[5]. As perguntas fechadas foram

[4] "[...] no ocidente, no contexto dos jogos eletrônicos, o avatar é a representação gráfica do jogador naquele ambiente" (SILVA, 2010, p. 121).

[5] O Google Formulários é um "aplicativo situado na web usado para criar formulários com o objetivo de coletar dados. Alunos e professores podem usar o Google Formulários para fazerem levantamentos,

Revista Língua e Literatura, v. 21, n. 38, p. 82-98, jul./dez. 2019.
Recebido em: 31 out. 2019.
Aceito em: 22 maio 2020.

dicotômicas (sim/não), conforme categorizadas por Richardson (2017), juntamente com perguntas abertas que foram elaboradas para fins de esclarecimentos sobre a resposta fechada, caso essa fosse sim, conforme ilustrado no Quadro 1.

Quadro 1 – Perguntas do questionário

1. Turma 2. Sexo ( ) Feminino ( ) Masculino 3. Você gostou de ter utilizado essa ferramenta durante a aula? ( ) Sim ( ) Não ( ) Não sei Se sim, o que mais gostou? 4. Você teve alguma dificuldade durante a realização da atividade? ( ) Sim ( ) Não Se sim, qual? 5. Você sugeriria o uso desse aplicativo para outras disciplinas? ( ) Sim ( ) Não Se sim, quais disciplinas?

Fonte: Elaboração própria.

Apesar do formulário conter cinco Questões, para efeitos da análise do site *Quizizz* por meio das percepções dos alunos do Ensino Médio Integrado quanto ao uso dessa tecnologia digital em sala de aula como ferramenta de avaliação da aprendizagem de inglês, levou-se em consideração apenas as respostas às Questões 3 e 5.

A Questão 3 foi elaborada com o propósito de observar as potencialidades da ferramenta, conforme o proposto pelos criadores do site que idealizaram o *Quizizz* como sendo uma ferramenta para unir diversão e avaliação formativa. Considera-se também que a indicação do site para a utilização em outras disciplinas alinha-se ao propósito de observar as potencialidades do site. Sendo assim, a Questão 5 foi inserida no questionário com o objetivo de captar as percepções dos alunos do Ensino Médio Integrado sobre a possibilidades de diálogo entre métodos e técnicas utilizadas pelo professor de línguas e outras disciplinas.

testes, ou folhas de registro de eventos" (LOVE, 2014, tradução nossa). O aplicativo é gratuito e tem a funcionalidade de gerar gráficos e estatísticas com as informações dos respondentes.

Revista Língua e Literatura, v. 21, n. 38, p. 82-98, jul./dez. 2019.
Recebido em: 31 out. 2019.
Aceito em: 22 maio 2020.

Na próxima seção, apresentam-se as potencialidades e as dificuldades elucidadas por meio da análise dos dados coletados após a utilização do *Quizizz* em sala de aula.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme apresentado anteriormente, dos 132 alunos que cursaram a disciplina, 82 responderam ao questionário, ou seja, mais da metade do total. Haja vista que o preenchimento do formulário não foi uma tarefa obrigatória, considera-se a participação dos alunos expressiva. Esse dado orienta uma interpretação positiva da atividade realizada, uma vez que a motivação e a participação possuem papel fundamental na aprendizagem de línguas estrangeiras.

Por serem alunos do Ensino Médio Integrado, cada um deles deveria responder a que curso técnico estava matriculado. A distribuição resultante foi a seguinte: 16 alunos do curso de Biocombustíveis; 50 alunos do curso de Agropecuária (34 do turno matutino e 16 do turno vespertino); 16 alunos do curso de Informática.

Os alunos avaliaram positivamente o uso do *Quizizz* já que 77 deles responderam que gostaram de utilizar a ferramenta em sala de aula e apenas 5 disseram não saber opinar, não havendo indicações de não dentre as respostas. Dos 77 que responderam positivamente, 65 alunos se dispuseram a justificar suas respostas positivas. Os alunos expressaram percepções que se alinham à proposta do *Quizizz,* isto é, fazer avaliações formativas de forma divertida como podemos perceber na nuvem de palavras gerada através das respostas dos alunos.

Figura 2 – Nuvem de palavras



Revista Língua e Literatura, v. 21, n. 38, p. 82-98, jul./dez. 2019.
Recebido em: 31 out. 2019.
Aceito em: 22 maio 2020.

Fonte: Autoria Própria

As palavras diversão, divertido ou divertida e diverte apareceram 12 vezes nos comentários. A palavra dinâmica possui 8 incidências; e dinamicidade 1 incidência. As palavras competição e jogo foram usadas 7 e 4 vezes respectivamente; e as palavras brincando e lúdico, 1 vez cada. Ao todo somamos 34 incidências de palavras que remetem à diversão, número esse que corresponde a 51% dos comentários. Sendo assim, a maioria dos alunos percebe que o *Quizizz* de fato é uma ferramenta divertida. Observemos como os alunos denotam essa percepção em alguns dos comentários no Quadro 2.

Quadro 2 – Quadro síntese das respostas dos alunos: aprendizagem e ludicidade.

C3. A **dinamicidade**, relacionando o assunto **com jogos**.
C4. É **divertido**, prático e o aluno pode praticar em casa.
C5. Gostei a possibilidade de poder conciliar o assunto estudado em sala com os **jogos interativos**.
C9. Tornou a aula mais **divertida**
C21. A **dinâmica** do jogo para aprender inglês
C22. É uma forma nova e **divertida** de revisarmos o assunto.
C24. **Competição**
C25. Gostei pelo fato ser algo **divertido** e ao mesmo tempo está estudando.
C30. Aprender **brincando**
C35. Da possibilidade do aprendizado integrado à **diversão**.
C36. O que eu mais gostei foi que, o aplicativo nos permite aprender a língua inglesa de **forma divertida** e com uma competição sadia com nossos colegas.
C43. A **competição**
C46. Fica de uma maneira mais **divertida** de exercitar o que aprendeu durante a aula
C55. Da **competição** que o jogo faz
C56. Além de ser uma **competição** entre nós teve o aprendizado que nos **diverte**.
C57. O aplicativo é muito **dinâmico**.
C64. A **competição** e a pensar rápido
C65. gostei, por que é uma **forma divertida** de aprende

Fonte: Dados da investigação (2017).

Além de podermos observar as percepções dos alunos sobre o propósito divertido dos testes aplicados através da ferramenta *Quizizz*, é possível perceber que eles também têm consciência da relação entre aprendizagem e o lúdico, conforme é possível flagrar nos comentários 5, 21, 22, 25, 30, 36, 46, 56 e 65.

Somado ao reconhecimento da ligação entre aprendizagem e ludicidade, foi possível inferir que os alunos classificaram a utilização do *Quizizz* como algo diferente do que eles

Revista Língua e Literatura, v. 21, n. 38, p. 82-98, jul./dez. 2019.
Recebido em: 31 out. 2019.
Aceito em: 22 maio 2020.

estão habituados em sala de aula, haja vista que os adjetivos "nova" e "diferente" estiveram, por vezes, ligados às palavras "forma" ou "maneira" de aprender, de exercitar, de praticar. Essa interface é flagrada na síntese das respostas compiladas no Quadro 3 a seguir.

Quadro 3 – Quadro síntese das respostas dos alunos: aprendizagem e novidade.

C2. Por que é uma **forma diferente de aprender**
C6. a **forma** como trouxe para sala de aula um **jeito diferenciado de aprender** inglês e ainda havendo uma competição entre os alunos
C13. Proporcionar uma **nova forma de praticar** aquilo que foi ensinado.
C14. Eu achei bastante interessante esta **nova maneira de realizar atividades**, além de pratico é bastante lúdico e estimula a participação.
C17. Principalmente **da nova forma de avaliar e aplicar** os conteúdos vistos em sala.
C22. É uma **forma nova** e divertida **de revisarmos** o assunto.
C23. **Nova forma de aplicação** de conteúdo
C34. Porque é uma **nova forma de aprendizado**.
C60. O que mais gostei foi por ser **uma forma mais diferenciada de aprendizado.**
C61. **Forma diferente de aprendizagem**

Fonte: Dados da investigação (2017).

Apesar do *Quizizz* ser uma ferramenta que possibilita a criação de testes de múltipla escolha, algo que os alunos já estão familiarizados, o aparecimento das palavras "nova" e "diferente" podem estar relacionadas ao propósito elencado pelos criadores do site que é a diversão, já que em termos práticos as avaliações são as mesmas que as administradas por muitos professores em forma de provas objetivas.

Além disso, pelos comentários apresentados, os alunos demonstram ter consciência de que essa nova forma tem um propósito, quando complementam seus comentários com as funções pelas quais eles entendem que a ferramenta lhes ajuda na construção do conhecimento. Nessa dimensão, o novo se relaciona a: aprender, praticar, avaliar, revisar, aplicar, conforme sintetizado pelo Quadro 4.

Quadro 4 – Quadro síntese das respostas dos alunos: propósitos da novidade.

C6. a **forma** como trouxe para sala de aula um **jeito diferenciado de aprender** inglês e ainda havendo uma competição entre os alunos
C13. Proporcionar uma **nova forma de praticar** aquilo que foi ensinado.
C14. Eu achei bastante interessante esta **nova maneira de realizar atividades**, além de pratico é bastante lúdico e estimula a participação.
C17. Principalmente **da nova forma de avaliar e aplicar** os conteúdos vistos em sala.

Revista Língua e Literatura, v. 21, n. 38, p. 82-98, jul./dez. 2019.
Recebido em: 31 out. 2019.
Aceito em: 22 maio 2020.

C22. É uma **forma nova** e divertida **de revisarmos** o assunto.
C23. **Nova forma de aplicação de conteúdo**
C34. Porque é uma **nova forma de aprendizado**.
C60. O que mais gostei foi por ser **uma forma mais diferenciada de aprendizado.**

Fonte: Dados da investigação (2017).

Por fim, 77 alunos afirmaram que indicariam o uso dessa ferramenta para outras disciplinas, e apenas 5 não recomendariam o *Quizizz*. Das 77 respostas positivas sobre a indicação, realizaram-se 73 comentários. As disciplinas mais citadas em ordem de aparecimento foram as de Exatas e da Natureza (Matemática, Física, Química e Biologia) com 43 menções; em seguida, Linguagens (Português, Espanhol e Artes) com 38 registros; Humanas e Sociais Aplicadas (História, Geografia, Sociologia e Filosofia) com 33 menções; e 13 menções indicando a utilização da ferramenta para todas as disciplinas. A tabela 1 apresenta o quantitativo por disciplina.

Tabela – Recomendação do *Quizizz* nas disciplinas escolares.

DISCIPLINAS	**RECOMENDAÇÕES**
Português	29
Matemática	18
Biologia	18
Geografia	13
Sociologia	9
Espanhol	7
História	6
Química	5
Filosofia	5
Física	2
Artes	2
Todas as disciplinas	13
TOTAL	**127**

A recomendação dos alunos para a utilização da ferramenta em outras disciplinas pode ser compreendida como uma consequência da boa avaliação feita por eles. As cinco disciplinas mais citadas como sugestão foram Língua Portuguesa, Matemática, Biologia, Geografia e Sociologia. Acredita-se que a Matemática tenha tido uma recomendação expressiva por ser constituir uma disciplina em que os alunos historicamente demonstram ter

Revista Língua e Literatura, v. 21, n. 38, p. 82-98, jul./dez. 2019.
Recebido em: 31 out. 2019.
Aceito em: 22 maio 2020.

dificuldade, necessitando de mais prática nas condições estabelecidas pela ferramenta, com diversão que gera motivação e engajamento. Assim, considera-se importante a reflexão sobre as possibilidades de um planejamento interdisciplinar que possa integrar disciplinas diversas e resultar no maior engajamento de professores e alunos com o uso das tecnologias digitais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em relação aos princípios que os professores devem observar quando pretendem avaliar seus alunos, destacam-se dois que mais se alinham à utilização do *Quizizz* em sala de aula: praticidade e efeito retroativo. A praticidade está muito mais relacionada à prática do professor em uma sala de aula numerosa. O professor precisa elaborar, aplicar, corrigir e dar um retorno aos alunos que não se limite às notas. É fundamental que se efetive a avaliação dos próprios instrumentos de avaliação para que, de fato, o ciclo de aprendizagem possa ser fechado. Obter dados sobre os instrumentos de avaliação sob a perspectiva dos próprios alunos pode promover um ensino mais reflexivo e comprometido com as necessidades dos alunos.

Além da praticidade, destaca-se o efeito retroativo que está fundamentado, principalmente, na potencialidade do *feedback* em permitir que os alunos não só saibam que erraram questões, mas que no erro existe a possibilidade de construir conhecimento, através do esclarecimento de dúvidas ou revisão de conteúdo.

O *Quizizz* é uma ferramenta que está acessível para qualquer professor de qualquer disciplina. No entanto, embora seja um site bastante intuitivo, sua interface está disponível apenas em inglês, espanhol, francês, holandês, polonês e russo. Julga-se uma oportunidade para a realização de um trabalho interdisciplinar com os professores de outras disciplinas, caso o conhecimento da língua estrangeira não seja satisfatório.

Não obstante o fator idiomas disponíveis, a avaliação formativa utilizando uma ferramenta digital é possível, pois nos moldes em o *Quizizz* foi pensado a atividade atende aos critérios de praticidade e através da funcionalidade do feedback pode ser utilizada para efeito retroativo positivo quando o professor revisa respostas e conteúdos com os alunos.

Assim, as tecnologias digitais podem ajudar ao professor de inglês a desenvolver atividades mais atrativas e engajadoras buscando não apenas inseri-las no contexto de sala de

Revista Língua e Literatura, v. 21, n. 38, p. 82-98, jul./dez. 2019.
Recebido em: 31 out. 2019.
Aceito em: 22 maio 2020.

aula, mas preocupando-se em como essas tecnologias são usadas para a melhoria da aprendizagem, como por exemplo, para avaliação de conhecimentos adquiridos.

Assim, por meio da percepção positiva dos alunos flagradas neste trabalho, sugere-se a ferramenta digital *Quizizz* como instrumento de avaliação da aprendizagem em inglês. No entanto, reconhece-se que ela não é suficiente para avaliar a aprendizagem da língua enquanto prática social, tendo seu escopo bastante limitado à aquisição de estruturas básicas e vocabulário. De todo modo, constitui-se um instrumento que pode despertar o interesse dos alunos e promover a motivação para que eles tenham contato com a língua estrangeira. Entende-se que o diálogo sobre essa ferramenta digital se encontra em aberto e se convida professores para registrar suas experiências de modo a oportunizar complementaridade às informações e discussões trazidas sobre o *Quizizz.*

Abstract: Evaluating is one of the most common practices of teaching, however, assessment is not always perceived as something positive from the student's perspective. Thus, this paper intends to analyze the Quizizz website through the perceptions of the students of the Integrated High School regarding the use of this digital technology in the classroom as an evaluation tool of English learning. The methodological approach used was essentially qualitative and exploratory. The research was conducted in 2017 and after using the tool for two months, students answered a questionnaire with closed and open questions on Google Forms. Of the 132 students enrolled, 82 answered the questionnaire and it was concluded that the use of the tool is an alternative: 1. positive, dynamic, fun; 2. Innovative whose purpose is to build knowledge and 3. Recommended for other school subjects.

Keywords: Assessment. Quizizz. English.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. 2 ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

ANDRIOLA, Wagner Bandeira. Avaliação do aprendizado discente: estudo com professores de Escolas Públicas**. Educar em Revista**, [s.l.], n. 46, p.141-158, dez. 2012. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602012000400011&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 30 out. 2019.

BASUKI, Yudi; HIDAYATI, Yeni. Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. **Proceedings of the Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference***, Ellic, 27th April 2019, Semarang, Indonesia*, [s.l.], p.1-11, jul. 2019. EAI. http://dx.doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331.

BERNARDO, Saulo Fernando. Avaliação por gamificação, por que não? In: XVI Congresso Nacional de Tecnologia na Educação, 2018, Recife. **Anais**... Recife: Centro de Convenções de Pernambuco, 2018, p. 1-15. Dísponível em:

http://www.pe.senac.br/congresso/anais/2018/senac/pdf/poster/AVALIA%C3%87%C3%83O%20POR%20GAMIFICA%C3%87%C3%83O,%20POR%20QUE%20N%C3%83O.pdf. Acesso em: 30 out. 2019.

BROWN, H. Douglas; ABEYWICKRAMA, Priyanvada. **Language Assessment:** principles and classroom practices. New York: Pearson Longman, 2010, 386 p.

BROWN, H. Douglas; LEE, Heekyeong. **Teaching by Principles**: An interactive approach to language pedagogy. 4. ed. White Plains, Ny: Pearson, 2015. 668 p.

CARVALHO, Ana Amélia A. Na senda de estratégias de aprendizagem para envolver os caloiros: *serious game*, aula invertida e *quizes*. In: 5° Congresso Nacional de Práticas Pedagógicas no Ensino Superior, 2018, Braga. *Anais*... Braga: Universidade do Minho, Portugal, 2018, p. 49-54. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Manuel_Costa/publication/332753432_ATAS_CNAPPES_2018_FINAL/links/5cc81cbc92851c8d220ea731/ATAS-CNAPPES-2018-FINAL.pdf#page=56. Acesso em: 30 out. 2019.

CAVALCANTI NETO, Ana Lúcia Gomes; AQUINO, Josefa de Lima Fernandes. A avaliação da aprendizagem como um ato amoroso: o que o professor pratica? **Educação em Revista**, [s.l.], v. 25, n. 2, p.223-240, ago. 2009. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982009000200010&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 30 out. 2019.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. "Multiliteracies": New Literacies, New Learning. **Pedagogies**: An International Journal, [s.l.], v. 4, n. 3, p.164-195, 6 ago. 2009. Informa UK Limited. http://dx.doi.org/10.1080/15544800903076044

FERREIRA, Dina Maria Martins; VASCONCELOS, Marco Antônio. Discurso de memes: (Des)memetizando ideologia antifeminista. **Bakhtiniana**. *Revista de Estudos do Discurso*, São Paulo, v. 2, n. 14, p. 46-61, jun. 2019. Disponível em: https://revistas.pucsp.br/bakhtiniana/article/view/39504/28015. Acesso em: 30 out. 2019.

IFRN. **Projeto pedagógico do Curso técnico de nível médio em informática, na forma integrada e presencial**. Natal: IFRN, 2012, 139 p.

LOO, Angelika. **Teaching and learning modern languages in large classes.** Berlin: Shaker Verlag, 2007, 218 p.

LOVE, Christa. *5* **More Reasons to Use Google Forms with Students**. Jan. 2015. Disponível em: <https://www.technokids.com/blog/apps/5-more-reasons-to-use-google-forms-with-students/>. Acesso em: 30 out. 2019.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem na escola**: reelaborando conceitos e criando a prática. 2 ed. Salvador: Malabares Comunicações e eventos, 2005.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. **On The Horizon**, [s.l.], v. 9, n. 5, p.1-6, out. 2001. Disponível em: https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-

Revista Língua e Literatura, v. 21, n. 38, p. 82-98, jul./dez. 2019.
Recebido em: 31 out. 2019.
Aceito em: 22 maio 2020.

%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf. Acesso em: 30 out. 2019.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa Social:** métodos e técnicas. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2017. 424 p.

SILVA, Geraldo Máximo da; LIMA, Samuel de Carvalho. O ensino-aprendizagem da entrevista de emprego em língua inglesa em curso técnico de nível médio. **Revista Polyphonía**, [s.l.], v. 30, n. 1, p.56-67, 30 ago. 2019. Universidade Federal de Goias. http://dx.doi.org/10.5216/rp.v30i1.60191.

SILVA, João; SALES, Gilvandenys Leite; CASTRO, Juscileide Braga de. Gamificação de uma sequência didática como estratégia para motivar a atitude potencialmente significativa dos alunos no ensino de óptica geométrica. **Anais dos Workshops do Vii Congresso Brasileiro de Informática na Educação (***cbie 2018)*, [s.l.], p.74-83, 28 out. 2018. http://dx.doi.org/10.5753/cbie.wcbie.2018.74. Disponível em: <https://www.br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/8213/5892>. Acesso em: 30 out. 2019.
SILVA, Renata Cristina da. Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. *Contemporânea*, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, p.120-131, jul. 2010. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/819/774>. Acesso em: 30 out. 2019.

SORDI, Mara Regina Lemes de; LUDKE, Menga. Da avaliação da aprendizagem à avaliação institucional: aprendizagens necessárias. **Avaliação**: Revista da Avaliação da Educação Superior *(Campinas),* [s.l.], v. 14, n. 2, p.313-336, jul. 2009. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-40772009000200005&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 30 out. 2019.

THE NEW LONDON GROUP. A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures. **Harvard Educational Review**, v. 66, n. 1, p.60-92, 1996.

WANG, Alf Inge. The wear out effect of a game-based student response system. **Computers & Education**, [s.l.], v. 82, p.217-227, mar. 2015. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/269407880>. Acesso em: 30 out. 2019.

ZHAO, Fang et al. Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. **International Journal of Higher Education**, [s.l.], v. 8, n. 1, p.37-43, 15 jan. 2019. Disponível em: <http://www.sciedu.ca/journal/index.php/ijhe/article/view/14120>. Acesso em: 30 out. 2019.

Revista Língua e Literatura, v. 21, n. 38, p. 82-98, jul./dez. 2019.
Recebido em: 31 out. 2019.
Aceito em: 22 maio 2020.