

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
TOCANTINS – *CAMPUS* ARAGUATINS
GERÊNCIA DE ENSINO SUPERIOR E PÓS-GRADUAÇÃO
COORDENAÇÃO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO**

JUCIMÁRIA DE SOUSA MELO

**A UTILIZAÇÃO DO JOGO EDUCACIONAL DIGITAL QUIZZZ COMO
FERRAMENTA PEDAGÓGICA NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM
DA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA NA 2º SÉRIE DO ENSINO MÉDIO**

**ARAGUATINS
2019**

JUCIMÁRIA DE SOUSA MELO

A UTILIZAÇÃO DO JOGO EDUCACIONAL DIGITAL QUIZZZ COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA NA 2º SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Computação, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins – Campus Araguatins, para a obtenção do grau de Licenciado em Computação.

Orientador: Prof. Me. Ennio Willian Lima Silva.

**ARAGUATINS
2019**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecas do Instituto Federal do Tocantins

M528u Melo, Jucimária de Sousa

A utilização do jogo educacional digital Quizizz como ferramenta pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem da disciplina de Língua Portuguesa na 2ª série do Ensino Médio / Jucimária de Sousa Melo. – Araguatins, TO, 2019.

45 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Computação)
– Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins,
Campus Araguatins, Araguatins, TO, 2019.

Orientador: Me. Ennio Willian Lima Silva

1. Jogo Quizizz. 2. Nativos digitais. 3. Processos de ensino e aprendizagem. I. Silva, Ennio Willian Lima. II. Título.

CDD 004

A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizada para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica do IFTO com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

JUCIMÁRIA DE SOUSA MELO

A UTILIZAÇÃO DO JOGO EDUCACIONAL DIGITAL QUIZZZ COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA NA 2º SÉRIE DO ENSINO MÉDIO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Computação, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins – Campus Araguatins, como exigência a obtenção do grau em Licenciado em Computação.

Orientador: Prof. Me. Ennio Willian Lima Silva.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Ennio Willian Lima Silva (Orientador)
IFTO – Campus Araguatins

Prof. Me. Ancelmo Frank Coelho Castro
IFTO – Campus Araguatins

Prof. Me. Rogério Pereira de Sousa
IFTO – Campus Araguatins

Dedico este trabalho,

À minha filha, Jade Melo Ferreira, que foi o meu principal motivo para chegar até onde cheguei. À minha família, em especial minha mãe Clara de Souza Melo, os quais sempre acreditaram em mim. Ao meu orientador, Ennio Willian Lima Silva.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, que durante toda esta caminhada foi o meu melhor amigo e nunca me deixou fraquejar nos momentos mais difíceis desta trajetória. A minha filha, Jade Melo Ferreira, que se tornou o principal motivo de perseverança e alegria na minha vida.

Agradeço a toda a minha família, nos quais cada um de uma maneira especial contribuiu para a minha formação profissional e pessoal. A minha madrinha Maria da Paz (in memoriam), que foi a maior inspiração que tive para nunca desistir da educação e sempre buscar algo que pudesse contribuir no meu crescimento pessoal.

Ao meu orientador, o professor Ennio Willian, que desde o início teve muita paciência e dedicação ao colaborar com a minha formação e principalmente com a construção desse trabalho.

Aos meus queridos colegas, admirados professores, a todos os servidores do IFTO, e principalmente aos meus estimados amigos, por toda a consideração e carinho que tiveram durante esta longa caminhada.

Agradeço a todos que colaboraram de alguma forma para que pudesse chegar até aqui, pois todos contribuíram de alguma maneira para a realização desse sonho.

“Educar não é repetir palavras, é criar ideias, é encantar.”

Augusto Cury

RESUMO

Os jogos digitais atuam como grandes influenciadores na busca pelo conhecimento, pois quando utilizados para o alcance de um determinado objetivo, são capazes de ressignificar os processos de ensino e aprendizagem. Este trabalho tem como objetivo identificar as contribuições do jogo digital Quizizz nos processos de ensino e aprendizagem da disciplina de Língua Portuguesa na 2^o série do Ensino Médio. Para tal, realizou-se um estudo de caso com objetivo exploratório de natureza aplicada e abordagem qualitativa e quantitativa. O instrumento de pesquisa foi dividido em três etapas que foram denominadas: pré-jogo, jogo e pós-jogo. Os resultados mostram que os alunos obtiveram um bom desempenho na avaliação diagnóstica. Além disso, na aplicação do Quizizz pode-se perceber que as diferentes realidades de escolas podem influenciar diretamente nos processos de ensino e aprendizagem, bem como a utilização de um método de ensino inovador pode motivar os estudantes a construir os seus próprios conhecimentos. Por outro lado, apesar de já haver a utilização de aparatos tecnológicos dentro da sala de aula, a sua necessidade de inclusão com os conteúdos ainda deixa muito a desejar. Considera-se que a utilização de jogos digitais é de extrema importância nos ambientes educacionais, pois os alunos nativos digitais esperam isso, para que haja uma consolidação da teoria com a prática.

Palavras-chaves: Jogo Quizizz. Nativos digitais. Processos de Ensino e Aprendizagem.

ABSTRACT

Digital games act as significant influencers in the pursuit of knowledge because when they are used to achieve a specific goal, they can redefine the teaching and learning processes. This paper aims to identify as contributions of the digital game Quizizz in the teaching and learning processes of the Portuguese Language subject in the second grade of high school. To this end, carry out a case study with the exploratory objective of applied nature and qualitative and quantitative approaches. The research instrument was divided into three stages that were named: pre-game, game, and post-game. The results show that the students get excellent performance in the diagnostic evaluation. Also, the Quizizz app can realize that different school realities can directly influence teaching and learning processes and using an innovative teaching method can motivate students to create their students. On the other hand, although there is already the use of technological devices within the classroom, their need for inclusion with content still leaves much to be desired. It is considered that the use of digital games is essential in educational environments because native digital students expect this so that there is a revision of theory with practice.

Keywords: Quizizz game. Digital natives. Teaching and Learning Processes.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
1.1	Problema de pesquisa	11
1.2	Justificativa.....	12
1.3	Objetivos	13
1.3.1	Objetivo Geral.....	13
1.3.2	Objetivos Específicos	13
2	REVISÃO DE LITERATURA	14
2.1	Ensino e aprendizagem na sociedade da informação	14
2.2	A relação dos professores com as tecnologias digitais.....	15
2.3	A utilização de jogos digitais para promover a aprendizagem	16
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	19
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	21
4.1	Etapa 1: Pré-jogo.....	21
4.2	Etapa 2: Jogo.....	23
4.3	Etapa 3: Pós-jogo	26
4.3.1	Etapa 3: Aplicação da avaliação somativa.....	26
4.3.2	Etapa: 3 Aplicação do questionário sobre a utilização do jogo	28
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
	REFERÊNCIAS	42

1 INTRODUÇÃO

Está cada vez mais evidente que as tecnologias digitais têm sido grandes protagonistas na sociedade contemporânea. Todos os dias as pessoas são bombardeadas com o surgimento de diversas ferramentas tecnológicas, que proporcionam vantagens nos mais variados ambientes, tais como social, empresarial e em especial, o educacional.

Neste sentido, com a nítida evolução da tecnologia surge também a preocupação de saber lidar com o indivíduo já nascido nessa era tecnológica, que segundo Frank (2010) são considerados nativos digitais, uma vez que já trazem consigo o pleno domínio das tecnologias presentes em seu meio. Os nativos digitais, normalmente, possuem um pensamento acelerado, podem fazer várias coisas ao mesmo tempo e percebem a tecnologia sob um ponto de vista otimista.

Tendo em vista que os estudantes atuais, como nativos digitais, possuem características diferentes dos estudantes de outrora, se faz necessário que a escola e toda sua equipe busque novas formas de transmitir o conhecimento, tendo como foco a geração de estudantes nascidos na era da informação. Apesar da mudança que vem ocorrendo nos processos de ensino e aprendizagem nas últimas décadas, a escola ainda necessita de inovações nestes processos, pois diante de uma sociedade digital o ideal é que se busque meios que tornem a aprendizagem mais interativa e lúdica.

Sob este ponto de vista, observam-se os jogos digitais como grandes influenciadores na busca pelo conhecimento, pois mesmo que deem uma ideia inicial de simples brincadeira, quando utilizados para o alcance de um determinado objetivo, são capazes de ressignificar os processos de ensino e aprendizagem. Segundo Ribeiro (2012), os jogos podem contribuir com o aumento do conhecimento, além de desenvolver diversos fatores sociais e individuais do cidadão.

Nesta perspectiva, tem-se o Quizizz: um jogo digital online e gratuito, de perguntas e respostas, que pode ser utilizado em diferentes disciplinas, proporcionando um ensino mais dinâmico e atrativo. Segundo Zhao (2019), devido as diversas características que o jogo possui, tais como: os alunos se sentem tranquilos e interessados em continuarem participando da atividade através do Quizizz.

Outra característica relevante em relação ao jogo é o ranking que ele disponibiliza, proporcionando aos estudantes e professores a análise de seus desempenhos durante a competição. Com base nesses aspectos, este trabalho teve como objetivo identificar as contribuições do jogo digital Quizizz nos processos de ensino e aprendizagem da disciplina de Língua Portuguesa na 2^o série do Ensino Médio.

Para alcançar o objetivo proposto neste trabalho, os alunos responderam primeiramente a uma avaliação diagnóstica referente aos conteúdos posteriormente trabalhados no jogo digital. Após a etapa de aplicação do jogo e observação do mesmo como ferramenta auxiliadora a aprendizagem, foi realizada uma avaliação somativa e aplicado um questionário com os alunos a respeito da utilização de recursos tecnológicos nos processos de ensino e aprendizagem.

Com este estudo foi possível identificar a participação ativa dos alunos na construção do conhecimento deles, de maneira estimulante e criativa, onde eles tiveram mais facilidades em assimilar os conteúdos.

Este trabalho inicia-se com uma seção introdutória, a fim de apresentar os conceitos e levar a compreensão dos novos recursos tecnológicos utilizados nos processos educacionais. Em seguida, são apresentadas as seções: problema de pesquisa, a justificativa e objetivos. Em sequência são expostos a fundamentação do trabalho na revisão de literatura, os procedimentos metodológicos, os quais descrevem como foi realizada a pesquisa, os resultados e discussões, que apresentam os resultados obtidos e por fim as considerações finais.

1.1 Problema de pesquisa

Uma das grandes dificuldades do professor tem sido reter o estímulo e o interesse de alunos diante de aulas tradicionais. Neste sentido, Hoefelmann (2016, p.45) declara que: “Atualmente em um mundo cheio de mídias que chamam cada vez mais a atenção de nossas crianças, as salas de aulas, equipadas com quadro negro, giz, cadernos, se torna cada vez mais desinteressante”.

Visto isso, a utilização de recursos tecnológicos, especialmente a utilização de aplicativos educacionais como metodologia de ensino, têm apresentado grande relevância para a realização de aulas dinamizadas, significativas e atraentes.

Diante dos aspectos apresentados, surge o questionamento: Quais as contribuições da utilização do jogo educacional digital Quizizz como ferramenta pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem da disciplina de Língua Portuguesa na 2^o série do Ensino Médio?

1.2 Justificativa

Atualmente há uma grande discussão a respeito do uso das tecnologias na educação, uma vez que estas têm sido importantes meios comunicacionais para a aquisição dos mais variados tipos de informações. Amorim et al. (2016) defende a ideia de que transmitir o ensino através de meios tecnológicos proporciona uma sensação mais agradável aos estudantes.

Nesta perspectiva, Venciguera (2013) afirma que é de extrema importância que a escola busque novos métodos de ensino, pois assim como a sociedade valoriza e desfruta dos avanços tecnológicos que vem emergindo, a educação necessita adotar esse método, uma vez que esses além de possibilitar uma nova metodologia de ensino, são capazes de gerar uma interação, entre o aluno e o conteúdo.

Para que se utilize a tecnologia e a educação de forma simultânea, faz-se necessário que os professores usufruam o máximo de sua criatividade para transmitir o conhecimento através de recursos tecnológicos digitais. Desta maneira, Mello e Trevisan (2011) afirmam que as escolas públicas são o ambiente apropriado para incentivar a criatividade de alunos e professores.

Levando em consideração esses aspectos, utilizar metodologias ainda não exploradas pela escola tende a facilitar a aprendizagem dos alunos. Venciguera (2013) afirma que as mudanças na sociedade atual são inevitáveis, principalmente para o meio educacional, e que ao acompanharem essas mudanças os alunos se tornam verdadeiros críticos ativos em qualquer tipo de metodologia de ensino.

Proporcionar o ensino com a utilização de jogos digitais é uma maneira de levar para a sala de aula um novo método de ensino. A aquisição do conhecimento através de jogos vai ao encontro da realidade e da qualidade de aprendizagem dos estudantes atuais e dos futuros, capaz de viabilizar uma aprendizagem motivadora, divertida e versátil, além de se adequar a quase todos os métodos, informações ou habilidades.

O uso de tecnologias digitais é cada vez mais abundante e empolgante, e seus resultados sobre a sociedade se intensificam. Desse modo, a perspectiva de união entre teoria e prática através de jogos digitais, como por exemplo o Quizizz, possibilita ao docente uma oportunidade de ministrar aulas diversificadas e ao aluno novas formas de contextualização de diferentes conteúdos.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo Geral

Identificar as contribuições do jogo digital Quizizz nos processos de ensino e aprendizagem da disciplina de Língua Portuguesa na 2ª série do Ensino Médio.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Realizar avaliação diagnóstica dos estudantes;
- Aplicar o jogo Quizizz na disciplina de Língua Portuguesa;
- Aplicar avaliação somativa e questionário para estudantes após a utilização do jogo;
- Analisar e sintetizar os resultados obtidos a partir da aplicação do jogo.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Ensino e aprendizagem na sociedade da informação

É perceptível que a evolução tecnológica tem sido o grande marco da sociedade nestas últimas décadas. Ao analisar essas transformações voltadas para o processo de ensino e aprendizagem, constata-se que o cenário educacional tem sido alvo de grandes impactos, principalmente a diferença da relação do professor e do aluno junto a era da tecnologia.

Levando em conta a mudança que a tecnologia vem proporcionando aos meios, em especial aos ambientes escolares, percebe-se que tais transformações trazem consigo o aluno contemporâneo, os quais já nasceram inseridos no meio tecnológico. Nesta perspectiva, Barbosa (2018) afirma que os alunos atuais se demonstram bastante alvoroçados em relação as expectativas de aprendizagem baseadas nas diversas informações existentes.

Barbosa (2018) em seu trabalho cita uma pesquisa na qual faz-se uma comparação sobre a concentração de alunos de anos atrás, para os de atualmente, onde declara que antigamente a concentração era bem maior comparada aos dias atuais. No entanto, especialistas apontam que isso é um ponto positivo, pois comprova que a nova geração tem maior facilidade de desenvolver diversas tarefas ao mesmo tempo, ao invés de uma só.

A sociedade contemporânea tem sido uma grande fonte de descobertas, principalmente devido a capacidade que vem demonstrando com a carga de informações que recebem todos os dias e a maneira como lidam com elas.

Por outro lado, Ghisleni e Becker (2018) apontam que as indagações desta nova fase podem ser consequências da cibercultura, que vem ocasionando dificuldades na relação entre professor do período não digital e do aluno da temporada digitalizada. Ainda neste ponto de vista Ghisleni e Becker (2018, p.114) descrevem tal situação da seguinte maneira:

Tratar sobre cibercultura é emergencial e transcendente o espaço físico de uma sala de aula convencional de ensino. É ainda incipiente, por parte dos professores, a compreensão da efetiva contribuição dos novos espaços de ensino relacionados com as tecnologias digitais contemporâneas.

Mediante o exposto, percebe-se que as opiniões dos autores mesmo que com termos diferentes tratam-se da mesma ideia, a preocupação maior é com a inserção e com o uso dos recursos tecnológicos no ambiente educacional tanto por parte dos alunos quanto dos professores.

2.2 A relação dos professores com as tecnologias digitais

Apesar da notoriedade dos avanços tecnológicos, inclusive nos ambientes escolares, percebe-se que o uso dos mesmos para promover o ensino ainda deixa muito a desejar. Tal fato ocorre principalmente porque os professores atuantes não aprenderam a utilizar os recursos tecnológicos digitais durante sua formação, ocasionando assim realidades diferentes entre professor e aluno.

Sob este contexto, Frank (2010) descreve que antes que o professor possa se adequar a esta nova forma de ensinar, terá que passar por um grande processo de adaptação, pois infelizmente os recursos digitais não fazem parte da sua metodologia. Enquanto o professor terá que integrar as tecnologias ao seu método de ensino, os alunos nativos digitais, já estão acostumados a inserir as atividades que realizam, junto aos recursos tecnológicos digitais.

Como a necessidade de novas formas de ensino tem aumentado continuamente, cabe a escola e principalmente ao mediador do ensino ajustarem-se aos interesses dos educandos, principalmente se tais métodos facilitarem o processo de ensino e aprendizagem.

No que se refere aos novos métodos de ensino, Masetto (2010) afirma que não é apenas uma questão de sair do tradicional da sala de aula e passar a usar novas técnicas de ensino, pois é necessário levar aos alunos soluções que sejam capazes de contribuir no processo de aprendizagem deles, fazendo com que ocorra uma conexão entre a tecnologia e a ampliação do próprio aluno.

Promover a interação entre tecnologias digitais e o ser humano é de fundamental importância para que se alcance a aprendizagem. Segundo Masetto (2010), a melhor maneira de proporcionar o ensino com êxito é buscando meios que permita ao aluno a construção do seu próprio conhecimento, pois fazendo uso de recursos tecnológicos, desde que de maneira bem elaborada, há diversas formas de

proporcionar a interação entre aluno-aluno, aluno-computador ou até mesmo aluno-professor.

Já para Uliano (2016), com esse período tecnológico o professor tem a oportunidade de dar aulas das formas mais diversificadas, possibilitando que os alunos tenham uma relação mais significativa com o seu aprendizado. O papel do professor formado na era ainda não digital, é buscar meios de proporcionar aos alunos um ensino inovador e de qualidade.

2.3 A utilização de jogos digitais para promover a aprendizagem

Os estudantes da fase tecnológica trazem consigo a facilidade de manuseio aos recursos digitais, e isso lhes provoca determinada expectativa em relação a utilização dos mesmos dentro da sala de aula. No entanto, a realidade encontrada no contexto escolar não é tão semelhante ao dia a dia dos alunos.

Nesta perspectiva, Bolzan e Flôres (2012) descrevem que os estudantes atuais já utilizam recursos tecnológicos desde muito cedo, e tal fato talvez lhes façam sentir menos interesse pelas escolas, por essas não disponibilizarem recursos tecnológicos para aprendizagem. Desta forma, os alunos acabam se distanciando do que eles realmente deveriam aprender que seria exercer a cidadania de forma consciente.

Neste sentido, quando se trata da aprendizagem interativa, há diversos relatos de docentes sobre suas práticas pedagógicas, além disso, diversas pesquisas revelam que a dinamicidade é essencial desde os primeiros traços do desenvolvimento infantil. O jogo e diversos outros meios estão presentes nesse contexto de dinamicidade.

É possível perceber então que inserir a dinamicidade no contexto escolar, proporciona aos alunos um empenho mais elevado durante o desenvolvimento de atividades. Para Ribeiro (2013), uma forma de dinamizar aulas é através dos diversos meios tecnológicos disponíveis, como por exemplo os jogos digitais. Tais meios são capazes de trazer benefícios para o processo de ensino e aprendizagem, bem como:

O uso de softwares educacionais (jogos) pode auxiliar o aluno, a partir da realidade simulada, por exemplo, a criar hipóteses e testá-las, e a interagir socio discursivamente com o próprio game, com os colegas e com o professor (RIBEIRO, 2013, p. 14).

Desde muito tempo o verdadeiro desafio para a escola tem sido atrair a atenção dos alunos enquanto transmitem conteúdos. No entanto, nessa era da informação tecnológica os ambientes escolares encontram oportunidades para diminuir essas adversidades, através dos diversos meios tecnológicos digitais, e isso se dá principalmente pela relevância com que os atrativos digitais representam para os alunos.

É importante destacar que os jogos digitais necessitam de características específicas para que possam auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem. Levando em consideração esses aspectos, Fernandes (2010) afirma que ao utilizar os jogos dentro da sala de aula, faz-se necessário que o professor faça um planejamento prévio, para que os utilize de forma a contribuir com a construção do conhecimento dos estudantes.

Nesse sentido, Neto et al. (2013) expõe que os jogos digitais possibilitam aos alunos um maior progresso intelectual, além de proporcionar ao aluno aprender de maneira mais divertida e interativa. Esses recursos facilitam inclusive as metodologias de ensino do professor.

Sob este contexto, Araújo e Carvalho (2017), declaram que os jogos, principalmente os educativos, trazem consigo uma gama de qualidades, pois a partir dos jogos os alunos passam a ter uma maior concentração, adquirindo dessa forma um maior grau de aprendizagem.

Hoje em dia os jogos educativos estão cada vez mais em alta, pois além de proporcionar a aprendizagem de algum conhecimento, muitos passam a ideia de algo transformador, no qual pode auxiliar o indivíduo a trabalhar o seu próprio interior.

Para Araújo e Carvalho (2017), com os jogos educativos digitais, os jogadores estão adquirindo conhecimentos, bem como, aprendendo a ter mais disciplina, pois a partir do momento em que começam a obedecer às regras do jogo, despertam a consciência de que na sociedade em que vivem também necessitam obedecer a regras, além disso eles desenvolvem uma maior facilidade em resolver problemas.

É notório que os jogos têm se tornado cada vez mais importantes na sociedade e principalmente nas escolas, ainda mais depois da era da informação, na qual os próprios alunos já levam os jogos para a sala de aula, e com o auxílio do professor esses jogos podem ajudar os alunos a aprimorar as suas habilidades de aprendizagem.

Sob este ponto de vista, Araújo e Carvalho (2017), afirmam que utilizar os jogos auxilia tanto no processo de ensino quanto de aprendizagem, pois o aluno passa a se concentrar mais com o que lhe é ensinado, e o professor passa a construir algo novo para ensinar de forma que o aluno goste de aprender, além dele está se adentrando a realidade atual do seu aluno.

Desse modo, é evidente que utilizar os jogos digitais na sala de aula torna o ambiente mais atrativo e motivador, levando em conta que a aula através da ludicidade proporciona um maior prazer em aprender e uma maior criatividade na construção do conhecimento.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente projeto teve como objeto de estudo as contribuições do jogo digital Quizizz nos processos de ensino e aprendizagem da disciplina de Língua Portuguesa na 2ª série do Ensino Médio. A saber, a pesquisa foi desenvolvida a partir da colaboração de duas unidades escolares: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins – Campus Araguatins e do Colégio Estadual Denise Gomide Amui.

Para viabilizar os objetivos tratados, realizou-se uma pesquisa de natureza aplicada de cunho exploratório, que segundo Gil (2010a) busca compreender uma determinada situação e concentrar-se naquilo que se busca. Além disso, possibilita uma maior proximidade ao problema, a fim de se encontrar uma solução para ele.

No que se refere os procedimentos técnicos, esses foram baseados em um estudo de caso, que na concepção de Gil (2010b) exige a análise dedicada de algumas ou de apenas uma coisa, onde procura conhecer o melhor possível do objeto estudado. Esse tipo de procedimento é bastante utilizado, pois facilita na investigação do que está sendo pesquisado.

Quanto à abordagem, adotou-se o método misto, que segundo Creswell e Clark (2013) combina tanto a pesquisa qualitativa quanto a quantitativa. Foi assim definida, pois os instrumentos de coleta de dados foram observação e questionários. A Figura 1 ilustra de forma sintetizada o delineamento da pesquisa realizada neste trabalho.

Figura 1: Tipo de metodologia do trabalho



Fonte: Autores

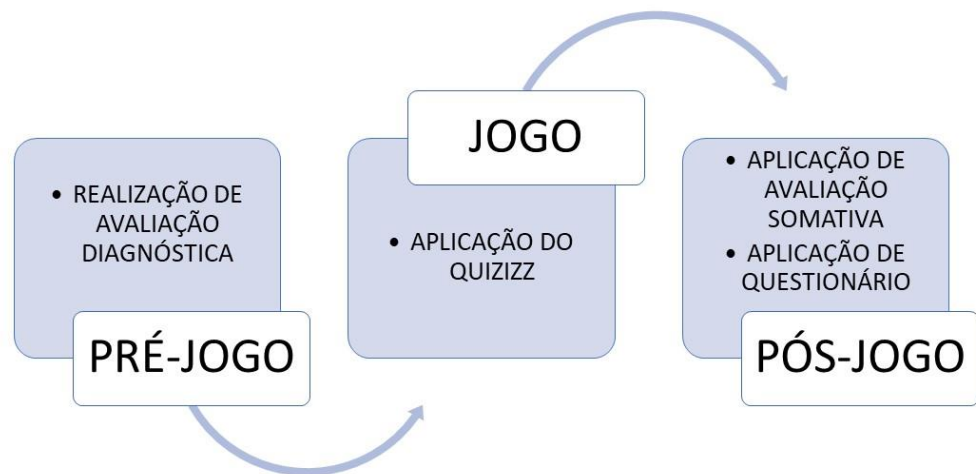
Em síntese, a pesquisa foi realizada em três etapas. As quais consistem em: pré-jogo, jogo e pós jogo.

Na etapa de pré-jogo, realizou-se uma avaliação diagnóstica a respeito dos assuntos ministrados em sala de aula pelos professores, para averiguação dos conhecimentos prévios dos estudantes em relação aos conteúdos.

Na etapa do jogo, aplicou-se o Quizizz. O mesmo foi utilizado durante as aulas de Língua Portuguesa, entre os dias 16 de outubro a 01 de novembro, para duas turmas, sendo uma do Colégio Estadual Denise Gomide Amui e outra do IFTO – Campus Araguatins. Ao todo 41 alunos participaram da aplicação do jogo.

A terceira etapa da pesquisa (pós-jogo) consistiu na aplicação de uma avaliação somativa e questionários objetivos e subjetivos para analisar e retratar as experiências que a utilização do jogo proporcionou aos estudantes. Os passos descritos anteriormente estão representados na Figura 02.

Figura 02: Fluxograma das Etapas do trabalho



Fonte: Autores

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A utilização dos recursos tecnológicos digitais na sociedade atual se tornou indispensável, pois a tecnologia tem se tornado cada vez mais rápido, a protagonista no cenário mundial.

Tendo em vista essa grande influência dos recursos tecnológicos, eles não poderiam deixar de afetar os ambientes educacionais, principalmente pelo fato de estarem presentes nesses ambientes, estudantes que lidam com as mudanças da sociedade desde muito cedo e continuam lidando com elas diariamente.

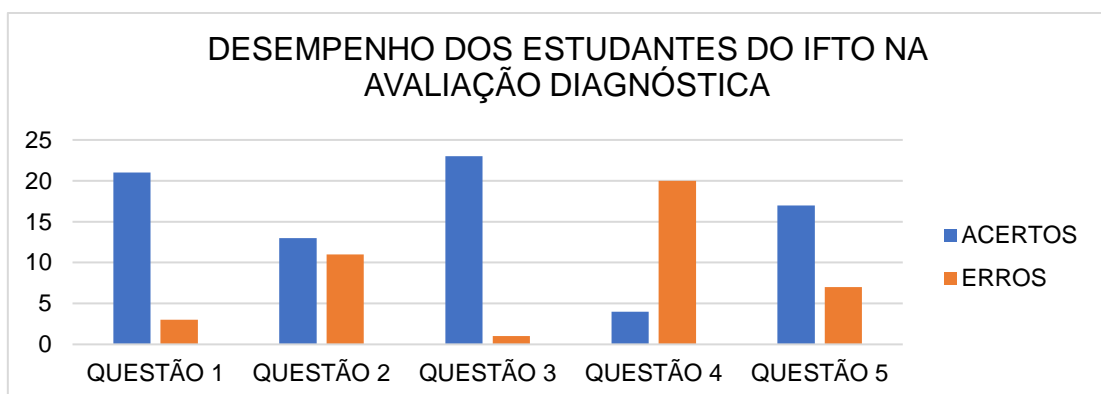
Levando em consideração esses aspectos, apresenta-se a partir de agora os resultados da pesquisa, subdivididos em três tópicos, conforme descrito na metodologia.

4.1 Etapa 1: Pré-jogo

Na primeira etapa da pesquisa (pré-jogo) foi realizada uma avaliação diagnóstica com cada uma das turmas. A saber, a avaliação foi composta por questões relacionadas ao tema estudado pelos alunos na disciplina de Língua Portuguesa. Segundo Hoffman (1993), este tipo de avaliação é realizado antes de um determinado processo de ensino e aprendizagem, para que se possa adquirir informações sobre o que os interessados sabem sobre determinado assunto.

. O Gráfico 1 ilustra a quantidade de acertos e erros dos alunos do IFTO – Campus Araguatins na avaliação diagnóstica.

Gráfico 1: Desempenho dos estudantes do IFTO na avaliação diagnóstica



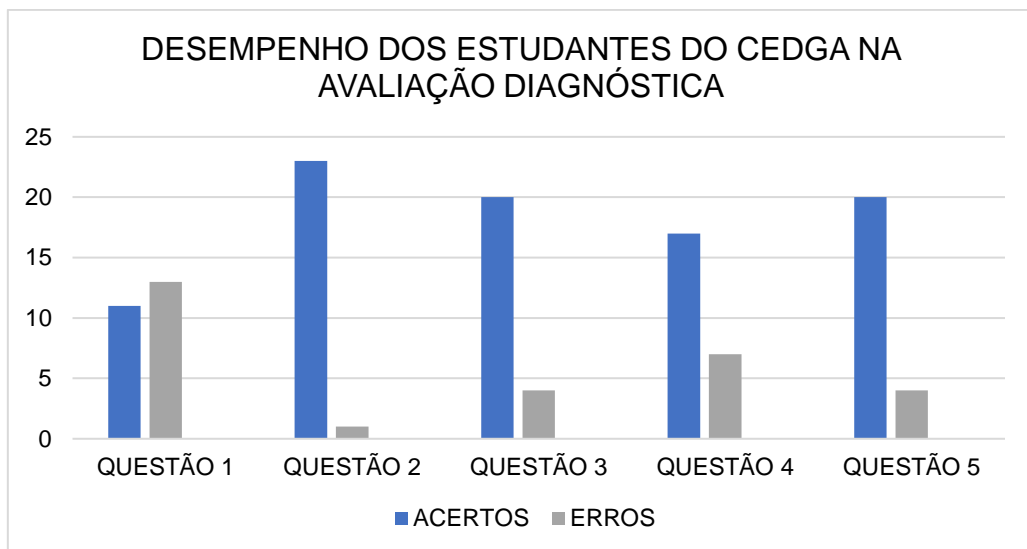
Fonte: Autores

É possível perceber que apenas na Questão 4 a margem de erros foi maior que a margem de acertos. Na Questão 2, boa parte dos alunos também tiveram certa dificuldade, pois pelo gráfico nota-se que a margem de erro está bem próxima da de acerto, porém mesmo assim a maioria dos alunos responderam corretamente.

Desse modo, pode-se notar que ao aplicar a avaliação diagnóstica, os alunos demonstraram um bom desempenho do conteúdo. Nesse sentido Hoffmann (1993), afirma que a avaliação diagnóstica é de fundamental importância nesse processo de formação de estudantes, pois ela serve para mostrar as qualidades dos mesmos.

No que se refere ao Colégio Estadual Denise Gomide Amui (CEDGA), o Gráfico 2 demonstra a quantidade de acertos e erros dos alunos durante a avaliação diagnóstica.

Gráfico 2: Desempenho dos estudantes do CEDGA na avaliação diagnóstica



Fonte: Autores

A partir da análise do gráfico é perceptível que os alunos tiveram um bom desempenho na avaliação diagnóstica, pois somente a primeira questão demonstra uma maior quantidade de erros, e todas as outras questões tem um maior número de acertos, contando assim um saldo positivo com relação aos conhecimentos prévios dos estudantes.

Através dessa avaliação diagnóstica foi possível identificar os conhecimentos prévios dos estudantes com relação aos conteúdos que eles iriam ver no Quizizz,

possibilitando-lhes uma breve reflexão do que eles já sabiam sobre os conteúdos vistos.

4.2 Etapa 2: Jogo

Na segunda etapa deste trabalho, foi realizada a aplicação do jogo digital Quizizz com as duas turmas separadamente. Com os alunos do IFTO, o jogo foi composto por 20 questões referentes ao assunto trabalhado pelo professor da disciplina. Já com os alunos do CEDGA o jogo foi composto por 30 questões referente ao conteúdo também já passado em sala de aula pela professora.

A primeira unidade escolar a ser trabalhado a aplicação do jogo foi o IFTO, por possuir laboratório de informática e os estudantes já estarem bastante familiarizados com os recursos tecnológicos digitais. O uso do jogo pelos alunos foi mais fácil e o desempenho bastante significativo. A Figura 3 ilustra a utilização do jogo pelos estudantes.

Figura 3: Utilização do jogo digital Quizizz pelos estudantes do IFTO



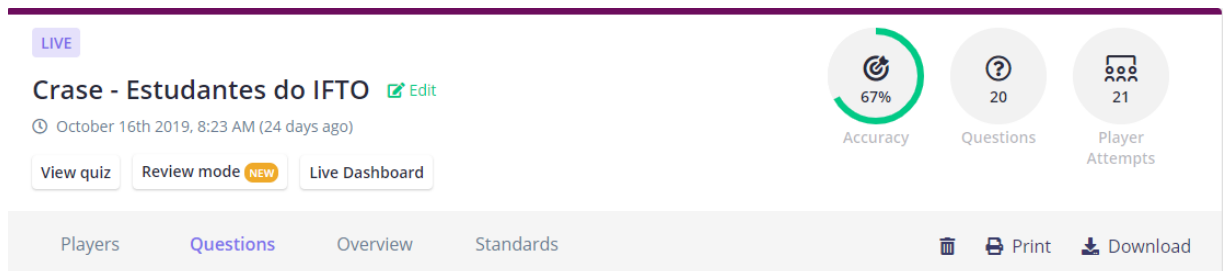
Fonte: Autores

As tecnologias digitais tem trazido cada vez mais novidades para os ambientes educacionais, dessa forma trazendo a realidade dos estudantes para dentro da sala de aula. Nesse sentido Hoefelmann (2016), afirma que com a chegada das tecnologias nas unidades escolares, tanto professores como alunos tiveram uma oportunidade de dinamização nos processos de ensino e aprendizagem, levando assim a um aprendizado mais satisfatório e motivador.

Ao analisar a atuação dos estudantes através da plataforma do Quizizz, percebe-se que eles obtiverem um ótimo rendimento em relação as questões propostas.

Conforme ilustrado na Figura 4, o nível de acertos dos estudantes foi de 67%, em outras palavras, 15 das 20 questões do jogo foram respondidas corretamente pela maioria dos estudantes. É notável que houve uma dificuldade com algumas questões durante a aplicação do jogo, no entanto o desempenho dos estudantes foi bastante satisfatório.

Figura 4: Desempenho dos estudantes do IFTO na utilização do jogo digital Quizizz



Fonte: Autores

A segunda unidade escolar participante foi o CEDGA. Como nesta não possuía laboratório de informática, os estudantes tiveram que se deslocar para outra unidade escolar para que pudesse ser realizada a aplicação.

Por não estarem familiarizados com a utilização dos recursos tecnológicos digitais, o uso do jogo pelos alunos foi bastante complicado, pois surgiram dificuldades até mesmo para ligar o computador, o que acabou acarretando um desempenho mais baixo em relação a escolar anterior. A Figura 5 ilustra a utilização do jogo digital Quizizz pelos estudantes do CEDGA.

Figura 5: Utilização do jogo digital Quizizz pelos estudantes do CEDGA



Fonte: Autores

Mesmo que os estudantes atuais tenham sido considerados por muitos pesquisadores como nativos digitais, houve uma grande dificuldade em lidar com os recursos tecnológicos digitais por parte desses alunos, mesmo quando o objetivo foi utilizá-los de maneira a promover o conhecimento em determinada disciplina ou área.

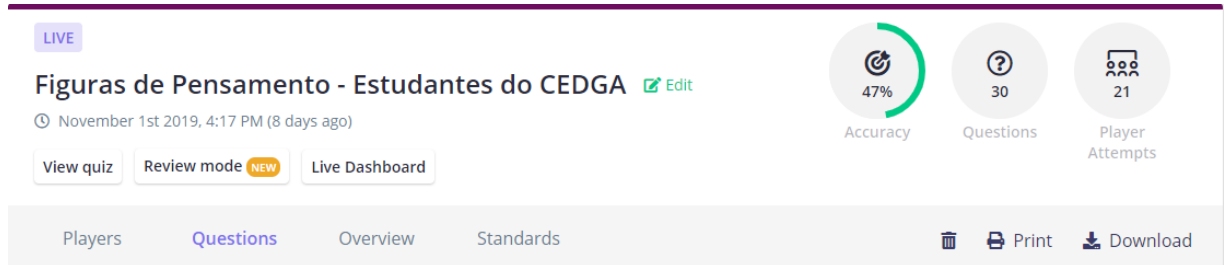
Nesse sentido, Hoefelmann (2016) declara que os jogos digitais que serão utilizados pelos alunos, devem conter características particulares para o desenvolvimento das habilidades do jogador, dentre elas um objetivo específico de aprendizagem, bem como a motivação para buscar mais e mais conhecimento.

A partir da análise dos estudantes do CEDGA na aplicação do Quizizz, foi possível perceber que a dificuldade em lidar com a tecnologia digital acabou dificultando o rendimento dos estudantes em relação as questões propostas.

Conforme demonstra a Figura 6, o nível de acertos dos estudantes durante a aplicação do Quizizz foi de 47%, o que corresponde a 13 questões corretas em um

total de 30. Percebe-se que o nível de erros foi maior do que o de acertos, justificável tanto pela dificuldade com o conteúdo, quanto pela dificuldade demonstrada pelos alunos na utilização do jogo.

Figura 6: Desempenho dos estudantes do CEDGA na utilização do jogo digital Quizizz



Fonte: Autores

Conforme mostra a figura, nota-se que utilizar os recursos tecnológicos digitais tem sido de extrema importância para o desenvolvimento dos mais variados tipos de habilidades, e que a necessidade de utilização desses meios tem sido cada vez mais constante. Para Tarouco et al. (2004), as tecnologias digitais são capazes de proporcionar aos estudantes a construção do próprio conhecimento.

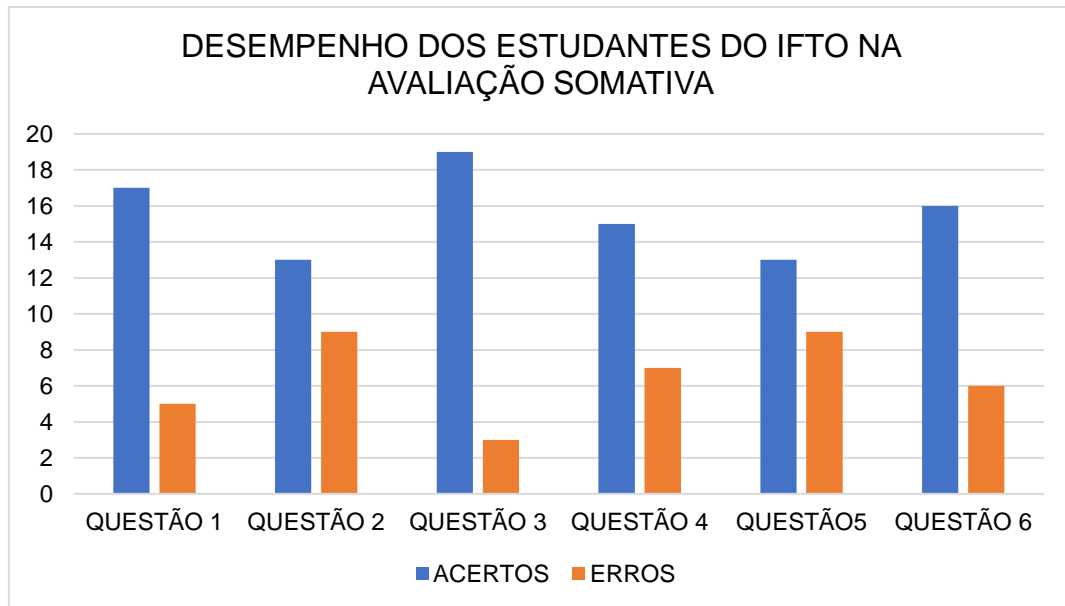
Levando em consideração todos os aspectos apresentados na segunda etapa deste trabalho, foi possível perceber o quanto a realidade do ambiente educacional pode influenciar nos processos de ensino e aprendizagem de um determinado grupo, e principalmente que as tecnologias digitais, quando utilizadas com o objetivo adequado pode contribuir nesses processos.

4.3 Etapa 3: Pós-jogo

4.3.1 Etapa 3: Aplicação da avaliação somativa

Primeiramente aplicou-se a avaliação somativa aos alunos do IFTO, a qual aconteceu logo após a utilização do jogo pelos estudantes. Essa era composta de 6 questões sobre o conteúdo estudado.

Gráfico 3: Desempenho dos estudantes do IFTO na avaliação somativa



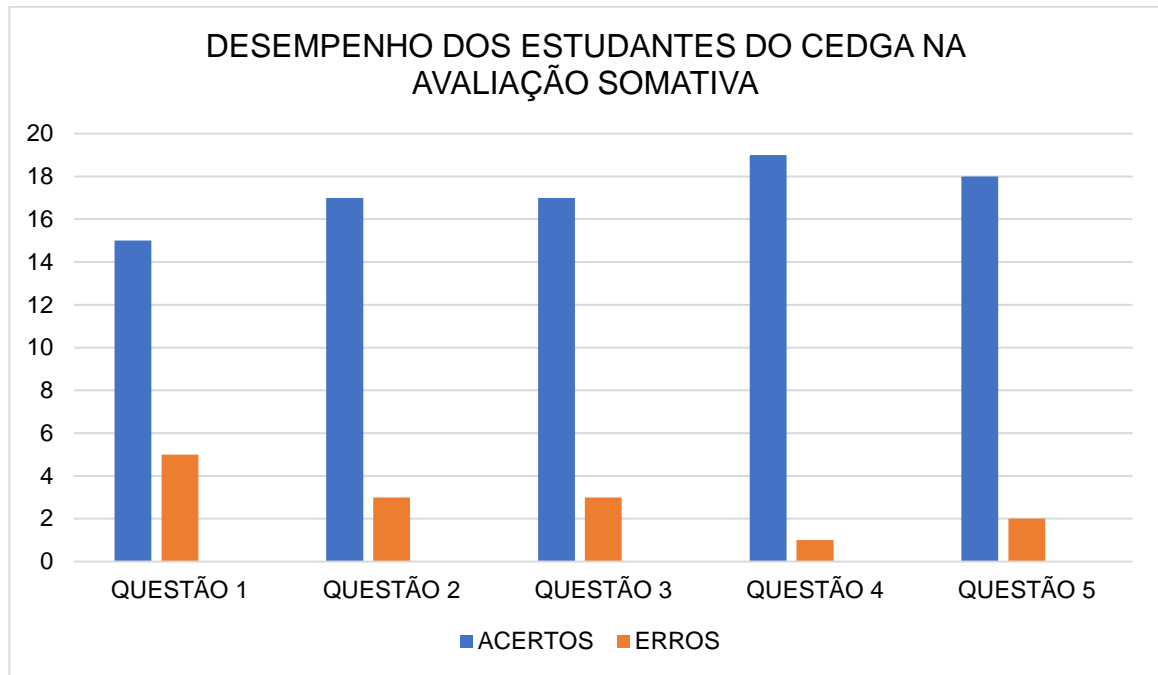
Fonte: Autores

De acordo com o Gráfico 3, é possível perceber que a maioria dos estudantes obtiveram um maior número de acertos na avaliação somativa, já que das 6 questões respondidas pelos estudantes nenhuma obteve maior número de erros em relação aos acertos.

De acordo com os dados apresentados é possível notar que os jogos educativos digitais trazem diversos benefícios para aprendizagem. Sob este contexto, Tarouco et al. (2004) afirma que utilizar jogos para auxiliar nos processos de ensino e aprendizado pode contribuir na concentração intelectual, favorecendo assim para uma melhor compreensão do que lhe foi ensinado.

A avaliação somativa aplicada aos estudantes do CEDGA foi composta de 5 questões sobre o conteúdo que eles haviam visto no Quizizz.

Gráfico 4: Desempenho dos estudantes do CEDGA na avaliação somativa



Fonte: Autores

Conforme apresentado no gráfico, os estudantes demonstraram um bom desempenho na avaliação somativa, pois o nível de acerto é nítido e satisfatório. Das 5 questões propostas, todas demonstraram um maior número de acertos do que de erros, o que deixa claro que após a utilização do jogo digital Quizizz o domínio do conteúdo pelos alunos ficou mais vantajoso.

Considerando que os estudantes dessa unidade escolar tiveram muita dificuldade com a utilização da plataforma do jogo e um baixo nível de acertos na aplicação do mesmo, o nível de acerto na avaliação somativa foi surpreendentemente positiva, o que deixa claro que os jogos digitais podem ser bons auxiliares nos processos de ensino e aprendizagem.

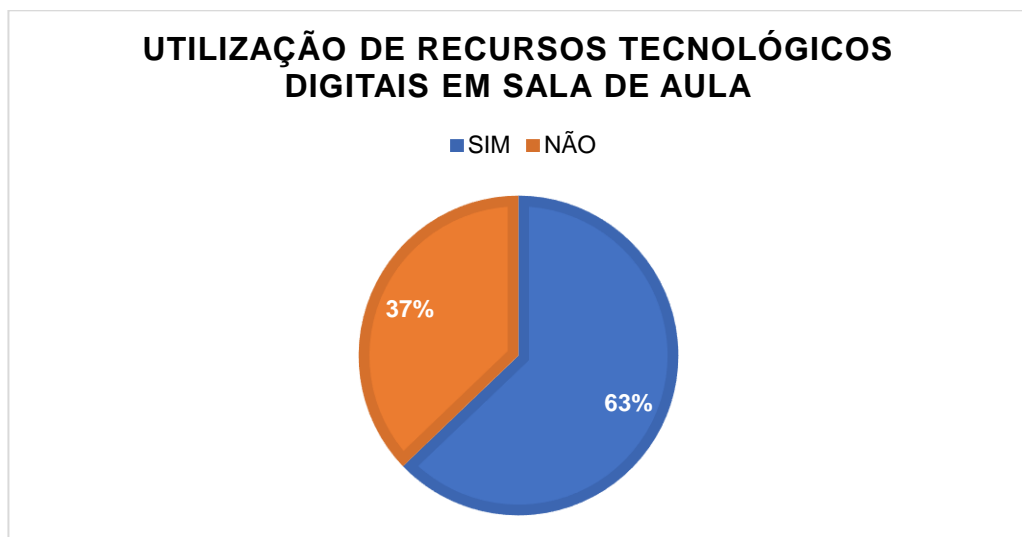
Levando em consideração esses aspectos, Neto et al. (2013) declara que os jogos digitais são ferramentas importantes, principalmente pela característica de prender a atenção dos alunos lhes dando assim um maior poder de concentração e desenvolvimentos de habilidades.

4.3.2 Etapa: 3 Aplicação do questionário sobre a utilização do jogo

Apresenta-se a partir de agora, os resultados do questionário sobre a utilização do jogo digital Quizizz realizado com os estudantes que fizeram parte da aplicação, bem como uma análise do mesmo.

O primeiro questionamento feito aos alunos foi o seguinte: “Você já havia utilizado algum recurso tecnológico digital durante as suas aulas? Se sim, quais tipos de recursos?”. As respostas apontam que 63% dos entrevistados o correspondente a 22 pessoas disseram já ter utilizado tecnologia digital em sala de aula, enquanto que 37% 13 pessoas afirmam não terem utilizado, conforme demonstra o Gráfico 5:

Gráfico 5: Utilização de recursos tecnológicos digitais em sala de aula



Fonte: Autores

É possível observar que a quantidade de estudantes que falaram já terem utilizados tecnologias digitais, são estudantes da unidade escolar IFTO, enquanto que os 13 que não utilizaram são estudantes do CEDGA. Nesta perspectiva, conforme cita Moran (2010), as escolas necessitam incluir as tecnologias digitais dentro do ambiente educacional, pois elas têm se tornado cada vez mais necessárias.

Dentre os recursos tecnológicos digitais citados como já utilizados em sala de aula, os estudantes mencionaram: computador, jogos, plataformas digitais, redes sociais, dentre outros recursos. Para Coll e Monereo (2010), os meios tecnológicos digitais possibilitam a oportunidade de aperfeiçoamento na resolução dos desafios encontrados diariamente.

O segundo questionamento vai ao encontro do primeiro, no qual se pergunta: “Você já havia utilizado algum jogo para auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem? Se sim, quais?”. Os dados apontam que 69% dos estudantes responderam que sim, o equivalente a 24 dos entrevistados, e 31% 11 pessoas que não utilizaram jogos em sala de aula, conforme ilustrado no Gráfico 6.

Gráfico 6: Utilização de jogos digitais em sala de aula



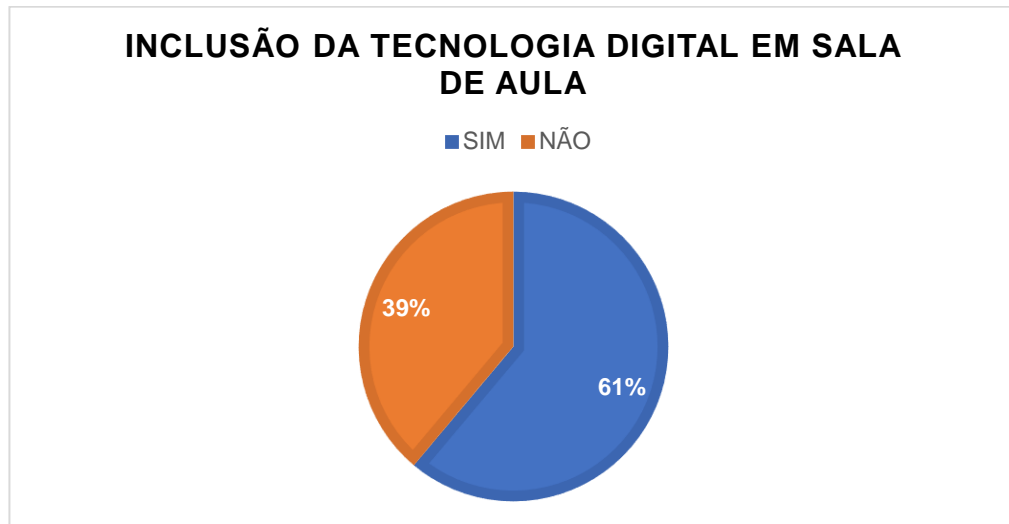
Fonte: Autores

A maioria dos estudantes já utilizaram algum tipo de jogo em sala de aula, o que os deixa mais motivados em aprender através desses recursos de ensino. Coll e Monereo (2010), afirmam que a utilização da tecnologia por estudantes nativos digitais, é vista de uma maneira, mais estimulante e criativa.

Os jogos citados pelos estudantes que já haviam utilizado algum jogo em sala de aula são: natquiz, kahhot, duolingo, dentre outros. Vale ressaltar que o kahoot e o natquiz é um jogo digital de perguntas e respostas assim como o Quizizz. Para Vargas e Ahlert (2018), esses tipos de jogos podem instigar os alunos a aprofundarem os seus conhecimentos sobre determinado assunto.

A seguinte questão: “É fácil incluir as tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem? Por que?”. Dentre os dados obtidos, 61% dos 22 estudantes entrevistados responderam que sim, enquanto que 39% dos 14 afirmaram que não. O Gráfico 7 demonstra os dados descritos:

Gráfico 7: Inclusão da tecnologia digital em sala de aula



Fonte: Autores

Ao explicarem porque a inclusão da tecnologia não é fácil, alguns estudantes citaram que muitas escolas faltam tanto laboratórios adequados para o uso, quanto professores capacitados para levar os seus alunos. Um outro aluno citou que é “por causa da renda de cada escola”. Nesse sentido, Vasconcelos (2012) afirma que a escola pública por ser o ambiente educacional das pessoas mais pobres, acaba por ser atingida com menos interesse do governo.

Ao responderem à pergunta “Quais as vantagens e desvantagens de utilizar as tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem?”, os estudantes expressaram diferentes opiniões. Abaixo estão transcritas cinco das respostas consideradas como mais relevantes para esta pesquisa. Os alunos serão identificados como A, acrescido de um número para diferenciação:

A1: “vantagem: praticidade; desvantagem: facilidade de colar”

A2: “as vantagens são a maior interação com o conteúdo, assim como a apresentação de novas formas de aprendizagem, já as desvantagens, é o mal uso dessas tecnologias”.

A3: “Não vejo desvantagens. Nosso tempo mudou, a tecnologia avançou, todo conhecimento do mundo está de fácil acesso, então o uso de ensinamentos de formas genéricas se torna ineficaz ao meu ver”.

A4: “Maior aproximação entre professor e aluno, que causa o interesse dos mesmos. Porém, se não aplicado de forma correta, causa tumulto”

A5: “Os alunos aprendem se divertindo, o que fixa MUITO MELHOR o conteúdo. A desvantagem é que os alunos podem acabar se distraindo com outras coisas online, como Buzzfed e outros jogos”.

O A1 descreve como uma vantagem a fácil utilização das tecnologias, e como desvantagem que através desses recursos fica mais fácil obter informações indevidas. Nesse contexto, Savi e Ulbricht (2008) declaram, que as tecnologias facilitam tanto a vida do professor quanto do aluno, mas que ao utilizá-los nos processos de ensino e aprendizagem, se defina um determinado objetivo, e que as utilize a fim de cumpri-lo.

Assim como o entrevistado A1, o A2 afirmou que uma das desvantagens é a utilização indevida. Por outro lado, como vantagem esse declara que através desses recursos é possível aliar a teoria à prática, ou seja, os estudantes poderão aprender de uma forma mais interativa e dinâmica.

O estudante A3, declara que não vê desvantagens ao utilizar as tecnologias digitais, e como vantagem ele afirma que o método de ensino tradicional deixou de ser interessante. De acordo com Coll e Monereo (2010), essa é umas das características dos nativos digitais, que veem as tecnologias digitais como um ponto positivo.

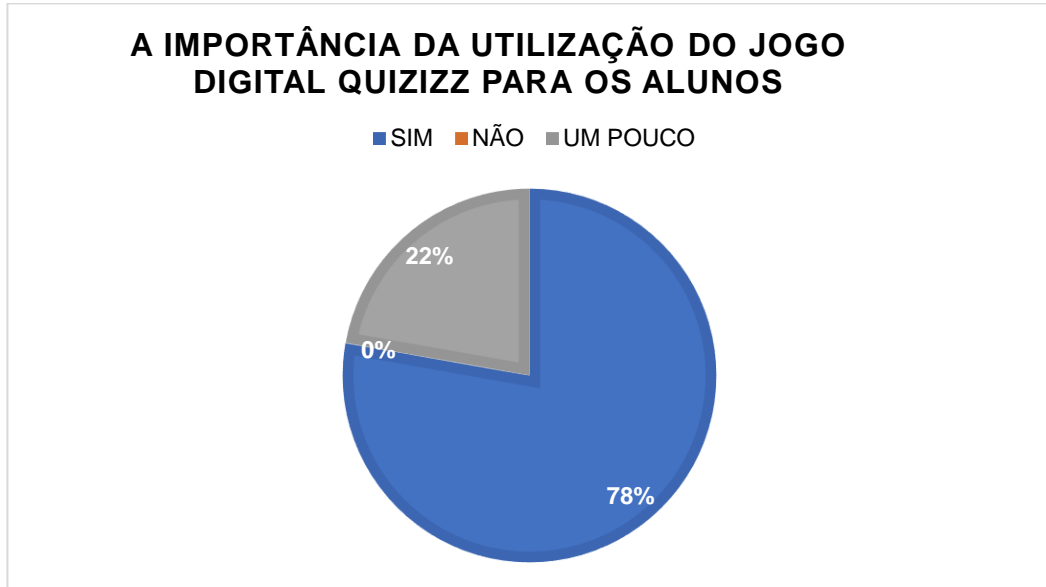
O entrevistado A4 ver como uma das vantagens da tecnologia em sala de aula, a aproximação da relação professor e aluno, e como desvantagem o mau uso das mesmas. Sob este ponto de vista, Moran (2010), afirma que as tecnologias tem a capacidade de promover o diálogo mais constante entre professor e aluno.

O entrevistado A5 frisa a questão de o jogo proporcionar o ensino através da diversão como uma vantagem, mas ressalta que se não houver o controle necessário pode acabar prejudicando.

Nesse sentido, Moran (2015), citado por Vargas e Ahlert (2018), afirma que os jogos por possuírem diversas faces instigantes e dinamizadas, podem facilitar a compreensão dos estudantes, mas que devem ser aplicados com estratégias bem planejadas.

A próxima pergunta discute a questão da importância da utilização do jogo digital Quizizz.

Gráfico 8: “Você considera que o uso do jogo digital Quizizz foi importante no seu processo de ensino e aprendizagem?”



Fonte: Autores

Assim como no Gráfico 8 está representado que, 78% dos entrevistados responderam que sim, o equivalente a 28 deles, e 22% no qual corresponde a 8 pessoas, disseram que um pouco, ninguém respondeu que não. Nesse sentido Amorim et al. (2016) afirma que através do jogo o estudante tem a sensação de estar colocando em prática o conteúdo visto na teoria.

Ao explicarem porque o jogo foi importante, os estudantes citaram que o jogo facilitou na fixação do conteúdo, bem como na motivação em participar da aula. Um dos alunos respondeu o seguinte: “Estimulando a competição, os alunos se dedicam mais e, como a tecnologia oferece atendimento o tempo todo, os alunos aprendem com o jogo”.

Sob este contexto, Silva e Brincher (2011), afirmam que os jogos são de fundamental importância para o desenvolvimento intelectual, por esses possuírem diversos recursos desafiadores para os seus jogadores, acabam por proporcionar um aprendizado crítico, ativo e estimulante.

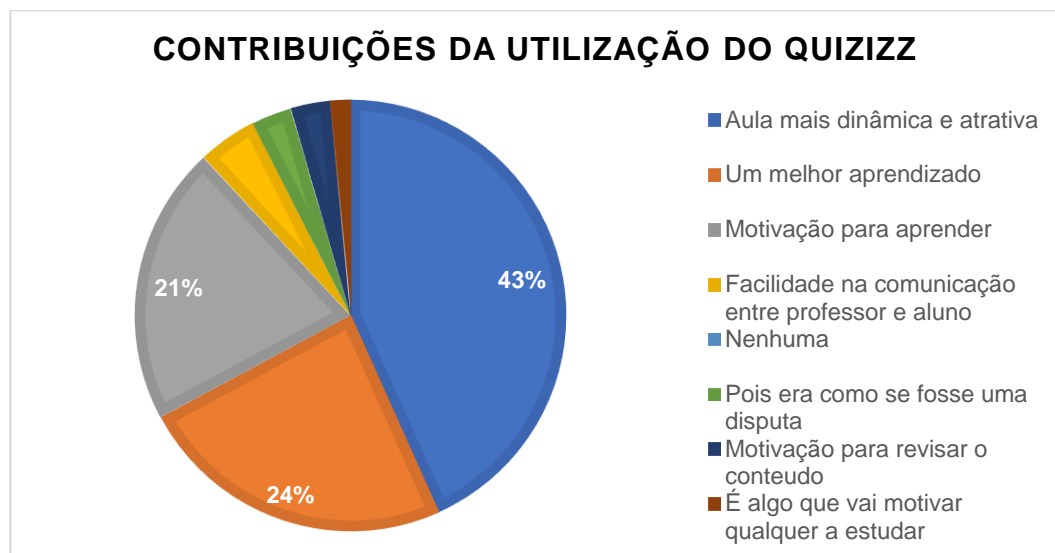
O gráfico referente a próxima questão, traz os resultados do questionamento “Quais as principais contribuições que o uso do jogo digital Quizizz trouxe para você?”. Foram sugeridas aos estudantes algumas opções de respostas, tais como:

- 1 Aula mais dinâmica e atrativa

- 2 Um melhor aprendizado
- 3 Motivação para aprender
- 4 Facilidade na comunicação entre professor e aluno
- 5 Nenhuma

Também foi sugerida a alternativa “Outro”, para que os entrevistados pudessem expressar suas opiniões se assim desejassem, 5 deles optaram por esta alternativa dando 3 respostas diferentes, bem como aponta o Gráfico 9.

Gráfico 9: Contribuições da utilização do jogo digital Quizizz para os alunos



Fonte: Autores

Assim como demonstrado no Gráfico 9, observa-se que 43% dos estudantes optaram por aula mais dinâmica e atrativa, na qual é um dos principais pontos de utilização de jogos digitais para promoção do aprendizado. Sob este ponto de vista, Ribeiro (2012), declara que a atratividade que os jogos trazem despertam um maior interesse dos estudantes.

Os dados também apontam que 24% dos entrevistados responderam que o Quizizz pode promover um melhor aprendizado. De acordo com Vargas e Ahlert (2018), aprender através de jogos incentiva o estudante a sempre está pesquisando mais, o que lhe traz uma maior gama de informações.

Nota-se que 21% dos questionados disseram que ao utilizar o Quizizz, ele pode contribuir numa motivação para aprender, o que hoje em dia está muito raro nas salas

de aula. Neste contexto, Savi e Ulbricht (2008) afirmam, que os estudantes atuais tem essa necessidade de inovação tecnológica em seus ambientes de convivência diária.

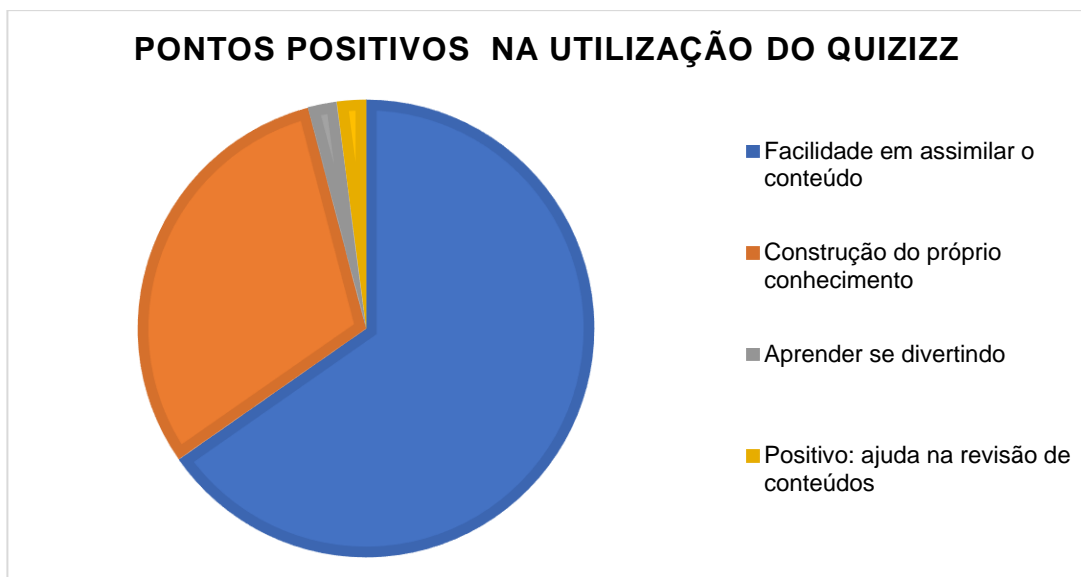
As demais alternativas obtiveram uma atenção menor por parte dos estudantes, com exceção da opção nenhuma que ninguém marcou. Desse modo é possível perceber que de alguma forma o jogo digital Quizizz pôde contribuir no aprendizado dos estudantes.

O próximo questionamento está relacionado aos pontos positivos e negativos da utilização do jogo: “Cite os pontos positivos e negativos de se utilizar um jogo como auxílio da disciplina de Língua Portuguesa”. Neste questionamento também foram sugeridas aos entrevistados algumas opções de respostas, as quais são:

- 1 Facilidade em assimilar o conteúdo
- 2 Construção do Próprio conhecimento
- 3 Dificuldade de aprendizagem
- 4 Facilidade em distrair-se

Assim como na questão anterior também foi sugerida a alternativa “Outro”, para que os entrevistados pudessem expressar suas opiniões se assim desejassem, 3 deles optaram por esta alternativa dando 3 respostas diferentes, o Gráfico 10 aponta os pontos positivos na utilização do Quizizz.

Gráfico 10: Pontos positivos na utilização do jogo digital Quizizz



Fonte: Autores

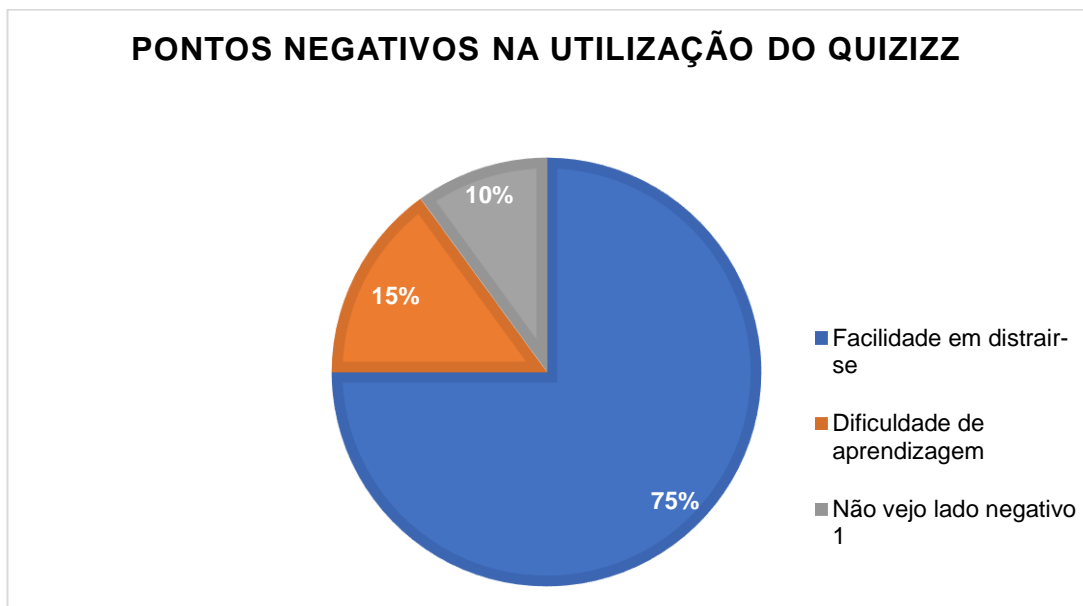
De acordo com os dados expostos no Gráfico 10, nota-se que, 47% dos estudantes optaram pela facilidade em assimilar o conteúdo como um ponto positivo da utilização do Quizizz. Assim, indo ao encontro a afirmação dos entrevistados em relação aos jogos, Savi e Ulbricht (2008) declaram, que através dos jogos os conhecimentos podem ser facilitados, pois eles são fontes de aprendizado em todas as áreas.

Outro ponto positivo escolhido pelos estudantes foi sobre a construção dos próprios conhecimentos, o qual foi apontado por 22% dos entrevistados. Nessa perspectiva, Silva (2014) assegura que através dos recursos tecnológicos digitais o aluno molda os seus próprios conhecimentos, pois estes oferecem uma maior interatividade.

Na opção “Outro”, um dos estudantes escreveu que através do Quizizz ele pôde aprender se divertindo. Um outro falou que o jogo “ajudou na revisão do conteúdo”, para o estudante em questão o jogo foi utilizado com este objetivo na disciplina.

Ainda em relação ao questionamento anterior que busca compreender os pontos positivos e negativos na utilização do Quizizz, o Gráfico 11 aponta os pontos negativos na utilização do Quizizz.

Gráfico 11: Pontos negativos na utilização do jogo digital Quizizz



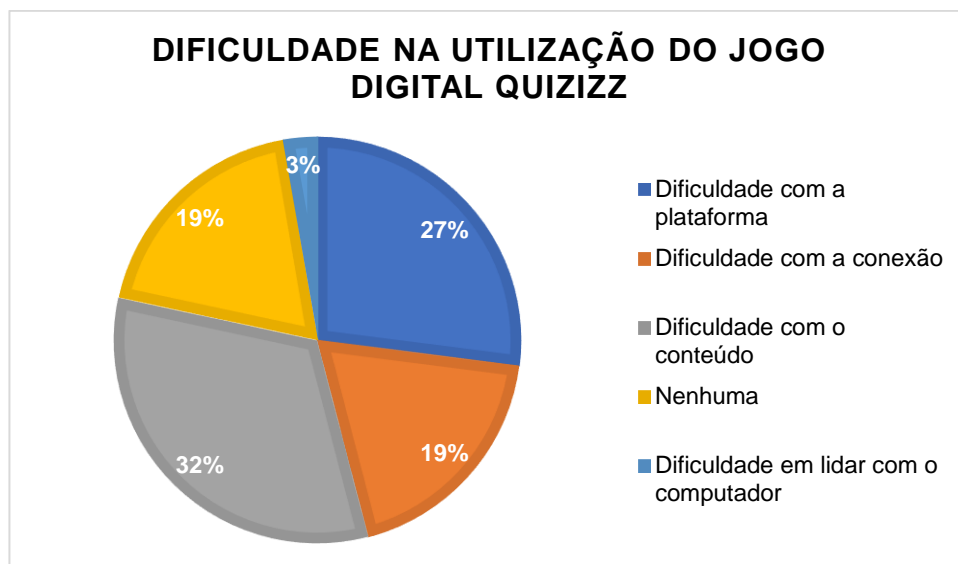
Fonte: Autores

De acordo com o gráfico 11 o ponto negativo mais citado pelos estudantes foi a facilidade de distração que os jogos promovem, a qual foi assinalada por 75% dos questionados. Levando em consideração esses aspectos, a distração com outros dados, quando conectado aos meios tecnológicos, de fato é facilitada, pois o acesso a outras informações é mais rápido e fácil. Sob este ponto de vista, Tajra (2008) deixa claro que a utilização das ferramentas tecnológicas digitais deve ser realizada com um propósito específico, para que se possa atingir o objetivo almejado.

O ponto negativo relacionado a dificuldade de aprendizagem através dos jogos digitais, obteve um percentual de 15% das respostas. Na opção “outro” 10% dos estudantes citaram não terem visto lado negativo, de fato, se traçada uma meta a ser alcançada e não se desviar dela, não há de ter ponto negativo. Assim como afirma Tajra (2008), que o uso de ambientes digitalizados necessita-se de um planejamento prévio para que se possa alcançar o que se pretende.

O último questionamento feito aos estudantes foi: “Qual a sua principal dificuldade na utilização do jogo?”. Nesta foram sugeridas algumas alternativas a serem marcadas. Os dados estão apresentados no Gráfico 11:

Gráfico 12: Dificuldade na utilização do Quizizz



Fonte: Autores

Os dados demonstram que a maior dificuldade dos estudantes foi em relação ao conteúdo visto durante o jogo, tendo 32% deles optado por esta alternativa. A

segunda maior dificuldade está relacionada à utilização da plataforma, onde 27% dos alunos a afirmaram.

As alternativas referentes a conexão e a nenhuma dificuldade tiveram um percentual de 19% de respostas cada uma. E ainda teve um estudante que optou por a opção “Outro” e colocou como uma dificuldade, a adversidade em manusear o computador.

É possível perceber que mesmo com as diversas oportunidades de acesso aos mais variados tipos de informações, ainda circulam muitas dificuldades quando se trata da utilização dos recursos tecnológicos digitais nos ambientes educacionais. Pois mesmo em uma época de estudantes nativos digitais, a escola ainda deixa muito a desejar na questão da inclusão da tecnologia em sala de aula.

De acordo com Masetto (2010), a questão da inclusão das tecnologias nos ambientes educacionais vem sendo discutida a muito tempo, e mesmo com atenção especial a essa discussão, ainda hoje é muito difícil convencer os seus responsáveis de que esses recursos são de fundamental importância para os processos de ensino e aprendizagem.

Apesar das mudanças nos cenários referentes a utilização de recursos digitais, em especial os jogos, até esse momento existe muita escassez do seu uso em sala de aula. Sob este contexto, Frank (2010) afirma que os professores atuais ainda não se encontram preparados para essa inserção da tecnologia na escola, pois estão imigrando levemente para essa época digitalizada.

A partir da análise do último questionamento finaliza-se os resultados obtidos através da aplicação do jogo digital Quizizz como ferramenta auxiliadora nos processos de ensino e aprendizagem da disciplina de Língua Portuguesa.

Para a unidade escolar Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins – Campus Araguatins, a utilização do jogo Quizizz não foi algo tão inovador, pois eles já haviam utilizado outros tipos de jogos, porém pelos relatos dos estudantes entrevistados sua utilização foi fundamental nos processos de ensino e aprendizagem.

Já para a unidade escolar Colégio Estadual Denise Gomide Amui, a aula através do jogo digital Quizizz foi uma forma totalmente nova de se aprender, além de contribuir bastante com a absorção dos seus conhecimentos.

A diferença de escolas ficou bastante visível durante a aplicação, em relação a usabilidade dos recursos tecnológicos digitais em sala de aula. Já em relação aos conhecimentos adquiridos através da ferramenta, foi possível perceber que ambas as unidades se saíram bem após os resultados da avaliação somativa.

Desse modo, é necessário que professores e alunos se atentem para as questões que os fazem progredir nos processos de ensino e aprendizagem. Pois Freire (2005) declara, que o sucesso para um bom aprendizado é o acompanhamento e a adequação nas constantes evoluções nos métodos de ensino e aprendizagem.

Levando em consideração esses aspectos, a utilização do jogo digital Quizizz proporcionou uma aula inovadora através de ambientes atrativos e dinâmicos, bem como uma oportunidade de desenvolver habilidades, as quais os jogos têm a capacidade de proporcionar.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, um dos assuntos mais comentados na sociedade estão relacionados as tecnologias digitais e seus impactos para os meios. Conseqüentemente toda mudança na sociedade atinge os ambientes escolares, pois estes são de fundamental importância para o crescimento do cidadão.

Levando em consideração esses aspectos, este trabalho buscou apresentar a importância da utilização de recursos tecnológicos digitais em sala de aula, em especial o jogo digital Quizizz, e as suas principais contribuições para os processos de ensino e aprendizagem.

É notável que ainda existe muita resistência por parte das unidades escolares quando se trata da inclusão das ferramentas tecnológicas em sala de aula, algumas por falta de aparatos suficientes, outras por resistência dos professores, e outras até mesmo pela falta de informação sobre as diversas formas de se utilizar esses meios como um recurso pedagógico.

Apesar de todas essas dificuldades de inclusão da tecnologia, percebe-se que os estudantes atuais tem essa necessidade de integração das tecnologias digitais junto aos seus métodos tradicionais de ensino e aprendizagem, uma vez que estes já estão acostumados com esses recursos diariamente e, uma boa maneira da escola cumprir um de seus objetivos que é a de formar cidadãos críticos e conscientes, é trazendo a realidade dos estudantes para dentro do contexto escolar.

Nesse sentido, foi possível notar que o jogo digital Quizizz foi de grande relevância para realização de uma integração entre a tecnologia e o conteúdo na disciplina de Língua Portuguesa, em ambas as escolas, proporcionando não só uma aula mais dinâmica e atrativa, mas também uma melhor assimilação do assunto estudado.

Além disso, nota-se que o uso do Quizizz trouxe diversas vantagens para a aprendizagem dos alunos, tais como: a integração da teoria a prática, a motivação em construir seus próprios conhecimentos, a inserção de um novo método de ensino, bem como a facilitação da compreensão dos estudantes.

Apesar de ter-se notado dificuldades com o conteúdo passado no Quizizz, com a utilização da plataforma, bem como com a conexão durante o jogo. É notório que a

utilização do jogo digital Quizizz trouxe mais pontos positivos do que negativos para os processos de ensino e aprendizagem dos estudantes

Desse modo, considera-se que a utilização de jogos digitais é de extrema importância nos ambientes educacionais, pois influenciam positivamente na aprendizagem dos estudantes contemporâneos. Além do mais os alunos nativos digitais esperam essa utilização, para que haja uma consolidação da teoria com a prática.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Marcos Alexandre; BORTOLUZZI, Valeria Iensen. (Org.). **Formação de professores: ensino, linguagens e tecnologias** - Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2018.
- AMORIM, Myrna, Cecília Martins dos Santos et al. **Aprendizagem e Jogos: diálogo com alunos do ensino médio-técnico**. Educação & Realidade, [s.l.], v. 41, n. 1, p.91-115, mar. 2016. FapUNIFESP (SciELO). Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/2175-623656109>>. Acesso em: 15 set 2019.
- ARAÚJO, Inês; CARVALHO, Ana Amélia. **Capacitar professores para o uso da gamificação**. Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação Universidade de Coimbra. Coimbra, Portugal, 2017. Disponível em: <researchgate.net> Acesso em: 09 dez. 2019.
- BARBOSA, Cristiane Clébia. **A contribuição das Metodologias Ativas como recurso didático no Ensino Superior**. Prometeu. ISSN Revista on-line 21-75-0920. 2018.
- BARROSO, Raphael Henrique Dias. **A utilização do prezi em sala de aula: uma proposta de inclusão no ensino de história**. Revista virtual da cultura surda, 2014. Disponível em: <editora-arara-azul.com.br> Acesso em: 20 set. 2019.
- BARTOLINI, Angélica. et al. **Reflexões sobre o uso das tecnologias digitais da informação e da comunicação no processo educativo**. Revista Destaques Acadêmicos, 2012. Disponível em: <univates.br> Acesso em: 25 out. 2019.
- BERBEL, Neusi Aparecida Navas. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes**. Semina: Ciências Sociais e Humanas, 2011 - uel.br.
- BOLZAN, M. T; FLÔRES, M. L. P. **Diários virtuais na aprendizagem da literatura e da escrita: um estudo teórico**. Universidade Federal de Santa Maria 2012.
- BRINCHER, S; SILVA, F da . **Jogos digitais como ferramenta de ensino: reflexões iniciais**. Outra travessia, 2011 Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/Outra/article/view/26330>> Acesso em: 16 set. 2019.
- COLL, César, MONEREO, Carles. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e comunicação**. Tradução Naila Freitas; consultoria, supervisão e revisão técnica: Milena da Rosa Silva. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- CRESWELL, John W e CLARK, Vick L. **Plano. Pesquisas de métodos mistos**. pensa 2 ed. São Paulo 2013.
- FRANK, S. R. **Professores Imigrantes Digitais e Alunos Nativos Digitais: Conflitos, Desafios e Perspectivas**. Universidade Federal de Santa Maria 2010.

FERNANDES, João Carlos Lopes. **Educação digital: Utilização dos jogos de computador como ferramenta de auxílio à aprendizagem.** Fasci-Tech – Periódico Eletrônico da FATEC-São Caetano do Sul, São Caetano do Sul, v.1, n. 3, Jul./Dez. 2010, p. 88 a 97. Disponível em: <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1203198.pdf>> Acesso em: 09 dez. 2019.

FREIRE, Paulo e NOGUEIRA, Adriano. **Que fazer: teoria e prática em educação popular.** 8ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

GASPAR, W; Oliveira, E. H.T; Oliveira, K. M. T. **Aprendizagem da Língua Portuguesa com dispositivos móveis: um mapeamento sistemático da literatura.** 2015. Disponível em: <br-ie.org> Acesso em: 27 out. 2019.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

HOELFMANN, Camila. **O uso de jogos digitais educacionais no processo de ensino e aprendizagem.** 2016. Disponível em: <repositorio.ufsc.br> Acesso em: 25 out. 2019.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliação Mediadora: uma prática em construção da pré-escola à Universidade.** P. Alegre. Educação e Realidade. 1993.

LEFFA, V. J;_ BOHN, H. I; DAMASCENO, V. D. **Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula.** Revista de Estudos de Literatura. 2012.

LOPES, Inara Erice de Souza Alves. et al. **Quiz em metodologias ativas: suporte no ensino e aprendizagem.** Disponível em: <<http://www.editorarealize.com.br/>> Acesso em: 25 out. 2019.

MARCONI, Martins de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados.** 7. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MELLO, Luciana Mello da Silva; TREVISAN, Michele Kapp. **Produção de vídeos em sala de aula: uma nova forma de compor textos.** 2011 Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/2772/Mello_Luciana_Mello_da_Silva.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 20 set. 2019.

MORALES, Pedro, SJ. **Avaliação escolar o que é, como se faz.** 1. ed. São Paulo: Loyola 2003.

NETO, S. R da Silva; SANTOS, H. R. M; SOUZA, A. A de. **Jogos educacionais como ferramenta de auxílio em sala de aula - Anais do Workshop de Informática na Escola,** 2013.

RIBEIRO, Andréa Lourdes. **Jogos digitais online: ampliando o (s) letramento (s) na sala de aula.** IV Simpósio Hipertexto e tecnologias na educação. Universidade Federal de Pernambuco 2012.

RIBEIRO, Fernanda Rodrigues. **Jogos educacionais digitais para ensino de língua portuguesa:** uma proposta de avaliação didático-pedagógica e ergonômica – Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2013.

SILVA, Fernando; BRINCHER, Sandro. **Jogos digitais como ferramenta de ensino:** reflexões iniciais. Outra travessia, 2011. Disponível em: <periodicos.ufsc.br> Acesso em: 02 nov. 2019.

SANTOS, Edilene Araújo dos; SILVA, Maria do Socorro de Lucena. **Práticas de leitura e escrita através das tecnologias digitais** - 2014. Disponível em: <<http://editorarealize.com.br>>. Acesso em: 20 set. 2019.

SAVI, R; ULBRICHT, VR. **Jogos digitais educacionais:** benefícios e desafios. RENAME - Revista Novas Tecnologias na Educação; v. 6, n. 1; pp. 3-10, dezembro 2008.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa:** educação, comunicação, mídia clássica... 7. Ed. São Paulo: Loyola, 2014.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita:** letramento na cibercultura. Educação & Sociedade, 2002 - SciELO Brasil.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na Educação:** novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade. 8. Ed. São Paulo: Érica, 2008.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. Et al. **Jogos educacionais.** 2004. Disponível em: <lume.ufrgs.br> Acesso em: 27 out. 2019.

ULIANO, Kelly C. Machado Luiz. **Tecnologia Digital De Informação E Comunicação (Tdic) Na Educação:** Aplicativos e o Mundo Tecnológico No Contexto Escolar. Universidade Federal De Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

VALENTE, José Armando. **A comunicação e a educação baseada no uso das tecnologias digitais de informação e comunicação.** Revista unifeso, 2014. Disponível em: <revista.unifeso.edu.br> Acesso em: 25 out. 2019.

VARGAS, Daiana de; AHLERT, Edson Moacir. **O processo de aprendizagem e avaliação através de quiz.** 2018. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10737/2038>>. Acesso em: 15 set. 2019.

VENCIGUERA, Mariângela Romeiro Marques. **A linguagem midiática em sala de aula.** 2013. Disponível em: <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4455/1/MD_EDUMTE_2014_2_88.pdf>. Acesso em: 15 set. 2019.

VASCONCELOS, Maria Lucia. **Educação básica:** a formação do professor, relação professor-aluno, planejamento, mídia e educação. São Paulo: Contexto, 2012.

WERTHEIN, Jorge. **A sociedade da informação e seus desafios.** Ciência da informação, Brasília, 2000 - SciELO Brasil.

ZHAO, Fang. **Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom.** International Journal of Higher Education; v. 8, n. 1; pp. 3-10, janeiro 2019. Disponível em: <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1203198.pdf>> Acesso em: 09 dez. 2019.