



**APLICATIVOS DE QUIZ DIGITAL QUIZLET E QUIZIZZ NA EDUCAÇÃO:
VERIFICANDO OS CONHECIMENTOS DOS ESTUDANTES DE FORMA
GAMIFICADA ATRAVÉS DE DISPOSITIVOS MÓVEIS**

Luiz Phillipe da Silva Simões
Luciana Alves Firmo
lphillipesimoes@gmail.com

RESUMO

Este artigo apresenta um estudo comparativo de duas ferramentas digitais para aplicação de quizzes com o objetivo de dinamizar as aulas, sejam remotas ou presenciais. Foram selecionados os aplicativos/plataformas *Quizlet* e *Quizizz* por serem instrumentos já conhecidos pelos pesquisadores. Esta pesquisa possui uma abordagem qualitativa, na qual foram observados os recursos fornecidos, como a facilidade do uso e adequação aos objetivos de cada aula. Primeiramente, buscou-se traçar um breve entendimento do cenário da educação atual impactado pela necessidade do uso de tecnologias digitais para a continuidade do processo de ensino-aprendizagem em meio a pandemia de covid-19 no Brasil. Também almejou-se conceituar o mobile learning e a gamificação que estão presentes nesse tipo de aplicativo/plataforma. O *Quizlet* e o *Quizizz* possuem potencialidades extraordinárias, que despertam a criatividade do professor na elaboração de materiais interessantes e no estabelecimento de estratégias e regras de exploração inovadoras.

Palavras-chave: Quiz digital; mobile learning; gamificação; dispositivos móveis

ABSTRACT

This paper presents a comparative study of two digital tools for applying questionnaires with the aim of streamlining classes, whether remote or in-person. The applications / platforms *Quizlet* and *Quizizz* were selected because they are instruments already known by the researcher. This research has a qualitative approach, in which the available resources, ease of use and adequacy to the objectives of each class were observed. First, this article sought to outline a brief understanding of the current educational scenario impacted by the need to use digital technologies to continue the teaching-learning process in the midst of the covid-19 pandemic in Brazil. We also seek to conceptualize mobile learning and gamification that are present in this type of application / platform. Quizlet and Quizizz have extraordinary potential, requiring the teacher's creativity in the development of interesting materials and in the establishment of innovative exploration strategies and rules.

Keywords: Digital Quiz; mobile learning; gamification; mobile devices



Introdução

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) oferecem à sociedade alternativas de aproximação entre os professores e os estudantes, visto que o acesso à informação e aos modelos de comunicação on-line são atualmente mais dinâmicos e síncronos. A implantação do computador, os avanços proporcionados pela internet e o rápido desenvolvimento de ambos foram, sem dúvidas, imprescindíveis para que ocorressem grandes transformações na prática docente, como denota Barros (2017) ao afirmar que:

Esses equipamentos têm se apresentado como excelentes ferramentas para o processo de ensino-aprendizagem e consistem em aparelhos computacionais portáteis tais como celulares, smartphones, PDA (Assistente Pessoal Digital), MP3, MP4, DVD, computadores portáteis (notebooks e netbooks), tablets, livros eletrônicos, jogos portáteis, video game console, Tv Internet, dentre outros que utilizam redes sem fio.

Dessa maneira, a gradativa disponibilidade de dispositivos móveis viabilizou diferentes formas de comunicação e acesso à informação dentro e fora das escolas. Outro fator que impactou a Educação para o uso desses dispositivos foi a pandemia de covid-19, a partir de março de 2020, no Brasil. Nesse momento, a maioria das nossas escolas tiveram que adaptar-se ao novo contexto e passaram a incorporar metodologias educacionais já consolidadas com o objetivo de proporcionar aos estudantes a sensação de liberdade, a cooperação e parceria junto aos professores na produção de conhecimento, ultrapassando barreiras físicas da sala de aula.

O termo *mobile learning* ou *m-learning*, ou aprendizagem móvel, corresponde ao aprendizado em qualquer lugar e espaço e é considerado um paradigma educativo que está envolto em uma série de possibilidades de aplicações que emergem diante das mudanças que são necessárias ao processo evolutivo da melhoria da qualidade da educação (CLEOPHAS; CAVALCANTI; SOUSA; LEÃO, 2015)

Nesse sentido, o desenvolvimento contínuo dos dispositivos móveis cria um cenário no qual não se pode mais ignorar sua presença no nosso dia a dia, pois, com o surgimento de vários aplicativos (chamados de *Apps*), armazenamento de fotos, vídeos, mensagens, pagamento de contas e diversos serviços, ultrapassa a própria função da comunicação. Esses Apps também podem ser vistos como um grande potencial para enriquecer uma aula e



fomentar os processos reflexivos, contribuindo assim, para o processo de ensino e aprendizagem.

Pensando nessas possibilidades, o presente artigo procura comparar os aplicativos de quiz digital *Quizlet* e *Quizizz*, buscando conhecer o funcionamento de ambos e suas adequações para que as aulas, remotas ou presenciais, tornem-se mais dinâmicas e interativas, favorecendo a avaliação dos conhecimentos em tempo real. Tanto a *Quizlet* como a *Quizizz* são plataformas de ensino móvel intuitivas que trazem elementos do jogo para a sala de aula. Para Massi (2017), a gamificação tem permitido inovar a metodologia de ensino ao criar espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento, promovendo assim, graus de imersão e diversão que dificilmente são atingidos pelos métodos tradicionais.

Nesse contexto, pretende-se responder às seguintes perguntas de investigação: Comparativamente, as ferramentas digitais *Quizlet* e *Quizizz*, proporcionam ao professor a condição de personalização de suas aulas? Estas ferramentas conseguem aplicar vários elementos da gamificação para o maior engajamento estudantil?

Os objetivos do artigo é conceituar e identificar os aplicativos *Quizlet* e *Quizizz* como ferramenta educativa; analisar e apresentar dados de experiências empíricas em que elas tenham sido utilizadas em contexto educativo; e equacionar possibilidades educativas para as ferramentas.

A motivação para pesquisar esse tema surgiu a partir da experiência prática dos investigadores deste trabalho em suas experiências docentes em aulas nos Anos Finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio, em que essas ferramentas foram alvo de exploração e avaliação de conhecimentos. Outro fator motivador para a escrita do trabalho foi a baixa produção científica disponível sobre experiências didáticas com uso delas.

APRENDIZAGEM MÓVEL E LUDICIDADE

Com um smartphone ou um tablet em mãos conectados à internet, o estudante pode buscar os conteúdos curriculares e estudá-los em qualquer lugar e a qualquer momento. O que antes era encontrado apenas dentro do espaço escolar e sob a guarda de um professor, hoje pode ser acessado, debatido, pesquisado e analisado antes mesmo do estudante entrar na sala de aula. Em outras palavras, hoje é possível vivenciar o mobile learning facilmente.



Diante desse contexto digital da atualidade, não cabe mais ao professor ser apenas um transmissor do conhecimento, mas sim, um provocador de ideias em uma sociedade que exige sujeitos críticos, competentes, criativos e flexíveis. Para isso, o professor não só deve ser um usuário das novas tecnologias na sua vida particular, como também, entender que o uso dos novos recursos tecnológicos pode ser grande aliado para o maior engajamento dos estudantes no processo autônomo do aprender.

Ciente de que os dispositivos móveis carregam consigo crescentes oportunidades, é contraditório pensar que em muitas cidades e estados brasileiros sancionam leis que proíbem o uso do celular na escola, mesmo sabendo que esse uso para fins pedagógicos seja permitido. Na cidade do Recife, por exemplo, a lei nº 17.837 foi criada em 2012, em pleno século XXI, momento no qual, a tecnologia móvel se mantém em amplo desenvolvimento. Isso nos mostra que tais leis dão suporte aos professores que ainda preferem métodos tradicionais de ensino.

Neste mesmo ano Shum e Crick (2012) afirmavam que a utilização de dispositivos móveis na aprendizagem serve de complemento à construção de conhecimento e significado dos alunos, de apoio à dinâmica em sala de aula e ao desenvolvimento da aprendizagem informal.

Com a chegada da pandemia do covid-19 em 2020, em que a maioria das nossas escolas ficaram fechadas devido às medidas de *lockdown* tomadas para conter a proliferação do vírus, a Educação de forma geral teve que adaptar-se para continuar exercendo seu papel de promover a aprendizagem. Embora a tecnologia já estivesse presente nas escolas, nesse momento ela era fundamental para o processo de ensino-aprendizagem. Assim, todos que fazem parte da comunidade escolar precisaram desenvolver novas habilidades. Os estudantes tiveram que desenvolver maior concentração e autonomia e os professores precisaram conhecer e utilizar novas ferramentas para prender a atenção do seu estudante em meio ao fascínio dos objetos da casa em que a maioria passou a assistir às aulas.

Nessa busca por encantar o estudante para estudar através das telas, uma estratégia que ganhou muitos professores adeptos foi o uso da gamificação nas aulas remotas. A gamificação traz elementos importantes para a motivação do aluno. Entre eles estão as metas, regras e sistemas de feedback dos jogos que são fundamentais para a criação do envolvimento voluntário do sujeito ao ambiente. Além disso, demais fatores são responsáveis pela criação de um ambiente lúdico e motivacional, como: situações fantasiosas, objetivos claros,



orientação, desenvolvimento de habilidades e estímulos. (BUSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014).

A gamificação tem sido apontada nos últimos anos como uma tendência nas metodologias didáticas para engajar os alunos e rever os conteúdos trabalhados em sala de aula.

Por essa razão, faz todo sentido investigar ferramentas que possam ajudar a implementar essa prática (DELLOS, 2015).

Quiz é o nome de um jogo de questionários que tem como objetivo fazer uma avaliação dos conhecimentos sobre determinado assunto. Podem ser perguntas relacionadas a um único tema ou de conhecimentos gerais que geram uma pontuação a cada resposta acertada. Além disso, pode ser jogado de forma individual ou em grupo, o que pode torná-lo um jogo que desenvolve habilidades de colaboração. Por todas as suas características, o quiz é um instrumento muito adequado ao ambiente escolar que traz consigo elementos da gamificação e que pode ser encontrado de maneira digital atendendo as necessidades do nosso cenário atual.

O QUE É O QUIZLET?

O *Quizlet* é um aplicativo/plataforma disponível na Internet, com oito ferramentas (sete para uso assíncrono e uma para uso síncrono) que estão distribuídas em dois modos de uso: o modo estudar, que se divide em cinco ferramentas que possibilitam diferentes maneiras de estudar o conteúdo, e o modo jogar, que apresenta três maneiras de estudo do conteúdo inserido em forma de *games*. Ele permite a criação de atividades educativas e gamificadas para a dinamização de exercícios de múltipla escolha, de ordenamento, de perguntas abertas e questionários durante as aulas. Para Barr (2016),

Entre algumas das vantagens da utilização do *Quizlet*, estão a habilidade de criar, de forma rápida, cartões de memória com desenhos e áudio, a habilidade de acessar o aplicativo em um computador ou smartphone, a habilidade de rearranjar os cartões automaticamente, de forma a evitar o aprendizado em série ou de memorizar a ordem de exibição, e a habilidade de interagir com cartões utilizando uma variedade de estudos e jogos.



De acordo com informações do próprio site, a missão do *Quizlet* é auxiliar docentes e alunos a estudar e a assimilar o conteúdo ao qual se dedicam, por meio da disponibilização de atividades convidativas e que possuam contribuições de indivíduos de vários locais.

O aplicativo é acessado através do endereço <https://quizlet.com/pt-br>, no qual os professores podem se cadastrar, selecionar lista de atividades prontas disponíveis, customizar as já existentes e/ou criar seu *quiz* exclusivo. Nesse sentido, o professor poderá oferecer atividades tanto no laboratório de informática, quanto dentro de sala de aula. Caso os alunos tenham dispositivos móveis (celulares, *tablets*, *notebook*) e acesso à Internet, o professor enriquecerá suas aulas através da utilização dos dispositivos dos próprios alunos. Para realizar a aula com uso do aplicativo/plataforma, é necessário, inicialmente, que o professor se aproprie da ferramenta. Logo, o primeiro passo é a criação da sua conta, que poderá ser registrada no próprio *Quizlet*, e necessita apenas de dados básicos, como nome, *e-mail* e senha.

Ao ser manuseada a versão para dispositivos móveis, disponível para download, o usuário terá apenas cinco dos oito modos de uso exibidos pelo *Quizlet*: Aprender, Cartões, Escrever, Avaliar e Combinar. As possibilidades Soletrar, Gravidade e Live não estarão acessíveis devido às suas especificidades de uso: para jogar os games Soletrar e Gravidade é essencial que o jogador tenha à disposição uma tela maior para efetuar o que solicita cada jogo. Já no caso do Live, deve-se expor em uma tela desde o instante em que o código de acesso é gerado (quando cada aluno entra na partida, efetivamente, aparece, então, seu nome) até o ranking final dos alunos, gerado pelo aplicativo ao final de cada competição. O professor que escolher criar e adicionar sua própria lista de estudo com no mínimo 6 *flashcards*, poderá escolher elaborar termos e definições que priorizaram a temática de estudo.

A opção de uso Live, como o próprio nome já diz, é o único síncrono. Dessa maneira, é fundamental que alunos e professores estejam compartilhando o mesmo espaço físico ou on-line simultaneamente, ou seja, os interagentes devem interagir, mediados por um (celulares, *tablets* ou *notebook*). Os termos e definições que servirão de base para a gamificação provêm das listas de estudos já inseridas pelos professores na plataforma. Além disso, para que seja iniciado o jogo, é necessária a presença de no mínimo dois estudantes que estejam conectados em dispositivos móveis individuais. Uma vez cadastrados, os nomes dos participantes aparecerão na tela inicial do jogo e o professor solicitará o início da atividade



As atividades de *Quiz* permitem a pontuação dos alunos, caso respondam corretamente e com maior agilidade, produzindo um jogo em sala de aula.

O QUE É O QUIZIZZ?

O *Quizizz* é uma plataforma que realiza atividades em formato de teste (*quiz*) com muitos jogadores, o que permite estudar e testar seus conhecimentos sobre assuntos diversos (BASUKI; HIDAYATI, 2019).

De acordo com os criadores, 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 informa que considera o ritmo de cada aluno, pois as perguntas aparecem individualmente para cada participante com a possibilidade de revisão ao final do teste.

Além disso, forma de imediato um ranking, com oportunidades de personalização dos avatares e jogadas bônus. O jogo exibe modos diferentes, podendo ser em individual ou em grupo, formado aleatoriamente pelo próprio aplicativo e pode ser também aplicado de forma síncrona ou disponibilizado para responder de forma assíncrona.

Os *quizzes* são acessados pelo navegador de aparelhos (celulares, *tablets*, *notebook*) e os estudantes são livres para elaborarem os próprios *quizzes*. O professor precisa se inscrever e ter acesso aos testes disponíveis e fazer as personalizações. O elaborador, no caso o professor, pode configurar se deve apresentar uma música durante o jogo, selecionar memes para surgirem depois das respostas, pode programar que seja empregado uma sequência de perguntas diferenciada para cada aluno. O *Quizizz* pode ser agregado ao Google Classroom, possibilitando a interação do estudante por não precisar realizar o download do aplicativo.

Metodologia

A metodologia aplicada nesta pesquisa é de abordagem qualitativa, utilizando uma revisão da literatura para o embasamento teórico da mesma. Para Creswell (2016) numa pesquisa qualitativa, o pesquisador pode coletar dados não estruturados. Também foi feita uma análise comparativa dos dois aplicativos/plataforma, *Quizlet* e *Quizizz*, a partir da experiência dos usuários-pesquisadores ao navegar pelas ferramentas. Para Investigar o



Quizlet acessamos a plataforma pelo endereço: <https://quizlet.com/> e nele foram feitos o cadastro e observação da facilidade para realizá-lo. Posteriormente, observaram os recursos oferecidos para a personalização, as oportunidades de reaproveitamento de materiais já prontos exibidos no aplicativo/plataforma, a dinamicidade do jogo, a forma de pontuação e acompanhamento da realização dos questionários pelo professor. Para o *Quizizz*, cujo endereço de acesso é <https://quizizz.com/>, os mesmos pontos foram observados e analisados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme foi possível evidenciar ao longo deste artigo, o uso de dispositivos móveis é uma realidade com grandes potencialidades educacionais. Contudo, a tecnologia por si só não solucionará qualquer imbróglio educacional se o agente humano, ou seja, os professores, não andarem engajados e imersos no processo, refletindo sobre estratégias e metodologias para incorporar esses artifícios aos seus conteúdos. Os cenários de utilização dos dispositivos móveis são extensos, uma vez que, são capazes de realizar ensaios a partir dos anos iniciais até a pós-graduação.

A gamificação tem acumulado prestígio na educação contemporânea como estratégia pedagógica que busca, na atividade lúdica e no uso de elementos dos jogos digitais, meios para se aproximar do cotidiano dos estudantes dedicados às culturas digitais e reconquistar o prazer em aprender dentro e fora da sala de aula.

O *Quizlet* e o *Quizizz* possuem potencialidades extraordinárias, requerendo a criatividade do professor na elaboração de materiais interessantes e no estabelecimento de estratégias e regras de exploração inovadoras.

Comparativamente, esses aplicativos apresentam suas características como visto na tabela abaixo:

Aplicativos / Características	Quizlet	Quizizz
Recursos	Live(jogo), Aprender, Avaliar, Escrever, Soletrar, Combinar, Cartões (<i>flashcards</i>), Gravidade.	Testes
Tipo de questão	Múltipla escolha	Múltipla escolha



Temporizador	sem tempo	Até 15 minutos
Ordem das questões	Aleatória	Aleatória
Recursos multimídia	Imagens	Imagens
Projeção das questões na aula	Não	Não
Música de fundo	Sim	Sim
Trabalho de casa	Sim	Sim

Consideramos que o uso dos aplicativos enriquece o progresso das competências para que o aluno possa “aprender a aprender”, assim como amplia a interpretação analítica, o raciocínio e a elucidação de problemas, expandindo o saber fazer e o saber ser, requisitos básicos para a autonomia do estudante.

Referências

BARR, B. W. B. Checking the effectiveness of quizlet as a tool for vocabulary learning. **The Center of EFL Journal**, v. 1, n. 2, p. 36–48, 2016.

BARROS, M. A. M.; TRAXLER, J. Aprendizagem Móvel no Ensino de Ciências: O que pensam nossos alunos sobre essa nova modalidade de formação? **Enseñanza de las ciencias**, Sevilla, n. extraordinário, p. 5165-5170, 2017.

BASUKI, Y.; HIDAYATI, Y. Kahoot! or Quizizz: the Students’ Perspectives. **English Language and Literature International Conference**, Semarang, Indonésia: 2019.

BUSARELLO, R. I.; ULBRICHT, V. R.; FADEL, L. M. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VAZIN, T. (org.). **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014

CRESWELL, J. W. Research design: qualitative, quantitative and mixed method approaches. **Politeia**. Thousand Oaks, California, Sage, n. 12, 2016.

CLEOPHAS, M.; CAVALCANTI, E.; SOUZA, F.; LEÃO, M. M-learning e suas facetas no contexto educacional: uma revisão da literatura. **R. Bras. de Ensino de C&T**, Curitiba, PR, v.8, n. 4, 2015.

DELLOS, R. Kahoot! A digital game resource for learning. **International Journal of Instructional Technology and Distance Learning**, v. 12, n. 4, p. 49-52, 2015.

MASSI, M. L. G. Criação de objetos de aprendizagem gamificados para uso em sala de treinamento. **Revista Científica Hermes**, Osasco, SP, n. 17, p. 18-35, 2017.



SHUM, S.; CRICK, R. Learning dispositions and transferable competencies: Pedagogy, modelling and learning analytics. **Proceedings of LAK'12** Vancouver, BC, Canadá, p. 92–101, 2012.