

Semana de Pedagogia e Encontro de Pesquisa em Educação de Maracaju

PLATAFORMA EDUCACIONAL QUIZIZZ: POSSIBILIDADES E LIMITES PARA OS PROCESSOS DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS

Katia Patricia Ribeiro Araujo

katiapatricia298@gmail.com¹

Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

Vanessa Daiana Pedrancini

vapedrancini@uems.br²

Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

Eixo 03 - Planejamento. Currículo. Práticas Pedagógicas. Avaliação.

RESUMO

As tecnologias fazem parte do nosso dia a dia e, desta forma, também estão atreladas no âmbito escolar para auxiliar nos processos de ensino e de aprendizagem. Dentre os recursos tecnológicos, atualmente, as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) se destacam na intensificação destes processos de forma significativa, sobretudo, quando associadas a metodologias que possibilitem a participação dos alunos na construção do conhecimento assertivas de forma a complementar esta aula. Nessa perspectiva, no ano de 2023, a Secretaria de Estado da Educação do Paraná (Seed-PR) implementou a plataforma digital *Quizizz*, que é uma sala de aula virtual com atividades interativas (*games*). Entretanto, vale questionar: A plataforma *Quizizz*, proposta pela Secretaria de Educação do Paraná, tem auxiliado no ensino? Quais suas possibilidades e limites na aprendizagem dos estudantes? Desta forma, o presente trabalho tem como objetivo geral investigar a relevância da plataforma *Quizizz* do Paraná (SEED) no processo de ensino e no engajamento e desenvolvimento cognitivo dos alunos na disciplina de Ciências. Com embasamento na pesquisa qualitativa descritiva, os dados serão coletados por meio da análise do conteúdo da plataforma, entrevista com os docentes de ciências e aplicação de questionários aos alunos com o intuito de conhecer as percepções docente/discente em relação ao uso da plataforma *Quizizz*. A plataforma educacional é um recurso digital utilizado por professores e alunos e as mais conhecidas e utilizadas são: Kahoot, *Classroom*, o *KhanAcademy*, *Youtube*, *Whatsapp*, *Matific* e *Quiz Let*. A plataforma *Quizizz*, é um recurso digital de gamificação, que busca estimular os alunos em suas atividades de forma interativa por meio de elementos como pontuações, desafios, recompensas, rankings e avatares; ao mesmo tempo que estão jogando, conteúdos são lembrados e revisados. Analisa-se, portanto, que, o uso deste recurso pode auxiliar a prática docente, desde que atrelado a metodologias adequadas, considerando as necessidades e o contexto que os alunos encontram-se imersos.