

## Kahoot! & Quizizz: um estudo de caso sobre o potencial de dois RED no aprendizado de inglês

### Kahoot! & Quizizz: a case study on the potential of two DLR for learning English

Karlucy Farias de Sousa<sup>1</sup>  
Maria Larisse Pinheiro Uchoa<sup>2</sup>  
Nukácia Meyre Silva Araújo<sup>3</sup>

#### Resumo

Vivemos em uma era na qual uma informação pode ser vista e compartilhada em uma velocidade assombrosa – e ainda de forma gratuita e segura. Nessa seara, a tecnologia pode ser uma aliada para a educação. Levando em consideração que muitos discentes de um dos *campi* do interior do estado do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará costumam menosprezar a disciplina de Língua Inglesa<sup>4</sup>, utilizamos dois Recursos Educacionais Digitais (RED) para propor atividades com traços de gamificação no ambiente de sala de aula remota, para promover engajamento e maior interesse nas aulas da referente língua estrangeira, sob a ótica de Freire (2009), Ramos (2009) e Kenski (2003), em uma tentativa de superar os impasses decorrentes do enfrentamento do Coronavírus (SARS-COV-2/COVID-19). Destarte, o presente estudo analisou a percepção dos estudantes sobre o impacto das ferramentas *Kahoot!* e *Quizizz* no ensino e na aprendizagem das disciplinas de Inglês para Fins Específicos. Para conduzir esse estudo de caso com traços exploratórios, inicialmente, propusemos atividades com esses RED no referido componente curricular, na modalidade remota. Posteriormente, na finalização do semestre letivo, foi enviado um formulário on-line para que os alunos regularmente matriculados que utilizaram esses recursos expressassem suas impressões. Obtivemos respostas de vinte dois (22) educandos reconhecendo a importância dos dois RED para a melhora do aprendizado, o reforço dos conhecimentos adquiridos via videoaulas e a revisão de questões, deixando as aulas mais dinâmicas. Portanto, a prática pedagógica adotada parece ter sido eficaz; contudo, outros estudos com grupos maiores precisam ser conduzidos.

**Palavras-chave:** Inglês como LE. Recursos Educacionais Digitais. Ensino Remoto Emergencial.

#### Abstract

We live in an era in which information can be accessed and shared at an astonishing speed – and yet for free and safely. In this framework, technology can be an ally for education. Taking into account that many students from one of the campuses in the rural area of the state of Ceará of the Federal Institute of Education, Science and Technology of Ceará tend to belittle the academic subject of English, we used two Digital Learning Resources (DLR) with traces of gamification to propose activities during remote classes, aiming at promoting engagement in English language classes, under the scope of Freire (2009), Ramos (2009) and Kenski (2003), in an attempt to overcome the impasses caused by Coronavirus (SARS-COV-2/COVID-19). Therefore, the present study analyzed students' perception of the impact of *Kahoot!* and *Quizizz* in the teaching and in the learning of English for Specific Purposes. In order to conduct this case study with exploratory features, we initially proposed activities with these DLR in the aforementioned curricular component, during Emergency Remote Teaching. Subsequently, at the end of the academic semester, an online form was sent to students who were regularly enrolled and who have used these tools with the intent that they could express their impressions. We obtained responses from twenty-two (22) students; they recognized the importance of the two DLR for the improvement of learning, the reinforcement of the knowledge acquired after watching the video classes and the review of questions, making classes more dynamic. Hence, this pedagogical practice seems to be effective; however, other studies should be conducted with larger groups.

**Keywords:** English as FL. Digital Learning Resources. Emergency Remote Teaching.

<sup>1</sup> Mestre. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE), Limoeiro Norte, Ceará, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3967-9324>. E-mail: [karlucy.farias@ifce.edu.br](mailto:karlucy.farias@ifce.edu.br).

<sup>2</sup> Graduanda. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE), Limoeiro Norte, Ceará, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7889-1286>. E-mail: [maria.larisse.pinheiro11@aluno.ifce.edu.br](mailto:maria.larisse.pinheiro11@aluno.ifce.edu.br).

<sup>3</sup> Doutora. Universidade Estadual do Ceará (UECE), Fortaleza, Ceará, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1951-0417>. E-mail: [nukacia.araujo@uece.br](mailto:nukacia.araujo@uece.br).

<sup>4</sup> Por se tratar da disciplina cujo nome é “Língua Inglesa”, as iniciais estão maiúsculas.

## 1 Introdução

A globalização vem se expandindo, fortalecendo as relações comerciais, culturais e políticas entre os países (COELHO; PRATES, 2021). Para que ocorra a aproximação entre fronteiras, faz-se necessária a compreensão linguística entre os envolvidos. Nesse âmbito, a língua inglesa se sobressai, sendo atualmente a língua internacional: ela está presente em todo mundo, atravessando fronteiras, agregando conhecimento em contextos pessoais, culturais e profissionais.

De acordo com Coelho e Prates (2021), o inglês é indispensável para a inserção no mundo globalizado, uma vez que, além da sua força política no mundo, ele também viabiliza o acesso ao conhecimento. Segundo os autores mencionados, a maior parte das informações sobre o que ocorre em todo o globo é divulgada em língua inglesa, que, além de ser a primeira língua de mais de quinhentos milhões de pessoas, é “a língua mais falada do mundo por não-nativos e, provavelmente, o único idioma que possui mais falantes não-nativos que nativos” (COELHO; PRATES, 2021, p. 1).

Apesar de toda essa validação para o ensino da língua inglesa, a situação do ensino desse idioma no Brasil ainda se encontra, infelizmente, com muitas lacunas, em especial nos Ensinos Fundamental e Médio, conforme citam Timbane e Dos Santos Duarte (2020). Essa situação é preocupante, pois inviabiliza a comunicação com estrangeiros. Coelho e Prates (2021, p. 2) corroboram a discussão ao apontar que “o ensino da língua inglesa é incipiente na escola básica, restringindo a um básico conteúdo gramatical e quase nenhuma prática na habilidade falar.” Os referidos autores ainda descrevem o cenário atual:

Em situações do cotidiano das aulas de língua inglesa, é comum ouvir muitos docentes afirmarem que os alunos sabem muito pouco e estes, por sua vez, alegam ser muito difícil aprender uma nova língua, agregando-se ainda os problemas familiares e o baixo nível socioeconômico, o que faz com que estes apresentem, cada vez menos, um interesse pela aprendizagem da língua estrangeira. (COELHO; PRATES, 2021, p. 6).

Ademais, é inegável que nossa sociedade está em transformação constante, abrangendo as formas de ensinar e aprender (RAMOS, 2009; LEITE, 2020). Freire (2009, p. 14) ratifica nosso posicionamento ao reforçar que o “[...] contexto social em que vivemos é marcado pela rapidez e imediatismo proporcionados por novas modalidades de acesso, armazenamento, recuperação e intercâmbio de informações.” Nesse cenário, a referida autora constata a relevância do “realinhamento da educação às necessidades e expectativas de uma sociedade que, dinâmica e sob influências de várias naturezas, também se encontra em processo de digitalização.” (Ibid., p. 14). Em razão disso, o(a)

educador(a) deve desempenhar “os papéis de interlocutor, pesquisador reflexivo e intérprete crítico de sua prática” (Ibid., p. 15), viabilizando o desenvolvimento mais autônomo e participativo dos aprendizes (LEITE, 2020). Todavia, há um abismo entre a expectativa e a realidade em nossas instituições de ensino, como Freire (2009) sugere:

[...] há evidências de que o tempo flui em um ritmo extremamente mais lento do que aquele que conduz a evolução social, levando-nos a supor que, no âmbito escolar, as noções de tempo e espaço, zelosamente preservadas, são desconectadas da realidade. Embora inseridas em um único contexto histórico-cultural, escola e sociedade parecem não caminhar na mesma direção nem falar a mesma língua: a escola mostra-se previsível, normativa, priorizando uma linguagem prescritiva, atuando em via de mão única, perpetuando a transmissão de conhecimento disciplinar e fragmentado. A sociedade, ao contrário, é dinâmica, multimidiática e imprevisível, priorizando a multiplicidade e simultaneidade de linguagens, valorizando o conhecimento em rede, transdisciplinar, construído, coconstruído, desconstruído e dinamicamente reconstruído a todo momento e ao longo da vida. (FREIRE, 2009, p. 16).

Um outro aspecto a mencionar é a pandemia da COVID-19, que afetou drasticamente nossa sociedade e nossas vidas. São inegáveis os reflexos negativos que ela causou, em especial na educação. No Brasil, o Ministério da Educação publicou e atualizou portarias para a Educação Básica e Superior (BRASIL, 2020a, 2020b): em 17 de março de 2020, foram estabelecidas medidas para o enfrentamento da emergência em saúde pública, visando assegurar a vida e a segurança de todos, havendo suspensão de aulas. Nessa conjuntura, ocorreu uma transição rápida para o Ensino Remoto Emergencial, afetando diretamente as fragilidades dos sistemas educacionais. Denardi *et al.* (2021) asseveram que o contexto pandêmico trouxe inúmeras dificuldades para os professores<sup>5</sup>, tanto físicas quanto técnicas, considerando que nesse formato houve várias transformações e adaptações, além de prejuízos no que diz respeito às aulas de língua inglesa, visto que ocorreu uma redução nas práticas orais, dificultando a aprendizagem, por exemplo.

Diante do cenário acadêmico modificado, a docente responsável pelas disciplinas de Inglês para Fins Específicos, de um dos *campi* do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, localizado no interior do estado, decidiu utilizar dois Recursos Educacionais Digitais (RED) para propor atividades com traços de gamificação no ambiente de sala de aula remota, objetivando promover engajamento e, possivelmente, um maior interesse nas aulas de língua estrangeira. Por conseguinte, o objetivo deste artigo é apresentar a percepção dos estudantes<sup>6</sup> sobre o impacto que as ferramentas *Kahoot!* e *Quizizz* proporcionaram ao processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa para eles,

<sup>5</sup> Os termos “docentes”, “educadores” e “professores” são usados de forma intercambiável neste texto.

<sup>6</sup> Os termos “discentes”, “alunos”, “estudantes”, “aprendizes” e “educandos” são usados de forma intercambiável neste texto.

enquanto discentes regularmente matriculados nos Cursos Técnico em Eletroeletrônica, Tecnologia em Alimentos, Tecnologia em Saneamento Ambiental, Licenciatura em Música e Bacharelado em Nutrição do referido *campus*.

Este artigo está dividido em cinco seções. Logo após esta seção, com nossas considerações iniciais, traremos os pressupostos teóricos do nosso estudo. Na sequência, apresentaremos o percurso metodológico que traçamos, seguido da apresentação e da discussão dos dados encontrados. Por fim, faremos as considerações finais sobre este estudo.

## 2 Pressupostos teóricos

A fim de desenvolver a pesquisa ora proposta, julgamos relevante discutir alguns temas. Iniciaremos com um panorama do ensino de inglês no IFCE; nessa senda, na sequência, abordaremos o uso de tecnologia na sala de aula, potencializado pela pandemia do novo Coronavírus; então finalizaremos com a descrição, de forma breve, dos dois Recursos Educacionais Digitais: *Kahoot!* e *Quizizz*.

No que concerne ao ensino de língua inglesa no IFCE, Ribeiro (2015) revela que essa instituição tem cooperado com o ensino de línguas dentro de sua área de atuação (mesmo não sendo um centro de ensino de idiomas), posto que desenvolve há anos o Projeto ESP<sup>7</sup>, incluindo a disciplina de Inglês Instrumental no Projeto Pedagógico de Curso da maioria dos cursos da instituição. Sobre o ESP, Coelho e Prates (2021) argumentam que ele está associado a:

situações, palavras, terminologias e aplicações relacionadas à área dos negócios. Esse tipo de desdobramento do Inglês representa uma ferramenta personalizada que serve a propósitos bem definidos pela necessidade de cada aluno/usuário. Busca-se, com essa abordagem, um caminho de excelência profissional, situando o falante da língua dentro de um planejamento linguístico voltado para as suas reais aplicações. (COELHO; PRATES, 2021, p. 5).

Entre os pontos positivos do Projeto ESP, Celani (2009) identifica: a) aprendizagem com uma finalidade claramente definida; b) necessidades definidas pela realidade dos educandos e pela função social da língua inglesa como língua estrangeira em nosso país; e c) conteúdos, materiais didáticos e metodologias baseadas nas razões para aprender e não em imposições políticas ou modismos.

<sup>7</sup> ESP é a sigla de *English for Specific Purposes*, que significa 'Inglês para Fins Específicos' em português; porém, é conhecido apenas como 'Inglês Instrumental'.

De uma forma geral, as disciplinas de Inglês Instrumental são curtas, com cerca de 40h/a; para além disso, no referido *campus*, elas estão relacionadas ao desenvolvimento de proficiência leitora<sup>8</sup> na área dos aprendizes. Nelas, através das aulas expositivas, os estudantes vão desenvolvendo certa familiaridade com as estruturas linguísticas. Durante a resolução das atividades propostas, os educandos são estimulados a: i) utilizar seu conhecimento de mundo sobre os assuntos em questão; ii) atentar para os contextos nos quais os textos que eles leem estão inseridos; e iii) empregar eficientemente as principais estratégias de leitura.

Antes da pandemia, a docente responsável pelas disciplinas de Inglês Instrumental, uma das autoras, ciente da pertinência que “novas formas de ensinar e aprender precisam ser elaboradas e pensadas à luz das ferramentas disponíveis” (RAMOS, 2009, p. 113), buscava, sempre que era viável, incluir em sua prática pedagógica o uso de RED, que são “entidades digitais que têm como objetivo o ensino” (ARAÚJO, 2019), por acreditar que seu uso garante uma metodologia mais personalizada, incentivando o desenvolvimento da autonomia aos educandos (SANTOS, 2018).

Ribeiro (2021) explana que, em decorrência a pandemia, “fomos obrigados a usos radicais, compulsórios e abruptos dessas tecnologias, geralmente empregando recursos mais variados e mais abrangentes do que antes conhecíamos ou usávamos” (RIBEIRO, 2021, p. 7), resignificando o ensino, em uma tentativa de minimizar os prejuízos educacionais. Brito (2019), por seu turno, acredita no potencial da tecnologia beneficiar o processo de ensino e de aprendizagem, sendo uma estratégia assertiva sua inclusão em sala, com didática e metodologia atualizada, não tornando as aulas monótonas, devido a sua capacidade de atrair a atenção dos alunos, ponto de vista que é reiterado por Leite (2020) quando o autor compartilha que o uso de RED em uma aula pode gerar um maior envolvimento dos aprendizes; entretanto, precisamos considerar os propósitos educacionais. Desse modo, é notável atentarmos aos RED que utilizamos, analisando como essas ferramentas “são utilizadas e em qual contexto estão inseridas.” (LEITE, 2020), sendo necessários parâmetros para obter melhores resultados; afinal, como Kenski (2003) alerta, as “[...] tecnologias têm suas especificidades. É preciso saber aliar os objetivos de ensino com os suportes tecnológicos que melhor atendam a esses objetivos.” (KENSKI, 2003, p. 5).

Sobre a preparação de atividades para os alunos, Ramos (2009) lista algumas características que os educadores precisam considerar, em especial nesse momento no qual novos recursos surgem

---

<sup>8</sup> É válido acentuar que a disciplina de Inglês Instrumental não precisa se restringir ao ensino da habilidade leitora. Conforme Celani (2009) ressalta, o Projeto ESP no Brasil nasceu da identificação de uma necessidade em um determinado momento histórico – ler em inglês. A autora justifica que os responsáveis pelo Projeto continuaram a atuar em contextos nos quais a leitura era a maior necessidade e provavelmente não perceberam a falsa interpretação criada.

freneticamente, entre as quais destacamos: i) despertar o interesse e a curiosidade dos educandos, incentivando-os a se empenhar na construção do conhecimento; ii) estimular e motivar os educandos, equilibrando, por exemplo, o que é conhecido com o que é novo; iii) desenvolver a confiança dos aprendizes e fazê-los sentir-se confortáveis.

Partindo do princípio de que os discentes têm realidades socioeconômicas distintas, é essencial priorizar RED que são disponibilizados gratuitamente. Seguindo essa premissa, optamos pela adoção, no ambiente de sala de aula remota das disciplinas de Inglês Instrumental, de dois titãs<sup>9</sup> no mundo dos RED com traços de gamificação<sup>10</sup>: *Kahoot!* e *Quizizz*. Pensamos ser relevante a presença de traços de gamificação nos RED, alinhados com a visão de Koster (2005), que considera que a aprendizagem é entediante para muitas pessoas porque o método de transmissão está errado, em virtude de “as pessoas aprendem em diferentes ritmos e de diferentes modos”<sup>11</sup>. (KOSTER, 2005, p. 100). Nessa conjuntura, o autor reivindica o uso de jogos para a aprendizagem, uma vez que eles são exercícios para o cérebro porque eles estão relacionados a aprender a analisar padrões; ademais, eles são “algo especial e único”<sup>12</sup> por servirem “como ferramentas de aprendizagem fundamentais e poderosas”<sup>13</sup> (KOSTER, 2005, p. 36). Segundo o mesmo autor, a compreensão do jogo gera a diversão: “é o ato de resolver quebra-cabeças que torna os jogos divertidos”<sup>14</sup> (KOSTER, 2005, p. 40).

Sobre o uso de jogos em sala de aula, Wright *et al.* (2006) compactuam com a discussão ao concordar com seu uso, tomando como base o fato de que a aprendizagem de idiomas é difícil e que os jogos ajudam e encorajam muitos aprendizes a continuar interessados. Tendo em vista o desafio que um jogo apresenta (no qual todos se sentem inspirados a fazer o seu melhor) é um ingrediente essencial dos jogos, mas a competição (onde há vencedores e perdedores), não, os autores postulam que é importante tentar minimizar a competição e maximizar o desafio.

Neste estudo acerca da percepção dos estudantes sobre os dois titãs, reforçamos que ambos propiciam o envolvimento dos educandos com o conteúdo através de questionários, que podem apresentar novos conteúdos ou revisar tópicos anteriormente estudados. Para além disso, ambos podem ser acessados através de dispositivos com um navegador, incluindo dispositivos móveis, necessitando

<sup>9</sup> De acordo com o Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, um titã é “1. Gigante mitológico. 2. Pessoa muito forte.”. Com essa metáfora, tentamos exprimir a popularidade desses dois recursos na seara dos RED.

<sup>10</sup> Entendemos gamificação seguindo a perspectiva de Leite (2020, p. 149): “Gamificar a aprendizagem é incorporar à dinâmica rotineira do estudante elementos presentes nos jogos, como regras, *feedback*, metas, pontuações, medalhas, *rankings*, entre outros.”

<sup>11</sup> No original, “*people learn at different rates and in different ways*”. Essa e as demais traduções foram feitas por nós.

<sup>12</sup> No original, “*something special and unique*”.

<sup>13</sup> No original, “*fundamental and powerful learning tools*”.

<sup>14</sup> No original, “*It is the act of solving puzzles that makes games fun.*”.



apenas de conexão com a internet. Os dois disponibilizam ainda relatórios com o desempenho dos aprendizes, indicando as questões que apresentaram o menor número de acertos, por exemplo, possibilitando que o(a) professor(a) identifique prontamente os conteúdos com os quais os estudantes estão com maior dificuldade (LEITE, 2020). Nos próximos parágrafos, relataremos sucintamente algumas características desses RED.

O primeiro titã, *Kahoot!*, destaca-se por ser uma plataforma digital on-line interativa, com “caráter motivacional e engajador” (LEITE, 2020, p. 153), que potencializa a aprendizagem dos participantes através de um *quiz* com perguntas de múltipla escolha com pontuação, interação e ranqueamento, que podem ser adicionadas de vídeos, imagens e diagramas (LEITE, 2020). O autor já citado enfatiza que esse RED propicia que “professores e estudantes investiguem, criem, colaborarem e compartilhem conhecimentos” (LEITE, 2020, p. 149). Ademais, o *Kahoot!* oferece *feedback* de forma imediata no decorrer do progresso do participante: a resposta correta é visualizada de maneira instantânea após o(a) jogador(a) selecionar a resposta desejada (GAZOTTI-VALLIM *et al.*, 2017).

Para propor atividades para os aprendizes, o(a) docente precisa estar cadastrado no endereço eletrônico <https://create.kahoot.it/register> (KAHOOT! AS, 2022). É significativo salientar que, para que o(a) aprendiz utilize esse recurso<sup>15</sup>, não é necessário que ele(a) tenha uma conta, nem tampouco baixar o aplicativo: é possível ter acesso somente utilizando o endereço eletrônico <https://kahoot.it/#/> e inserindo o número PIN disponibilizado pelo(a) educador(a).

Como Leite (2020) informa, tradicionalmente, ao usar o *Kahoot!*, o(a) educador(a) projeta as perguntas em uma tela central, e os educandos as respondem nos próprios dispositivos (acessando ao *site* ou baixando o aplicativo do jogo). Entretanto, os educadores podem optar por lançar um *quiz* na modalidade *Challenge*, na qual os educandos visualizam as perguntas e as respostas em seus dispositivos e podem respondê-las assincronamente (como uma tarefa de casa, por exemplo). Leite (2020, p. 155) ainda pondera que o uso do *Kahoot!* em aula desencadeia “uma postura favorável dos estudantes, contribuindo para um maior nível de interesse e concentração nas atividades.”

O segundo titã, *Quizizz*, é apresentado por Sirena (2021, p. 91) como “um *site* que permite a realização de estudo dirigido, a partir de diferentes tipos de questões *online*”, que viabiliza a criação de “questionários mais divertidos e interativos para incentivar os alunos a respondê-los.” Para utilizar esse RED, os educadores necessitam criar uma conta no endereço eletrônico <https://quizizz.com/> (QUIZIZZ INC., 2022) ou entrar na plataforma usando sua conta Google ou Microsoft. Os educandos precisam do *link* e de um código de acesso para responder os *quizzes*; se eles desejarem, podem instalar o aplicativo

<sup>15</sup> Os termos “recursos” e “ferramentas” tecnológicos e/ou digitais são usados de forma intercambiável neste texto.

do Quizizz em seus dispositivos. Sirena (2021) observa que, se for interessante para os educadores, os educandos podem acessar os quizzes assincronamente, como uma atividade de casa, contanto que eles respeitem a data limite estabelecida pelo(a) professor(a).

Sousa e Araújo (2021) expõem que é possível criar cinco tipos distintos de questões: a) múltipla escolha<sup>16</sup>; b) marcar as opções corretas<sup>17</sup>; c) lacunas<sup>18</sup>; d) abertas<sup>19</sup>; e e) pesquisas<sup>20</sup>. Eis as possibilidades para os educadores, de acordo com as autoras:

- a) adicionar, nas perguntas, uma equação matemática, uma imagem, um áudio ou um vídeo (além do texto);
- b) organizar as respostas através de um texto ou de uma imagem;
- c) incluir uma explicação para a questão;
- d) definir o tempo que os aprendizes terão para responder (que pode variar de cinco segundos a quinze minutos);
- e) não delimitar o tempo para a resposta.

Sirena (2021, p. 92) comenta que uma das vantagens do Quizizz é permitir que os aprendizes realizem as atividades individualmente enquanto participam de um *ranking* “que incentiva a competição saudável e motiva aos estudos.”. Em seu turno, Dantas e Lima (2019) indicam que é de grande valia para o professor de língua inglesa utilizar o Quizizz para oferecer atividades lúdicas, engajadoras e atrativas, agregando na aprendizagem e na avaliação de conhecimentos. No que lhe concerne, Sousa e Araújo (2021) advogam que o Quizizz é uma ferramenta vantajosa para os docentes, com destaque na viabilidade da utilização no que se refere ao cenário de Ensino Remoto Emergencial, assim como também pode ser utilizado após a pandemia.

É importante ressaltar que a principal distinção entre o Quizizz (<https://quizizz.com/>) e o Kahoot! (<https://kahoot.com/>) é que, quando jogado em sala, as perguntas do Kahoot! são exibidas em uma tela central enquanto os aprendizes respondem nos próprios dispositivos.

Na próxima seção, discorreremos sobre o delineamento da metodologia desta pesquisa.

<sup>16</sup> Há apenas uma opção correta.

<sup>17</sup> Há mais de uma opção correta.

<sup>18</sup> Os aprendizes precisam digitar a resposta e completar o que é apresentado.

<sup>19</sup> São questões dissertativas, automaticamente avaliadas como corretas; porém os educadores podem corrigir posteriormente (SIRENA, 2021).

<sup>20</sup> É uma maneira de saber a opinião dos aprendizes sobre algo; logo, não há uma resposta correta (SIRENA, 2021).



### 3 Percurso metodológico

Temos neste artigo a descrição de um estudo de caso de cunho quali quantitativo, com traços descritivos e exploratórios. Quanto à abordagem metodológica, esta pesquisa é quali quantitativa, percebida por Meirinhos e Osório (2016) com uma estratégia desenvolvida pelo(a) investigador(a) que adota simultaneamente um aspecto qualitativo/quantitativo. No que corresponde ao objetivo, conduzimos uma pesquisa exploratória, o que consiste na busca de encontrar determinada solução para a problemática abordada durante a pesquisa sobre temas que não são explorados de forma abrangente, podendo ainda utilizar a junção de diferentes metodologias para expandir o estudo e alcançar o resultado da temática (MARTELLI *et al.*, 2020). No tocante ao método, temos um estudo de caso com traços descritivos; Gerring (2019) destaca que o estudo de caso tem como intuito explicar parcialmente a pesquisa que se encontra em investigação, podendo explanar uma classe de casos.

É significativo salientar que, por ter envolvido seres humanos, a pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) do IFCE (CAAE: 43971521.2.0000.5589) e foi aprovada no dia 14 de abril de 2021. O estudo foi desenvolvido, do ponto de vista dos sujeitos<sup>21</sup>, com todos os alunos regularmente matriculados no *campus* que cursaram ou estavam cursando as disciplinas de inglês e aceitaram contribuir com a pesquisa. Os participantes, todos com idade superior a 18 anos, receberam primeiramente o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), explicitando as informações sobre a pesquisa e sobre o processo de coleta de dados.

A primeira etapa da pesquisa foi realizada após uma revisão bibliográfica sobre o uso de tecnologias digitais em sala de aula e sobre os recursos com traços de gamificação. A referida etapa teve como intuito fundamentar a elaboração de atividades com o *Kahoot!* e com o *Quizizz* que foram alinhadas às ementas das respectivas disciplinas de inglês no Ensino Básico, Técnico e Tecnológico, nos cursos de Licenciatura e nos de Bacharelado.

No decorrer do período letivo, ocorreu a aplicação das atividades propostas. Ao fim desse período, houve a realização da segunda etapa da pesquisa, com traços exploratórios, que tratou do levantamento qualitativo com os estudantes, através da aplicação de dois questionários: (i) Questionário de Perfil Discente (Apêndice A) e (ii) Questionário sobre a percepção dos educandos acerca do impacto do uso das ferramentas *Kahoot!* e *Quizizz* na aprendizagem (Apêndice B), com a finalidade de obter um *feedback* mais minucioso por parte dos aprendizes.

As respostas disponibilizadas pelos sujeitos nos questionários aplicados compuseram o *corpus* desse estudo. Após a coleta de dados, que foram estudados quali quantitativamente,

<sup>21</sup> Os termos “sujeitos”, “participantes” e “voluntários” são usados de forma intercambiável neste texto.

observamos os perfis dos educandos, provenientes de diversos cursos e de faixas etárias distintas, na tentativa de identificar se há perfis mais adequados para o uso de um dos RED ou se há uma ferramenta preferida pelos aprendizes e, ainda, se há interesse por parte dos discentes de continuar usando esses RED em sala de aula. Os números absolutos foram transformados em números percentuais. Averiguamos, então, os percentuais com o intuito de responder à questão da pesquisa.

Na seção subsequente, apresentamos e refletimos acerca dos dados coletados nesta pesquisa.

#### 4 Análise e discussão dos dados

Inicialmente, foi encaminhado por *e-mail*, em agosto de 2021, um formulário elaborado no *Google Forms*<sup>22</sup> para 244 discentes que estavam regularmente matriculados nos Cursos Técnico em Eletroeletrônica, Tecnologia em Alimentos, Tecnologia em Saneamento Ambiental, Licenciatura em Música e Bacharelado em Nutrição em um *campus* do interior do estado do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará. Contamos com a colaboração de dois públicos: os alunos que já haviam cursado a disciplina de “Inglês Instrumental” ou “Inglês Instrumental I” e os que ainda estavam cursando o referido componente curricular.

Os voluntários tiveram acesso ao questionário por cerca de trinta dias, podendo respondê-lo no momento mais oportuno, levando em consideração que muitos educandos se encontravam em realidades distintas, por vezes impossibilitados de responder rapidamente. É válido pontuar que, antes de acessar os questionários, os participantes visualizaram o TCLE e precisavam concluir a leitura do referido documento para então aceitar participar da pesquisa. Apenas vinte e duas pessoas contribuíram: atribuímos esse baixo número de voluntários ao contexto pandêmico que ainda estávamos experienciando quando a coleta de dados foi realizada; afinal, não podemos esquecer que “as telas nos exaurem, que os tempos de preparação e *feedback* são extensos, que as questões técnicas nos limitam e nos impedem” (RIBEIRO, 2021, p. 7).

O público feminino foi mais marcante entre os voluntários que aceitaram participar da nossa pesquisa, representando 77,3%. No que se refere à faixa etária, 45,5% dos discentes que colaboraram com o estudo encontram-se entre 19-25 anos. Quanto aos cursos dos sujeitos, os educandos do Curso Superior de Tecnologia em Alimentos constituíram 40,9% da nossa amostra. Eis a distribuição dos participantes nos demais cursos: 27, 3% eram da Licenciatura em Música; 18,2% do Bacharelado em

<sup>22</sup> O Google Forms foi escolhido por ser um instrumento de fácil manuseio que foi bastante utilizado no referido *campus* durante o Ensino Remoto Emergencial.

Nutrição e 13,6% do Curso Superior de Tecnologia em Saneamento Ambiental; infelizmente, não tivemos a participação de nenhum discente do Curso Técnico em Eletroeletrônica. O referido curso, por ser noturno, conta com muitos educandos que trabalham durante o dia, o que acreditamos que possa ter inviabilizado a cooperação deles.

A primeira pergunta questionava os voluntários sobre eles já terem feito algum curso de inglês. Dezoito indicaram que “sim”, ainda esclarecendo o tempo de realização do curso: o período mais longo reportado foi de seis anos; o mais curto, quatro meses. Tendo em vista a precariedade do ensino de língua inglesa no Brasil (TIMBANE; DOS SANTOS DUARTE, 2020), esse resultado nos surpreendeu. Os que marcaram “não” (18,2%) justificaram que estudaram a língua inglesa somente na escola.

Por sua vez, a segunda questão inquiria os sujeitos da pesquisa acerca da presença da língua inglesa no seu cotidiano: 63,6% indicaram que “sim”, citando como exemplos o contato através de filmes, seriados, músicas e jogos. Oito declararam que “não”, o que nos leva a acreditar que a única vivência que eles tinham com esse idioma ocorria durante as aulas da disciplina “Inglês Instrumental” ou “Inglês Instrumental I”.

A terceira pergunta referia-se à autoavaliação do nível de inglês dos participantes. A maior parte avaliou seu nível como “insuficiente” (dez alunos), enquanto 40,9% optaram pela opção “razoável”; conforme os dados expostos na Tabela 1. As justificativas para essas classificações foram variadas: alguns relataram suas fragilidades com a língua estrangeira, enfatizando que conhecem poucas palavras, não tendo aptidão para iniciar um diálogo e pouco conhecimento do idioma.

Nível de inglês	N <sup>23</sup>	%
Excelente	02	9,1%
Bom	01	4,5 %
Razoável	09	40,9%
Insuficiente	10	45,5%
Total	22	100 %

**Tabela 1.** Autoavaliação do nível de inglês  
**Fonte.** As autoras.

A quarta pergunta tratava da dificuldade, por parte dos voluntários, em ler textos/artigos em língua inglesa: a maioria selecionou a alternativa “sempre”, o que mais uma vez corrobora com a situação

<sup>23</sup> Refere-se à quantidade de participantes de cada grupo.

que foi problematizada por Coelho e Prates (2021). Contudo, 18,2% dos sujeitos afirmaram que “não”, o que demonstra que o grau de dificuldade é heterogêneo entre os indivíduos, como podemos observar na Tabela 2:

Dificuldade em ler textos/artigos	N	%
Sempre	13	59,1%
Algumas vezes	05	22,7%
Não	04	18,2%
Total	22	100 %

**Tabela 2.** Você sente dificuldade em ler textos/artigos em inglês?

**Fonte.** As autoras.

A quinta questão remetia à relevância do estudo de língua inglesa na vida acadêmica dos participantes. 90,9% replicaram que o acham essencial: um dos sujeitos declarou que a língua estrangeira é necessária para a interpretação de artigos acadêmicos e quatro reforçaram o seu valor para ingressar no mercado de trabalho, o que reitera as colocações de Coelho e Prates (2021) sobre a globalização.

A próxima pergunta referia-se à importância do conhecimento de inglês no mercado de trabalho: 86,4% acreditam ser muito importante. Novamente, o posicionamento de Coelho e Prates (2021) foi reforçado. Os dados detalhados estão disponibilizados na Tabela 3:

Classificação	N	%
Sim, muito importante	19	86,4%
Sim, por isso quero me apropriar sempre mais	01	4,5%
Pouco importante	01	4,5%
Não considero importante	-	-
Não sei	01	4,5%
Total	22	100 %

**Tabela 3.** Considera importante o conhecimento da língua inglesa no mercado de trabalho?

**Fonte.** As autoras.

Destaca-se que nenhum participante selecionou a opção “Não considero importante”. Ainda sobre esse questionamento, um dos sujeitos exemplificou que algumas empresas buscam profissionais que dominem essa língua estrangeira; outro complementou com a seguinte colocação: “Considero importante porque o Inglês pode ser utilizado como forma de comunicação entre possíveis clientes/pacientes estrangeiros, que não compreendem o português”. Destarte, é plausível afirmar que alguns discentes entendem o valor da língua estrangeira.

A sétima questão indagava sobre a utilização de algum recurso digital para estudar/aprender a língua inglesa como forma de complementar os estudos. Dezesesseis alunos disseram que “sim”. Posteriormente, tratamos de com qual recurso digital os estudantes mais se identificavam para a aprendizagem: quinze participantes lembraram do *Duolingo*<sup>24</sup> e versaram sobre sua boa aceitação e teceram elogios no que concerne à praticidade e à aprendizagem<sup>25</sup>.

Na oitava pergunta, os participantes foram questionados sobre quais RED eles lembravam de ter utilizado durante as disciplinas de língua inglesa no Ensino Remoto Emergencial. Foram dadas cinco opções: *Duolingo*, *Kahoot!*, *Padlet*, *Quizlet* e *Quizizz*. Houve vinte e uma menções ao *Duolingo*; dezesseis ao *Quizizz*; treze ao *Quizlet*; oito ao *Kahoot!* e quatro ao *Padlet*.

A nona questão, por seu turno, estava associada ao contato anterior à disciplina de inglês com o *Kahoot!* e/ou o *Quizizz*: 59,1% alegaram que “não”, o que era esperado, dadas as práticas tradicionais das escolas, como apontado por Freire (2009). Em seguida, foi questionada a opinião deles ao conhecer os RED. Os sujeitos opinaram com respostas variadas: dois evidenciaram que o primeiro contato foi na faculdade; outro que experienciou através da professora que ministra a disciplina de “Inglês Instrumental” / “Inglês Instrumental I” no *campus* no qual a pesquisa foi conduzida. Os demais fizeram comentários variados: entre eles, que foi “legal a experiência”.

A décima pergunta questionou os participantes sobre qual recurso eles mais gostaram: *Quizizz* ou *Kahoot!*. O *Quizizz* despontou como favorito para 40,9% dos voluntários; 9,0% mencionaram o *Kahoot!*., enquanto 22,7% dos sujeitos optaram por citar as duas ferramentas; 27,4% responderam aleatoriamente: “todos maravilhosos”, “jogos”, “nada”, “das duas”, em concordância com as posições de Brito (2019) e de Leite (2020).

<sup>24</sup> A docente responsável pelas disciplinas de Língua Inglesa do *campus* sugere o uso do *Duolingo* para os aprendizes como uma atividade extraclasse para que eles tenham contato com inglês fora da sala e revisem e/ou aprimorem os conhecimentos deles.

<sup>25</sup> Para informações sobre um estudo de caso sobre a tentativa de engajar os estudantes no aprendizado de inglês via *Duolingo* no referido *campus*, ver Sousa *et al.* (2020).

A pergunta seguinte foi dividida em duas partes: a primeira indagava os sujeitos sobre como eles classificavam o *Kahoot!*: 40,9% o avaliaram como “ótimo”, conforme dados apresentados na Tabela 4:

Classificação do <i>Kahoot!</i>	N	%
Ruim	-	-
Razoável	06	27,3%
Bom	05	22,7%
Ótimo	09	40,9%
Excelente	02	09,1%
Total	22	100 %

**Tabela 4.** Como você classificaria essa ferramenta? (*Kahoot!*)

**Fonte.** As autoras.

É curioso observar que nenhum participante o classificou como “ruim”. Entre as justificativas para essa avaliação, três alunos ressaltaram a contribuição dele para aprendizagem; um frisou que é prático de utilizar, de forma didática/descontraída, além de testar os conhecimentos de forma rápida, em conformidade com o relato de outro discente, em consonância com a visão de Leite (2020).

Fizemos a mesma pergunta sobre o *Quizizz*: novamente, a opção “ótimo” foi a mais escolhida e a opção “ruim” não foi selecionada. Devido à semelhança entre os RED, indicada na seção anterior, esses resultados semelhantes eram esperados. É digno de nota o percentual expressivo de participantes que o avaliaram como “excelente”: 31,8%. Dentre as justificativas, destaca-se que “auxilia na fixação de conteúdo” e “faz com que as aulas fiquem mais engajadoras, saindo da rotina”, o que está em conformidade com Dantas e Lima (2019). Os dados detalhados estão disponibilizados na Tabela 5:

Classificação do <i>Quizizz</i>	N	%
Ruim	-	-
Razoável	02	09,1%
Bom	04	18,2%
Ótimo	09	40,9%
Excelente	07	31,8%
Total	22	100 %

**Tabela 5.** Como você classificaria essa ferramenta? (*Quizizz*)

**Fonte.** As autoras.

A décima segunda pergunta inquiriu a respeito do que mais chamou atenção dos discentes em cada um dos RED. Em ambos, os participantes elencaram as perguntas curtas e objetivas e o aspecto lúdico: dois alunos citaram o aspecto competitivo, em função dos traços de gamificação de ambos os RED. Dados os pontos apresentados por Wright *et al.* (2006) sobre o desafio e a competição em jogos, em pesquisas futuras, certamente será relevante investigar a razão pela qual a competitividade impacta positivamente os discentes.

Em seu turno, a décima terceira questão remetia ao que os sujeitos menos gostaram nos RED. Quatro voluntários responderam “nada”; no entanto, houve outros comentários: alguns expuseram que ambos os aplicativos ocupavam um espaço considerável no celular, o que inviabilizava sua permanência nos dispositivos dos educandos, pois alguns aparelhos estavam com espaço na memória insuficiente/reduzido.

Na décima quarta pergunta, questionamos se os sujeitos enfrentaram alguma dificuldade em utilizar esses RED. 81,8% alegaram que “não”. Todavia, alguns estudantes comentaram sobre alguns empecilhos em um primeiro momento, como não saber manusear, pelo fato de ser algo novo para eles, além da questão da acessibilidade, dado que é imprescindível uma conexão de internet para usá-los.

A questão seguinte abordou a percepção dos discentes sobre a possibilidade da utilização do *Kahoot!* e *Quizizz* proporcionar aulas mais dinâmicas. Os relatos positivos foram unânimes: todos gostaram da experiência. Dezesete participantes declararam que “sim” e então discorreram comentários a respeito, entre eles: “Abre um leque de possibilidades pra entender melhor o conteúdo”; “O aspecto competitivo impulsiona o participante a concluir a etapa.” e “Torna o estudo menos cansativo”.

Na sequência, os sujeitos contemplaram a proposta de utilizar RED nas aulas remotas. Entre as três opções (“Achei legal.”, “Nem gostei, nem desgostei.” e “Não gostei.”), 100% dos voluntários elegeram “achei legal”. Eis as vantagens mencionadas: um participante atestou que as aulas se tornaram mais interessantes; outro expôs que saíram da “mesmice”, quebrando o gelo da aula tradicional; dois ainda apontaram que esse método auxilia o professor, entendimento semelhante ao de Sousa e Araújo (2021).

A décima sétima questão indagou sobre os efeitos que, do ponto de vista dos sujeitos, o *Kahoot!* e o *Quizizz* tiveram na aprendizagem. Grande parte dos voluntários os elogiou, com comentários distintos, mas sempre anunciando o quanto foi útil: dentre as observações, evidenciamos “Me ajudou a revisar conceitos de uma forma diferente”; “Eu consegui aprender melhor”; “Estão me ajudando melhor



no reconhecimento das palavras”, corroborando a visão de Koster (2005). Apenas um voluntário relatou que não teve muito aproveitamento, pois usou com pouca frequência.

A pergunta seguinte questionou se os sujeitos indicariam esses dois recursos para outros professores os utilizarem: todos concordaram. Entre as opiniões, os participantes defenderam que os RED aperfeiçoam o aprendizado, ocorrendo interação na aula, além de serem grátis e eficazes.

Por fim, a décima nona questão perguntava se o *Kahoot!* e/ou *Quizizz* contribuíram de alguma forma na aprendizagem na disciplina de Inglês Instrumental: os voluntários concordaram, ainda ratificaram o que agregou para eles: a forma que melhorou o aprendizado, reforçou os conhecimentos adquiridos via videoaulas, com revisão de questões, deixando as aulas mais dinâmicas, característica apontada como indispensável por Koster (2005).

Posto isso, observou-se que foi relevante a implementação de recursos com traços de gamificação no Ensino Remoto Emergencial, uma vez que, além de auxiliar no aprendizado, ainda aproximou de forma virtual a docente e os discentes, dado que proporcionou momentos de interação, descontração e enriquecimento da aprendizagem.

Encerramos o relato desta pesquisa na seção subsequente.

## 5 Considerações finais

A pesquisa ora reportada objetivou apresentar a percepção dos estudantes em um *campus* do IFCE no interior do estado do Ceará sobre o impacto das ferramentas *Kahoot!* e *Quizizz* no ensino e na aprendizagem de inglês deles enquanto educandos regularmente matriculados nos Cursos de Tecnologia em Alimentos, Tecnologia em Saneamento Ambiental, Licenciatura em Música e Bacharelado em Nutrição. Esperávamos tornar as aulas remotas mais leves e descontraídas, utilizando RED de fácil acesso e manuseio, com propósito de aproximar mais ainda os discentes, criando um ambiente dinâmico e harmônico, assim facilitando o aprendizado nesse novo formato.

Haja vista o relato dos vinte e dois participantes, percebe-se que muitos têm lacunas no que se refere à Língua Estrangeira, faltando a base necessária para interpretar e traduzir artigos científicos, ou possivelmente ingressar no mercado de trabalho. Com isso, torna-se valoroso usar a tecnologia a favor do conhecimento, como valida Brito (2019). A implementação do *Kahoot!* e *Quizizz* foi bem aceita pelos voluntários, dados os depoimentos que aprovam e incentivam a continuidade do uso dessa didática.

Visto que 90,9% dos participantes reconhecem a importância da língua inglesa na vida acadêmica e 100% dos voluntários informaram gostar da experiência com os RED nas aulas remotas,

parece-nos que a implementação dos recursos gamificados em sala de aula pode ter sido uma experiência valiosa, em especial no ambiente de Ensino Remoto, onde houve inúmeras limitações. Embora os participantes fossem provenientes de diversos cursos, não identificamos perfis mais adequados para o uso de um dos RED.

Neste estudo de caso, o *Quizizz* foi o RED favorito dos sujeitos, possivelmente por apresentar avatares, memes e música em uma interface que caracterizamos como mais informal e amigável. Portanto, a prática pedagógica adotada parece ter sido eficaz neste contexto; não obstante, outros estudos com grupos maiores precisam ser conduzidos para que se possa identificar se há perfis mais adequados para o uso de um dos RED, o que seria uma implicação relevante dos resultados obtidos, em especial no que tange sobre qual recurso utilizar e em que momento.

Fazemos nossas as palavras de Oliveira *et al.* (2019), no que diz respeito à junção de três vertentes (gamificação, tecnologia e o(a) professor(a)), segundo eles essenciais para que ocorra o aperfeiçoamento do ensino da língua inglesa. Os dados ora obtidos podem ser utilizados para fins de discussão pedagógica com docentes sobre adaptações de práticas com o avanço tecnológico que não se prendam apenas ao ensino tradicional para a transmissão de conhecimentos.

## Referências

ARAÚJO, Nukácia Meyre Silva. Curadoria digital: o importante papel do professor como curador de recursos educacionais digitais. In: FINARDI, Kyria Rebeca; TÚLIO, Rogério; BORGES, Vlândia; DALLAGNELO, Adriana; FILHO, Etelvo Ramos. (Org.). *Transitando e Transpondo na Linguística Aplicada*. 1 ed. Campinas-SP: Pontes Editores, 2019, v. único, p. 211-239.

BRASIL. Ministério da Educação. *Portaria nº 343, de 17 de março de 2020*. Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus - COVID-19. Brasília, DF, 2020a.

Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376>. Acesso em: 13 fev. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. *Portaria nº 356, de 20 de março de 2020*. Dispõe sobre a atuação dos alunos dos cursos da área de saúde no combate à pandemia do COVID-19 (coronavírus). Brasília, DF, 2020b. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-356-de-20-de-marco-de-2020-249090908>. Acesso em: 13 fev. 2022.

BRITO, Mayara da Silva. A Tecnologia como Recurso Pedagógico na Prática Docente. In: Encontro de Iniciação Científica da UNI7, XV, 2019, Fortaleza. *Anais eletrônicos [...]* Fortaleza: 2019, v. 9, n. 1. Disponível em: <https://periodicos.uni7.edu.br/index.php/iniciacao-cientifica/article/view/1026>. Acesso em: 03 mar. 2022.

CELANI, Maria Antonieta Alba. Revivendo a aventura: desafios, encontros e desencontros. In: CELANI, Maria Antonieta Alba; RAMOS, Rosinda de Castro Guerra; FREIRE, Maximina M. (Orgs). *A Abordagem Instrumental no Brasil: um projeto, seus percursos e seus desdobramentos*. Campinas: Mercado de Letras; São Paulo: EDUC, 2009. Coleção As Faces da Linguística Aplicada. v.10.

COELHO, André Luiz Prates; PRATES, Ana Lúcia Paiva Luz. A língua inglesa, como instrumento facilitador nas negociações, em tempos de globalização. In: SEMINÁRIO GEPRÁXIS, VII., 2021, Vitória da Conquista. *Anais eletrônicos* [...] Vitória da Conquista: 2021, p. 1-13. Disponível em: <http://anais.uesb.br/index.php/semgepraxis/article/viewFile/9519/9328>. Acesso em: 12 fev. 2022.

DANTAS, Sabrina Guedes Miranda; LIMA, Samuel de Carvalho. O uso do Quizizz para a avaliação da aprendizagem de inglês sob a perspectiva dos alunos. *Revista Língua e Literatura*, v. 21, n. 38, p. 82-98, jul./dez. 2019. Disponível em: <http://revistas.fw.uri.br/index.php/revistalinguaeliteratura/article/view/3495>. Acesso em: 03 mar. 2022.

DENARDI, Didiê Ana Ceni; MARCOS, Raquel Amoroginski; STANKOSKI, Camila Ribas. Impactos da pandemia Covid-19 nas aulas de inglês. *Ilha do Desterro*, [S. l.], v. 74, n. 3, p. 113-143, 2021. DOI: 10.5007/2175-8026.2021.e80733. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/80733/47239>. Acesso em: 31 jan. 2022.

FREIRE, Maximina Maria. Formação tecnológica de professores: problematizando, refletindo, buscando... In: SOTO, Ucy; MAYRINK, Mônica Ferreira; GREGOLIN, Isadora Valencise (Organizadoras). *Linguagem, educação e virtualidade*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

GAZOTTI-VALLIM, Maria Aparecida; GOMES, Silvia Trentin; FISCHER, Cynthia Regina. Vivenciando inglês com Kahoot. *The ESPECIALIST*, [S. l.], v. 38, n. 1, 2017. DOI: 10.23925/2318-7115.2017v38i1a11. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/esp/article/view/32223>. Acesso em: 3 mar. 2022.

GERRING, John. *Pesquisa de estudo de caso: Princípios e práticas*. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2019.

KAHOOT! AS. *Kahoot!*, c2022. Página inicial. Disponível em: <https://kahoot.com/>. Acesso em: 19 fev. 2022.

KENSKI, Vani Moreira. Aprendizagem mediada pela tecnologia. *Revista Diálogo Educacional*, Curitiba, v. 4, n.10, p.47-56, set./dez. 2003.

KOSTER, Raph. *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale: Paraglyph Press, 2005.

LEITE, Bruno Silva. Kahoot! e Socrative como recursos para uma Aprendizagem Tecnológica Ativa gamificada no ensino de Química. *Química Nova na Escola*, [S.l.], v. 42, n. 2, p. 1-10, maio 2020. Sociedade Brasileira de Química (SBQ). DOI: <http://dx.doi.org/10.21577/0104-8899.20160201>. Disponível em: [http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc42\\_2/07-RSA-51-19.pdf](http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc42_2/07-RSA-51-19.pdf). Acesso em: 11 mar. 2022.

MARTELLI, Anderson; OLIVEIRA FILHO, Alexandre José; GUILHERME, Carolina Doricci; DOURADO, Fabio Francisco Mazzocca; SAMUDIO, Edgar Manuel Miranda. Análise de Metodologias para Execução de Pesquisas Tecnológicas. *Brazilian Applied Science Review*, [S.L.], v. 4, n. 2, p. 468-477, 2020. *Brazilian Applied Science Review*. <http://dx.doi.org/10.34115/basrv4n2-006>. Disponível em: <https://brazilianjournals.com/index.php/BASR/article/view/7974/6909>. Acesso em: 11 mar. 2022.

MEIRINHOS, Manuel; OSÓRIO, António. O estudo de caso como estratégia de investigação em educação. *Eduser - Revista de Educação*, [S.L.], p. 1-17, 7 dez. 2016. Instituto Politécnico de Bragança. DOI: 10.34620/eduser.v2i2.24. Disponível em: <https://www.eduser.ipb.pt/index.php/eduser/article/view/24>. Acesso em: 11 mar. 2022.

OLIVEIRA, Andersen Caribe de; SILVA, Carmen Alice; NEVES, Gilvânia; OLIVEIRA, Uéverson Mendes. Gamificação: uma proposta para aula de língua inglesa. *Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras*, [s. l.], p. 1-15, 2019. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/342366130\\_Gamificacao\\_uma\\_proposta\\_para\\_aula\\_de\\_linguagem\\_a\\_inglesa\\_1\\_Gamification\\_approach\\_for\\_an\\_English\\_class](https://www.researchgate.net/publication/342366130_Gamificacao_uma_proposta_para_aula_de_linguagem_a_inglesa_1_Gamification_approach_for_an_English_class). Acesso em: 11 mar. 2022.

QUIZZ INC. **Quizizz**, c2022. Página inicial. Disponível em: <https://quizizz.com/>. Acesso em: 18 fev. 2022.

RAMOS, Rosinda de Castro Guerra. Design de material didático on-line: reflexões. In: SOTO, Ucy; MAYRINK, Mônica Ferreira; GREGOLIN, Isadora Valencise (Organizadoras). *Linguagem, educação e virtualidade*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

RIBEIRO, Ana Elisa Ferreira. Letramento digital e ensino remoto: reflexões sobre práticas. *Debates em Educação*, Maceió, v. 12, p. 446-460, dez. 2020. ISSN 2175-6600. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/10757>. Acesso em: 03 mar. 2022.

RIBEIRO, Sarah Virginia Carvalho. Yes, nós temos língua inglesa no IFCE. In: ARAÚJO, Edna Maria Vasconcelos Martins; CARVALHO, Ângela de Alencar. (Org.). *Yes, nós temos memória!*. 1ed. Fortaleza: Editora UFC, 2015, p. 51-67.

SANTOS, Glauco de Souza. *Reflexões docentes do ensino híbrido: o papel do professor no ensino híbrido*. 2018. 164 f. Dissertação (Mestrado em Educação), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP, 2019. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/21915/2/Glauco%20de%20Souza%20Santos.pdf>. Acesso em: 19 fev. 2022.

SIRENA, Giustina Luísa Rozek. Quizizz: questionários interativos e individuais para verificação de aprendizagem. In: LUNARDI, Larissa; RAKOSKI, Maria Cristina; FORIGO, Franciele Meinerz (Orgs). *Ferramentas Digitais para o ensino de Ciências da Natureza*. Bagé-RS: Faith, 2021. Disponível em: <http://www.editorafaith.he.com.br/ebooks/grat/978-65-89270-08-9.pdf>. Acesso em: 11 mar. 2022.

SOUSA, Karlucy Farias de; ARAÚJO, Nukácia Meyre Silva. Quizizz nas aulas de inglês como L2: uma breve análise. *Ilha do Desterro*, [S. l.], v. 74, n. 3, p. 161–182, 2021. DOI: 10.5007/2175-8026.2021.e80734. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/80734/47247>. Acesso em: 31 jan. 2022.

SOUSA, Karlucy Farias de; LIMA NETO, Francisco Rodrigues de; ARAÚJO, Nukácia Meyre Silva. (2020). Duolingo for Schools: avaliando o uso de uma ferramenta com traços de gamificação no IFCE. *LínguaTec*, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 169–187, 2020. DOI: 10.35819/linguatec.v5.n2.4545. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/LinguaTec/article/view/4545>. Acesso em: 19 jan. 2022.

TIMBANE, Alexandre Antonio; DOS SANTOS DUARTE, Roseane Kellen. O poder da língua inglesa no Brasil. *SEDA - Revista de Letras da Rural-RJ*, v. 5, n. 11, p. 76-105, 6 ago. 2020. Disponível em: <https://www.revistaseda.org/index.php/seda/article/view/136>. Acesso em: 12 fev. 2022.

TITÃ. In: *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa*. Lisboa: Priberam Informática S.A., 2022. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/tit%C3%A3>. Acesso em: 11 mai. 2022.

WRIGHT, Andrew; BETTERIDGE, David; BUCKBY, Michael. *Games for Language Learning*. 3rd. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.

## APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DE PERFIL DISCENTE

Idade

- Até 18 anos
- 19 a 25 anos
- 26 a 34 anos
- Mais de 35 anos

Sexo

- F
- M

Curso

- Curso Técnico em Eletroeletrônica
- Curso Superior de Tecnologia em Alimentos
- Curso Superior de Tecnologia em Saneamento Ambiental
- Licenciatura em Música
- Bacharelado em Nutrição

Qual seu nível de instrução?

- Ensino Médio
- Técnico
- Graduação
- Especialista

Estágio

- Cursando
- Concluído

## APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO SOBRE A PERCEPÇÃO DOS EDUCANDOS ACERCA DO IMPACTO DO USO DAS FERRAMENTAS KAHOOT! E QUIZZ NA APRENDIZAGEM

1. Você já fez algum curso de inglês?

- Sim

( ) Não Se sim, por quanto tempo?

2. A língua inglesa está presente no seu cotidiano?

( ) Sim

( ) Não

Se sim, como?

3. Você considera seu nível de inglês:

( ) Excelente

( ) Bom

( ) Razoável

( ) Insuficiente

Justifique sua resposta:

4. Você sente dificuldade em ler textos/artigos em inglês?

( ) Sempre

( ) Algumas vezes

( ) Raramente

( ) Não

5. Você considera necessário estudar inglês para a sua vida acadêmica?

( ) Essencial

( ) Pouco necessário

( ) Não considero necessário

Justifique sua resposta:

6. Considera importante o conhecimento da língua inglesa no mercado de trabalho?

( ) Sim, muito importante

( ) Sim, por isso quero me apropriar sempre mais

( ) Pouco importante

( ) Não considero importante

( ) Não sei

Justifique sua resposta:

7. Você costuma utilizar recursos digitais para estudar/aprender a língua inglesa?

( ) Sim

( ) Não

Se sim, quais?

8. Durante a disciplina de Inglês Instrumental / Inglês Técnico no Ensino Remoto, sua professora preparou atividades com diversos Recursos Educacionais Digitais (RED). Marque as ferramentas que você lembra ter utilizado:

( ) Duolingo

( ) Kahoot

( ) Padlet

( ) Quizlet

( ) Quizizz

9. Anteriormente, você já tinha ouvido falar nas ferramentas Kahoot e Quizizz?

Sim

Não

Se sim, como foi o primeiro contato? Teve curiosidade de jogar?

10. Considerando as ferramentas Kahoot e Quizizz, de qual você mais gostou? Justifique sua resposta:

11. Como você classificaria essas ferramentas?

	
<p><input type="checkbox"/> Ruim</p> <p><input type="checkbox"/> Razoável</p> <p><input type="checkbox"/> Bom</p> <p><input type="checkbox"/> Ótimo</p> <p><input type="checkbox"/> Excelente</p>	<p><input type="checkbox"/> Ruim</p> <p><input type="checkbox"/> Razoável</p> <p><input type="checkbox"/> Bom</p> <p><input type="checkbox"/> Ótimo</p> <p><input type="checkbox"/> Excelente</p>

Por quê?

12. O que mais chamou sua atenção em cada uma delas?

Quizizz: \_\_\_\_\_

Kahoot: \_\_\_\_\_

13. O que você menos gostou em cada uma delas:

Quizizz: \_\_\_\_\_

Kahoot: \_\_\_\_\_

14. Você teve dificuldade em utilizar esses recursos educacionais digitais?

Sim

Não

Se sim, conte-nos qual foi a dificuldade.

15. Na sua opinião, a utilização do Kahoot e Quizizz proporcionou aulas mais dinâmicas?

Se sim, comente como foi a experiência:

16. O que você achou da proposta de utilizar recursos digitais (como o Kahoot e o Quizizz) as aulas remotas com?

Achei legal.

Nem gostei, nem desgostei.

Não gostei.

Justifique sua resposta:

17. Na sua opinião, que efeitos os recursos Kahoot e Quizizz tiveram na sua aprendizagem?

18. Você indicaria esses dois recursos para outros professores utilizarem? Justifique sua resposta:



---

19. Na sua opinião, Kahoot e Quizizz contribuíram de alguma forma na aprendizagem na disciplina de Inglês Instrumental? Caso sinta-se à vontade, deixe algum comentário ou sugestão.

Data de submissão: 25/03/2022. Data de aprovação: 23/05/2022.