



USO DA PLATAFORMA QUIZIZZ PARA O ENSINO DO SIMPLE PAST A ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO

USE OF THE QUIZIZZ PLATFORM FOR TEACHING SIMPLE PAST TO HIGH SCHOOL
STUDENTS

Eloana Carla Canedo da Silva¹
<https://orcid.org/0000-0003-1229-6649>

Alessandra Dutra²
<https://orcid.org/0000-0001-5119-3752>

Givan José Ferreira dos Santos³
<https://orcid.org/0000-0003-4104-9313>

Claudia de Faria Barbeta⁴
<https://orcid.org/0000-0002-2931-5933>

Resumo: Este estudo avaliou o uso da plataforma Quizizz como ferramenta pedagógica para o ensino do *simple past* em inglês, com foco no engajamento e na aprendizagem de 30 estudantes do Ensino Médio em uma escola pública de Cambé, Paraná. A pesquisa, de natureza bibliográfica, de campo e analítica, utilizou dois *quizzes* aplicados pela professora responsável. A plataforma foi escolhida devido à sua acessibilidade institucional, à familiaridade dos participantes com seu uso e ao reconhecido potencial pedagógico apontado pela literatura. Os resultados evidenciaram que as atividades gamificadas, mediadas pelo Quizizz, promoveram alta participação, com taxa de conclusão de 100% no primeiro quiz e de 96,7% no segundo. A plataforma ofereceu avaliações imediatas, rankings dinâmicos e atividades interativas que estimularam o aprendizado. Os alunos demonstraram domínio das regras relativas aos verbos regulares, mas enfrentaram dificuldades significativas com os verbos irregulares. Esses achados reforçam a importância de práticas contextualizadas e integradas. Os dados analisados indicam que o Quizizz é uma ferramenta eficaz para engajar os estudantes e favorecer a consolidação da aprendizagem. Contudo, recomenda-se sua complementação com estratégias que promovam a prática integrada das habilidades linguísticas e maior exposição a estruturas gramaticais complexas, ampliando a eficácia do ensino.

Palavras-chave: Atividades gamificadas. Tecnologias digitais na educação. Gênero textual *Quiz*.

¹ Mestra em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

² Doutora em Linguística e Língua Portuguesa pela UNESP, Araraquara, São Paulo. Docente do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

³ Doutor em Estudos da Linguagem pela Universidade Estadual de Londrina, Paraná. Docente do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

⁴ Doutora em Estudos da Linguagem pela Universidade Estadual de Londrina. Docente na Graduação da Universidade Estadual de Londrina, Paraná.

Abstract: This study evaluated the use of the Quizizz platform as a pedagogical tool for teaching the simple past in English, focusing on the engagement and learning outcomes of 30 high school students from a public school in Cambé, Paraná. The research combined bibliographical, field, and analytical methods and involved two quizzes administered by the teacher. Quizizz was chosen for its institutional accessibility, student familiarity, and pedagogical potential widely recognized in academic literature. The results showed that gamified activities mediated by Quizizz fostered high student participation, with completion rates of 100% in the first quiz and 96.7% in the second. The platform provided immediate feedback, dynamic rankings, and interactive tasks that stimulated learning. Students showed proficiency in rules governing regular verbs but faced significant challenges with irregular verbs. These findings underscore the importance of contextualized and integrated teaching practices. The data analyzed suggest that Quizizz is an effective tool for engaging students and supporting the consolidation of learning. However, it is recommended to complement its use with strategies that promote the integrated practice of language skills and increased exposure to complex grammatical structures, thereby enhancing instructional effectiveness.

Keywords: Gamified activities. Digital technologies in education. Quiz as a textual genre.

INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, o ensino e a aprendizagem da língua inglesa (LI) como língua estrangeira enfrentam obstáculos que exigem uma reconfiguração das práticas pedagógicas, especialmente no que se refere à inserção de tecnologias digitais como mediadoras do processo educacional. Nesse contexto, a incorporação de ferramentas digitais ao ensino de LI mostra-se cada vez mais necessária, pois amplia o acesso ao conteúdo, fomenta a interação e possibilita a adaptação das estratégias de aprendizagem às necessidades individuais dos estudantes. Tal abordagem revela-se particularmente valiosa na superação de dificuldades recorrentes na aprendizagem do inglês, especialmente no domínio de estruturas gramaticais complexas, como o tempo verbal passado simples (*simple past*).

A dificuldade dos alunos em assimilar as regras e o uso do *simple past*, em razão da variedade de formas e das irregularidades verbais, evidencia a necessidade de estratégias de ensino que extrapolam o método tradicional gramatical. As particularidades estruturais do inglês, muitas vezes distantes das regras do português, impõem barreiras que afetam negativamente a fluência e a precisão linguística dos estudantes. Nesse sentido, o uso de recursos tecnológicos interativos, como *quizzes* digitais, pode proporcionar um ambiente de aprendizagem que alia prática e ludicidade, favorecendo a internalização de conteúdos gramaticais e permitindo, inclusive, correções em tempo real.

Considerando o exposto, este artigo tem como objetivo geral apresentar os resultados de uma pesquisa que analisa o potencial do gênero digital *quiz*, por meio da plataforma Quizizz, como ferramenta para promover a compreensão e a apropriação do tempo verbal passado simples (*simple past*) por alunos do Ensino Médio. Para tanto, fundamentamo-nos nos estudos de Marcuschi (2005) e Silva (2019), que destacam a relevância dos gêneros textuais e digitais na mediação da aprendizagem, bem como nas contribuições de Perrenoud (2000) e Leffa (1999), que ressaltam o papel das tecnologias digitais na diversificação das práticas pedagógicas e na criação de ambientes educacionais dinâmicos e acessíveis. Especificamente, este estudo busca: (a) relatar o desenvolvimento de um produto educacional – “Utilizando *quizzes* para ensinar o passado simples

no inglês” (Silva, 2024) – voltado ao ensino desse tempo verbal por meio de *quizzes* digitais; e (b) discutir o impacto dessa abordagem na aprendizagem dos alunos, avaliando aspectos como desempenho, motivação e engajamento no processo de aquisição gramatical.

Para alcançar tais objetivos, o estudo está organizado em quatro seções principais. A Introdução apresenta o problema de pesquisa e os objetivos do trabalho. A seção de Fundamentação Teórica discute as concepções de ensino de língua inglesa com o uso de tecnologias, explorando o potencial dos gêneros digitais como mediadores da aprendizagem gramatical. Em Metodologia, são descritos os métodos adotados e os passos de elaboração do produto educacional. Por fim, a seção de Análise de Dados apresenta os resultados da aplicação dos *quizzes* e avalia se houve melhoria na compreensão do *simple past* por parte dos estudantes, com base em atividades realizadas com uma turma do segundo ano do Ensino Médio.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O uso de tecnologias no ensino de línguas estrangeiras tem se consolidado como recurso pedagógico que amplia as possibilidades de interação e aprofundamento no aprendizado, integrando novas dinâmicas à prática educativa. Entre as ferramentas disponíveis, os *quizzes* revelam-se especialmente promissores, ao permitirem não apenas avaliações interativas, mas também ao estimularem o envolvimento dos estudantes por meio de atividades mais dinâmicas e motivadoras. Esta fundamentação teórica explora a pertinência do uso de *quizzes* no ensino de LI, com base em teorias educacionais contemporâneas.

Nas subseções a seguir, serão discutidos aspectos relacionados ao processo de aprendizagem de línguas, ao impacto das tecnologias digitais e à utilização de *quizzes* como estratégia pedagógica, evidenciando como esses elementos podem contribuir para a criação de experiências de ensino mais ricas e contextualizadas. Busca-se, assim, oferecer uma análise que favoreça a reflexão sobre as potencialidades das inovações pedagógicas e os benefícios da inserção de tecnologias no contexto educacional.

O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA E O PAPEL DAS TECNOLOGIAS

O ensino de LI como língua estrangeira adquire crescente relevância em um mundo cada vez mais globalizado, no qual as demandas comunicativas exigem metodologias que despertem o interesse dos estudantes. O inglês, amplamente difundido, desempenha papel estratégico na comunicação internacional, permeando áreas como comércio, ciência, tecnologia, cultura e educação. No Brasil, seu ensino teve início em 1808, com a chegada da Família Real portuguesa e a abertura de relações comerciais com países como a Inglaterra (Oliveira, 1999). Mais recentemente, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2017) formalizou o inglês como disciplina obrigatória na Educação Básica, reconhecendo sua importância para a formação acadêmica e cultural dos estudantes.

Fairclough (2003) concebe o inglês como o idioma da globalização, dada sua função central no cenário mundial como língua franca. Nesse sentido, Moita Lopes (2005) argumenta que o ensino de LI pode proporcionar aos alunos uma compreensão crítica das dinâmicas sociais, desafiando discursos homogêneos e promovendo a construção de novos significados. Para Siqueira (2011), a natureza híbrida do inglês demanda práticas pedagógicas interculturais que dialoguem com as fronteiras culturais e linguísticas em constante transformação.

No contexto contemporâneo, a integração de tecnologias digitais ao ensino de LI tem potencializado essas práticas pedagógicas, ampliando o acesso ao conhecimento e oferecendo abordagens mais dinâmicas. A BNCC (Brasil, 2017) reforça a relevância das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) no ensino de idiomas, destacando a necessidade de preparar os alunos para utilizar linguagens em mídias impressas e digitais, promovendo o protagonismo social e a compreensão intercultural.

Perrenoud (2000) observa que as tecnologias digitais possibilitam a criação de ambientes educacionais diversificados, permitindo que tanto a transmissão de conhecimento quanto as interações sejam mediadas por instrumentos digitais, o que alivia a carga sobre o professor e enriquece o processo pedagógico. Leffa (1999) acrescenta que o uso das tecnologias não apenas reflete, mas também transforma a prática linguística, criando uma retroalimentação entre linguagem e meios digitais.

No ensino de gramática, abordagens que tornam os conteúdos mais interessantes e relevantes têm apresentado resultados positivos. Moran (2015) sugere que a combinação de ambientes físicos e digitais pode engajar os alunos ao promover a exploração ativa de novos conhecimentos. Para o autor, é fundamental integrar a escola ao mundo externo e incorporar elementos do contexto global ao ambiente escolar, de modo a preparar os estudantes para as demandas da sociedade contemporânea.

Diante do exposto, defendemos que plataformas digitais e aplicativos colaborativos podem ampliar as possibilidades de prática linguística em contextos realistas, estimulando o engajamento e a imersão dos alunos. A incorporação dessas ferramentas representa um avanço significativo no ensino de LI, permitindo que os estudantes desenvolvam competências críticas e autônomas enquanto interagem com o idioma de forma contextualizada. Assim, a convergência entre linguagem e tecnologia enriquece o processo educacional, tornando-o mais relevante, inclusivo e alinhado às demandas da era digital.

Desse modo, o ensino de inglês como língua estrangeira, especialmente quando mediado por tecnologias digitais, não apenas desenvolve habilidades linguísticas, mas também prepara os estudantes para navegar pelas complexidades da sociedade globalizada, atuando de forma crítica, consciente e autônoma.

O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA POR MEIO DE GÊNEROS TEXTUAIS

O ensino de LI com foco em gêneros textuais vem ganhando espaço nas abordagens pedagógicas contemporâneas, por possibilitar uma conexão mais profunda entre o uso da língua e os contextos de comunicação. Os gêneros textuais, enquanto formas de organização da linguagem

adaptadas a diferentes situações e finalidades, oferecem aos alunos uma experiência de aprendizagem que dialoga diretamente com o universo das práticas sociais. Ao incorporar esses gêneros ao processo de ensino, os professores fomentam uma aprendizagem contextualizada, permitindo aos estudantes relacionarem a língua às suas funções comunicativas concretas.

Marcuschi (2005) concebe os gêneros textuais como construções históricas, vinculadas à cultura e à vida social, que exercem função organizadora nas interações cotidianas. Trata-se de práticas de linguagem que estruturam o tecido das atividades comunicativas e funcionam como formas de ação social. Para Bakhtin (2003), o domínio de diferentes gêneros confere aos indivíduos liberdade de expressão e capacidade de adaptação a distintos contextos comunicativos, favorecendo a expressão da individualidade em situações variadas. Nesse sentido, Santos (2013) enfatiza que os gêneros representam, de fato, ações sociais mediadas pela linguagem.

A aquisição de uma diversidade de gêneros amplia as possibilidades de comunicação e adaptação dos falantes às demandas de cada época. Cartas, por exemplo, foram progressivamente substituídas por mensagens instantâneas, evidenciando a importância de dominar gêneros que refletem as práticas sociais contemporâneas. Entre esses, destacam-se e-mails, *wikis*, *TED talks* e postagens em redes sociais, os quais desempenham papel relevante no desenvolvimento das competências comunicativas dos estudantes.

A abordagem de ensino fundamentada em gêneros textuais favorece o desenvolvimento integrado das habilidades orais e escritas, conforme explica Meurer (2000). O autor ressalta que essa prática permite aos estudantes compreenderem a função dos textos na cultura e como eles contribuem para a construção social. Marcuschi (2005) corrobora essa perspectiva ao destacar que os gêneros textuais oferecem uma base prática para o ensino, uma vez que todo uso da língua se concretiza em algum gênero específico.

Desse modo, o ensino de LI orientado por gêneros textuais promove uma aprendizagem prática e significativa, preparando os alunos para enfrentar diversas situações comunicativas e fortalecer sua capacidade de interação no contexto global. Ao explorar diferentes gêneros, os estudantes desenvolvem uma compreensão mais ampla e funcional da língua, o que favorece sua inserção em variados ambientes e seu engajamento nas práticas sociais de comunicação.

GÊNEROS DIGITAIS, QUIZZES E A PLATAFORMA QUIZIZZ

O ensino de língua inglesa mediado por gêneros digitais configura-se como uma abordagem que explora o uso de tecnologias na educação linguística, considerando seu papel no cenário educacional contemporâneo. Com a intensificação da presença tecnológica no cotidiano, os gêneros digitais – como blogues, redes sociais, vídeos, *podcasts* e jogos *online* – apresentam-se como espaços que favorecem a prática e a aprendizagem da língua inglesa em contextos interativos e multimodais. Segundo Souza e Ferrão (2024, p. 599), “[...] a disponibilidade e acessibilidade das tecnologias digitais incentivam sua exploração na educação, constituindo-se como recurso que possibilita o acesso a informações e conteúdos educacionais em tempo real”.

Os gêneros digitais acompanham as dinâmicas comunicativas contemporâneas, criando condições para que os estudantes estabeleçam contatos interculturais e pratiquem o idioma em

contextos que simulam interações autênticas. Souza e Ferrão (2024, p. 601) argumentam que “[...] as tecnologias e mídias digitais aplicadas à educação abarcam múltiplas linguagens, o que facilita a compreensão de novos conceitos e práticas pedagógicas variadas”. Tais recursos estão alinhados com a BNCC (Brasil, 2017), que sublinham o papel da língua inglesa como mediadora do acesso a diversas culturas, fortalecendo a integração intercultural.

Entre as ferramentas digitais empregadas no ensino de inglês, o quiz destaca-se pela capacidade de envolver os alunos enquanto reforça os conteúdos trabalhados. Conforme Silva (2019), o quiz, estruturado em perguntas objetivas e breves – muitas vezes no formato de múltipla escolha –, é utilizado tanto para fixação de conteúdo quanto como instrumento de avaliação formativa. Ao ser trabalhado como gênero textual, o quiz fomenta o desenvolvimento de habilidades específicas nos estudantes, que aprendem a compreender e produzir esse formato, consolidando o conteúdo de maneira prática e direcionada. O quadro a seguir apresenta as principais características do gênero quiz que, conforme apontam pesquisadores dos gêneros textuais, necessitam ser exploradas com os alunos, visando à compreensão plena do gênero e à competência para sua produção em situações específicas.

Quadro 1 - Características do gênero textual Quiz

Traços característicos	Gênero textual
1. Nome específico	Quiz
2. Contexto de produção, recepção e circulação	
a) domínio discursivo	a) mídia digital.
b) produtor/autor	b) Pode ser produzido por qualquer pessoa com acesso à plataforma.
c) leitor preferencial	c) internautas escolares.
d) suporte	d) computador, <i>tablet</i> , <i>smartphone</i> entre outros suportes digitais
e) tempo de produção	e) variável
f) lugar de produção	f) Variável
g) evento deflagrador	g) Estudo sobre o conteúdo abordado.
3. Tema (conteúdo)	Simple Past
4. Função (objetivo de produção)	Testar os conhecimentos do estudante sobre um determinado assunto.
5. Organização básica (estrutura)	Apesar de variar nos tipos de layout, basicamente apresenta-se em forma de perguntas e respostas.
6. Linguagem (estilo)	Linguagem multimodal: normalmente contém escrita, porém podem aparecer imagens, vídeos e músicas.

Fonte: Os autores com base em Santos (2013)

Os *quizzes* apresentam atributos que podem promover a interação entre os estudantes, ampliando o engajamento com o conteúdo e proporcionando oportunidades para o

desenvolvimento da aprendizagem. Por meio de atividades colaborativas ou individuais, eles permitem que os alunos revisem dúvidas, pratiquem os conteúdos de forma dinâmica e recebam devolutivas imediatas – aspectos que contribuem significativamente para a construção gradual do conhecimento.

Entre as diversas plataformas disponíveis para a aplicação de *quizzes*, a escolha pelo uso do Quizizz neste estudo fundamentou-se em três razões principais. Primeiramente, a familiaridade de um dos pesquisadores e dos alunos com o recurso foi um fator determinante. Essa experiência prévia facilitou não apenas a implementação da ferramenta no contexto educacional, como também garantiu maior fluidez no seu uso, minimizando dificuldades técnicas durante a aplicação das atividades.

Além disso, a acessibilidade institucional oferecida pelo Quizizz reforçou sua adequação ao contexto da pesquisa. A Secretaria de Educação do Estado do Paraná, responsável pela escola onde os *quizzes* foram aplicados e os dados coletados, adquiriu os direitos de uso da plataforma após o período da pandemia. Essa iniciativa ampliou o acesso ao recurso, permitindo que professores e alunos o utilizassem por meio de contas institucionais, o que consolidou sua presença na rede estadual de ensino.

Por fim, a relevância pedagógica do Quizizz, amplamente discutida na literatura, foi um elemento central para sua escolha. Degirmenci (2021) identifica a plataforma como uma das mais utilizadas na educação de idiomas, destacando seu impacto positivo no engajamento e na participação ativa dos estudantes. Além disso, Magro e Moraes (2018, p. 2) ressaltam que “[...] o Quizizz é uma plataforma que permite a criação de questionários de forma lúdica e estimulante, adequada para alunos de todas as idades”. A flexibilidade na configuração das atividades – com formatos variados, como múltipla escolha, preenchimento de lacunas e respostas abertas – e a possibilidade de devolutivas em tempo real tornam a ferramenta altamente adaptável a diferentes objetivos pedagógicos.

Outro aspecto relevante é a dinâmica competitiva introduzida pela plataforma. Degirmenci (2021) observa que o Quizizz estimula os alunos a buscarem a melhor pontuação possível, promovendo uma interação mais envolvente. O professor pode personalizar os questionários ou utilizar conteúdos disponíveis na biblioteca compartilhada por outros educadores, o que facilita o planejamento de atividades diversificadas e ajustadas às necessidades da turma. Após a criação do *quiz*, um código de acesso é disponibilizado aos alunos, permitindo que as atividades sejam realizadas em tempo real ou remotamente, adaptando-se a diferentes contextos educacionais.

Portanto, a escolha pelo Quizizz baseou-se em sua acessibilidade, eficácia pedagógica comprovada e flexibilidade para atender a diferentes demandas de ensino e aprendizagem. Essas características foram decisivas para o sucesso da proposta, demonstrando que o uso da plataforma constitui uma prática inovadora e relevante no ensino de língua inglesa.

Figura 1 - Captura de tela – Plataforma Quizizz

Fonte: www.quizizz.com

Degirmenci (2021) caracteriza o Quizizz como uma ferramenta de *game-based learning* (aprendizagem baseada em jogos), destacando que os elementos de gamificação incorporados à plataforma são eficazes para estimular a motivação dos estudantes. No entanto, neste estudo, optou-se pela adoção do conceito de atividades gamificadas, uma vez que o contexto investigado não envolve jogos completos, mas sim o uso de recursos lúdicos e interativos voltados à análise do desempenho dos alunos, tanto na utilização da plataforma Quizizz quanto na criação de seus próprios *quizzes*.

Nesse sentido, o uso do Quizizz apresenta um potencial significativo para a criação de atividades gamificadas capazes de engajar os estudantes no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, a acessibilidade irrestrita à plataforma, disponibilizada pela Secretaria de Educação do Estado do Paraná, amplia as possibilidades de sua aplicação. O uso da ferramenta neste estudo não se restringe ao ensino de língua inglesa, podendo ser integrado a diferentes disciplinas e contextos pedagógicos. Dessa forma, o alcance da plataforma é ampliado, consolidando seu valor como um recurso inovador no contexto educacional.

METODOLOGIA

Este estudo foi desenvolvido com base em três modalidades de pesquisa: bibliográfica, de campo e analítica, cada uma desempenhando um papel específico na construção e análise dos dados da investigação.

A pesquisa bibliográfica fundamentou teoricamente as principais temáticas do estudo, como o ensino e a aprendizagem de LI, o uso de tecnologias digitais na educação e as atividades gamificadas com *quizzes*. Conforme afirma Tozoni-Reis (2009, p. 24), “[...] a pesquisa bibliográfica tem como principal característica o fato de que o campo onde será feita a coleta dos dados é a própria bibliografia sobre o tema ou o objeto que se pretende investigar”. Essa revisão da literatura forneceu os subsídios teóricos essenciais, com base em autores e obras relevantes que

abordam os fenômenos estudados, permitindo uma base sólida para a análise e interpretação dos resultados.

A pesquisa de campo foi realizada por meio da aplicação da proposta educacional em uma turma de 30 alunos do Ensino Médio de uma escola pública localizada em Cambé, no norte do Paraná, Brasil. Essa modalidade, conforme destaca Tozoni-Reis (2009, p. 28), “[...] tem a fonte de dados no próprio campo em que ocorrem os fenômenos”; neste caso, o ambiente escolar. Essa etapa permitiu observar diretamente a interação dos estudantes com a plataforma digital utilizada e com o conteúdo abordado, proporcionando dados empíricos sobre o processo de ensino-aprendizagem em um cenário real.

A pesquisa analítica foi utilizada para realizar uma análise quantitativa dos dados obtidos durante a aplicação da proposta. Fontelles *et al.* (2009, p. 6) explicam que “[...] a pesquisa analítica envolve uma avaliação mais aprofundada das informações coletadas em um determinado estudo”, com o objetivo de compreender as relações entre as variáveis e os efeitos da intervenção. Essa abordagem possibilitou investigar o impacto do uso de *quizzes* no aprendizado do tempo verbal *simple past*, permitindo uma compreensão abrangente da eficácia da proposta e identificando os aspectos que contribuíram para o processo de aprendizagem dos alunos.

Assim, a articulação entre essas três modalidades conferiu ao estudo uma abordagem ampla e integrada, garantindo rigor metodológico na coleta, análise e interpretação dos dados. A proposta foi aplicada no segundo semestre de 2023, sob a supervisão da professora de língua inglesa responsável pela turma, e teve duração total de seis horas-aula. A estrutura das aulas foi organizada da seguinte forma:

- Primeira e segunda aulas: Introdução ao conceito de *quiz* como gênero textual e ao tempo verbal *simple past*. Foram apresentadas as principais características dos *quizzes*, explorando suas possibilidades de aplicação no contexto educacional. Além disso, foi explicado o uso do *simple past*, com destaque para sua função e contexto de uso.
- Terceira e quarta aulas: Explicação detalhada das regras de conjugação de verbos regulares e irregulares no *simple past*. A aplicação prática dessas regras foi realizada por meio de exercícios em formato de *quiz*.
- Quinta e sexta aulas: Apresentação da plataforma Quizizz aos estudantes e aplicação de dois *quizzes* aos 28 alunos presentes. O uso do Quizizz foi selecionado em razão de sua acessibilidade e da familiaridade dos alunos com a plataforma, já incorporada à rede pública do Paraná como recurso de avaliação formativa.

A aplicação desses *quizzes* teve como objetivo observar a eficácia do recurso digital no processo de ensino-aprendizagem, bem como a participação ativa dos alunos na consolidação dos conteúdos propostos. Essa escolha foi respaldada pela acessibilidade integral da plataforma para educadores e estudantes, visto que o Quizizz é disponibilizado pelo governo estadual do Paraná com o propósito de apoiar o monitoramento das práticas pedagógicas na rede pública.

Após a introdução da plataforma, a professora aplicou dois *quizzes* com o intuito de promover a prática do uso do *simple past* em inglês. O primeiro *quiz* continha cinco questões focadas no reconhecimento da grafia correta de verbos regulares e irregulares, na correspondência

entre as formas infinitiva e passada dos verbos, e na estruturação de frases afirmativas, negativas e interrogativas. A Figura 2 ilustra um exemplo de questão do primeiro *quiz*.

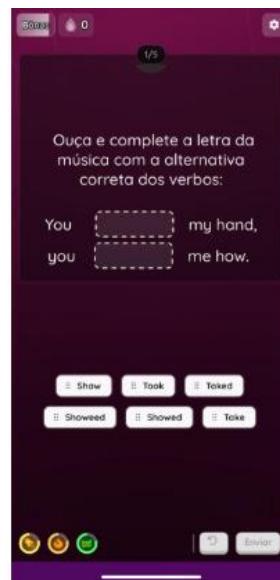
Figura 2 - Primeiro quizz



Fonte: dados dos autores (2025)

O segundo *quiz*, composto por quatro questões de múltipla escolha, abordou a identificação de regras básicas, como o uso do sufixo *-ed* nos verbos regulares e o reconhecimento correto de verbos irregulares no *simple past*. A Figura 3 apresenta um exemplo de questão do segundo *quiz*.

Figura 3 - Segundo quizz



Fonte: dados dos autores (2025)

Cada questão teve um tempo limite de dois minutos para resposta. Durante a atividade, os alunos foram automaticamente organizados em um ranking, conforme o desempenho, considerando tanto os acertos quanto o tempo de resposta para cada item. Essa funcionalidade permitiu ao professor acompanhar, em tempo real, o desempenho individual e o posicionamento dos estudantes no ranking, utilizando os dados coletados para ajustar a abordagem pedagógica conforme necessário. Os alunos acessaram a atividade por meio de seus celulares, com o link disponibilizado pelo professor via *Google Classroom* e atribuído também à turma virtual previamente configurada na plataforma Quizizz.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção, apresentam-se os resultados e análises decorrentes da aplicação de uma proposta de ensino do tempo verbal *simple past* da língua inglesa, realizada com 30 alunos do 2º ano do Ensino Médio de uma escola pública localizada em Cambé, Paraná. A proposta envolveu a utilização do gênero digital *quiz* como ferramenta de apoio ao ensino e à aprendizagem. Os dados obtidos referem-se à realização de dois *quizzes* elaborados pela professora, seguidos pela criação de *quizzes* pelos próprios alunos. A análise baseou-se em critérios quantitativos e qualitativos, considerando o desempenho geral e individual dos estudantes, além da avaliação por questão, com foco em acertos, erros e respostas parcialmente corretas.

ANÁLISE DOS RESULTADOS DO PRIMEIRO QUIZ

Nesta subseção, são apresentados e discutidos os resultados do primeiro *quiz*, aplicado a 28 estudantes com o objetivo de verificar o aprendizado inicial do *simple past*. A atividade, composta por cinco questões, abordou habilidades relacionadas ao reconhecimento da grafia de verbos regulares e irregulares, bem como à construção de frases afirmativas, negativas e interrogativas. Os dados revelam tanto o sucesso da proposta quanto dificuldades específicas, oferecendo subsídios para futuras intervenções pedagógicas.

A taxa de conclusão da atividade foi de 100%, indicando que todos os alunos responderam a todas as questões. Esse índice evidencia a eficácia da gamificação na promoção do engajamento dos estudantes. Conforme Monsalve (2014), atividades gamificadas proporcionam feedback instantâneo e interatividade, elementos que aumentam o comprometimento dos alunos com a tarefa.

Questão 1: Completar a letra da música

Na questão inicial, os alunos deveriam completar uma letra de música utilizando dois verbos no passado. O objetivo era avaliar tanto o reconhecimento da grafia correta dos verbos quanto a compreensão auditiva básica. O primeiro verbo a ser completado na frase: “You _____ my hand, you _____ me how” seria o passado de *take* e de *show*. Os resultados foram:

43% de acertos completos (*took/showed*) (12 alunos);

46% de acertos parciais (*take/showeed*) (13 alunos);

11% de erros (*taked/shaw*) (3 alunos).

Esse desempenho reflete dificuldade tanto com o verbo irregular *took*, cuja forma não segue padrões previsíveis, quanto com o regular *show*, cujo passado exige o acréscimo da terminação -*ed*. Santos (2020) observa que os verbos irregulares requerem maior atenção, por não apresentarem marcas estruturais que indiquem sua conjugação no passado.

Questão 2: Combinar os pares

Na segunda questão, os alunos precisavam associar verbos no infinitivo às respectivas formas no passado, com foco exclusivo em verbos irregulares, como: *go/went*, *take/took*, *have/had*, *give/gave*, *be/was/were*. O exercício buscava reforçar o reconhecimento dessas formas verbais. Os resultados foram:

61% de acertos completos (18 alunos);

36% de acertos parciais (9 alunos);

3% de erros (1 aluno).

As maiores dificuldades ocorreram com verbos cujas formas no passado diferem significativamente do infinitivo, como *go/went* e *be/was-were*. De acordo com Damasceno Júnior (2011), ferramentas digitais podem facilitar a aprendizagem desses verbos, embora práticas mais direcionadas sejam necessárias para consolidar o conhecimento.

Questão 3: Construção de frase negativa

Nesta atividade, os estudantes deveriam reorganizar palavras embaralhadas para formar uma frase negativa no passado, como no exemplo: *not – the bus – Helena – did – take*. A questão avaliava o domínio da estrutura básica de negação no *simple past*, que envolve o uso do auxiliar *did*, seguido de *not* e do verbo no infinitivo. Os resultados foram: 75% de acertos completos (21 alunos); 25% de respostas parcialmente corretas (7 alunos); 0% de erros completos. Os acertos parciais revelam dificuldade na ordenação correta dos elementos *did*, *not* e o verbo principal. Essa limitação pode estar associada à falta de práticas interativas que reforcem o uso dessa estrutura em contextos variados.

Questão 4: Construção de frase interrogativa

Na quarta questão, os alunos precisavam organizar palavras para formar uma frase interrogativa, como no exemplo: *yesterday – did – go – they – to the park*. A estrutura correta exigia o uso do auxiliar *did*, seguido do sujeito e do verbo principal no infinitivo. Os resultados foram: 75% de acertos completos (21 alunos); 21% de respostas parcialmente corretas (6 alunos); 4% de erros completos (1 aluno).

Embora os estudantes tenham demonstrado domínio parcial da estrutura interrogativa, as inadequações mais recorrentes estavam relacionadas à ordem do sujeito e do verbo. Conforme Monsalve (2014), atividades gamificadas podem mitigar essas dificuldades ao promover maior interação e prática.

Questão 5: Escolha da forma correta do verbo *to be*

A quinta e última questão avaliou o uso adequado do verbo *to be* no passado, que varia entre *was* e *were*, conforme o sujeito. Na frase: “De acordo com a banda The Beatles: Yesterday, love _____ such an easy game to play”. Os resultados foram: 93% de acertos (26 alunos); 7% de erros (2 alunos). Dentre os erros, observou-se o uso inadequado da forma *been*, que não corresponde ao passado simples. Esse dado ressalta a importância do ensino contextualizado, que permita aos alunos praticarem o uso adequado das formas verbais em diferentes situações.

Os resultados do primeiro *quiz* indicam um desempenho geral de 75% de acertos. O formato gamificado contribuiu significativamente para o engajamento e a participação dos estudantes, mas também evidenciou fragilidades específicas, como o reconhecimento de padrões em verbos irregulares e a ordenação de elementos em frases negativas e interrogativas. A partir dessas evidências, recomenda-se a ampliação de práticas que combinem interatividade, leitura e produção oral, a fim de consolidar os conhecimentos de forma mais eficaz e significativa.

ANÁLISE DO 2º QUIZ APLICADO AOS PARTICIPANTES

O segundo *quiz*, composto por quatro questões de múltipla escolha, teve como objetivo avaliar a consolidação do aprendizado sobre o *simple past*, explorando o reconhecimento de padrões em verbos regulares e irregulares, bem como a aplicação de regras gramaticais. Como cada questão apresentava apenas uma alternativa correta, não foram registradas respostas parcialmente corretas. Um dos alunos não conseguiu realizar a atividade devido a problemas técnicos, o que resultou em uma taxa de conclusão de 96,7%.

Os resultados indicaram um bom desempenho na identificação das regras aplicadas a verbos regulares, mas também revelaram dificuldades no reconhecimento e uso adequado de verbos irregulares. Na primeira questão, os estudantes deveriam indicar se os verbos irregulares seguem um padrão no passado. A maioria (82%) respondeu corretamente que tais verbos não seguem padrões previsíveis, enquanto 14% deram respostas incorretas, evidenciando a dificuldade imposta pela falta de regularidade dessas formas verbais, conforme observa Santos (2020).

Na segunda questão, foi avaliado o conhecimento sobre a terminação utilizada para formar o passado de verbos regulares, como no exemplo: *ed – ing – es – s*. Um total de 93% dos participantes respondeu corretamente, demonstrando domínio da regra de flexão com o sufixo *-ed*, o que indica assimilação consistente desse padrão gramatical.

A terceira questão propunha a identificação de um verbo irregular entre outras formas regulares: *went – walked – played – talked*, e a maioria dos estudantes (82%) reconheceu corretamente o verbo *went* como a forma irregular, enquanto os demais (18%) indicaram respostas incorretas, o que revela dificuldades em distinguir com segurança os dois grupos verbais. Essa limitação reforça a importância de práticas que enfatizem as diferenças estruturais entre essas formas.

Na quarta e última questão, os alunos deveriam reconhecer a forma correta do verbo *eat* no passado. Dentre as opções: *ate – eatened – eateded – eatee*, a maioria (78%) optou pela forma correta, *ate*, enquanto 18% selecionaram formas inexistentes, como *eatened*, *eateded* ou *eatee*.

Esse resultado evidencia que, embora haja avanço no reconhecimento de padrões regulares, o uso de verbos irregulares ainda representa um desafio significativo no processo de aprendizagem.

De maneira geral, os dados obtidos demonstram progresso na assimilação das regras relativas aos verbos regulares no *simple past*, mas também confirmam a persistência de dificuldades no domínio das formas irregulares, especialmente no que se refere à memorização e ao reconhecimento de padrões não regulares. Esses achados corroboram Luís (2014), ao apontar os verbos irregulares como um dos maiores obstáculos enfrentados por falantes não nativos.

As atividades gamificadas desenvolvidas por meio da plataforma Quizizz mostraram-se eficazes para promover o engajamento e a participação dos alunos. Contudo, aspectos como a atenção e o foco durante a realização das tarefas emergem como pontos que merecem aprimoramento. Para futuras práticas pedagógicas, recomenda-se o fortalecimento de estratégias que aliem exercícios interativos, contextualização e repetição sistemática, de modo a ampliar a exposição dos estudantes aos verbos irregulares e favorecer a consolidação do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos resultados obtidos a partir da aplicação de *quizzes* para verificar a aprendizagem dos alunos sobre o *simple past* em inglês, tanto nas formas regulares quanto irregulares, permitiu identificar avanços significativos no processo de ensino-aprendizagem. Embora tenha havido baixa adesão à atividade de criação de *quizzes*, atribuída ao encerramento do trimestre e do ano letivo, os dados relacionados à verificação de aprendizagem por meio dos dois *quizzes* aplicados pela professora revelaram-se amplamente satisfatórios. A participação foi consistente, com todos os alunos respondendo a todas as questões propostas. O índice geral de acertos alcançou 75%, demonstrando progresso relevante.

A aplicação do produto educacional “Utilizando *quizzes* para ensinar o passado simples no inglês” evidenciou a eficácia do uso dessa ferramenta como recurso pedagógico para o ensino do referido tempo verbal. Por meio da plataforma digital educacional Quizizz, os estudantes vivenciaram experiências práticas diversas, incluindo a elaboração de *quizzes* em grupos de até quatro integrantes. Embora apenas três grupos tenham concluído essa atividade, o desempenho apresentado por eles foi excelente, atendendo plenamente aos critérios de avaliação e demonstrando apropriação dos conteúdos trabalhados. Ainda que a participação tenha sido limitada, os resultados apontam para o potencial da estratégia na consolidação do aprendizado.

De modo geral, os dados indicam que a proposta foi bem-sucedida tanto na promoção da aprendizagem quanto no aumento do engajamento dos alunos no processo de construção do conhecimento. A interatividade proporcionada pela plataforma Quizizz revelou-se um diferencial, despertando maior interesse pela atividade e contribuindo para a assimilação dos conteúdos gramaticais. No entanto, os resultados também reforçam a importância de complementar essas práticas com atividades que integrem oralidade e leitura, aspectos fundamentais para o domínio das regras de qualquer idioma.

Para futuras investigações, sugere-se a exploração de novas abordagens para o ensino do *simple past*, com ênfase nos verbos irregulares, que se revelaram o principal ponto de dificuldade

entre os participantes. Além disso, recomenda-se ampliar o escopo da pesquisa, incluindo atividades que promovam a prática integrada das quatro habilidades linguísticas – leitura, escrita, compreensão auditiva e fala – com vistas a proporcionar uma aprendizagem mais abrangente, contextualizada e eficaz.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 4. ed. Trad. Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>. Acesso em: 18 jun. 2024.

DAMASCENO JÚNIOR, R. N. S. Letramento Digital e o Ensino de Gramática. **Brasil Escola**, Goiânia, 20 jul. 2011. Disponível em <https://meuartigo.brasilescola.uol.com.br/portugues/letramento-digital-ensino-gramatica.htm>. Acesso em: 07 maio 2024.

DEGIRMENCI, R. The use of Quizizz in language learning and teaching from the teachers' and students' perspectives: a literature review. **Language Education and Technology**, v. 1, n. 1, p. 1-11, 2021.

FAIRCLOUGH, N. **Analysing Discourse**: textual analysis for social research. Londres: Routledge, 2003.

FONTELLES, M. J.; SIMÕES, M. G.; FARIAS, S. H.; FONTELLES, R. G. S. Metodologia da pesquisa científica: diretrizes para a elaboração de um protocolo de pesquisa. **Revista Paranaense de Medicina**, v. 3, n. 23, p. 1-8, 2009. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-588477>. Acesso em: 02 fev. 2024.

LEFFA, V. J. O ensino de línguas estrangeiras no contexto nacional. **Contexturas**, n. 4, p. 13-24, 1999. Disponível em: <https://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/oensle.pdf>. Acesso em: 09 set. 2024.

LUÍS, A. R. Morfologia flexional no ensino de inglês L2: o caso dos alomorfos regulares do *simple past*. In: LUÍS, A. R. (org.). **O cruzamento de saberes na aula de inglês**: contributos para uma prática multidisciplinar. Coimbra: CUP, 2014. p. 227-247. Disponível em: https://ap1.sib.uc.pt/bitstream/10316.2/35923/1/ensino_de_ingles_artigo10.pdf. Acesso em: 24 jul. 2024.

MAGRO, H.; MORAIS, V. **A utilização de Apps na sala de aula**: Quizizz vs Kahoot. Lisboa: CPOR, 2018. Disponível em: https://www.cfpor.pt/moodle30/pluginfile.php/1810/mod_resource/content/1/Tutorial_Quizizz.pdf. Acesso em: 04 abr. 2024.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONISIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (org.). **Gêneros textuais e ensino**. 4. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. p. 19-36.

MEURER, J. L. O conhecimento de gêneros textuais e a formação do profissional da linguagem. In: FORTKAMP, M. B. M.; TOMITCH, L. M. B. (org.). **Aspectos da Linguística Aplicada**. Florianópolis: Insular, 2000. p. 37-48.

MOITA LOPES, L. P. A construção do gênero e do letramento na escola: como um tipo de conhecimento gera o outro. **Linguística e Teoria Literária**, v. 17, n. 2, p. 47-68, 2005.

MONSALVE, E. S. **Uma abordagem para transparência pedagógica usando aprendizagem baseada em jogos**. 2014. Tese (Doutorado em Informática) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: https://www.dbd.puc-rio.br/pergament/tesesabertas/1012687_2014_pretextual.pdf. Acesso em: 22 abr. 2024.

MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C. A.; MORALES, O. E. T. (org.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania**: aproximações jovens. Ponta Grossa: Foca Foto - PROEX/UEPG, 2015. p. 15-33.

OLIVEIRA, L. E. M. **A historiografia brasileira da literatura inglesa: uma história do ensino de inglês no Brasil (1809-1951)**. Dissertação (Mestrado em Teoria Literária) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/175469>. Acesso em 07 mar. 2024.

PERRENOUD, P. **Dez novas competências para ensinar**. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

SANTOS, G. J. F. **Elementos de argumentação na produção de gêneros textuais no ensino médio**. 2013. Tese (Doutorado em Estudos da Linguagem) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2013. Disponível em: <https://repositorio.uel.br/items/fa2164ad-675c-4e5d-ab31-4d57778bb3a1>. Acesso em: 22 abr. 2024.

SANTOS, C. L. C. Os verbos irregulares em língua inglesa: das origens a uma proposta pedagógica. **Caderno de Ensino, Linguagens e suas Tecnologias**, v. 1, n. 2, p. 265-279, 2020. Disponível em: <https://revistascientificas.ifrj.edu.br/index.php/celte/article/view/1526>. Acesso em: 07 fev. 2024.

SILVA, E. C. C. da. **Utilizando quizzes para ensinar o passado simples no inglês** – Produto educacional. Londrina: UTFPR, 2024. Disponível em: https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/35468/4/quizzesensinosimplepast_produto.pdf. Acesso em: 15 nov. 2025.

SILVA, F. M. O ensino de língua inglesa sob uma perspectiva intercultural: caminhos e desafios. **Dossiê Trabalhos em Linguística Aplicada**, v. 58, n. 1, p. 1-19, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/010318138654189491701>. Acesso em: 16 mar. 2024.

SIQUEIRA, D. S. P. Inglês como língua franca: o desafio de ensinar um idioma desterritorializado. In: GIMENEZ, T.; CALVO, L. C. S.; EL KADRI, M. S. (org.). **Inglês como língua franca**: ensino-aprendizagem e formação de professores. Campinas: Pontes, 2011. p. 87-115.

SOUZA, G. F.; FERRÃO, T. S. O uso de tecnologias digitais no ensino de Língua inglesa na educação profissional e tecnológica. **Ensino & Pesquisa**, v. 22, n. 2, p. 599-614, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.33871/23594381.2024.22.2.7600>. Acesso em: 22 abr. 2024.

TOZONI-REIS, M. F. C. **Metodologia da pesquisa.** 2. ed. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2009.

Recebido em: 25 de maio de 2025

Aprovado em: 05 de agosto de 2025