

## ANÁLISE DOS DADOS DA PLATAFORMA GAMIFICADA QUIZIZZ DE UMA TURMA DO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Deise Marina Muller <sup>1</sup>  
Darieli de Souza Borges <sup>2</sup>  
Aline Galvão da Silva <sup>3</sup>  
Samara Sandrin <sup>4</sup>  
Marcio Bennemann <sup>5</sup>

### RESUMO

A presente pesquisa tem por intuito analisar a plataforma gamificada de lições de casa chamada Quizizz, ofertada pelo Governo Estadual do Paraná, neste ano de 2023, às escolas da rede pública de ensino, com o objetivo de incentivar os alunos a passarem mais tempo do seu dia em contato com os estudos, contribuindo, assim, com o controle da defasagem escolar gerada pela pandemia da Covid-19. A pesquisa foi desenvolvida durante o 1º e 2º trimestre de 2023, na disciplina de Matemática, em uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental de um colégio situado no Município de Pato Branco, no Estado do Paraná, contemplada pelo Programa de Residência Pedagógica do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Por meio de uma análise descritiva dos dados foram observados os índices de participação dos estudantes nas tarefas, o tempo destinado as lições de casa e o desenvolvimento deles, tanto nas questões da plataforma Quizizz, quanto na nota final dos trimestres, com o intuito de verificar se a plataforma está sendo útil e acessível a todos os alunos, em vista das possíveis dificuldades sociais enfrentadas nos dias de hoje. Ao final da pesquisa verificou-se uma falta de participação dos alunos, podendo gerar novas questões, como, se realmente o acesso a esta plataforma é possível a todos os alunos, e, se ela realmente é válida.

**Palavras-chave:** Plataforma Gamificada, Lições de Casa, Quizizz, Matemática.

### INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, em decorrência, principalmente, da pandemia da Covid-19, a Educação Básica Brasileira sofreu mudanças significativas em seus alicerces. Dentre estas mudanças, no Estado do Paraná, ocorreu a implementação de algumas ferramentas

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, [deisemuller@alunos.utfpr.edu.br](mailto:deisemuller@alunos.utfpr.edu.br);

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, [darieliborges@alunos.utfpr.edu.br](mailto:darieliborges@alunos.utfpr.edu.br);

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, [alinegalvao@alunos.utfpr.edu.br](mailto:alinegalvao@alunos.utfpr.edu.br);

<sup>4</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, [samarasandrin@alunos.utfpr.edu.br](mailto:samarasandrin@alunos.utfpr.edu.br);

<sup>5</sup> Professor orientador: Dr. Ensino de Ciências e Matemática, pela Universidade Cruzeiro do Sul - SP, [bennemann@utfpr.edu.br](mailto:bennemann@utfpr.edu.br).

tecnológicas de ensino, que auxiliam tanto os professores quanto os alunos. Uma delas, utilizada com frequência no Ensino Fundamental, é a plataforma gamificada chamada Quizizz, da qual particularmente se desenvolve esta pesquisa.

Este estudo concentrou-se em avaliar os dados de cada atividade realizada durante o 1º e 2º trimestre do ano de 2023 na plataforma Quizizz de uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental de uma Escola situada no Município de Pato Branco, no Estado do Paraná, privilegiada pelo Programa de Residência Pedagógica do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), com o objetivo de avaliar a eficiência da implementação da tecnologia na disciplina de Matemática, usando como base os relatórios disponibilizados na plataforma.

A justificativa para a escolha desse tema se deve à percepção feita por nós, acadêmicas e estagiárias do Colégio, da grande cobrança feita em sala de aula pelos professores aos alunos, para que realizassem as atividades presentes na plataforma, sendo até mesmo destinado um tempo das aulas de Matemática para se utilizar o Laboratório de Informática da Escola para realizar as devidas pendências.

A plataforma Quizizz, para os alunos é um jogo matemático, mas para os professores é uma ferramenta de avaliação, pois com ela é possível observar como anda o desenvolvimento dos estudantes em cada conteúdo, através dos resultados obtidos nas atividades, pois estas são uma extensão e aplicação dos conteúdos estudados em sala de aula, facilitando ao professor perceber em qual conteúdo os alunos possuem mais dificuldade.

Nos relatórios da plataforma Quizizz obtemos os dados referentes à participação e o desenvolvimento das atividades feitas pelos alunos, com isso, a verificação das informações adquiridas se deu através de três questões norteadoras, sendo elas, qual a porcentagem de participação dos alunos nas atividades, qual a porcentagem de acertos das atividades e qual o tempo mínimo necessário para a execução das atividades propostas.

Com os relatórios de todas as 56 atividades referentes ao 1º e 2º trimestres de 2023, foi possível analisar as questões norteadoras com todas as informações necessárias. Primeiramente, partiu-se da descrição das variáveis e catalogação dos dados, depois foram feitos os cálculos até se obter os resultados, após isso foi aplicada uma comparação entre os dois trimestres observados, e ainda, foi realizada uma comparação dos resultados obtidos referente à plataforma Quizizz, sobre as questões norteadoras de cada aluno, com a suas notas trimestrais.

Com a análise desses dados ao final desta pesquisa é observado uma falta de participação dos alunos da turma do 6º ano, podendo gerar novas questões, como, se realmente o acesso a esta plataforma é possível a todos os alunos, e, se ela realmente é válida.

## **METODOLOGIA**

A presente pesquisa foi realizada em um Colégio situado no Município de Pato Branco, no Estado do Paraná, da Rede Pública Estadual, privilegiado pelo Programa de Residência Pedagógica do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, e estruturada com base nos dados disponibilizados pela plataforma gamificada chamada Quizizz à professora regente da disciplina de Matemática na série do 6º ano do Ensino Fundamental Anos Finais.

A escolha da série, 6º ano, foi sugerida pela professora regente, à nós escritores, por ser uma turma que adentrou este ano ao Ensino Fundamental e está tendo o primeiro contato com a plataforma gamificada. A turma foi decidida através de um sorteio entre as quatro turmas presentes no colégio, 6ºA, 6ºB, 6ºC e 6ºD, a turma sorteada para análise dos dados foi a do 6º ano B.

Os dados foram retirados da plataforma Quizizz da disciplina de Matemática referente a todas as atividades lançadas durante o 1º e 2º trimestre do ano de 2023, onde no total foram aplicadas 56 tarefas, delas, 27 foram aplicadas no 1º trimestre e 29 foram aplicadas no 2º trimestre. Cada tarefa possuía duas, três ou oito questões a serem resolvidas pelos alunos, mas, previamente analisadas pela professora, com o intuito de verificar se eram aplicáveis sobre o conteúdo passado aos alunos em sala de aula, podendo ela, editá-las conforme necessário ou criar novas questões, postando na plataforma para que os alunos da turma resolvessem.

A tecnologia de ensino utilizada por todo o Estado do Paraná cria um relatório para cada tarefa lançada na plataforma que os alunos praticam os ensinamentos adquiridos em sala de aula. Nesse relatório há informações referente a cada um dos alunos, que de alguma forma entraram na plataforma para responder às tarefas, as mais relevantes e utilizadas para esta pesquisa foram as como, quantidade de questões apresentadas aos alunos, quantas tentativas o aluno executou, quantas alternativas ele acertou, quantas ele errou, também relata se houve alguma alternativa que não teve resposta do aluno e ainda o tempo levado para responder todas as questões disponíveis.

Referente aos dados coletados nos relatórios houveram algumas seleções criteriosas. A primeira delas é que a plataforma Quizizz possibilita aos alunos que realizam as tarefas, duas tentativas de respondê-las, ou seja, o aluno pode responder a tarefa e se não obtiver êxito absoluto, pode refazer a tarefa mais uma vez. Para a presente pesquisa e análise dos dados, foi considerada apenas a primeira tentativa de cada um dos alunos, por se entender que esta tentativa é realmente a que aluno pensou e escolheu, conforme os seus conhecimentos adquiridos em sala de aula, as demais tentativas foram excluídas com base no horário de entrega da tarefa, assim, as que eram feitas em um horário mais cedo, eram consideradas como a primeira tentativa, e as que eram feitas em horários posteriores, do que a outra, eram consideradas como segunda tentativa e excluídas da análise.

Outro fator de seleção, desta vez atribuído aos alunos, era através da lista de presença da turma, disponibilizada para nós por mediação da professora regente. Na lista de presença haviam 31 alunos, mas desses 2 constavam como transferidos, à outra turma ou a outro colégio, portanto, também foram excluídos da análise, para que assim pudéssemos realizar a pesquisa apenas com os alunos presentes na turma do 6º B durante os dois trimestres completos do ano analisado, ou seja, restaram 29 alunos para averiguação.

Outro critério atribuído aos dados da pesquisa foi referente a quantidade de questões em cada tarefa, percebemos que haviam poucas tarefas com três e oito questões, totalizando seis tarefas ao todo. Portanto, o grupo decidiu rejeitá-las, e analisar as tarefas consideradas mais padrões e que estavam em maior quantidade, as de duas questões, totalizando 50 atividades verificadas.

Nessas 50 atividades foram feitos cálculos, utilizando o Microsoft Excel, para analisar as informações referentes a cada uma delas, separadamente de cada trimestre, como, o número de alunos que responderam cada uma das atividades e a porcentagem representante destes com base à turma, o valor mínimo e máximo de acertos, juntamente com a sua média, o tempo mínimo e máximo utilizado para responder às duas questões, assim como o tempo médio e mediano de cada atividade.

Analisando o conjunto das atividades de cada trimestre foram calculados os valores mínimo, máximo, médio e mediano dos alunos que responderam as atividades e o percentual relativo a cada um e do tempo necessário para responder às duas questões, além do número mínimo, máximo e médio de acertos das atividades realizadas em cada um dos trimestres.

Com todos esses cálculos efetuados pretendeu-se analisá-los trimestralmente e posteriormente fazer as devidas comparações, entre os dois trimestres do ano com as respectivas notas dos alunos na disciplina de Matemática, também disponibilizadas pela

professora regente da turma, para que assim pudéssemos observar, ao final, se houvessem evoluções de um trimestre para o outro, na participação, nos acertos e nas notas da disciplina.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Com as tecnologias digitais evoluindo exponencialmente na sociedade das últimas décadas do Século XX, acabou-se criando uma nova geração de pessoas, chamadas por Prensky (2001) de “nativos digitais”, de atuais alunos, crianças, jovens e adultos, que nasceram durante esses anos revolucionários, e que, por consequência, impactaram a Educação como um todo, visto que:

Os alunos de hoje – do maternal à faculdade – representam as primeiras gerações que cresceram com esta nova tecnologia. Eles passaram a vida inteira cercados e usando computadores, vídeo games, tocadores de música digitais, câmeras de vídeo, telefones celulares, e todos os outros brinquedos e ferramentas da era digital. (PRENSKY, 2001, p. 1.).

Um grande exemplo disso é o uso constante e diário de praticamente toda a população mundial, de celulares, tablets, computadores, vídeo games e afins. Por esse motivo a educação deve estar em constantes atualizações e mudanças, para que consiga acompanhar o emergir da tecnologia. Sobre isso, D’ambrosio (2008) já dizia:

Estamos entrando na era do que se costuma chamar “sociedade do conhecimento”. A escola não se justifica pela apresentação de conhecimento obsoleto e ultrapassado, e muitas vezes morto, sobretudo, ao se falar em ciências e tecnologia. Será essencial para a escola estimular a aquisição, a organização, a geração e a difusão do conhecimento vivo, integrado nos valores e expectativas da sociedade. Isso será impossível de se atingir sem a ampla utilização de tecnologia na educação. Informática e comunicações dominarão a tecnologia educativa do futuro. (D’AMBRÓSIO, 2008, p. 80).

Exatamente por essas mudanças e esse grande vínculo com as tecnologias, que para os alunos de hoje, as aulas dialogadas, explicativas, e, ditas tradicionais não são consideradas tão atrativas, em vista disso, se tornou necessário potencializar o aprendizado dos estudantes de uma maneira que instigasse os seus interesses, uma vez que:

Os Nativos Digitais estão acostumados a receber informações muito rapidamente. Eles gostam de processar mais de uma coisa por vez e realizar múltiplas tarefas. Eles preferem os seus gráficos antes do texto ao invés do oposto. Eles preferem acesso aleatório (como hipertexto). Eles trabalham melhor quando ligados a uma rede de contatos. Eles têm sucesso com gratificações instantâneas e recompensas frequentes. Eles preferem jogos a trabalhar “sério”. (PRENSKY, 2001, p. 2.).

Foi pensando nisso, que a Secretaria do Estado da Educação do Paraná - SEED-PR (PARANÁ, 2023, p. 1) desenvolveu um projeto para a Rede Estadual de Ensino, nesse ano de

2023, que envolve uma colaboração da tecnologia com a educação, chamado Desafio Paraná, que pretende abranger todas as disciplinas da Formação Geral Básica (FGB), através da implementação de uma plataforma gamificada de tarefas de casa, chamada Quizizz.

Conforme destacado nos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998), o uso das ferramentas tecnológicas, como auxiliadoras do ensino, trazem significativas contribuições para o estudante, uma delas é o pensar matemático, pois estas oferecem ampla visão sobre o cerne da atividade matemática contribuindo assim para o melhor desempenho cognitivo do aluno. Segundo o site eletrônico da Secretaria do Estado da Educação do Paraná o projeto Desafio Paraná consiste:

[...] no uso de uma plataforma para lições de casa, utilizada por todos os estudantes e professores da rede. O objetivo da Secretaria de Estado da Educação (Seed-PR) é oferecer uma ferramenta adicional para a aprendizagem do aluno — a plataforma Quizizz —, além de incentivá-lo a passar mais tempo do seu dia em contato com os estudos. (PARANÁ, 2023, p.1).

A Plataforma Quizizz surgiu como uma ferramenta complementar para o aprendizado do aluno e como uma ferramenta auxiliar para os professores, principalmente, no quesito avaliação. Para que essa idéia fosse implantada de maneira correta, os professores passaram por uma formação, onde aprenderam a utilizar a ferramenta, tendo o primeiro contato com ela:

Na primeira semana letiva, de 6 a 10 de fevereiro, os docentes puderam se familiarizar com a plataforma. Agora, neste primeiro mês, os estudantes a utilizarão em sala de aula. A partir de então, passarão a realizar as atividades em casa, conforme a proposta do Desafio Paraná. Aqueles que não tiverem Internet em casa poderão fazer os exercícios na escola, utilizando o celular próprio ou um computador da instituição. (PARANÁ, 2023, p.1).

Essa plataforma digital gamificada possibilita aos estudantes de forma interativa um contato maior com o conteúdo trabalhado em sala de aula, podendo servir como revisão ou aprofundamento do mesmo, através das atividades de duas questões, por aula, disponibilizadas nela, que foram:

[...] elaboradas por uma equipe de professores da rede e consistem em questões objetivas em diferentes formatos, como múltipla escolha, completar o espaço em branco, colocar itens em ordem ou combinar conceitos com imagens, por exemplo. Além das questões propostas pela Seed, o professor tem autonomia para propor outras atividades na plataforma durante suas aulas, incluindo recursos como desenhos, respostas por gravação de áudio e vídeo ou questões discursivas. (PARANÁ, 2023, p.1).

A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), também recomenda construir e aplicar procedimentos contínuos para avaliar o processo de aprendizagem do aluno levando

em conta o contexto e condições de aprendizagem, fazendo registros a fim de alavancar o dinamismo dos alunos, dos professores e da escola.

Visando suprir a defasagem no aprendizado, que infelizmente está muito presente na atualidade, principalmente após a pandemia da Covid-19, a plataforma pode ser utilizada como uma avaliação diagnóstica, pelos professores, permitindo, a eles, realizar a análise e acompanhamento dos conhecimentos de cada um de seus alunos e ainda utilizar do resultado dessas atividades, feitas na plataforma Quizizz, como uma atividade avaliativa que pode corresponder, no máximo, à 30% da nota final trimestral. (PARANÁ, 2023, p.1). Além disso:

O professor poderá propor as atividades conforme o conteúdo que estiver ministrando e de acordo com as aulas do RCO (sistema da Seed que disponibiliza material de referência para as aulas dos professores da rede estadual). Além disso, o professor também receberá relatórios, podendo conferir os erros e acertos de cada aluno e turma. Assim, ele pode acompanhar o processo de aprendizagem do estudante e identificar rapidamente quais conteúdos precisam ser retomados. (PARANÁ, 2023, p.1).

Vale ressaltar que a utilização desses novos mecanismos no ensino não substitui a relação entre professor e aluno, e muito menos, a necessidade das aulas expositivas e dialogadas realizadas pelo professor, e os demais materiais de estudos impressos e escritos, ela vem apenas para fortalecer, complementar e reforçar o aprendizado do estudante a fim de ampliar os seus estudos e conhecimentos adquiridos em sala de aula no turno contrário. Além de estar, ainda, em processo de constante evolução e contar com um baixo percentual de participação.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

No primeiro trimestre de 2023 foram disponibilizadas aos alunos do 6º ano B, um total de 27 lições de casa na plataforma Quizizz, dessas, 21 eram compostas por dois exercícios cada, duas por oito exercícios cada e quatro por três exercícios cada. Para a análise dos dados, como mencionado anteriormente, foram selecionadas apenas as tarefas aplicadas aos alunos do 6º ano B que eram compostas por duas questões, ou seja, nesse 1º trimestre foram analisadas apenas as 21 tarefas.

Ao examinarmos a participação nessas atividades observamos que dos 29 alunos da turma, tivemos atividades em que apenas um único aluno respondeu, chegando ao máximo de 17 alunos respondendo uma tarefa. Isso nos leva a uma participação média de 12,5 alunos por atividade. Complementando a análise observamos que em 50% das atividades ocorreu a

participação de 13 alunos ou menos. Relativizando esses números, observamos que a participação da turma variou de 3,45% a 58,62%, correspondendo a uma média de 43,02%.

Com relação aos acertos, ocorreram de zero a dois acertos revelando uma média de 1,4 acertos nas tarefas do 1º trimestre. Quanto ao tempo que os alunos dedicaram à execução das atividades, variou de 0 horas à 5 horas e 35 segundos, determinando uma média de 3 minutos e 31 segundos, mas 50% das atividades foram realizadas em 1 minuto e 30 segundos ou menos.

No 2º trimestre, deste mesmo ano, foram aplicadas 29 tarefas da matéria de Matemática na plataforma Quizizz ao 6º ano B, todas essas tarefas eram compostas por duas questões, então não houve a necessidade de eliminar nenhuma delas por terem mais de duas questões. Ao analisarmos a participação nestas atividades observamos que dos 29 alunos da turma, tivemos atividades em que apenas dois alunos responderam, chegando ao máximo de 18 alunos respondendo uma tarefa.

Por conseguinte nos leva a uma participação média de 11,82 alunos por atividade. complementando a análise, observamos que em 50% das atividades, ocorreu a participação de 11 alunos ou menos. Revendo esses números, observamos que a participação da turma variou de 6,90% a 62,07% correspondendo a uma média de 40,78%.

Com relação aos acertos das atividades do 2º trimestre, ocorreram de zero a dois acertos revelando uma média de 1,35 acertos. Quanto ao tempo que os alunos dedicaram à execução das atividades, variou de 0 horas à 22 horas 40 minutos e 4 segundos, determinando uma média de 9 minutos e 43 segundos, mas 50% das atividades foram realizadas em 1 minuto e 26 segundos ou menos.

Com relação a participação de cada aluno na plataforma Quizizz e seu o desempenho no 1º trimestre, através da nota final na disciplina de Matemática, quatro alunos não responderam a nenhuma das atividades propostas, sendo que suas notas finais no trimestre variam de 45 a 76. Foram 16 alunos que responderam menos de dez atividades propostas, e suas notas variam entre 45 e 97 e a média de suas notas equivale a 73,1. Os alunos que responderam dez atividades ou mais, totalizaram 13 alunos, e suas notas variam entre 62 e 100 e a média obtida por esses alunos na nota trimestral é de 84,692.

No 2º trimestre a participação dos alunos na plataforma Quizizz deu-se da seguinte maneira, dois alunos não responderam a nenhuma das atividades e suas notas foram 38 e 40. Alunos que responderam menos de dez atividades, totalizando 12 alunos, e as suas notas variam de 38 a 83, a média entre esses alunos no 2º trimestre é de 60,3. Com relação aos 17

alunos que responderam a dez ou mais atividades, suas notas variam de 16 a 96 e a média entre esses alunos é de 74,352.

A média de atividades respondidas por aluno no 1º trimestre é de 9,1 enquanto que no 2º trimestre essa média é de 12,3, ou seja, houve um aumento de 3,2 na média de atividades respondidas. A média das notas finais da sala de aula analisada no 1º trimestre foi de 75,5 e no 2º trimestre essa média é de 68,5, ou seja, houve um decréscimo de 7 na média.

Com a análise dos resultados percebe-se que houve um aumento de participação nas atividades do 1º para o 2º trimestre, de 4 alunos que não participaram para apenas 2, e que a nota final dos alunos que respondem dez ou mais atividades é maior que a dos alunos que respondem menos que dez. Porém também observa-se um declínio na média das notas trimestrais, mas que pode ser em consequência de múltiplos fatores.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Esse novo modelo inovador de tarefa extraclasse, a gamificação das lições de casa, não é uma tecnologia de ensino, e sim, mais uma ferramenta tecnológica que possibilita, de uma maneira diferente, a prática dos ensinamentos adquiridos em sala de aula pelos alunos, e, a análise do desempenho dos alunos por parte do professor. Pois, com ela os alunos não adquirem novos conhecimentos, e sim, apenas, praticam os já obtidos em sala de aula por mediação dos professores.

Nos anos anteriores à estas inovações, essa função era feita pelos professores com a utilização, principalmente, de materiais impressos ou escritos, como provas, listas de exercícios, lições de casa no caderno e trabalhos para se entregar. O tempo dedicado pelos professores nas correções dessas atividades avaliativas, é demorado e cansativo, para que, apenas, depois de tudo corrigido, finalmente poder verificar, em quais alunos e conteúdos se percebem maiores dificuldades.

Com o uso da Plataforma Quizizz esse trabalho se tornou mais prático, pois, como a correção das questões e toda a análise dos dados obtidos de cada aluno, à cada uma das tarefas, já é feita pela plataforma através dos relatórios emitidos, que os professores possuem acesso a qualquer momento, o trabalho deles não se torna tão massante, mostramos assim, que a tecnologia pode auxiliar e mediar neste aspecto administrativo do trabalho dos docentes.

Desse modo, o professor consegue observar de modo mais simples os alunos que possuem dificuldades e em quais tarefas, sobre quais conteúdos, eles possuem maiores impedimentos no desenvolvimento de conhecimento. Entretanto, lembremos que a

implantação dessa nova tecnologia não proíbe e nem impede que as antigas atividades avaliativas sejam desenvolvidas, e sim, são mais um tipo de tarefa de casa, para que o aluno passe mais tempo do seu dia em contato com os estudos de uma maneira divertida e descontraída.

No tocante, a efetividade desse tipo de atividade em relação ao desempenho dos alunos, aqueles com maior participação na plataforma, que realmente responderam os exercícios, obtiveram melhores notas na disciplina, até mesmo porque o professor pode utilizar a participação e o desempenhos dos alunos na plataforma Quizizz como uma atividade avaliativa que pode corresponder, no máximo, à 30% da nota final trimestral, no entanto, não se pode estabelecer uma situação de causa e efeito visto que a nota trimestral da disciplina de Matemática pode ter sido consequência de múltiplos e diferentes fatores.

Com respeito às atividades, o grupo pesquisador, achou a quantidade de questões, ou exercícios, por tarefa de casa, muito insignificantes, pois a visão criada pelo Governo Estadual, é, a de que, os aluno passem mais tempo do seu dia em contato com os estudos, tentando reverter as possíveis defasagens educacionais ocasionadas durante a pandemia, mas como visto nos resultados da pesquisa, o tempo de utilização da plataforma para responder as atividades da disciplina de Matemática são, em 50%, de 1 minuto e 30 segundos, que é o tempo levado para responder às duas questões propostas, um tempo muito pequeno para se dizer que houve contato efetivo com os conhecimentos adquiridos em sala de aula.

Por esse motivo, o grupo acha necessário a introdução de mais questões por tarefa, de pelo menos 5, para que os alunos realmente possam praticar os conhecimentos adquiridos e passar mais tempo do seus dias, após as aulas, em contato com os estudos. Em contraponto, à todas as idéias, com os resultados obtidos, foi verificado uma baixa participação dos alunos na plataforma Quizizz, e nesse quesito, o grupo se questionou, se todos os alunos realmente tem disponibilidade de equipamentos eletrônicos com acesso à internet em suas casas, para conseguirem responder as lições de casa disponibilizadas na plataforma Quizizz, ou, se somente conseguem praticar seus aprendizados nos momentos de aula quando fazem as tarefas pendentes no laboratório de informática.

Esse, é um grande impedimento para a expansão da ferramenta tecnológica na educação, pois, segundo a SEED-PR a plataforma é destinada para lições de casa, mas se nem todos os alunos conseguem ter meios de acessar a plataforma, como poderão realizar as atividades? Como terão mais contato com os estudos de forma interativa? e o quão prejudicial será para as suas notas finais nas disciplinas? já que o desenvolvimento na plataforma pode corresponder a até 30% dela, e ainda, o nível das questões realmente condiz com os

ensinamentos passados em sala de aula? Eis aí algumas indagações para uma próxima pesquisa.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaríamos de agradecer à oportunidade, disponibilizada à nós, de pôr em prática esta pesquisa, que contribuiu para a nossa formação como futuros docentes, adquirindo novos conhecimentos da realidade presente nas escolas das rede pública de ensino. Mostrando- nos que o Governo Estadual do Paraná, está sim, investindo na educação com a implementação de novas tecnologias e ferramentas de ensino, com o intuito de tornar a educação mais atrativa para os alunos da atualidade, tentando assim diminuir os índices de defasagem escolar, e, até mesmo o abandono escolar, presentes na nossa realidade. Tudo isso, ainda nos dá esperança de que a educação não está perdida e que podemos nos recompor após o grande regresso ocasionado pela Covid-19.

Queremos agradecer, a professora regente da turma do 6º ano, que nos ajudou de bom grado, com a idéia deste trabalho e ainda nos forneceu todos os 56 relatórios de cada atividade da plataforma Quizizz, a lista de presença da turma e a notas trimestrais dos alunos para que pudéssemos colocar em prática esta pesquisa, à ela, o nosso muito obrigado.

E por último, mas não menos importante, agradecemos ao nosso Professor e orientador, Marcio Bennemann, por toda disponibilidade, ajuda e dedicação na nossa pesquisa.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Terceiro e Quarto Ciclos do Ensino Fundamental; Matemática**. Brasília, MEC/SEF, 1998. Disponível em:  
<<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/matematica.pdf>>. Acesso: 26 ago 2023.

D'AMBRÓSIO, Ubiratan. **Educação Matemática: Da Teoria à Prática**. 16ª. ed. Campinas: Papyrus, 2008.

LOPES, Inara E. de S. A. R et al.. **Quiz em Metodologias Ativas: Suporte no Ensino Aprendizagem**. Anais V CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2018. Disponível em:<[https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO\\_EV117\\_MD1\\_SA19\\_ID7810\\_17092018214720.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA19_ID7810_17092018214720.pdf)>. Acesso: 19 ago. 2023.

PARANÁ. Secretaria do Estado da Educação do Paraná. **Rede Estadual de Ensino ganha plataforma para lições de casa.** Secretaria da Educação. Curitiba, 15 de Fevereiro de 2023. Disponível

em: <<https://www.educacao.pr.gov.br/Noticia/Rede-estadual-de-ensino-ganha-plataforma-para-licoes-de-casa>>. Acesso em: 26 ago. 2023.

PRENSKY, Mack. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais.** Tradução: Roberta de Moraes Jesus de Souza. On the Horizon, MCB University Press, Estados Unidos, v. 9, n. 5. Outubro, 2001. Disponível

em: <<https://mundonativodigital.files.wordpress.com/2015/06/texto1nativosdigitaisimigrantesdigitais1-110926184838-phpapp01.pdf>>. Acesso: 26 ago. 2023.

