

Quizizz como ferramenta pedagógica na disciplina de agronomia: um estudo de caso a partir da realidade da Casa Familiar Rural de Coquelândia (CFR), Maranhão

Quizizz as a Pedagogical Tool in the Field of Agronomy: A Case Study Based on the Reality of the Rural Family House of Coquelândia (CFR), Maranhão

Quizizz como herramienta pedagógica en la disciplina de agronomía: un estudio de caso a partir de la realidad de la Casa Familiar Rural de Coquelândia (CFR), Maranhão

Thiago Machado da Silva Acioly⁰¹ Diego Carvalho Viana⁰²
Jessica Antonia Cardoso Mendes⁰³ Francisca Regina Ribeiro da Silva⁰⁴

Resumo

São diversos os relatos de que o uso de metodologias ativas, aliadas a recursos digitais, traz resultados positivos na motivação e engajamento dos estudantes em sala de aula. Nessa perspectiva, surge o Quizizz, uma plataforma gratuita que permite a criação de testes (quiz) com a participação de muitos jogadores, o que possibilita o estudo e a avaliação de conhecimentos em diversos assuntos. Este artigo objetivou analisar a efetividade da gamificação com o Quizizz como uma metodologia colaborativa no processo de ensino e aprendizagem da disciplina de Agronomia, por meio de um questionário. A partir dos resultados, percebe-se que 72% dos estudantes podem se sentir mais motivados nas aulas gamificadas, enquanto, 26% ficam alegres/animados e 2% ansiosos/nervosos. Além disso, as principais dificuldades encontradas foram relacionadas a instabilidade da internet da instituição durante as atividades, localizada no meio rural, e a poluição visual do aplicativo com palavras em inglês.

Palavras-chave: Educação. Gamificação. Jogos didáticos. Pedagogia.

Abstract

There are several reports that the use of active methodologies, combined with digital resources, brings positive results in student motivation and engagement in the classroom. In this perspective, Quizizz emerges as a free platform that allows the creation of tests (quizzes) with the participation of many players, enabling the study and assessment of knowledge in various subjects. This article aimed to analyze the effectiveness of gamification with Quizizz as a collaborative methodology in the teaching and learning process of Agronomy, through a questionnaire. From the results, it is perceived that 72% of students feel more motivated in gamified classes, while 26% feel happy/excited, and 2% feel anxious/nervous. Additionally, the main difficulties encountered were related to the institution's internet instability during activities, located in a rural area, and the visual clutter of the application with words in English.

Keywords: Education. Gamification. Educational games. Pedagogy.

1 Mestre em Ciências (ESALQ/ USP). Discente doutorado em Ciência Animal (PPGCA/UEMA). E-mail: tmsacioly@gmail.com

2 Doutor em ciências (FMVZ/USP). Docente Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão (UEMASUL), campus Imperatriz. Docente pelo Programa de Pós-graduação em Ciência Animal da Universidade Estadual do Maranhão na área de concentração em Conservação e Reprodução Animal na linha de morfofisiologia e citogenética animal. E-mail: diegocarvalho@uemasil.edu.br

3 Mestra em Ciência Animal pela Universidade Federal do Maranhão. Docente Universidade Federal do Maranhão (Chapadinha, Maranhão), Secretaria de Agricultura, Pesca e Abastecimento; Faculdade Pitágoras (São Luís, Maranhão). Discente doutorado em Ciência Animal (PPGCA/UEMA). E-mail: Jessica.cardoso.zootec@gmail.com

4 Especialista em Informática na Educação. Professora substituta de Informática no Instituto Federal do Maranhão, Campus Porto Franco. E-mail*: reginafranciscaribeiro02@gmail.com

Resumen

Hay varios informes que indican que el uso de metodologías activas, combinadas con recursos digitales, trae resultados positivos en la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aula. En esta perspectiva, surge Quizizz, una plataforma gratuita que permite la creación de pruebas (cuestionarios) con la participación de muchos jugadores, lo que posibilita el estudio y la evaluación de conocimientos en diversos temas. Este artículo tuvo como objetivo analizar la efectividad de la gamificación con Quizizz como una metodología colaborativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Agronomía, a través de un cuestionario. A partir de los resultados, se observa que el 72% de los estudiantes se sienten más motivados en las clases gamificadas, mientras que el 26% se siente felices/emocionados y el 2% ansiosos/nerviosos. Además, las principales dificultades encontradas estuvieron relacionadas con la inestabilidad de la conexión a internet de la institución durante las actividades, ubicada en una zona rural, y la saturación visual de la aplicación con palabras en inglés.

Palabras Clave: Educación. Gamificación. Juegos didácticos. Pedagogía.

1. INTRODUÇÃO

O modelo de ensino tradicional baseado numa aprendizagem expositiva, cujo centro de todo o processo é o professor, há muito que vem sendo criticado. Porém, poucas mudanças e adaptações estão sendo inseridas nas nossas escolas, muitas vezes, apenas com o apoio e vontade de um professor proativo. Para Chou (2019) e Costa *et al.* (2021), a inovação na sala de aula surge da necessidade de diversificação das práticas pedagógicas, sobretudo, com o intuito de motivar e atizar a curiosidade dos estudantes.

As metodologias ativas representam uma abordagem revolucionária no campo educacional, promovendo uma mudança significativa na dinâmica tradicional de ensino. São diversos os relatos de que o uso de metodologias ativas, aliadas a recursos digitais, traz resultados positivos na motivação e engajamento dos estudantes em sala de aula, como dito por Silva *et al.* (2019), Moreira e Ribeiro (2021) e Medeiros *et al.* (2023). Neste sentido, foi criado o conceito de Game-Based Student Response Systems (GSRS), o qual consiste na gamificação com perguntas e respostas interativas aplicadas pelo professor em sala de aula.

Os estudantes, em sua maioria, têm bastante facilidade em lidar com recursos digitais, porém, em sala de aula podem ser facilmente distraídos; assim, cabe ao professor avaliar e manejar estas ferramentas em prol da interação, motivação e engajamento. Deve-se também considerar a importância das tecnologias digitais, conforme aborda a Base Nacional Comum Curricular (BNCC); que objetiva desenvolver no aluno competências e habilidades para o uso das tecnologias digitais (SILVA; SANTOS, 2022), tornando as aulas mais dinâmicas, criativas e estabelecendo novas relações para a construção do aprendizado. Vale salientar que existem diversas opções de ferramentas disponíveis ao professor que deseja gamificar; estas, quando utilizados para o alcance de um determinado objetivo, são capazes de ressignificar os processos de ensino e aprendizagem.

A educação profissional técnica de nível médio é baseada na integração entre trabalho, ciência, tecnologia e cultura, uma vez que atuam de forma indissociável na construção da cidadania e autonomia intelectual (BRAZ, 2022). Dessa forma, esse é o caminho para que os estudantes se tornem os sujeitos de sua própria história. Nessa perspectiva, surge o Quizizz, uma plataforma gratuita que permite a criação de testes (quiz) com a participação de vários jogadores, o que possibilita o estudo e a avaliação de conhecimentos em diversos assuntos (BASUKI; HIDAYATI, 2019) e a interdisciplinariedade (VIANA *et al.*, 2022). Essa plataforma pode ser utilizada em diferentes níveis de ensino. Outro ponto forte do Quizizz é que

ele considera o ritmo de aprendizagem de cada estudante, permitindo a revisão de questões durante e após a conclusão do teste. Além disso, a ordem das perguntas e respostas é alternada, o que aumenta o engajamento e a concentração individual na atividade.

Este estudo busca analisar a efetividade da gamificação com o Quizizz como uma metodologia colaborativa no processo de ensino e aprendizagem da disciplina de Agronomia. Para alcançar esse objetivo, foram aplicados questionários junto aos estudantes do curso de Agropecuária da Casa Familiar Rural de Coquelândia (CFR). Esta é uma escola agrícola, de educação integral, voltada para a formação de jovens em áreas rurais, com ênfase em habilidades práticas e conhecimentos específicos para a vida no campo. Mais especificamente, objetivou-se avaliar o engajamento, desenvolvimento, colaboração e interesse dos alunos frente às atividades desenvolvidas no Quizizz; compreender as impressões e dificuldades dos alunos sobre o uso de recursos tecnológicos em sala de aula; e, reconhecer a importância da criação de ambientes colaborativos e dinâmicos a partir de recursos tecnológicos.

2. DESENVOLVIMENTO

Esta sessão está subdividida nos seguintes subtópicos: 1 – Gamificação na educação; 2–Estratégias de gamificação e seus efeitos na motivação e engajamento dos estudantes; 3–Casa Familiar Rural (CFR) e a educação profissionalizante.

2.1 Gamificação na educação

A gamificação diz respeito a atribuição de elementos de jogos em outros cenários, com as mais diversas finalidades, a fim de impactar positivamente uma experiência. Por sua vez, Oliveira (2018) conceitua gamificação como uma estratégia que emprega mecanismos ou princípios de videogames, em contextos não-jogo, para encorajar e envolver os usuários.

Elementos e estratégias de jogos aplicados a usuários ou a outras atividades, [...], permitem observar a relação da gamificação e da aprendizagem com o objetivo maior de promover o engajamento [...]. Gamificação [...] além de incluir e considerar elementos e estratégias de jogos para apoiar o processo de criação do conhecimento [...] envolve uma cultura e uma proposta específica [...] de acordo a necessidade educacional. (SILVA; SARTORI; CATAPAN, 2014, p. 199)

A utilização da gamificação em sala de aula decorre da popularidade dos games e de sua capacidade de motivar uma ação, desenvolver criatividade na resolução de problemas e potencializar aprendizagens. Darejeh e Salim (2016) apontam como objetivo primário da gamificação induzir o comportamento do usuário, motivando-o e melhorando o engajamento em determinada tarefa. Por outro lado, para evitar generalizações, frisa-se que alguns estudantes podem ter a preferência por aulas expositivas (desde que dialogadas e participativas), livros didáticos, listas de exercícios e outros recursos audiovisuais (HARTMANN *et al.*, 2019; ARAÚJO *et al.*, 2021).

Outros mecanismos atrelados a gamificação que contribuem para resultados positivos em sala de aula, são: competição, visualização de badges (conquistas) ou tabelas de classificação; pois, melhoram o engajamento, a vontade de aprender e o desempenho em

sala de aula (TOLOMEI, 2017; VASCONCELOS *et al.*, 2023). Lembrando, que a motivação do estudante pode ser intrínseca (vem do próprio aluno, por exemplo, a vontade de aprender) ou extrínseca (forças externas como, por exemplo, por pressão dos pais).

2.2 Estratégias de gamificação e seus efeitos na motivação e engajamento dos estudantes

Estudantes desmotivados, normalmente, apresentam baixo desempenho em suas tarefas escolares, distraem-se facilmente, não são participativos e, muitas vezes, distanciam-se do próprio processo de aprendizagem. Em contrapartida, quando motivado, o estudante é ativo no estudo, mostrando-se esforçado, persistente e entusiasmado em sala de aula.

É necessário um ambiente favorável que desperte o interesse do aluno e o motive a explorar, a pesquisar, a descrever, a refletir, a depurar as suas ideias. Tal ambiente propicia a resolução de problemas que nascem em sala de aula e os alunos, juntamente com o professor, decidem desenvolver, com auxílio do computador, um projeto que faça parte de sua vivência e contexto. (SANTOS; SCHLÜNZEN, 2000, p. 55)

Os jogos podem motivar os usuários, pois impactam suas áreas cognitivas, emocionais e sociais. Lee e Hammer (2011) discutem estas áreas e sua importância para a gamificação em sua pesquisa, assim, aproveitando o potencial dos jogos para aplicação em problemas do mundo real.

Na área cognitiva, os jogos fornecem um sistema complexo de regras, com uma série de tarefas que guiam os jogadores. Na área emocional, funcionam principalmente em torno do sentimento de sucesso e fracasso. Na área social, quando existem interações entre os jogadores, normalmente, os jogadores cooperam ou competem entre si (OLIVEIRA, 2018, p. 20).

Silva (2015) afirma que são diversas as vantagens da utilização da gamificação como ferramenta pedagógica, desde benefícios motivacionais até como ferramenta de avaliação de aprendizagem. Nesse cenário, o estudante recebe de contrapartida motivação (ele é incentivado a se aperfeiçoar, o que pode lhe conferir mais autoconfiança), interação (atividade estimula a comunicação e cooperatividade, o que contribui para a aprendizagem) e melhoria no rendimento acadêmico (sobretudo, devido ao feedback imediato, que permite ao estudante fixar conteúdos e ao professor acompanhar o seu desempenho acadêmico).

Oliveira (2018), por sua vez, se propõe a implementar uma ferramenta de gamificação voltada à avaliação de aprendizagem e debater a motivação intrínseca; sobretudo, aquelas que satisfaçam as necessidades psicológicas e sociais dos estudantes. Dentre estas, destacam-se: a. Autonomia: trata-se da sensação de vontade ao executar uma tarefa. Lembrando, que quanto maior for o interesse pessoal em realizar uma atividade, maior a motivação intrínseca. b. Competência: é a vontade de enfrentar desafios e superá-los. Essa necessidade acentua as competições e oportuniza a obtenção de novos conhecimentos ou habilidades. c. Relação: é uma necessidade social, sendo experimentada quando uma pessoa se sente conectada a outros. Ela é capaz de transmitir segurança, o que, por sua vez, torna a motivação mais frequente e fortalecida.

2.3 Casa Familiar Rural, pedagogia da alternância e a educação profissionalizante

As Casas Familiares Rurais (CFRs) tiveram origem na França, na década de 1930; hoje, no Brasil, são responsáveis por levar educação a milhares de famílias de agricultores familiares e comunidades tradicionais. Estas são organizadas por meio da pedagogia da alternância e seus instrumentos específicos, atuando na profissionalização e escolarização de jovens rurais, considerando, sobretudo, a inserção e atuação destes na comunidade em que vivem. Isso permite dialogar com sua família, levantar sua realidade e despertar o espírito de mudança/ empreendedorismo na família e comunidade.

As CFRs são escolas que integram um modelo educacional proveniente de iniciativas populares, o qual é apontado por movimentos sociais como “alternativas promissoras para uma Educação do Campo com qualidade”. (BRASIL, 2007, p.12)

A educação profissional técnica de nível médio é baseada na união entre diversas áreas, como ciência agrária e básica, tecnologia, educação ambiental, cultura e empreendedorismo; sendo isto, responsável pela formação de cidadãos com autonomia intelectual. Enfatiza-se que o desenvolvimento do plano de ação do estudante, neste caso, acontece por atividades previstas na escola e na comunidade, com apoio do tutor, monitor técnico (professor) e coordenador pedagógico da CFR. Assim, formando-se não apenas um profissional para o mercado, mas sim um cidadão para o mundo. Nesse contexto, a educação do campo deve ser comprometida com o protagonismo do estudante e dos sujeitos coletivos, com a luta pela educação de qualidade e produção sustentável (GONÇALVES; CARVALHO; LEÃO, 2023).

Formar profissionalmente não é preparar exclusivamente para o exercício do trabalho, mas é proporcionar a compreensão das dinâmicas sócio produtivas das sociedades modernas, com as suas conquistas e as suas reveses, e também habilitar as pessoas para o exercício autônomo e crítico de profissões, sem nunca se esgotar a elas (RAMOS, 2008, p. 4).

Na CFR são diretrizes ético-políticas a integração de conhecimentos básicos (ensino regular) e específicos (relacionados ao ensino técnico de agropecuária), optar por projetos alternativos (mais conscientes com as questões ecológicas) e a diversificação da atividade desenvolvida pela família ou o aperfeiçoamento (com foco na redução de custo). Os resultados obtidos são graças a uma grade curricular planejada a partir das necessidades da comunidade: Economia Rural e Solidária; Planejamento e Gestão Agrícola; Irrigação; Construções e Instalações Rurais; Bovinocultura de Leite e Corte; Ovinocaprinocultura; Agroindústria; Agroecologia; Extensão Rural; Piscicultura; Projeto Profissional do Jovem (TCC, encarado como um elemento de permanência do jovem no campo, pois lhe permite projetar-se profissionalmente no campo). Esta é uma etapa de vida, destes jovens e adultos, que exige comprometimento, planejamento e um adequado mediador de conhecimento (professor formador).

3. PROCEDIMENTOS DA PESQUISA

3.1 Local de estudo

A pesquisa foi realizada com estudantes da Casa Familiar Rural de Coquelândia (CFR), uma instituição de ensino médio integrado a educação profissional técnico de nível médio com habilitação em agropecuária. A escola é localizada no povoado de Coquelândia e município de Imperatriz (MA); situa-se na zona rural e atende aos filhos e filhas de agricultores familiares de regiões circunvizinhas. Ela conta com a seguinte infraestrutura: dois dormitórios (feminino e masculino), diretoria, dormitório para professores (as), duas salas de aula com kit multimídia, uma giroteca e um laboratório de informática (8 notebooks e 3 desktops).

3.2 Tipo de estudo, caracterização da disciplina e coleta de dados

A pesquisa adotou uma abordagem mista, combinando elementos quantitativos e qualitativos. Para a coleta de dados quantitativos, foram aplicados questionários estruturados aos estudantes, visando quantificar percepções e resultados relacionados à gamificação. Esses questionários incluíram escalas de Likert e perguntas fechadas, permitindo uma análise estatística dos dados. Para a análise qualitativa, as perguntas abertas foram transcritas e submetidas a uma análise de conteúdo, identificando temas recorrentes e padrões nas respostas dos estudantes. Essa abordagem qualitativa proporcionou uma compreensão mais profunda das experiências individuais dos participantes. O universo da pesquisa foram os 40 estudantes do 3º ano matriculados na disciplina de agronomia (1º bimestre do ano letivo 2023), com idade entre 16 e 18 anos.

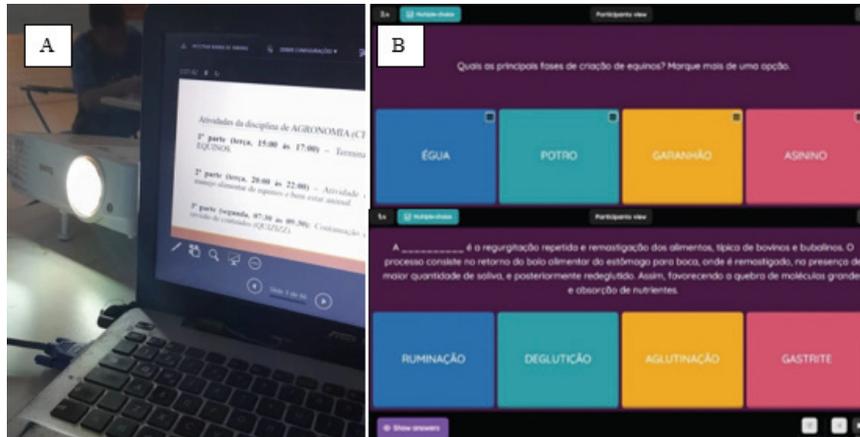
A disciplina foi ministrada de fevereiro a julho de 2022, nas terças e quartas, toda semana, em horários matutinos, vespertinos e noturnos (13 horas semanais); pois, a escola ocorre em formato de internato. Neste caso, as turmas alternam 15 dias na escola e 15 dias em suas casas, realizando estudos de campo e auxiliando seus familiares com o plantio (agricultores familiares, em sua maioria). As aulas abordaram conteúdos de criação de animais de grande porte (suínos, equinos e bubalinos), fitopatologia de plantas, manejo de solos, ecologia, agricultura familiar, economia e silvicultura.

Após cada sessão de explicação dos conteúdos da disciplina, foram aplicados quizzes relacionados a esses conteúdos específicos, como exercícios de fixação ou revisão. Essa abordagem visou avaliar a compreensão dos alunos imediatamente após a exposição ao material didático. Foram aplicados múltiplos quizzes ao longo do período da disciplina (introdução a criação de grandes animais, equinos, bubalinos, suinocultura, fitopatologia e economia voltada a agricultura familiar), porém, sua aplicação foi intercalada com outras metodologias ativas, de forma de evitar o desgaste da turma.

Inicialmente, os estudantes foram instruídos sobre a ferramenta Quizizz, sendo utilizada a modalidade de jogo ao vivo (live game), na qual os participantes competem simultaneamente e acumulam pontos ao selecionar a alternativa correta (Figura 1A). Além disso, para incentivar a competitividade há também bônus por responderem mais rapidamente. Na preparação dos quizzes, as questões de múltipla escolha foram cuidadosamente elabo-

radas, cada uma apresentando quatro alternativas distintas (Figura 1B). Adicionalmente, estabelecemos um tempo padrão de resposta de 45 segundos para cada questão.

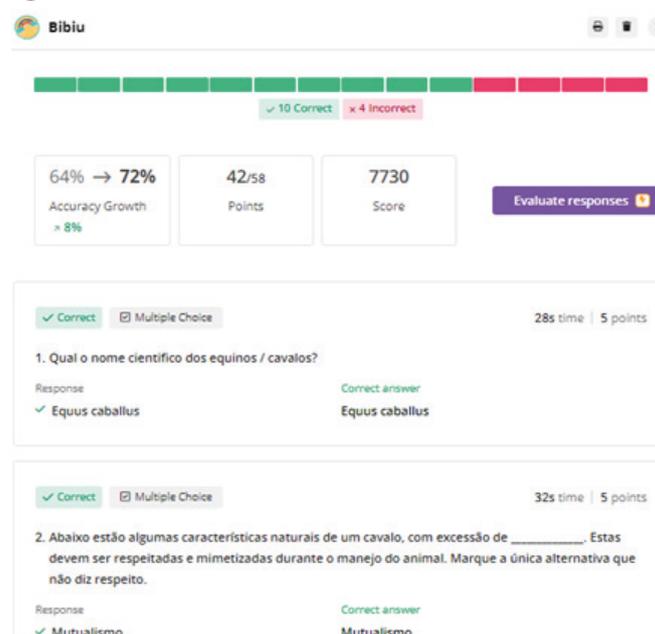
Figura 1–A) Aplicação da ferramenta Quizizz em sala de aula;
B) Exemplo de questões aplicadas durante a disciplina.



Fonte: autor, 2023

São exemplos de questões aplicadas na aula de introdução a criação de grandes animais: “Quais as principais fases de criação de equinos?” e “A _____ é a regurgitação repetida e remastigação dos alimentos, típica de bovinos e bubalinos” (Figura 1B). Após a resolução de cada questão, uma característica fundamental do Quizizz é o fornecimento instantâneo de feedback aos estudantes (Figura 2). Este feedback abrange tanto as respostas corretas quanto as incorretas, oferecendo uma oportunidade imediata de aprendizado. Essa abordagem não apenas esclarece dúvidas, mas também reforça positivamente as respostas corretas ou fornece orientações construtivas para melhorias. Essa característica é uma das razões pelas quais muitos educadores e estudantes apreciam a plataforma.

Figura 2 – Painel individualizado de feedback do Quizizz



Fonte: autor, 2023

Ao professor também é possível acessar relatórios individualizados e detalhados sobre o desempenho dos estudantes; o que possibilita a adequação de futuros testes a realidade de cada turma. No painel de visualização do Quizizz é possível observar as áreas de excelência e possíveis pontos de melhoria para cada aluno, visualizar gráficos e estatísticas que refletem a participação, as respostas corretas e incorretas, o tempo médio de resposta e outros indicadores relevantes (Figura 3). Dantas e Lima (2019) afirmam que o Quizizz é uma ferramenta acessível para qualquer professor de qualquer disciplina e instituição, sendo bastante intuitivo e atrativo ao contexto da sala de aula. A ideia é unir educação e tecnologia em um ambiente de aprendizagem, assim, ampliando as potencialidades dos estudantes de maneira espontânea, lúdica e prazerosa.

Figura 3 – Painel de visualização do Quizizz com relatórios individualizados dos estudantes.

Points Out of 58	Q1 40%	Q2 53%	Q3 53%	Q4 33%	Q5 27%	Q6 60%	Q7 40%	Q8 73%	Q9 40%
42 (72%)	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✓
37 (64%)	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓
37 (64%)	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓
37 (64%)	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓
37 (64%)	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗
33 (57%)	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗
32 (55%)	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓
32 (55%)	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓
31 (53%)	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗
27 (47%)	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✗
21 (36%)	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗
20 (34%)	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗
16 (28%)	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗

Fonte: autor, 2023

Ao encerramento do semestre, buscou-se obter uma compreensão mais aprofundada das percepções dos estudantes em relação à utilização do Quizizz. Para isso, foi aplicado um formulário por meio da plataforma Google Forms, acessível através do grupo oficial de Whatsapp da disciplina. O link do formulário foi compartilhado de forma direta, garantindo fácil acesso aos estudantes. Durante a atividade, a conexão à internet utilizada foi provida pela instituição, assegurando a integridade e eficiência do processo de coleta de dados.

O questionário eletrônico de caráter objetivo foi composto por 07 questões, adaptadas e elaboradas para captar as percepções dos estudantes, bem como identificar as potencialidades e dificuldades da utilização do Quizizz em sala de aula. As questões incluíram opções fechadas (sim/não) e também espaço para respostas abertas, permitindo esclarecimentos sobre as respostas fechadas. O método utilizado foi adaptado de Dantas e Lima (2019), conforme visto no Quadro 1.

Quadro 1 – Questionário aplicado com os estudantes da disciplina de agronomia da CFR Coquelândia.

IDENTIFICAÇÃO
Nome:
Idade:
Turma que trabalha:
Sexo:

01 – Você gostou de ter utilizado essa ferramenta durante a aula?
 Sim
 Não
Se sim, o que mais gostou? _____

2. Você teve alguma dificuldade durante a realização da atividade?
 Sim
 Não
Se sim, qual? _____

3. Você sugeriria o uso desse aplicativo para outras disciplinas?
 Sim
 Não
Se sim, quais disciplinas? _____

4. Você já utilizou neste bimestre o Quizizz ou outra ferramenta tecnológica em outra disciplina?
 Sim
 Não
Se sim, quais disciplinas? _____

5. Como você se sente ao utilizar esta ferramenta?
 Ansioso/ nervoso
 Motivado
 Desmotivado
 Alegre/ animado
 Outro sentimento _____

6. Como você prefere utilizar o Quizizz?
 Em grupo
 Individual

7. Você gostaria de ter respondido quizzes elaborados por seus colegas?
 Sim
 Não

Por qual motivo

Fonte: autor, 2023

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os estudantes apresentaram uma idade média de 17 anos, variando entre 14 e 19 anos, sendo, 60% do sexo masculino e 40% do sexo feminino. Os dados obtidos demonstram a efetividade da ferramenta Quizizz como metodologia colaborativa ao processo de ensino-aprendizagem. Em complemento, Darejeh e Salim (2016) apontam como objetivo primário da gamificação induzir o comportamento do usuário, motivando-o e melhorando o engajamento em determinada tarefa. Percebe-se a partir da questão 1 que 100% dos estudantes gostaram de utilizar a ferramenta durante a aula.

“Estudar pelo aplicativo com a turma é legal e divertido, além de que relembrar o conteúdo fica mais fácil”. (Estudante 1, 16 anos, sexo feminino)

“É legal, fica menos cansativo e mais animada a aula”. (Estudante 3, 16 anos, sexo masculino)

Resultados semelhantes foram aos observados por Castro *et al.*, (2018), que adotaram da gamificação como abordagem inovadora e alternativa as práticas tradicionais de ensino. O mesmo comportamento foi observado por Fragelli (2017), que observou seus estudantes com maior motivação e interesse ao empregar a gamificação no aprendizado de conteúdos mais complexos ou de pouco interesse entre os estudantes. No contexto educacional, utilizar tecnologias em sala de aula, pode contribuir no processo de ensino-aprendizagem, por permitir ao professor/mediador traçar novas estratégias didáticas e impor novos métodos benéficos à transmissão de conhecimento em sala de aula.

A segunda pergunta abordou as dificuldades encontradas durante a realização da atividade. Dos 40 estudantes que responderam ao questionário, 9 relataram algum tipo de dificuldade durante a aplicação da atividade via Quizizz, o que corresponde a 22,5%. A literatura cita diferentes níveis de dificuldades, dentre elas a falta de ferramentas adequadas e falta de domínio da tecnologia (SILVA *et al.*, 2018).

“Apareceram muitas imagens no aplicativo e não consegui fechar, não entendi, também não sou bom no inglês, então quando aparecia os bônus do jogo tive de perguntar ao senhor toda vez o que significava”. (Estudante 22, 14 anos, sexo masculino)

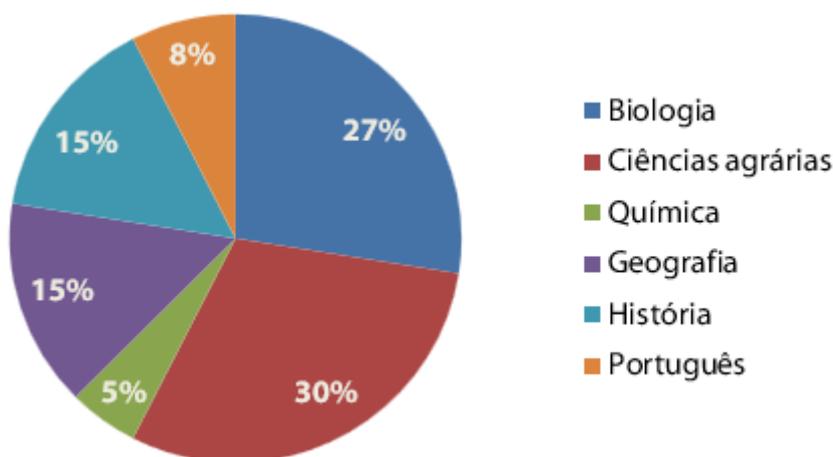
“O aplicativo é até simples, o complicado mesmo é a internet da escola que caiu e tive de começar de novo”. (Estudante 34, 18 anos, sexo masculino)

Inúmeras são as dificuldades do uso da Gamificação em sala de aula, desde resistência a mudanças, falta de acesso à tecnologia até falta de engajamento. Entretanto, estas poderão ser contornadas com conhecimentos relacionados a foco, concentração e motivação do estudante, como observado por Daros (2018). Frisa-se a Teoria de Flow desenvolvida por Csikszentmihalyi, em 1990, a qual propõe que o estudante, por vezes, entra em um estado de fluxo, mantendo-se engajado com um nível elevado de foco e concentração. Em outras palavras, o indivíduo concentra sua atenção totalmente na tarefa a ser desenvolvida, desconectando-se, naquele momento, do mundo ao seu redor (KENSKI, 2019).

É importante destacar que, para atingir esse estado de concentração, o mediador deve equilibrar o grau de dificuldade e habilidade dos estudantes. Caso contrário, a atividade pode resultar em tédio e desmotivação, tornando-se sem sentido. Nesse processo, o professor atua como mediador ou orientador, guiando os estudantes por meio de reflexões e questionamentos necessários (SANTOS; RIBEIRO, 2018; OECHSLER; MANERICH; SILVA, 2019; MAGALHÃES *et al.*, 2021).

A terceira pergunta foi a seguinte: “Você sugeriria o uso desse aplicativo para outras disciplinas? Se sim, quais disciplinas?”. Neste caso, 38 estudantes responderam “Sim”, enquanto apenas 2 responderam “Não”. Observa-se na Figura 4 a frequência com que as disciplinas apareceram. No estudo de Dantas e Carvalho (2019) as cinco disciplinas mais citadas foram Língua Portuguesa, Matemática, Biologia, Geografia e Sociologia. Estes autores indicam que essa recomendação pode ser compreendida como uma consequência da boa avaliação do Quizizz pelos estudantes.

Figura 4–Outras disciplinas que os estudantes da CFR sugeriram utilizar o Quizizz



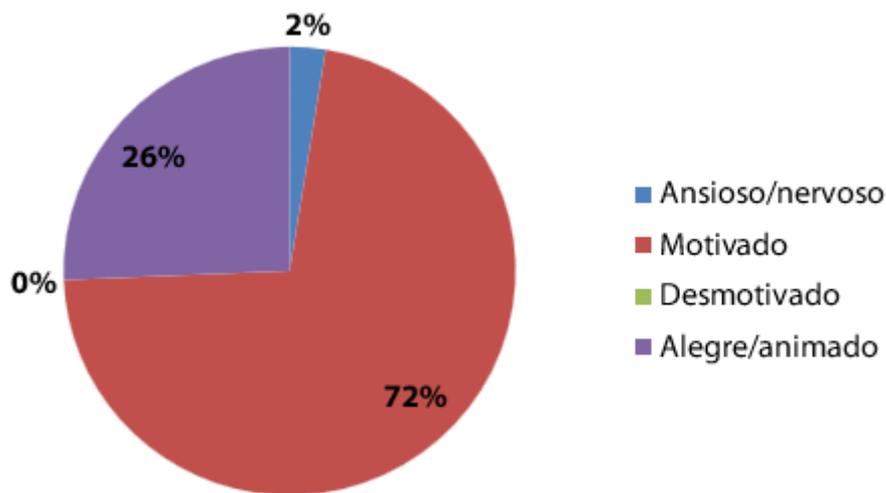
Fonte: autor, 2023

Há uma vasta gama de possibilidades quando se trata de enriquecer o ambiente de aprendizado. Diante dessa diversidade, torna-se especialmente valioso incorporar a perspectiva dos estudantes ao introduzir novas ferramentas e abordagens pedagógicas (GODOI, 2018; MANRIQUE *et al.*, 2020; CAMARGO; DAROS, 2021), pois pode contribuir para uma experiência de aprendizado mais eficaz e envolvente. Esses resultados sugerem uma aceitação positiva do Quizizz entre os alunos entrevistados. O fato de uma maioria expressiva ter recomendado o aplicativo para outras disciplinas pode indicar que eles percebem benefícios significativos no uso dessa ferramenta de aprendizado interativo.

A quarta pergunta indaga: “Você já utilizou neste bimestre o Quizizz ou outra ferramenta tecnológica em outra disciplina?”. Os 40 estudantes questionados responderam que sim, o que é ótimo; porém, estes indicaram o uso de ferramentas apenas em mais duas disciplinas, sendo elas: Biologia e História. Segundo Dantas e Lima (2019) o uso do Quizizz em sala de aula é uma alternativa positiva, dinâmica, divertida e inovadora, cujo propósito é construir conhecimento em diferentes disciplinas escolares.

Observa-se que 72% dos estudantes se sentem mais motivados nas aulas gamificadas com o Quizizz, enquanto, 26% ficam alegres/animados e 2% ansiosos/nervosos (Figura 5). Nenhum estudante indicou desmotivação decorrente do uso desta ferramenta. Salienta-se que os recursos tecnológicos estão em constante transformação e aprimoramento, o que contribui para o ganho de atenção dos participantes. Porém, vale ressaltar que qualquer recurso tecnológico a favor da educação pode ser usado, mas, requer primeiramente o mínimo de conhecimento do professor/mediador educacional, caso contrário a gamificação que poderia contribuir na educação será apenas uma ferramenta que não gera engajamento e motivação no ensino-aprendizagem (BATES, 2017).

Figura 5–Percepção de sentimento decorrente do uso do Quizizz dos estudantes da CFR



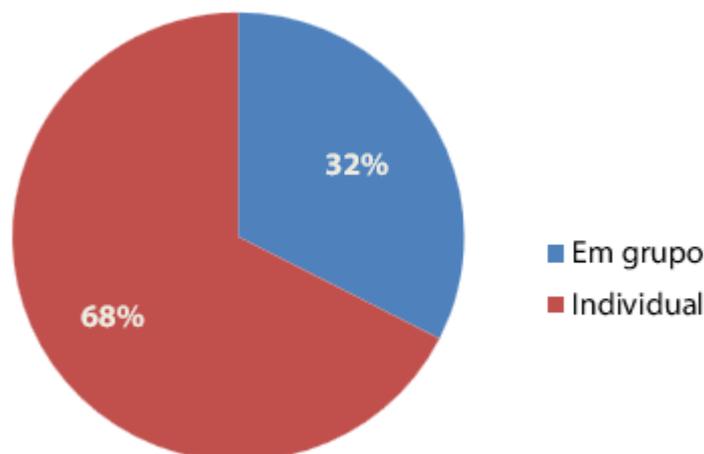
Fonte: autor, 2023

Göksün e Gürsoy (2019), afirmam, segundo a opinião dos professores/participantes da sua pesquisa, que o uso da plataforma impactou na competição, na motivação e na interação entre os alunos. Esses relatos comprovam que os docentes/mediadores que inovaram ao utilizar o Quizizz como objeto de aprendizagem em sala de aula não se arrependeram. Moreira e Kramer (2007) afirmam que, no âmbito do Ensino de Matemática, a falta de estímulo se destaca como um dos desafios mais significativos enfrentados em sala de aula. Outro estudo enfatiza que o engajamento desempenha um papel crucial no impulsionamento do ensino de matemática, especialmente quando associado à prática da gamificação. As análises indicam que a gamificação demonstra a capacidade de aumentar o engajamento, fazendo uso dos diversos elementos presentes nos jogos (BARBOSA *et al.*, 2020).

Percebe-se, a partir da questão 6, que a maioria dos estudantes prefere utilizar a ferramenta em grupo durante a aula (Figura 6). Embora não tenha sido abordado o motivo para essa preferência no questionário, durante as conversas em sala de aula com alguns alunos, ficou claro que é interessante haver uma combinação de atividades em grupo e individuais. A constatação de que 68% dos estudantes preferem atividades individuais adiciona uma camada de complexidade às preferências identificadas anteriormente. Essa informação sugere uma diversidade significativa nas preferências dos alunos em relação ao formato de atividades durante a aula. Em determinadas situações, torna-se evidente que uma proposta

inicialmente concebida como um esforço coletivo acabou sendo conduzida de maneira predominantemente individual pela maioria dos alunos, resultando em uma dinâmica marcada pela competição entre eles (MATSUMOTO *et al.*, 2008).

Figura 6–Dados sobre a preferência de uso do Quizizz pelos estudantes da CFR



Fonte: autor, 2023

Os estudantes também foram questionados sobre a elaboração de perguntas na ferramenta Quizizz. Na sétima pergunta, que indagava se eles gostariam de responder quizzes preparados por seus colegas, todos os estudantes (100%) responderam afirmativamente, expressando interesse nessa modalidade de interação. Isso pode ser discutido como uma oportunidade para os alunos serem expostos a diferentes abordagens de pensamento e ampliarem suas habilidades de resolução de problemas.

“Será uma ótima experiência, vai dar aquela animada, bem melhor que fazer leitura ou avaliação”. (Estudante 13, 15 anos, sexo feminino)

“Legal, podemos elaborar e pontuar em grupo, mas precisaremos da internet para pesquisar, seria divertido e desafiador”. (Estudante 31, 16 anos, sexo feminino)

Salienta-se que a educação da pedagogia de alternância atua como iniciativa de profissionalização e escolarização de jovens rurais, considerando, sobretudo, a inserção e atuação destes na comunidade em que vivem (DEMARCO, 2022; NASCIMENTO *et al.*, 2022). Silva (2020) ressalta a relevância dessa conexão com a realidade rural, facilitando a compreensão dos desafios enfrentados pelos camponeses em áreas como educação, sociedade, meio ambiente e economia. Nesse contexto, qualquer recurso tecnológico que contribua para o ensino-aprendizagem é valorizado, beneficiando o desenvolvimento educacional dos estudantes.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As aulas gamificadas com o Quizizz proporcionaram uma maior motivação e engajamento entre os estudantes da disciplina de agronomia. As principais dificuldades encontradas estavam relacionadas à instabilidade da conexão à internet na instituição, situada em uma área rural, e à presença excessiva de palavras em inglês, o que pode ser considerado

uma poluição visual no aplicativo. A literatura também destaca questões relacionadas à resistência à mudança, falta de domínio tecnológico e outros desafios práticos na implementação da ferramenta.

As avaliações formativas, mesmo quando apresentadas no formato de testes de múltipla-escolha, como ocorre no Quizizz, demonstraram utilidade para os professores. Além de fornecerem informações sobre o desempenho da turma (acompanhamento), elas também se mostraram eficazes para revisar conteúdos importantes do currículo escolar. A maioria dos estudantes recomenda o uso do Quizizz em outras disciplinas, indicando uma percepção positiva da ferramenta.

A ferramenta se destaca por sua confiabilidade, praticidade e capacidade de fornecer feedback imediato. Reconhecida por estimular a participação, a colaboração e o diálogo entre os estudantes, ela também auxilia os professores na identificação de dificuldades no processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, reforça-se a importância de estratégias alinhadas às necessidades específicas dessas comunidades.

6. REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Thalita Macedo; SOUZA TESTASICCA, Míriam Conceição; OLIVEIRA, Adilson Ribeiro. Proposição de uma sequência didática complementar ao livro didático para o ensino de histologia animal no ensino médio. **Experiências em Ensino de Ciências**, v. 16, n. 1, p. 159-185, 2021. Disponível em: < <https://fisica.ufmt.br/eenciojs/index.php/eenci/article/view/764>>. Acesso em: 27 dez. 2023.

BARBOSA, Francisco Ellivelton; PONTES, Márcio Matoso; CASTRO, Juscileide Braga. A utilização da gamificação aliada às tecnologias digitais no ensino da matemática: um panorama de pesquisas brasileiras. **Revista Prática Docente**, v. 5, n. 3, p. 1593-1611, 2020. <https://doi.org/10.23926/RPD.2526-2149.2020.v5.n3.p1593-1611.id905>

BASUKI, Yudi; HIDAYATI, Yeni Nurmala. Kahoot! or Quizizz: The students' perspectives. In: **PROCEEDINGS OF THE 3RD ENGLISH LANGUAGE AND LITERATURE INTERNATIONAL CONFERENCE (ELLIC)**. 2019. p. 202-211. <http://dx.doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>

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

BRASIL. Ministério da Educação. **Educação do campo: Diferenças mudando paradigmas. Caderno de subsídios**. Brasília: MEC/SECAD, 2007. Disponível em: < <http://www.redler.org/educacaocampo.pdf> >. Acesso em: 27 dez. 2023.

BRAZ, Deivyson Pablo Alencar. **Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICS) na aprendizagem do estudante: experiência com o Jogo Quizizz**. 2022. 158 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica), Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco, 2022. Disponível em: < <https://repositorio.ifpe.edu.br/xmlui/handle/123456789/748>>. Acesso em: 23 jul. 2023.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula digital: estratégias pedagógicas para**

fomentar o aprendizado ativo, on-line e híbrido. Penso Editora, 2021.

CASTRO, Talita Candida; GONÇALVES, Luciana Schleder. Uso de Gamificação para o Ensino de Informática em Enfermagem. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 71, n.03, p.1101-1108, 2018. <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2017-0023>

CHOU, Y. **Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards.** Packt Publishing Ltd, 2019.

COSTA, Cristine Fernanda Silva; BEZERRA, Carine Almeida Miranda; SOUZA, Antonio Carlos Freitas; VIANA, Diego Carvalho. Reflections regarding anatomy teaching with the use of digital tools. **TICs & EaD em Foco**, v. 7, n. 1, p. 47-57, 2021. <https://doi.org/10.18817/ticsead.v7i1.489>.

DANTAS, Sabrina Guedes Miranda; LIMA, Samuel Carvalho. O uso do Quizizz para a avaliação da aprendizagem de inglês sob a perspectiva dos alunos. **Revista Língua & Literatura**, v. 21, n. 38, p. 82-98, 2019. Disponível em: <<http://www.revistas.fw.uri.br/index.php/revistalinguaeliteratura/article/view/3495/2928>>. Acesso em: 23 jul. 2023.

DAREJEH, Ali; SALIM, Siti Salwah. Gamification solutions to enhance software user engagement—a systematic review. **International Journal of Human-Computer Interaction**, v. 32, n. 8, p. 613-642, 2016. <https://doi.org/10.1080/10447318.2016.1183330>

DAROS, Thuinie. Por que inovar na educação? In: CARMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo.** PORTO ALEGRE: Penso, 2018. E-book.

DEMARCO, Diogo Joel. **Uma análise do projeto Escola do Campo: Casa Familiar Rural como iniciativa de profissionalização e escolarização de jovens rurais do Estado do Paraná.** 2001. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001. Disponível em: <<https://repositorio.usp.br/item/001226916>>. Acesso em: 27 jul. 2023.

FRAGELLI, Thaís Branquinho Oliveira. Gamificação como um Processo de Mudança no Estilo de Ensino Aprendizagem no Ensino Superior: um Relato de Experiência. *Revista Internacional de Educação Superior*, São Paulo, v.4, n.1, p.221-233, 2017. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/riesup/article/view/8650843/16979>. Acesso em: 22 nov 2023.

GODOI, Alessandro. O uso do aplicativo WhatsApp na aprendizagem da Língua Portuguesa. 2018.

GÖKSÜN, D. O.; GÜRSOY, G. Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers and Education*, [S. l.], v. 135, p. 15–29, 2019. DOI: 10.1016/J.COMPEDU.2019.02.015.

GONÇALVES, Cleuza Aparecida de Santana; CARVALHO, Edione Teixeira; LEÃO, Marcelo Franco. ProJovem Campo Saberes da Terra: Política Pública para o fortalecimento da Educação do Campo em Mato Grosso?. **Revista Prática Docente**, v. 8, n. 2, p. e23039-e23039, 2023. <https://doi.org/10.23926/RPD.2023.v8.n2.e23039.id666>

HARTMANN, Andressa Corcete; MARONN, Tainá Griep; SANTOS, Eliane Gonçalves. A importância da aula expositiva dialogada no Ensino de Ciências e Biologia. **II Encontro de Debates sobre Trabalho, Educação e Currículo Integrado**, v. 1, n. 1, 2019.

Disponível em: < <https://publicacoeseventos.unijui.edu.br/index.php/enteci/article/view/11554>>. Acesso em: 27 dez. 2023.

KENSKI, V. M. (Org.). **Design instrucional: para cursos online**. 2. ed. São Paulo: Artesanato Educacional, 2019.

LEE, Joey; HAMMER, Jessica. Gamification in education: What, how, why bother?. **Academic exchange quarterly**, v. 15, n. 2, p. 146, 2011. Disponível em: < <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3714308>>. Acesso em: 23 jul. 2023.

MAGALHÃES, Simone Rodrigues; RODRIGUES, Laerte Mateus; PEREIRA, Cláudio Alves. Metodologias ativas que empregam tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) no Ensino Médio Integrado. **Revista Prática Docente**, v. 6, n. 3, p. e083-e083, 2021. <https://doi.org/10.23926/RPD.2021.v6.n3.e083.id1257>

MANRIQUE, Marcos Antonio Albarracin Albarracin; PÓVOA, José Marques. O papel das ferramentas computacionais avançadas no ensino de engenharia. **Revista de Ensino de Engenharia**, v. 39, 2020. Disponível em: < <http://revista.educacao.ws/revista/index.php/abenge/article/view/1412>>. Acesso em: 27 dez. 2023.

MATSUMOTO, Larissa Emi; CAMPOS, Luciana Maria Lunardi. Favorecendo a cooperação entre crianças: relato de uma experiência. **Revista Simbio-Logias**, v. 1, n. 1, p. 200-213, 2008. Disponível em: < https://www1.ibb.unesp.br/Home/Departamentos/Educacao/Simbio-Logias/relato_experiencia_01_edu_favorecendo_cooperacao_entre_cri.pdf>. Acesso em: 27 dez. 2023.

MEDEIROS, R. Sá; GOMES, N. A.; ACIOLY, T. M. D. S.; VIANA, D. C. Digitalização e impressão tridimensional de peças anatômicas para ensino de medicina veterinária. **SAPIENS-Revista de divulgação Científica**, v. 5, n. 1, p. 75-89, 2023. <https://doi.org/10.36704/sapiens.v5i1.7373>

MOREIRA, Jonathan Rosa; RIBEIRO, Jefferson Bruno Pereira. O uso do minecraft como recurso tecnológico para mediação de metodologia ativa gamificação no ensino de língua espanhola em educação a distância. **Revista Internacional de Formação de Professores**, v. 6, e021002, p. 1-15, 2021. Disponível em: < <https://periodicoscientificos.itp.ifsp.edu.br/index.php/rifp/article/download/203/117>>. Acesso em: 27 dez. 2023.

NASCIMENTO, Airton Lucena Santos; DE ARAÚJO CUNHA, Andrews Rafael Bruno; DE MENEZES, Sâmella dos Santos Vieira. O fortalecimento da Pedagogia da Alternância no âmbito do Semiárido brasileiro: uma revisão bibliográfica sistemática. **Revista Multidisciplinar do Núcleo de Pesquisa e Extensão (RevNUPE)**, v. 2, n. 2, p. e202203v2-e202203v2, 2022. Disponível em: < <https://www.revistas.uneb.br/index.php/revnupe/article/view/13816/10286>>. Acesso em: 27 dez. 2023.

OECHSLER, Vanessa; MANERICH, Danielle; SILVA, Felipe MatheusNogueirada. A relação entre professor e aluno no processo de produção de vídeo em sala de aula. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 17, n. 1, p. 587-596,2019. <https://doi.org/10.22456/1679-1916.95951>

OLIVEIRA, Renato de Araújo. **Uma Ferramenta de Gamificação para Avaliação de Aprendizagem de Disciplinas de Graduação em Computação**. 2018. 94 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação), Universidade Federal do Maranhão, Departamento de Informática, 2018. Disponível em: < <https://tede2.ufma.br/jspui/handle/tede/2324>>. Acesso em: 23 jul. 2023.

RAMOS, Marise. Concepção do Ensino Médio Integrado. In: **SEMINÁRIO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DO ESTADO DO PARÁ**, v. 8, 2008. Disponível em: < http://forumeja.org.br/go/sites/forumeja.org.br.go/files/concepcao_do_ensino_medio_integrado5.pdf> Acesso em: 22 jul. 2023.

SANTOS, Danielle Aparecida do Nascimento; SCHLÜNZEN, Elisa Tomoe Moriya. Inclusão digital e social de pessoas com necessidades especiais: utilizando as tecnologias de informação e comunicação. Disponível em: < https://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2003/trabalhos/inic/7cienciashumanas/IC7-55.pdf> . Acesso em: 22 jul. 2023.

SANTOS, Luciana Rocha; RIBEIRO, Augusto Gonçalves. Hipermídia no ensino médio técnico como estratégia de aprendizagem. **Revista Temática**, n. 10, p. 45-58, 2018.<https://doi.org/10.22478/ufpb.1807-8931.2018v14n10.42255>

SILVA, Andreza Regina Lopes; SILVA, Cláudio Henrique; CATAPAN, Araci Hack. Gamificação: diálogos com a educação. In: **GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO**. 1a ed. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

SILVA, Cícero. Plano de formação, letramento e práticas educativas na pedagogia da alternância. **Educação e Pesquisa**, v. 46, p. e219182, 2020. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202046219182>

SILVA, Diego Oliveira; MOURÃO, Matheus Fernandes; SALES, Gilvandenys Leite; SILVA, Bento Duarte. Metodologias ativas de aprendizagem: relato de experiência em uma oficina de formação continuada de professores de ciências. **Revista de Ensino de Ciências e Matemática**, v. 10, n. 5, p. 206-223, 2019. <https://doi.org/10.26843/rencima.v10i5.1813>

SILVA, Ione Fátima Souza; SANTOS, Sandra Moreno. Tecnologias digitais para o ensino de matemática nos anos iniciais na perspectiva da base nacional comum curricular. **Zeiki-Revista Interdisciplinar da Unemat Barra do Bugres**, v. 3, n. 1, p. 35-50, 2022. Disponível em: < <https://periodicos.unemat.br/index.php/zeiki/article/view/5740>>. Acesso em: 23 jul. 2023.

SILVA, João Batista; ANDRADE, Maria Helena; OLIVEIRA, Rannyelly Rodrigues; SALES, Gilvandenys Leite; ALVES, Francisco Regis Vieira. Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. **Revista Thema**, v. 15, n. 2,

p. 780-791, 2018. <https://doi.org/10.15536/thema.15.2018.780-791.838>

SILVA, João Carlos Lima. Uso de gamificação como instrumento de avaliação da aprendizagem. **Revista Fatec Zona Sul**, v. 1, n. 2, p. 19-30, 2015. Disponível em: < <https://revistarefas.com.br/RevFATECZS/article/view/12>>. Acesso em: 22 jul. 2023.

TOLOMEI, Bianca Vargas. A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. **EAD em foco**, v. 7, n. 2, 2017. <https://doi.org/10.18264/eadf.v7i2.440>

VASCONCELOS, Nancy Moreira; REZENDE, Rita de Cássia de Almeida; KOHLS-SANTOS, Priscila. Gamificação–uma possibilidade de engajamento e protagonismo dos estudantes. **Revista JRG de Estudos Acadêmicos**, v. 6, n. 12, p. 09-20, 2023. <https://doi.org/10.55892/jrg.v6i12.459>.

VIANA, Diego Carvalho; PINTO FILHO, João Moreira; COELHO, Rodrigo Pereira; & PACHECO, Petrônio Rodrigues. A interdisciplinaridade para o currículo do ensino médio integrado. **Revista UNI**, v. 1, n. 1, p. 133-153, 2022. Disponível em: < <https://unisulma.edu.br/revista.unisulma.edu.br/index.php/unisulma/article/view/25>>. Acesso em: 27 dez. 2023.

Informações do artigo

Recebido: 25 de julho de 2023.

Aceito: 28 de dezembro de 2024.

Publicado: 15 de fevereiro de 2024.

Como citar esse artigo (ABNT)

ACIOLY, Thiago Machado da Silva; VIANA, Diego Carvalho; MENDES, Jessica Antonia Cardoso; SILVA, Francisca Regina Ribeiro da. Quizizz como ferramenta pedagógica na disciplina de agronomia: um estudo de caso a partir da realidade da Casa Familiar Rural de Coquelândia (CFR), Maranhão. **Revista Prática Docente**, Confresa/MT, v. 9, e24000, 2024. <https://doi.org/10.23926/RPD.2024.v9.e24003.id738>

Como citar esse artigo (APA)

ACIOLY, T. M. S., VIANA, D. C., MENDES, J. A. C., & SILVA, F. R. R. (2024). Quizizz como ferramenta pedagógica na disciplina de agronomia: um estudo de caso a partir da realidade da Casa Familiar Rural de Coquelândia (CFR), Maranhão. **Revista Prática Docente**, 9, e24003. <https://doi.org/10.23926/RPD.2024.v9.e24003.id738>.

Editora da Seção

Ana Cláudia Tasinaffo Alves 

Editor Chefe

Thiago Beirigo Lopes 