

SUMMARY - EXAMPLE OF SUBJECT AREA

QUIZIZZ E IFE: AS MAIS RECENTES PESQUISAS

Raphaella Samille Ramalho De Oliveira (rsro@discente.ifpe.edu.br)

Karlucy Farias De Sousa (karlucy.farias@belojardim.ifpe.edu.br)

Introdução: A influência das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na educação tem impulsionado a busca por práticas pedagógicas inovadoras, como a gamificação e o uso de Recursos Educacionais Digitais (RED). Nesse contexto, destaca-se a plataforma Quizizz, recentemente renomeada para Wayground, uma ferramenta digital gratuita que utiliza elementos de jogos — como pontuações e classificações — para criar quizzes personalizados acessíveis em diversos dispositivos. Embora estudos anteriores apontem vantagens pedagógicas, como interface intuitiva e feedback imediato, também evidenciam limitações, como a ausência de recursos de acessibilidade e a pouca promoção da construção coletiva do conhecimento. Objetivo: Apresentar uma agenda de pesquisa dos últimos dez anos sobre as potencialidades da associação do Quizizz ao ensino de Inglês para Fins Específicos (IFE), identificando tendências, lacunas e práticas inovadoras. Metodologia: De natureza exploratória e bibliográfica, a pesquisa utilizou o software Elicit para localizar e selecionar artigos publicados entre 2015 e 2025 que relacionassem o uso do Quizizz ao ensino de IFE. Foram analisadas as práticas pedagógicas descritas pelos autores e os contextos educacionais em que a ferramenta foi aplicada, resultando na formação de um corpus composto por cinco artigos provenientes de quatro países diferentes. Resultados: Os estudos analisados evidenciam o uso do Quizizz principalmente como

estratégia de motivação discente e revisão de vocabulário técnico, destacando seu potencial para dinamizar o processo de aprendizagem e ampliar o engajamento dos alunos em cursos de IFE. Considerações finais: Conclui-se que, embora o Quizizz apresente contribuições significativas para o ensino de IFE, ainda há necessidade de aprofundar pesquisas sobre sua integração em contextos socioculturais diversos e sobre práticas que promovam interação e colaboração entre os usuários. O estudo contribui para o mapeamento do cenário atual e fornece subsídios para futuras investigações e estratégias pedagógicas mais eficazes.

Palavras-chave: inglês para fins específicos; quizizz; recursos educacionais digitais; tecnologia educacional; gamificação.