

QUIZZZ: FERRAMENTA PARA FEEDBACK, ACOMPANHAMENTO DA CURVA DE APRENDIZAGEM E RETENÇÃO DO CONHECIMENTO

CARLOS JOSÉ SABINO NASCIMENTO

RESUMO

As tecnologias digitais têm transformado as práticas pedagógicas, tornando necessária a adoção de ferramentas capazes de promover maior engajamento, acompanhamento da aprendizagem e aprimoramento do processo avaliativo. Nesse contexto, o Quizizz destaca-se como uma plataforma de aprendizagem baseada em gamificação, que oferece feedback imediato e recursos para o monitoramento do desempenho dos estudantes. O presente estudo teve como objetivo analisar as contribuições do Quizizz para o feedback educacional, a curva de aprendizagem e a retenção do conhecimento, por meio de uma revisão bibliográfica da literatura. A pesquisa caracteriza-se como básica, de abordagem qualitativa, com apoio de análise bibliométrica, e objetivo exploratório. O levantamento bibliográfico foi realizado nas bases Periódicos CAPES e SciELO, utilizando descritores relacionados ao tema e critérios de seleção previamente estabelecidos. Ao final do processo, foram analisados 44 artigos científicos, organizados no gerenciador Zotero e submetidos à análise bibliométrica com o software VOSviewer, permitindo a elaboração de mapas de coautoria e de coocorrência de palavras-chave. Os resultados evidenciaram a existência de redes de colaboração científica e destacaram a predominância de estudos relacionados à gamificação, avaliação formativa, motivação, aprendizagem e tecnologias digitais. A análise da literatura demonstrou que o Quizizz favorece o feedback imediato, amplia o engajamento dos estudantes, auxilia no acompanhamento da curva de aprendizagem e contribui para a retenção do conhecimento, constituindo uma ferramenta relevante para o apoio às metodologias ativas. Conclui-se que a plataforma apresenta potencial para qualificar os processos de ensino e aprendizagem, embora ainda sejam necessárias mais pesquisas, especialmente no contexto brasileiro, a fim de ampliar as evidências sobre sua aplicação em diferentes níveis e modalidades de ensino.

Palavras-chave: Gamificação; Feedback educacional; Retenção do conhecimento.

1 INTRODUÇÃO

A incorporação das tecnologias digitais ao contexto educacional tem impulsionado mudanças significativas nas práticas pedagógicas, exigindo que professores adotem estratégias capazes de promover maior engajamento e participação dos estudantes. Nesse cenário, metodologias ativas apoiadas por plataformas digitais vêm ganhando destaque por favorecerem processos de ensino mais interativos, colaborativos e centrados no aluno. Entre essas ferramentas, o Quizizz destaca-se por utilizar elementos de gamificação associados à avaliação formativa, oferecendo feedback imediato e relatórios de desempenho que auxiliam tanto a aprendizagem quanto o planejamento pedagógico.

Estudos recentes indicam que o uso do Quizizz pode contribuir para o aumento da motivação, do desempenho acadêmico e da retenção do conhecimento, além de fornecer subsídios para o acompanhamento da curva de aprendizagem dos estudantes. Apesar do crescimento de pesquisas sobre gamificação na educação, ainda são limitados os estudos que analisam, de forma integrada, as contribuições da plataforma para o feedback, a curva de aprendizagem e a retenção do conhecimento, especialmente no contexto educacional brasileiro.

Diante desse cenário, o objetivo deste trabalho é analisar, por meio de uma revisão bibliográfica, as contribuições da plataforma Quizizz para o feedback educacional, a curva de aprendizagem e a retenção do conhecimento, identificando evidências científicas sobre seu potencial como ferramenta de apoio ao processo de ensino e aprendizagem.

2 MATERIAL E MÉTODOS

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa básica, de abordagem qualitativa e objetivo exploratório, desenvolvida por meio de revisão bibliográfica da literatura. O levantamento dos estudos foi realizado nas bases de dados Periódicos CAPES e SciELO, utilizando os descritores "Quizizz", "aprendizagem", "feedback" e "professor", combinados com os operadores booleanos AND e OR. Foram considerados artigos científicos publicados entre 2020 e 2025, nos idiomas português e inglês, relacionados ao uso do Quizizz no contexto educacional.

Os registros recuperados foram submetidos a critérios de inclusão baseados na leitura dos títulos, resumos e na pertinência ao objetivo da pesquisa. As referências selecionadas foram organizadas no gerenciador bibliográfico Zotero e exportadas no formato RIS para padronização e organização dos dados. Ao final do processo, foram analisados 44 artigos científicos.

Para a análise dos dados foi empregada a técnica de análise bibliométrica, utilizando o software VOSviewer para a construção de mapas de coautoria e de coocorrência de palavras-chave, permitindo identificar tendências, relações temáticas e redes de colaboração científica acerca do uso do Quizizz como ferramenta de apoio ao processo de ensino e aprendizagem.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos 44 artigos científicos selecionados possibilitou a elaboração de dois mapas bibliométricos por meio do software VOSviewer, representando, respectivamente, as redes de coautoria e a concorrência de palavras-chave relacionadas ao uso do Quizizz no contexto educacional.



Figura 1. Rede de coautoria dos estudos sobre o Quizizz.

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

A Figura 1 evidencia cinco agrupamentos principais de autores, representados por diferentes cores, indicando a existência de comunidades científicas que investigam temas correlatos. Destacam-se pesquisadores como Barrett, Tristan, Sala, Elvis, Arnold, Corey W. e Zhang, Yu-Dong, cujas publicações apresentam forte conexão temática. A interação entre esses agrupamentos demonstra a existência de redes de colaboração científica e o fortalecimento das pesquisas sobre gamificação, avaliação formativa e tecnologias digitais aplicadas à educação.

A análise de concorrência de palavras-chave revelou três grandes eixos temáticos interligados.

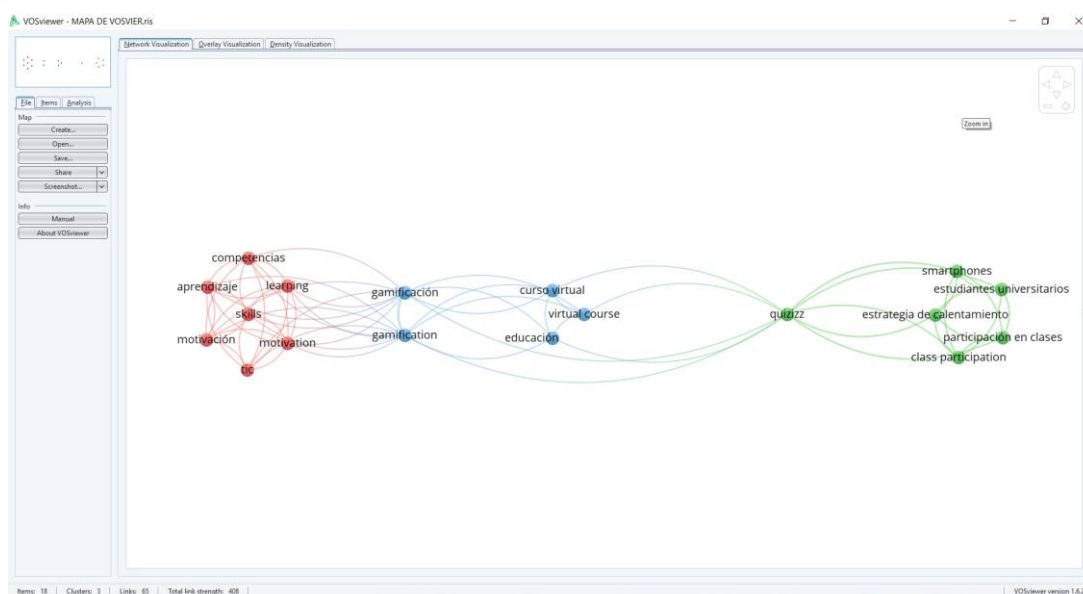


Figura 2. Rede de concorrência de palavras-chave dos estudos selecionados.

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Conforme observado na Figura 2, um dos agrupamentos concentra termos como *aprendizagem*, *competências*, *motivação* e *skills*, evidenciando o interesse das pesquisas pelos aspectos cognitivos e comportamentais da aprendizagem mediada pelo Quizizz. Outro agrupamento reúne os termos *gamificação*, *educação* e *curso virtual*, indicando a utilização da plataforma em ambientes de ensino presenciais e on-line. Por fim, destacam-se palavras como *participantes em classe*, *smartphones* e *estratégia*, reforçando o uso da ferramenta como recurso para ampliar o engajamento e a participação dos estudantes.

De modo geral, os resultados demonstram que o Quizizz vem sendo investigado como uma ferramenta capaz de favorecer o feedback imediato, aumentar a motivação dos estudantes e apoiar o acompanhamento da aprendizagem. Os estudos analisados indicam impactos positivos no desempenho acadêmico, na retenção do conhecimento e na adoção de metodologias ativas, corroborando seu potencial como recurso pedagógico para qualificar os processos de ensino e aprendizagem.

4 CONCLUSÃO

Os resultados desta pesquisa evidenciam que o Quizizz constitui uma ferramenta promissora para apoiar o processo de ensino e aprendizagem, destacando-se por favorecer o feedback imediato, ampliar o engajamento dos estudantes e contribuir para o acompanhamento da curva de aprendizagem e da retenção do conhecimento. A análise bibliométrica demonstrou que esses temas têm recebido crescente atenção da comunidade científica, especialmente em pesquisas voltadas à gamificação e às metodologias ativas.

Entretanto, verificou-se a predominância de estudos internacionais e a escassez de investigações no contexto brasileiro, o que representa uma limitação para a compreensão mais ampla do uso da plataforma em diferentes realidades educacionais. Dessa forma, recomenda-se a realização de estudos empíricos que avaliem a aplicação do Quizizz em distintos níveis e modalidades de ensino, ampliando as evidências sobre seus impactos no desempenho acadêmico e na prática docente.

REFERÊNCIAS

BASUKI, Y.; HIDAYATI, Y. N. Kahoot! ou Quizizz: As perspectivas dos alunos. In: **3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC)**, 2019, Semarang, Indonésia. Anais [...]. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>. Acesso em: 15 jun. 2026.

JAMIÁN, R.; ABIDIN, N. H. Z.; ARSAD, R. Análise descritiva do uso do aplicativo Quizizz por professores na avaliação do desempenho dos alunos para a disciplina de matemática.

Revista de Ciências Matemáticas e Informática, v. 1, n. 2, p. 87-97, 2020. Disponível em: <https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/38907/1/38907.pdf>. Acesso em: 16 jun. 2026.

MAHMUD, M. S. et al. Aprimorando a linguagem matemática por meio de questionamentos orais na escola primária. *Revista Internacional de Aprendizagem, Ensino e Pesquisa Educacional*, v. 19, n. 5, p. 395-410, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.26803/ijlter>. Acesso em: 15 jun. 2026.

MARAZA-QUISPE, B. et al. Rumo ao desenvolvimento de habilidades de pesquisa de estudantes de física por meio do uso de simuladores: um estudo de caso. *Revista Internacional de Tecnologia da Informação e Educação*, v. 13, n. 7, p. 1062-1069, 2023. Disponível em: <https://www.iieta.org/journals/itiie/paper/13-7-1062>. Acesso em: 17 jun. 2026.

MENSAH, J. Avaliação da integração das TIC dos tutores de matemática no ensino e aprendizagem de matemática nas faculdades de educação de Gana. *Revista Internacional de Pesquisa Científica em Ciência e Tecnologia*, v. 4, n. 9, p. 284-294, 2018. Disponível em: https://www.academia.edu/37359656/Assessment_of_Mathematics_Tutors_ICT_Integration_into_Teaching_and_Learning_of_Mathematics_in_Colleges_of_Education_of_Ghana. Acesso em: 17 jun. 2025.

MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. 4. ed. Porto Alegre: Sulina, 2005.

PRENSKY, M. Nativos digitais, imigrantes digitais. *No Horizonte*, v. 9, n. 5, 2001.

SOUZA, A.; CARVALHO, A. A. Empoderando professores para aplicar gamificação. In: **Simpósio Internacional de Informática na Educação (SIIE)**, 2017. Anais [...]. p. 1-5. Disponível em: <https://doi.org/10.1109/SIIE.2017.8259668>. Acesso em: 19 jun. 2025.

VIVES, V.; VARELA, M. Feedback efetivo. *Revista de Pesquisa em Educação*, p. 112-120, 2013. Disponível em: <https://revistapesquisaeducacao.org/feedback-efetivo>. Acesso em: 19 jun. 2026.