



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS DE SÃO BERNARDO
LICENCIATURA EM LINGUAGENS E CÓDIGOS – LÍNGUA PORTUGUESA**

HILDA MARA RODRIGUES LIMA

**O USO DA PLATAFORMA WAYGROUND NO ENSINO DA LÍNGUA
PORTUGUESA NO ENSINO MÉDIO**

**SÃO BERNARDO - MA
2026**

HILDA MARA RODRIGUES LIMA

**O USO DA PLATAFORMA WAYGROUND NO ENSINO DA LÍNGUA
PORTUGUESA NO ENSINO MÉDIO**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado ao curso de Licenciatura
Interdisciplinar em Linguagens e Códigos –
Língua Portuguesa da Universidade Federal do
Maranhão, Centro de Ciências de São
Bernardo, como requisito para obtenção do
título de licenciada em Linguagens e Códigos –
Língua Portuguesa.

Orientadora: Profa. Ma. Maria Veronica
Oliveira Simão

HILDA MARA RODRIGUES LIMA

**O USO DA PLATAFORMA WAYGROUND NO ENSINO DA LÍNGUA
PORTUGUESA NO ENSINO MÉDIO**

Artigo Científico apresentado ao curso de Licenciatura Interdisciplinar em Linguagens e Códigos – Língua Portuguesa da Universidade Federal do Maranhão, Centro de Ciências de São Bernardo, como requisito para obtenção do título de licenciada em Linguagens e Códigos – Língua Portuguesa.

Aprovado em: 14 de julho de 2026.

BANCA EXAMINADORA

Profª. Ma. Maria Veronica Oliveira Simão – Presidente
Universidade Federal do Maranhão – UFMA

Prof. Me. Celiana Lima da Silva – Avaliadora Externa
Universidade Federal do Piauí – UFPI

Prof. Esp. Moises Garcês – Avaliador Interno
Universidade Federal do Maranhão – UFMA

O USO DA PLATAFORMA WAYGROUND NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO MÉDIO

THE USE OF THE WAYGROUND PLATFORM IN TEACHING THE PORTUGUESE LANGUAGE IN HIGH SCHOOL

Hilda Mara Rodrigues Lima

Resumo: A integração das tecnologias digitais no ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio configura-se como uma necessidade estruturante diante das demandas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e da cultura digital contemporânea. Este artigo tem como objetivo analisar as possibilidades de integração da plataforma Wayground ao processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Médio, identificando seus recursos mais relevantes e propondo reflexões sobre seu uso didático. Por meio de uma abordagem qualitativa de cunho exploratório e descritivo, baseada em análise documental e bibliográfica, o estudo caracteriza a plataforma e discute suas funcionalidades à luz das teorias dos multiletramentos e da gamificação educacional. Os resultados evidenciam que o Wayground pode potencializar o engajamento dos alunos, oferecer ferramentas eficientes para avaliação formativa, facilitar a criação e curadoria de materiais didáticos e promover uma aprendizagem multimodal. Contudo, desafios significativos emergem, como a desigualdade de acesso à tecnologia, a necessidade de formação continuada de professores, as limitações técnicas da versão móvel e o risco de superficialidade pedagógica. Conclui-se que, embora a plataforma apresente potencial relevante para o ensino de Língua Portuguesa, sua efetividade depende de uma integração crítica e planejada, que equilibre inovação tecnológica com uma base pedagógica sólida, mediada por professores preparados para atuar como designers de experiências de aprendizagem significativas.

Palavras-chave: Gamificação; Língua Portuguesa; Ensino Médio.

Abstract: The integration of digital technologies in Portuguese Language teaching in High School constitutes a structural necessity in light of the demands of the Brazilian National Common Curricular Base (BNCC) and contemporary digital culture. This article aims to analyze the possibilities of integrating the Wayground platform (formerly Quizizz) into the Portuguese Language teaching-learning process in High School, identifying its most relevant resources and proposing reflections on its didactic use. Through a qualitative approach of exploratory and descriptive nature, based on documentary and bibliographic analysis, the study characterizes the platform and discusses its functionalities in light of the theories of multiliteracies and educational gamification. The results indicate that Wayground can enhance student engagement, offer efficient tools for formative assessment, facilitate the creation and curation of teaching materials, and promote multimodal learning. However, significant challenges emerge, such as inequality in access to technology, the need for continuous teacher training, technical limitations of the mobile version, and the risk of pedagogical superficiality. It is concluded that, although the platform presents relevant potential for Portuguese Language teaching, its effectiveness depends on a critical and planned integration that balances technological innovation with a solid pedagogical foundation, mediated by teachers prepared to act as designers of meaningful learning experiences.

Keywords: Gamification; Portuguese Language Teaching; High School.

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A integração das tecnologias digitais no contexto educacional brasileiro deixou de ser uma tendência para se consolidar como uma necessidade estruturante. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o Ensino Médio enfatiza a importância do desenvolvimento de competências relacionadas ao letramento digital, à cultura midiática e ao uso crítico e criativo das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Nesse cenário, os professores são levados a adicionar ferramentas que conversem com a realidade em que os jovens vivem em relação a tecnologia, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais significativo, interativo e alinhado às demandas do século XXI.

Entre as diversas plataformas educacionais disponíveis, destaca-se o Wayground, anteriormente conhecido como Quizizz, e que atualmente é uma ferramenta digital que vem ganhando espaço no ambiente escolar global. Essa plataforma se apresenta como um espaço de aplicação e auxílio para a prática docente. Sua recente reformulação e mudança de nome de Quizizz para Wayground, sinalizam uma expansão de escopo: de uma ferramenta de quizzes para uma plataforma integral de gerenciamento curricular, com recursos de inteligência artificial, gamificação, personalização pedagógica e análise de dados de aprendizagem.

No campo específico do ensino de Língua Portuguesa, o Wayground oferece um conjunto de recursos que merece uma análise aprofundada: quizzes interativos com questões de gramática, vocabulário e interpretação textual; vídeos educativos com perguntas embutidas que permitem verificação imediata da compreensão; planilhas personalizáveis sobre temas como criação de títulos, padrões de palavras e letras do alfabeto; além de suporte à língua portuguesa. A plataforma contém uma gama de recursos já disponibilizados por professores, assim como a possibilidade de criação de novos materiais pelo próprio educador.

Essas funcionalidades abrem um leque de possibilidades para o trabalho docente em diferentes frentes: desde a alfabetização e o letramento inicial até a produção de textos mais complexos e a análise de gêneros discursivos variados. Dessa forma, esta pesquisa busca responder ao seguinte questionamento: de que maneira a utilização da plataforma Wayground pode favorecer o desenvolvimento das práticas pedagógicas no ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio, considerando suas oportunidades e desafios?

Diante do exposto, este trabalho tem como objetivo analisar as possibilidades de integrar o Wayground ao processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa no nível médio, identificando seus recursos mais relevantes e propondo estratégias didáticas para sua utilização. Além disso, busca-se caracterizar a plataforma Wayground e suas principais funcionalidades

voltadas ao ensino de línguas, discutindo as bases teóricas que justificam a utilização de plataformas interativas e gamificadas no ensino de Língua Portuguesa, ressaltando o uso deste recurso no contexto educacional brasileiro.

A pesquisa fundamenta-se nos estudos dos autores Rojo (2013), Coscarelli e Ribeiro (2014), Santos (2025), Bacich (2023), Krapp (2012), Nóvoa (2022) entre outros, que abordam as questões digitais e multiletramentos, a aplicação da gamificação e especificamente a ferramenta Wayground, voltados para o uso da Língua Portuguesa. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa bibliográfica e qualitativa em textos acadêmicos (artigos, livros e capítulos).

Assim, este estudo justifica-se pela necessidade de contribuir com os professores de Língua Portuguesa com informações concretas sobre uma ferramenta que vem ganhando projeção internacional, mas que ainda é pouco conhecida no Brasil, especialmente após sua recente mudança de nome e identidade visual. Ao oferecer uma análise detalhada das funcionalidades da plataforma e sugerir caminhos para sua integração no currículo, espera-se contribuir para a formação docente e para a inovação das práticas pedagógicas no Ensino Médio, estimulando o uso crítico e criativo das tecnologias digitais em sala de aula.

2 BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO ACERCA DAS TECNOLOGIAS

O progresso das tecnologias digitais reconfigurou as práticas sociais de leitura e escrita, impondo ao ensino de Língua Portuguesa, especialmente no Ensino Médio, a necessidade de superar a abordagem tradicional centrada na gramática normativa.

De acordo Brasil (2018) a cultura digital é reconhecida como a quinta Competência Geral da Base Nacional Comum Curricular, que estabelece que o estudante deve dominar o universo digital de forma crítica, significativa, reflexiva e ética, sendo capaz de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação que possibilita acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas além de exercer protagonismo e autoria.

Essa competência dialoga diretamente com os desafios do Ensino Médio, período em que os jovens estão imersos em práticas de comunicação digital e necessitam desenvolver habilidades linguísticas para atuar em uma sociedade cada vez mais globalizada. Conforme Rojo (2013), estamos vivendo a era dos multiletramentos, um conceito que abrange tanto a diversidade cultural dos letramentos quanto a multiplicidade semiótica dos textos contemporâneos.

Coscarelli e Ribeiro (2014) acrescentam que o letramento digital não se limita ao domínio técnico de ferramentas, mas envolve a capacidade de selecionar, avaliar, produzir e compartilhar informações de maneira crítica e ética em ambientes virtuais. Por tanto, o professor de língua portuguesa precisa promover situações de aprendizagem que desenvolvam no aluno a competência para navegar por múltiplas semioses e construir sentidos de forma colaborativa.

José Moran (2022) destaca a importância de estratégias de ensino que promovam a participação efetiva dos estudantes, apoiadas por tecnologias digitais para melhorar o engajamento e a personalização da aprendizagem. Nesse contexto, plataformas como o Wayground materializam essa visão ao funcionar como uma assistente de ensino que potencializa o trabalho do professor.

No âmbito das habilidades específicas da BNCC para Língua Portuguesa no Ensino Médio, o Wayground pode ser um aliado estratégico. Habilidades como EM13LP05 (analisar movimentos argumentativos em textos) e EM13LP10 (identificar e refletir sobre efeitos de sentido decorrentes de escolhas lexicais e sintáticas) podem ser trabalhadas por meio de quizzes com questões contextualizadas, que exigem do estudante não apenas a memorização, mas a aplicação de conhecimentos em situações-problema. Além disso, a plataforma contribui para o desenvolvimento da habilidade EM13LP32, que envolve a seleção e curadoria de informações em ambientes digitais, ao estimular o aluno a navegar criticamente pelos materiais disponibilizados pelo professor (Brasil, 2028).

Em sua abordagem sobre metodologias ativas, Lilian Bacich (2023) destaca que a aprendizagem se torna mais significativa quando o estudante é protagonista de seu processo, estabelecendo relações entre o tema de estudo e seu cotidiano. Nessa perspectiva, o uso de plataformas como o Wayground alinha-se às diretrizes dos multiletramentos ao oferecer recursos que integram diferentes modos de significação: quizzes combinam perguntas escritas com imagens, vídeos e elementos visuais interativos; as planilhas digitais podem incorporar áudios e elementos gráficos; os relatórios de desempenho fornecem feedback multimodal aos estudantes.

Ademais, a própria interface gamificada da plataforma, com pontos, rankings, avatares e elementos de competição, constitui um ambiente de letramento que mobiliza não apenas habilidades linguísticas, mas também competências socioemocionais e estratégicas.

Concomitante ao que foi exposto, Pierre Lévy (1999) oferece um contraponto teórico fundamental para pensar a integração do Wayground ao ensino de Língua Portuguesa, em que a cibercultura configura-se como um conjunto de técnicas materiais e intelectuais, práticas,

atitudes, modos de pensamento e valores que se desenvolvem com o crescimento do ciberespaço. Ademais, a inteligência coletiva, conceito central em sua reflexão, representa uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências.

Nesse sentido, o Wayground, ao conectar alunos e professores em uma rede interativa, cria condições para o exercício dessa inteligência distribuída, na qual o conhecimento não é propriedade de um único detentor, mas emerge da colaboração e da troca entre os participantes. A plataforma, ao possibilitar a criação colaborativa de quizzes, a discussão de respostas em tempo real e o compartilhamento de materiais didáticos, potencializa o que Lévy (1998) identifica como um dos principais legados para o acesso ao conhecimento e a construção coletiva de saberes.

No ensino de Língua Portuguesa, isso se traduz na possibilidade de os alunos não apenas consumirem conteúdos, mas também produzirem e validarem sentidos coletivamente, em um movimento que ressignifica o papel do professor como mediador de um espaço onde a inteligência se constrói nas interações. A gamificação, com uso de elementos característicos dos jogos em contextos pedagógicos promovendo engajamento, motivação e aprendizagem significativa, tem se consolidado como estratégia metodológica promissora para o Ensino Médio.

Ao transformar tarefas escolares em desafios, missões e recompensas, mobiliza a motivação intrínseca dos estudantes, favorecendo a participação ativa. Segundo Alves (2015) e Fadel et al. (2014), a gamificação educacional não se resume a transformar a aula em um jogo, mas sim a incorporar estratégias que despertam a curiosidade, o senso de progresso, a autonomia e o pertencimento, que são elementos fundamentais para o engajamento e a construção de conhecimentos na contemporaneidade.

No Wayground, esses elementos estão presentes de forma estruturada, em que os alunos respondem a perguntas em formato de *quiz*, ganham pontos por acertos e velocidade, sobem em *rankings* (*leaderboards*), recebem feedback imediato e podem competir com colegas em tempo real ou em modo tarefa de casa assíncrono. Vale ressaltar que pesquisas aplicadas à plataforma têm demonstrado que esses recursos aumentam significativamente o engajamento dos estudantes, que frequentemente pedem para jogar novamente e demonstram maior persistência na resolução de questões do que em atividades tradicionais como planilhas impressas.

Entretanto, é importante ressaltar que a gamificação não é uma solução mágica. Para que seja efetiva, ela precisa estar integrada a uma proposta pedagógica consistente, com objetivos claros de aprendizagem e mediação docente atenta. A mera aplicação de *quizzes* gamificados sem conexão com o currículo ou sem reflexão sobre os conteúdos pode resultar em um engajamento superficial, focado mais na competição do que na aprendizagem.

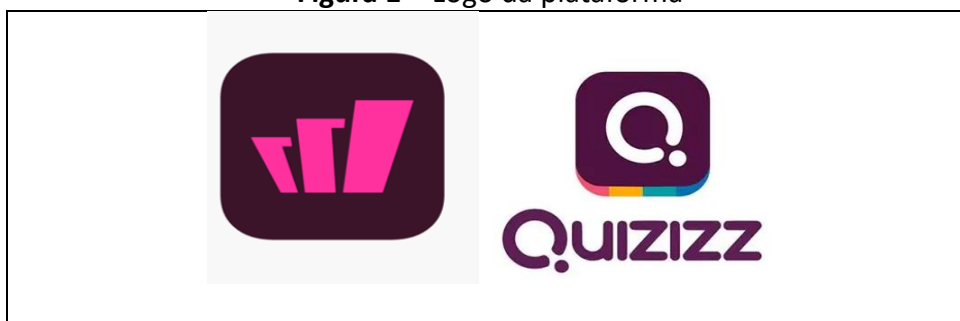
Além do mais, o professor assume um papel fundamental, sendo o *designer* da experiência de aprendizagem, selecionando ou criando atividades que aliam os elementos lúdicos da plataforma aos objetivos formativos da disciplina. No ensino de Língua Portuguesa, pesquisas indicam que atividades gamificadas ampliam o engajamento em exercícios de interpretação textual, estimulam a persistência nas etapas de revisão e reescrita, e tornam o estudo da gramática mais atrativo, reduzindo a percepção de que o aprendizado das regras normativas é enfadonho.

2.1 A Plataforma Wayground - Caracterização e Funcionalidades

A plataforma Wayground teve origem como Quizizz, uma ferramenta de quizzes interativos lançada em 2015 e rapidamente adotada por professores em todo o mundo. Seu diferencial em relação a concorrentes como o *Kahoot!* estava na possibilidade de os alunos responderem em seu próprio ritmo *self-paced*, sem a pressão de um cronômetro unificado, e na oferta de um modo tarefa de casa, que permitia a realização assíncrona das atividades.

Segundo Santos (2025), em meados de 2025, a plataforma passou por uma reformulação significativa, sendo renomeada para Wayground e ampliando seu escopo de atuação. A mudança de nome reflete uma transição de um mero instrumento de *quiz* para um ambiente educacional completo (ground = terreno, base), o que o torna mais acessível e com mais recursos para serem utilizados.

Figura 1 – Logo da plataforma



Fonte: Wayground 2026

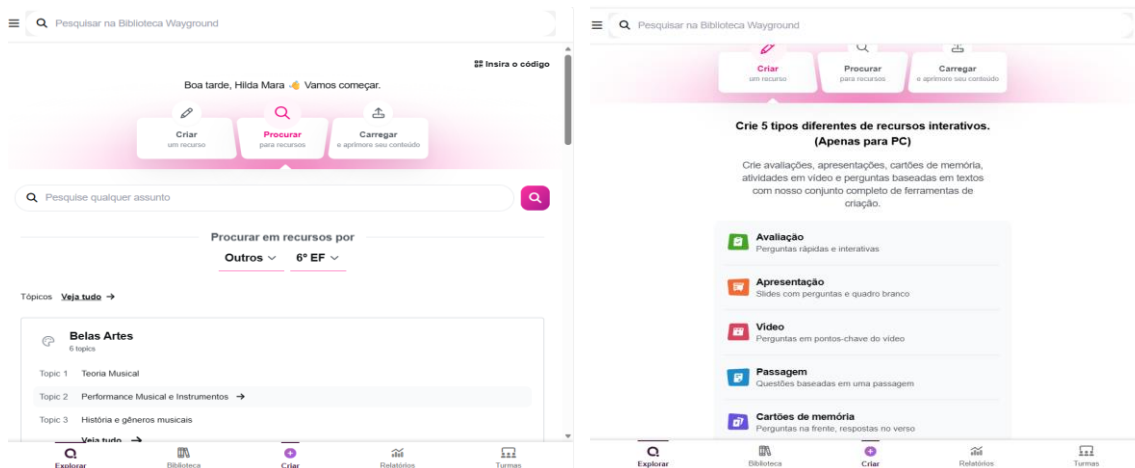
A figura da esquerda mostra a versão mais recente do logotipo da plataforma e aplicativo Wayground assim como a figura da direita mostra seu antigo logotipo.

A transição de Quizizz para Wayground ainda está em curso, e alguns usuários relataram dificuldades e resistência inicial à mudança com comentários como “por que mudaram o nome?” e “cadê o Quizizz?” sendo frequentes nas avaliações das lojas de aplicativos. No entanto, as funcionalidades centrais da plataforma permanecem e foram aprimoradas, consolidando o Wayground como uma das principais ferramentas educacionais globais apresentado assim duas versões da plataforma.

A versão professor do Wayground é uma verdadeira central de comando pedagógico, projetada para planejar, personalizar e analisar o aprendizado com eficiência. Enquanto a versão aluno foca na experiência gamificada e no consumo de conteúdo, o professor tem acesso a um conjunto robusto de ferramentas de autoria e gestão. Ele pode criar atividades com mais de 18 tipos de perguntas, integrar apresentações, vídeos e *flashcards* em uma única lição, e usar a IA para gerar *quizzes* instantâneos a partir de qualquer material enviado, além de diferenciar o nível de dificuldade para cada estudante. Complementando esse poder de criação, a versão docente oferece relatórios analíticos detalhados, que permitem identificar exatamente quais conceitos não foram compreendidos pela turma, como destaca um estudo da Taylor & Francis (2026), no qual o autor afirma que "a plataforma apresenta dados de desempenho pergunta por pergunta, destacando padrões de erro".

A plataforma computacional do Wayground, conforme evidenciado na captura de tela, acima estrutura-se em dois ambientes distintos que articula a curadoria de conteúdo com a produção de recursos pedagógicos interativos, sendo o painel esquerdo dedicado à navegação por filtros disciplinares, enquanto o painel direito atua como um centro de comando autoral que instrui o educador a criar cinco tipologias distintas de materiais — avaliações, apresentações, atividades baseadas em vídeo, questões textuais e cartões de memória — por meio de um conjunto integrado de ferramentas. Concebida para fomentar a participação ativa e o estudo autônomo, a versão *desktop* prioriza a clareza visual e a usabilidade ao segregar as funções de exploração e criação, orientando o docente em um fluxo de trabalho que vai além do mero consumo de conteúdo, promovendo a personalização didática dentro de uma proposta pedagógica construtivista.

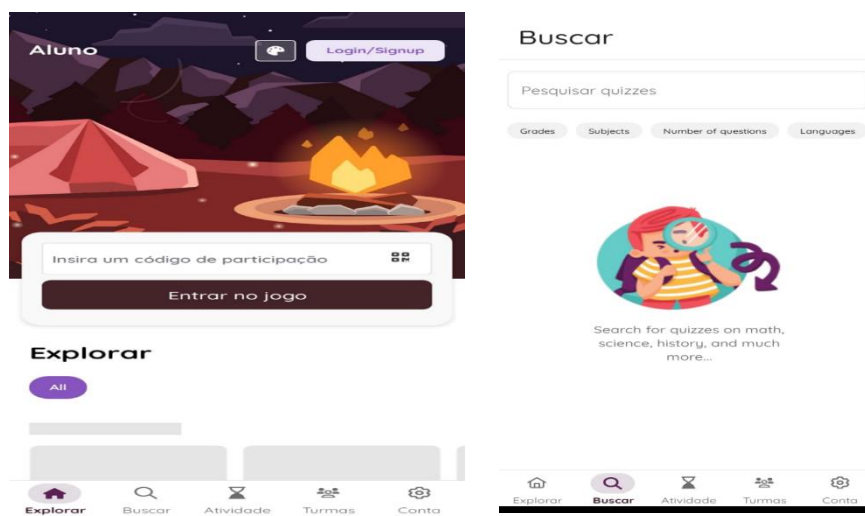
Figura 2- Versão aluno x professor



Fonte: Wayground 2026.

Em contrapartida, a versão aluno é construída para a participação ativa e o estudo autônomo. O estudante interage com as atividades através de um código ou link, em um ambiente gamificado com pontos, placar e *power-ups* que tornam o aprendizado mais envolvente. Ele pode responder no ritmo da turma ou no modo "*self-paced*", que permite revisitar conteúdos e avançar no seu próprio tempo. Além de responder a *quizzes*, o aluno tem acesso aos materiais didáticos, *flashcards* para revisão e recursos de acessibilidade, como conversão de texto para áudio. Como bem resume a especialista em tecnologia educacional Ojeda (2025) em uma de suas publicações, a inteligência do Wayground está em permitir que os professores "adaptem a dificuldade, simplifiquem a linguagem ou convertam texto em áudio para que todos os alunos possam participar", enquanto a jornada do aluno é de descoberta e prática, facilitada por essas adaptações feitas pelo docente.

Figura 3- Tela inicial para pesquisa



Fonte: Wayground 2026.

A primeira imagem acima mostra a tela inicial do aplicativo na versão aluno e o local onde ele irá colocar o código ou o link para acessar a atividade proposta pelo professor. Em seguida temos outra tela que dá a possibilidade de explorar conteúdos diversos, já existentes no aplicativo.

Conforme assinala Kapp (2012, p. 45), para o contexto educacional "a gamificação, quando bem projetada, pode aumentar a motivação, a persistência e a frequência de engajamento com os conteúdos, desde que não seja percebida como artificial ou descolada dos objetivos de aprendizagem". Corroborando com a ideia da plataforma Wayground ser tão interativa.

De acordo com Sousa (2025), o Wayground foi concebido para se tornar um ecossistema integrado que abrange diferentes ferramentas e recursos pedagógicos, consolidando-se como uma solução mais abrangente para o ensino e a aprendizagem contemplando alguns recursos e contribuições para o contexto educacional. O que permite ter uma gama de funções com possibilidades de criação, aplicação, correção e interação dentro de uma mesma plataforma.

Quadro 1 – Recurso e caracterização do Wayground

Funções	Possibilidades
Criação e gestão de currículo	professores podem acessar uma biblioteca com milhões de recursos alinhados a padrões curriculares, mapas de aprendizagem e sequências didáticas prontas.
Diferenciação pedagógica com IA	a inteligência artificial da plataforma permite adaptar qualquer material didático ao nível de cada aluno, ajustando a dificuldade das questões, o formato de apresentação e os tipos de suporte oferecidos.
Análise de dados e feedback personalizado	o sistema gera relatórios detalhados sobre o desempenho individual e coletivo, identificando lacunas de aprendizagem e sugerindo intervenções direcionadas.
Suporte multilíngue e acessibilidade	a plataforma oferece mais de 25 acomodações e modificações para alunos com necessidades específicas, incluindo suporte linguístico, leitura em voz alta, tempo estendido e outros recursos de acessibilidade.

Fonte: Criação da autora 2026

O Wayground oferece um conjunto diversificado de recursos que podem ser aplicados diretamente ao ensino de Língua Portuguesa, abrangendo desde a educação básica até o nível superior. A plataforma conta com uma biblioteca de milhões de *quizzes* criados por professores de todo o mundo, muitos deles em português. O professor pode utilizar um *quiz* existente como

está, adaptá-lo às suas necessidades ou criar seus próprios questionários do zero, pois com a ajuda da IA, pode gerar questões automaticamente a partir de um texto, vídeo ou link inserido.

Uma das novidades mais relevantes do Wayground é o recurso de vídeos interativos, que permite incorporar perguntas diretamente em vídeos educacionais, sejam eles do YouTube ou enviados pelo professor. Durante a reprodução, o vídeo pausa nos momentos predeterminados e exibe uma questão para o aluno responder antes de continuar.

Para Sousa (2026) os *quizzes* interativos é o recurso mais conhecido e consolidado do Wayground que permitem criar ou utilizar questionários prontos com diferentes tipos de questões de múltipla escolha, verdadeiro/falso, resposta aberta, ordenação, entre outros. Para o ensino de Língua Portuguesa, esses *quizzes* podem ser utilizados para avaliação diagnóstica e formativa, verificando conhecimentos prévios sobre determinados conteúdos (classes gramaticais, tempos verbais, figuras de linguagem) antes de iniciar uma unidade.

Ademais, tem a possibilidade de ofertar treino e fixação, no qual oferece aos alunos oportunidades de praticar conteúdos já trabalhados em sala, com feedback imediato sobre acertos e erros; preparação para exames, simulação de questões de vestibulares, ENEM ou outros processos seletivos, adaptando o nível de dificuldade progressivamente; assim como fazer análise de textos, por exemplo, apresentando um pequeno texto e, em seguida, questões de interpretação, vocabulário ou análise linguística baseadas nele.

Além dos *quizzes* e vídeos, o Wayground disponibiliza uma vasta coleção de planilhas interativas (*worksheets*) que podem ser utilizadas para atividades de leitura, escrita e análise linguística. Essas planilhas estão disponíveis tanto em formato digital interativo quanto em PDF para impressão, oferecendo flexibilidade ao professor.

Conforme destaca Rocha (2024), no ensino da Língua portuguesa no Ensino Médio, destacam-se as planilhas sobre a criação de títulos eficazes para o texto dos alunos, atividades que os orientam considerando critérios como clareza, impacto, adequação ao gênero e ao público. Outro ponto é em relação à gramática e análise sintática, com planilhas de exercícios sobre concordância, regência, pontuação, análise de períodos e orações, com gabaritos inclusos. Também encontramos na plataforma atividades de interpretação textual com vários gêneros (crônicas, notícias, artigos de opinião, poemas) seguidos de questões de compreensão e análise.

A vantagem das planilhas digitais no Wayground é a possibilidade de personalização e diferenciação, pois o professor pode adaptar uma planilha existente ajustando o nível de dificuldade, adicionando ou removendo questões, incluindo recursos de acessibilidade (como leitura em voz alta) e até mesmo traduzindo o conteúdo para outros idiomas.

Um dos diferenciais mais significativos do Wayground em relação a outras plataformas educacionais é a integração de inteligência artificial (IA) em várias etapas do processo de ensino-aprendizagem. Entre as funcionalidades potencializadas pela IA na plataforma, destaca-se a geração automática de questões, que, a partir da inserção de textos, links ou vídeos, produz perguntas com distintos níveis de complexidade, reduzindo o trabalho manual do professor na elaboração de atividades. Aliás, a IA possibilita a diferenciação de materiais, adaptando o mesmo conteúdo didático a diferentes perfis de alunos, oferecendo versões simplificadas com menos opções de resposta ou dicas adicionais para uns, enquanto direciona desafios mais complexos a outros.

Pereira (2023) ressalta que os elementos de gamificação, marca registrada da plataforma desde sua origem como Quizizz, nos quais configuram-se como um conjunto de mecânicas lúdicas que incluem pontos e *power-ups*, pelos quais os alunos ganham pontuação por questões corretas, com bônus por respostas rápidas ou sequências de acertos consecutivos; *rankings* ou *leaderboards*, que exibem o desempenho em tempo real durante sessões ao vivo, estimulando a competição saudável, além de avatares e personalização, que permitem aos estudantes escolherem ou criarem representações visuais de si mesmos, fortalecendo o senso de identidade e pertencimento.

Conforme a abordagem de Costa e Lima (2024), uma das funcionalidades mais pontual do Wayground é o feedback imediato, acompanhado de animações e mensagens de incentivo usando verde para acerto, vermelho para erro, e os modos de jogo variados, sendo eles competitivo, cooperativo, assíncrono e *flashcards* para revisão individual, complementam o ecossistema gamificado, o que possibilita uma interação e aprendizado mais dinâmico.

No Wayground, essa integração entre mecânica lúdica e conteúdos curriculares revela-se relativamente bem resolvida, pois o foco permanece nas questões e nos textos, enquanto os elementos de jogo funcionam como um envoltório motivacional que potencializa o processo educativo sem comprometer a seriedade pedagógica.

3 CONSTRUÇÃO METODOLÓGICA

Para alcançar os objetivos propostos e responder à questão de pesquisa - de que maneira a utilização da plataforma Wayground pode favorecer o desenvolvimento das práticas pedagógicas no ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio, levando em conta suas possibilidades e desafios? - este estudo adotou uma abordagem qualitativa de cunho exploratório e descritivo, centrada na análise documental e bibliográfica.

A escolha pela pesquisa qualitativa justifica-se pela natureza do objeto de estudo, que envolve a compreensão aprofundada de uma ferramenta tecnológica e suas implicações para a prática pedagógica, indo além de meros dados quantitativos de uso. Conforme Gil (2002), a pesquisa exploratória visa proporcionar maior familiaridade com o problema, enquanto a pesquisa descritiva tem como objetivo descrever as características de um fenômeno. Neste caso, buscou-se descrever e analisar as funcionalidades do Wayground e seu potencial uso no contexto do Ensino Médio brasileiro.

O percurso metodológico foi estruturado em três etapas principais. A primeira - levantamento e caracterização da plataforma - consistiu em uma imersão nas fontes primárias disponíveis sobre o Wayground (antigo Quizizz). Foram consultados o site oficial da plataforma, seus comunicados, a biblioteca de recursos, tutoriais e documentação técnica disponível, com intuito de mapear e caracterizar detalhadamente as funcionalidades da ferramenta, compreendendo seu escopo, suas ferramentas (*quizzes*, vídeos interativos, planilhas, recursos de IA e gamificação) e seu modelo de funcionamento, com especial atenção aos recursos voltados para o ensino de línguas.

Em seguida, realizou-se a pesquisa bibliográfica, na qual se procedeu a uma revisão de literatura para embasar teoricamente a análise. Foram levantados e analisados trabalhos acadêmicos (artigos, livros e capítulos) encontrados em sites como Google Acadêmico e SciELO, que discutem temas como o letramento digital e multiletramentos (Rojo, 2013; Coscarelli & Ribeiro, 2014), gamificação na educação (Kapp, 2012; Bacich, 2023), formação de professores (Nóvoa, 2022) e o uso de tecnologias no ensino de Língua Portuguesa. A seleção do material bibliográfico priorizou obras atuais e autores de referência, com o intuito de construir um arcabouço teórico sólido para a análise crítica da plataforma. Por esse motivo, delimitou-se como recorte temporal o período de 2020 a 2026, justificado pela emergência do ensino remoto e pela subsequente consolidação de práticas pedagógicas híbridas e digitais, contexto no qual a plataforma Wayground se insere e que demanda referenciais que dialoguem com as transformações recentes no ecossistema educacional.

Por fim, análise e sistematização, ocorreu a partir dos dados coletados nas etapas anteriores, procedendo-se à análise e sistematização das informações. Esta fase envolveu a identificação dos principais recursos do Wayground, a discussão de suas potencialidades e desafios à luz do referencial teórico, e a organização dessas reflexões em categorias temáticas.

O resultado dessa análise foi estruturado nas seções subsequentes do artigo, que discutem o uso da plataforma no contexto da Língua Portuguesa, considerando tanto as

potencialidades para criar avaliações que se assemelham a jogos e motivam os alunos, quanto os desafios de implementação.

As limitações deste estudo incluem o fato de não ter sido realizada uma pesquisa de campo com professores e alunos para observar a aplicação prática da ferramenta em sala de aula. O foco recaiu sobre a análise da plataforma e suas potencialidades teóricas, com base na literatura e nas informações disponibilizadas pela própria empresa. Dessa forma, as considerações apresentadas são propositivas e carecem de verificação empírica, o que se configura como uma oportunidade para pesquisas futuras.

4 O USO DA PLATAFORMA WAYGROUND NA LÍNGUA PORTUGUESA

A plataforma tem se destacado por oferecer experiências de aprendizagem interativas e personalizadas, permitindo a criação de percursos pedagógicos adaptados às necessidades dos alunos. No ensino de Língua Portuguesa, é possível encontrar *quizzes* que abordam desde o desenvolvimento da oralidade até a escrita criativa e metodologias ativas.

No que tange à produção textual e aos multiletramentos, a BNCC também encontra na plataforma um ambiente favorável. A habilidade EM13LP15, que propõe o planejamento, a produção e a revisão de textos multissemióticos, pode ser favorecida pela integração de diferentes linguagens no Wayground (imagens, vídeos, áudios e textos). Da mesma forma, a habilidade EM13LP28, que trata da produção de textos de divulgação científica com apropriação da linguagem adequada, pode ser exercitada por meio de planilhas interativas e atividades de reescrita com feedback imediato, promovendo uma aprendizagem mais autônoma e significativa.

Consonante Oliveira (2025), no que diz respeito ao ensino de Língua Portuguesa, esse recurso pode ser explorado de diversas maneiras. Uma delas é a análise de adaptações audiovisuais, que pode ser exibido um trecho de uma adaptação cinematográfica de um clássico literário e perguntar sobre escolhas de linguagem, fidelidade à obra original ou efeitos de sentido. Outra forma é a compreensão oral utilizando vídeos com falas em português (entrevistas, aulas, documentários) e elaborar perguntas sobre o conteúdo ou sobre aspectos da oralidade. Já sobre a gramática colocada em contexto, pode-se pausar o vídeo em momentos em que determinada estrutura gramatical aparece e perguntar sobre sua função ou correção.

A funcionalidade de criação automatizada de perguntas por IA é particularmente útil nesse contexto, em que o professor insere o link do vídeo, e o sistema analisa seu conteúdo e gera sugestões de perguntas, que podem ser editadas antes de serem disponibilizadas aos alunos.

Isso reduz drasticamente o tempo de preparação das aulas, permitindo que o docente se concentre na curadoria e na mediação.

Ademais, Kapp (2012), o sistema também atua na recomendação de recursos complementares, tendo como base o desempenho dos estudantes e os objetivos pedagógicos definidos pelo docente, favorecendo o reforço de habilidades específicas. Embora com limitações, a análise de respostas abertas auxilia o professor na correção de questões discursivas, identificando padrões nas produções dos alunos e sugerindo *feedbacks* direcionados, o que contribui para uma avaliação mais ágil e criteriosa.

No ensino de Língua Portuguesa, essas funcionalidades abrem possibilidades interessantes. Por exemplo, o professor pode pedir que os alunos escrevam um pequeno texto dissertativo-argumentativo diretamente na plataforma, e a IA pode oferecer um primeiro feedback sobre coesão, coerência, uso de conectivos e adequação à norma padrão, de forma que não substitua o olhar do professor, mas que possibilite agilizar o processo de revisão e permitindo intervenções mais focadas.

No entanto, apesar, apesar das inegáveis potencialidades da plataforma, sua adoção no ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio brasileiro enfrenta situações significativas que precisam ser considerados por gestores e professores. Percebem-se desafios e limitações do uso do Wayground.

O primeiro e mais evidente desafio é a desigualdade de acesso à tecnologia. Embora o Wayground possa ser acessado por meio de navegadores web em computadores e por aplicativos móveis (Android e iOS), ele depende de dispositivos funcionais e de conexão estável à internet. No Brasil, pesquisas indicam que uma parcela significativa dos estudantes do Ensino Médio ainda não possui acesso domiciliar à internet de qualidade, ou divide um único dispositivo com vários familiares.

A imposição de plataformas digitais como ferramenta obrigatória no ambiente educacional esbarra na persistente desigualdade de acesso que caracteriza a realidade brasileira, onde a disparidade socioeconômica se traduz diretamente em dificuldades de conectividade e posse de dispositivos para uma parcela significativa dos alunos. Diante desse cenário, a adoção de estratégias de mitigação torna-se imperativa para evitar que a tecnologia, em vez de incluir, acentue as diferenças já existentes.

Nesse sentido, propõe-se que o uso da plataforma seja prioritariamente direcionado às atividades realizadas no ambiente escolar, em laboratórios de informática ou com dispositivos institucionais, garantindo-se a infraestrutura adequada como um pilar para a inclusão digital efetiva. Paralelamente, a oferta de alternativas off-line, como versões impressas dos materiais,

emerge como uma solução concreta para alcançar os alunos que não conseguem acessar a plataforma em casa, assegurando que a falta de recursos tecnológicos não seja um obstáculo intransponível para o aprendizado.

Portanto, a adoção de um modelo de tarefa opcional ou ponto extra para atividades domiciliares revela-se como uma abordagem pedagógica justa, que evita penalizar os alunos com menos recursos e reconhece que a equidade educacional não se resume a prover tecnologia, mas a criar condições para que todos possam aprender, independentemente de suas circunstâncias socioeconômicas.

Um segundo desafio diz respeito à formação dos professores. Conforme destaca Nóvoa (2022, p. 134), "a integração efetiva de qualquer tecnologia educacional exige mais do que conhecimento técnico sobre seu funcionamento; demanda uma mudança de postura pedagógica, planejamento cuidadoso e capacidade de adaptação diante de imprevistos", tais como falhas técnicas ou dispersão dos alunos. Muitos professores de Língua Portuguesa - especialmente aqueles com mais tempo de carreira - podem sentir-se inseguros ou resistentes à adoção de plataformas como o Wayground.

Um aspecto frequentemente mencionado nas avaliações de usuários é a discrepância entre a versão web e o aplicativo móvel do Wayground. Enquanto a versão para computadores oferece todas as funcionalidades — criação de *quizzes*, acesso a relatórios detalhados, configurações avançadas —, o aplicativo tem sido criticado por sua lentidão, pela ausência de algumas opções e por problemas de estabilidade.

Para os alunos, essa limitação pode ser contornada porque eles geralmente utilizam apenas o modo de resposta (jogar *quizzes*, assistir vídeos), que funciona razoavelmente bem no aplicativo. Para os professores, no entanto, a necessidade de acessar o computador para criar atividades e analisar resultados pode ser um obstáculo em contextos nos quais o docente tem apenas o celular disponível.

Em relação à Língua Portuguesa e à localização dos conteúdos, embora a plataforma ofereça recursos em português e haja uma biblioteca crescente de conteúdos criados por professores brasileiros, a maior parte dos materiais disponíveis no Wayground ainda está em inglês. Isso exige que o professor brasileiro, muitas vezes, crie seus próprios *quizzes* e planilhas do zero ou adapte os existentes - o que demanda tempo e familiaridade com a ferramenta, que de certa forma, exige, mas também possibilita o estudante aprender inglês.

Por fim, é preciso considerar um risco pedagógico inerente a plataformas gamificadas como o Wayground, a tendência à superficialidade. Conforme alerta Bacich (2023, p. 78), "quando mal planejadas, as atividades baseadas em quizzes podem reduzir o conhecimento

complexo da Língua Portuguesa a perguntas de múltipla escolha descontextualizadas, priorizando a memorização em detrimento da reflexão e da criatividade".

O professor precisa estar atento para que a gamificação não se torne um fim em si mesma. Segundo Moran (2022, p. 156), "o objetivo não é 'fazer os alunos jogarem', mas sim utilizar o jogo como meio para alcançar objetivos de aprendizagem significativos". Isso significa equilibrar o uso de quizzes com atividades mais abertas e complexas (produção textual, debates, projetos de pesquisa) e garantir que os momentos de interação com a plataforma sejam seguidos de reflexão, sistematização e contextualização em sala de aula. Esse alerta é fundamental, pois evidencia que o uso crítico e intencional dessas ferramentas digitais é o que realmente potencializa o aprendizado, enquanto a mera mecanização do conteúdo empobrece o desenvolvimento linguístico dos estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve como objetivo analisar as possibilidades de integração da plataforma Wayground ao processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Médio, identificando seus recursos mais relevantes e propondo reflexões sobre seu uso didático. Para tanto, buscou-se caracterizar a ferramenta, discutir os fundamentos teóricos que justificam seu uso e identificar os desafios para sua implementação no contexto educacional brasileiro.

O estudo realizado permitiu constatar que o Wayground, em sua evolução do Quizizz, apresenta-se como uma ferramenta educacional robusta e multifacetada, que vai além de um simples aplicativo de *quizzes*. Seus recursos integrados, como a criação de vídeos interativos, a vasta biblioteca de planilhas, a diferenciação pedagógica por meio da inteligência artificial e a estrutura gamificada, que oferecem um conjunto significativo de possibilidades para o professor de Língua Portuguesa. Vale ressaltar que a plataforma alinha-se com as competências gerais da BNCC, especialmente a cultura digital, e com as teorias dos multiletramentos, ao permitir a integração de diferentes linguagens, modos de significação e estratégias de engajamento.

Em resposta à pergunta de pesquisa, conclui-se que o Wayground pode favorecer as práticas pedagógicas no ensino de Língua Portuguesa ao potencializar o engajamento e a motivação dos alunos, por meio de elementos de gamificação e desafios, transformando avaliações em momentos de diversão e aprendizagem, conforme discutido em webinários formativos sobre a plataforma. Isso torna o estudo da gramática, da interpretação textual e da análise linguística mais atrativo; oferecer uma ferramenta para uma avaliação formativa e diagnóstica eficiente, com *feedback* imediato e relatórios de desempenho que auxiliam o

professor na identificação de lacunas de aprendizagem e no monitoramento do progresso da turma: facilita a criação e curadoria de materiais, com recursos de IA que agilizam a preparação de aulas e a adaptação de conteúdos a diferentes níveis de proficiência, além de possibilitar o acesso a uma biblioteca crescente de recursos, como *quizzes* de Língua Portuguesa que exploram desde a oralidade até a escrita criativa; e promove a aprendizagem multimodal, integrando textos, imagens, vídeos e áudios em atividades que desenvolvem habilidades de compreensão e produção em diferentes suportes.

Entretanto, a pesquisa evidenciou desafios importantes que não podem ser negligenciados. A desigualdade de acesso à tecnologia e à internet no Brasil é o principal obstáculo, que exige planejamento para mitigar os riscos de exclusão digital. A formação continuada dos professores e a necessidade de uma postura pedagógica crítica e reflexiva também se destacam como fatores cruciais para o sucesso da integração da ferramenta, sendo fundamental que o professor compreenda não apenas o funcionamento técnico, mas também as estratégias para integrar ferramentas digitais de forma eficaz e envolvente no contexto educativo.

O estudo limita-se à análise bibliográfica e documental da plataforma Wayground, não contemplando sua aplicação prática em contextos escolares reais. Dessa forma, permanecem em aberto questões relacionadas ao impacto da ferramenta sobre o desempenho dos estudantes, às percepções de professores e alunos durante sua utilização e às condições institucionais necessárias para sua implementação. Para pesquisas futuras, sugere-se a realização de estudos de caso e pesquisas-ação em escolas brasileiras, que investiguem o impacto efetivo do Wayground na aprendizagem dos alunos, bem como as percepções e práticas dos professores que o utilizam.

Ademais, seria relevante aprofundar a análise sobre como a plataforma pode ser usada de forma mais específica para o desenvolvimento de habilidades de produção textual, que são um dos pilares do ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio. Pois acredita-se que, ao equilibrar inovação tecnológica com uma base pedagógica sólida, o Wayground pode se tornar um aliado valioso na construção de um ensino de Língua Portuguesa mais significativo, interativo e alinhado às demandas do século XXI.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. **Gamificação: diálogos com a educação**. In: FADEL, Luciane Maria et al. (Orgs.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2015. p. 23-38.

ALVES, Márcia Regina. **Localização de plataformas educacionais digitais: desafios e perspectivas no contexto brasileiro**. Campinas: Unicamp, 2024.

BACICH, Lilian. **Metodologias ativas e gamificação na educação básica: possibilidades e limites**. São Paulo: Penso, 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC): competência geral 5 - Cultura digital**. Disponível em: <https://novaescola.org.br/bncc>.

COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs.). **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica Editora, 2014.

COSTA, Amanda Rodrigues; LIMA, Bruno Henrique. **Gamificação em plataformas educacionais: design, aplicação e impactos**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2024.

FADEL, Luciane Maria et al. (Orgs.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. Tradução de Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Loyola, 1998.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas: Papirus, 2022.

NÓVOA, António. **Professores e tecnologia: desafios da formação continuada na era digital**. 3. ed. Lisboa: Educa, 2022.

OJEDA, Yanella. **Tool of the Week: Wayground AI (formerly Quizizz)**. LinkedIn, 17 set. 2025. Disponível em: https://www.linkedin.com/posts/english-barcelona_aiineducation-teachertraining-assessment-activity-7374387996919238656-YtSy. Acesso em: 8 jul. 2026.

OLIVEIRA, Fernanda Mendes de. **Recursos audiovisuais interativos no ensino de Língua Portuguesa: propostas para a sala de aula**. São Paulo: Editora Letras & Mídias, 2025.

PEREIRA, Daniela Santos. **Personalização e identidade em ambientes virtuais de aprendizagem: o papel dos avatares no engajamento estudantil**. Cadernos de Tecnologia Educacional, Belo Horizonte, v. 15, n. 3, p. 58-75, set./dez. 2023.

ROCHA, Mariana Albuquerque. **Ferramentas digitais para o ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio: planilhas, atividades e práticas pedagógicas**. Belo Horizonte: Educação em Foco, 2024.

SANTOS, Eduardo Gomes dos. **Wayground: a evolução das plataformas gamificadas para o ensino de Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Letras & Tecnologia, 2025.

SOUZA, Renata Oliveira de. **Lúdico e curricular: integração da gamificação no ensino de Língua Portuguesa**. São Paulo: Contexto, 2025.

TAYLOR & FRANCIS ONLINE. **Wayground: From Quizzes to a Full-Fledged Learning Hub. Political Science & Politics**, p. 195-197, 2026. DOI: 10.1080/15512169.2025.2559694. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/eprint/G47P2FGFMPVZX73BCEZT/full?target=10.1080/15512169.2025.2559694>. Acesso em: 8 jul. 2026.

ROJO, R. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2013.

WAYGROUND. **Explorando a Língua Portuguesa Quiz**. Disponível em: <https://wayground.com/admin/quiz/67f5b431b670962b88daf9ab/explorando-a-lingua-portuguesa>. Acesso em: 29 jun. 2026.

WAYGROUND. **Webinar Wayground - Transforme as suas aulas com Wayground (antigo Quizizz)**. Disponível em: <https://www.elearningmedia.pt/pt/webinars/transforme-as-suas-aulas-com-wayground-antigo-quizizz>. Acesso em: 29 jun. 2026.