

TECNOLOGIAS DIGITAIS X AULAS REMOTAS: UMA ABORDAGEM COM A PLATAFORMA QUIZIZZ

Bruno da Silva Couto ¹
Denise Carlos da Silva ²
José Lucas de Araujo Silva ³
Lucas Gabriel Vieira da Silva ⁴

INTRODUÇÃO

Em pleno século XXI onde a tecnologia está por toda parte, na educação brasileira ela ainda encontra barreiras para penetrar. Muitas de nossas escolas ainda seguem os modelos simples e tradicionais de ensino dos séculos passados, onde que ainda o “ensino e aprendizagem são organizadas de modo similar, os tipos de habilidade e conhecimento levados em conta nas avaliações e até mesmo boa parte dos conteúdos curriculares atuais mudaram apenas de forma superficial desde aqueles tempos” Buckingham (2010, p.44).

Com a inesperada chegada da atual pandemia de covid-19, onde os órgãos competentes de saúde declararam o isolamento social, o despreparo tecnológico de muitas instituições de ensino aliado à vulnerabilidade sócio econômica de muitos brasileiros, ocasionou em uma demora ainda maior para a adaptação do novo modo de ensino, o remoto.

Nessa nova modalidade de ensino, fez-se necessário o uso de ferramentas digitais, como plataformas de vídeo chamada e até mesmo os mais tradicionais como power point e formulários Google. Uma ferramenta bastante interessante para ser usada principalmente nessa nova modalidade de ensino, são os jogos digitais, ferramenta essa que de acordo com BH Paula e Valente (2016) vem causando uma revolução na educação. Neste trabalho, nosso objetivo é compartilhar os resultados obtidos por nós com a utilização de um jogo digital

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, brunocouto258@gmail.com;

² Graduando pelo Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, denisecarlos18@outlook.com;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, joselucas3691215@gmail.com;

⁴ Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, lucasvgomes15@gmail.com;

através da plataforma *Quizizz*⁵, em turmas do ensino médio, durante aulas remotas, ministradas por nós no projeto de iniciação à docência, Residência Pedagógica.

Essa plataforma consiste em um jogo interativo de perguntas e respostas, onde os participantes recebem uma pontuação de acordo com o acerto da pergunta e o tempo gasto na mesma, gerando assim um rank score, onde cada participante tem acesso a sua posição e desempenho.

Acreditamos que ferramentas como esta utilizada por nós, traga ludicidade no processo de ensino aprendizagem, tornando as aulas mais dinâmicas e interativas, retendo mais a atenção dos educandos.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Com o início das atividades do PRP, iniciadas no mês de outubro de 2020, tivemos o desafio de desenvolver mecanismos diversificados, envolvendo a tecnologia e o processo de ensino e aprendizagem dos discentes de uma escola estadual de Pernambuco. Para se situar o andamento da escola foram realizadas reuniões semanais com todos os residentes junto ao coordenador do projeto, bem como com cada núcleo ligado à preceptora. Com isso, foi proposto para os residentes a realização da primeira semana da gamificação matemática nessa escola. Temos que, a escola se encontrava com um alto número de alunos que não estavam participando das atividades proposta pela docente da disciplina, logo essa semana da gamificação tinha como objetivo animar, ir ao encontro desses alunos faltosos e promover o processo de ensino e aprendizagem de maneira simples e diferente do tradicional.

Portanto, decidimos utilizar a plataforma *Quizizz*, que desenvolve quiz interativo para os alunos, sendo um mecanismo dinâmico para trabalhar os conteúdos solicitados. Após a aprovação do *Quizizz* pela preceptora, e sua autorização, criamos o jogo. O quiz era composto por oito questões envolvendo relações métricas do triângulo retângulo e teorema de Pitágoras, disponibilizado para os alunos durante uma semana. Todas as questões do quiz apresentavam quatro alternativas, sendo somente uma correta, no final da resolução era disponibilizado pela plataforma um *ranking score* para os discentes com sua respectiva pontuação e desempenho na atividade proposta. Para diminuir o número de dúvidas antes da aplicação enviamos para

⁵ Quizizz é uma empresa de software de criatividade usado em sala de aula, trabalhos em grupo, revisão de pré-teste, exames, teste de unidade e testes improvisados. Ele permite que alunos e professores estejam online ao mesmo tempo.

os alunos um passo a passo sobre o *Quizizz*. Como também, nos disponibilizamos durante toda a semana para solucionar as dúvidas que pudessem surgir.

Tivemos a participação de 49 discentes, temos que foi uma notável participação, visto que um número menor de estudantes estavam enviando atividades nessa disciplina. No entanto, aguardávamos uma melhor participação dos discentes, porém por causa de problemas com a ferramenta tecnológica, ou a falta dele, alguns discentes tiveram dificuldades para acessar a plataforma.

REFERENCIAL TEÓRICO

Devido ao atual cenário de isolamento social que vivemos, as instituições de ensino tiveram que recorrer aos meios tecnológicos para dar continuidade ao ensino. As chamadas “aulas remotas”, foram normatizadas pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC) através da portaria nº343 de 17 de março de 2020, que permite às instituições de ensino do país a substituírem as aulas presenciais pelas aulas por meios tecnológicos.

Essa modalidade de ensino tem trazido alguns desafios para a educação, alguns professores não têm familiaridade com os aparatos tecnológicos, muitos alunos não têm acesso a uma rede de internet, além de outros fatores. Entretanto, essa discussão não é de agora, nesse período pandêmico, segundo Alves (2018):

[...] pode imaginar um grande desafio para o docentes atuais em participarem de um processo de mudança tão grande, no qual de um lado, uma grande parcela dos alunos nasce e cresce em contato constante com o meio digital, através de seus tablets e smartphones por exemplo, e do outro lado, docentes que já se atentaram com suas diversas atividades, agora tendo que repensar novas possibilidades mediante a conjuntura das novas tecnologias. E não falamos apenas do esforço em conhecer o uso de um novo dispositivo, ou ambiente virtual, aplicativo etc., mas, sim, pensarmos em como colocar isso em prática e de maneira com que o processo de ensino aprendizagem alcance seus objetivos. (ALVES, 2018, p.27).

Nesse sentido, faz se necessário pensar em novas estratégias de ensino que integrem as tecnologias. Isso requer do professor muita reflexão e estudo, pois é fundamental desenvolver a criatividade para elaboração novas metodologias tão necessárias neste novo formato de ensino.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Um dos problemas enfrentados pelos professores nessas aulas remotas é a falta de participação dos alunos, que pode se dar por diversos motivos como: problemas com as tecnologias necessárias, a falta da mesma ou até mesmo falta de motivação. A rotina de aulas online frequentemente, geram um desgaste para alunos e professores, portanto, um modelo de aula tradicional que apenas foi adaptado para a modalidade remota, também traz os mesmos problemas que antes já existiam.

A fim de melhorarmos o índice de participação dos alunos nas atividades escolares, bem como também o desempenho escolar das turmas que residíamos, optamos por trabalhar com o *Quizizz*.

Após a aplicação do *Quizizz* na semana da Gamificação Matemática, pudemos perceber que 49 alunos participaram do jogo, dos quais, 46% acertaram entre 6 e 8 perguntas, 49% obtiveram entre 3 a 5 acertos e 8% acertaram até 2 perguntas.

Assim, pudemos verificar que com a utilização desta plataforma o número de participação aumentou, visto que a média anterior ao jogo era de 30 a 35 participações, como também o desempenho melhorou, visto que devido às dificuldades das aulas remotas, muitos alunos se encontravam com desempenho bem abaixo do esperado para uma turma de ensino médio.

Portanto, observamos que a utilização da plataforma *Quizizz*, nos proporcionou tornar a aula remota mais dinâmica e lúdica, tornando os chatos e cansativos exercícios tradicionais, em diversão com aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência com a plataforma *Quizizz*, retratada neste trabalho, mostra uma proposta metodológica contemporânea que, embora não seja inédita, é pouco propagada no ensino presencial, uma vez que muitas instituições de ensino são resistentes às metodologias que fogem da prática pedagógica corriqueira. Certamente, para um professor que leciona há muitos anos, continuar fazendo o que sempre foi feito é mais cômodo e não gera insegurança. No entanto, o método de ensino tradicional tem provocado crescente desinteresse dos estudantes e, conseqüentemente, se tornado cada vez menos eficaz, necessitando, portanto, de uma reformulação.

Assim, a partir dos resultados que obtivemos, acreditamos que a plataforma *Quizizz* apresenta-se como uma proposta de ensino atrativa para os estudantes da atualidade, devendo ser introduzida como recurso metodológico dentro da sala de aula, visto que se trata de uma proposta de *gamificação* capaz de tornar a aquisição do conhecimento mais interessante e divertida, a partir da interação com os colegas e do caráter competitivo que o jogo proporciona. Desse modo, as aulas se tornarão mais interativas e dinâmicas, os estudantes terão autonomia no processo de aprendizagem e desenvolverão a capacidade de se auto-avaliarem.

Palavras-chave: Aulas remotas; Jogos digitais, Quizizz.

REFERÊNCIAS

ALVES, Leonardo Meireles. **Gamificação na educação:** aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional. Joinvile: Clube dos Autores, 2018.

BUCKINGHAM, D. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. **Educação & Realidade**, V. 35, nº (3), Pág. 37-58. 2010.

PAULA, B. H. Valente, J. A. Jogos digitais e educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal. **Revista Ibero-americana de Educação**, V. 70, Nº 1, Pág. 9-28. 2016.