

O USO DA PLATAFORMA QUIZIZZ COMO METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE MATEMÁTICA

Tawan de Melo Nascimento¹
Rebeka Sabryna Freitas²
Marilia Lidiane Chaves da Costa Alcantara³

RESUMO

A utilização de tecnologias para motivar, engajar os alunos vem sendo uma forma de deixar o ambiente da sala de aula mais dinâmica. O presente trabalho apresenta a plataforma “Quizizz”, como uma tecnologia digital enquanto ferramenta metodológica que pode contribuir para o ensino e aprendizagem da Matemática. A atividade foi desenvolvida com alunos do 8º ano do Ensino Fundamental II na Escola Prof.^a Maria do Socorro Aragão Liberal, situada na cidade de Monteiro – PB, durante o desenvolvimento do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES). O objetivo desse trabalho foi avaliar o uso da plataforma Quizizz como metodologia ativa no ensino da Matemática. Durante a aplicação da atividade os alunos se empenharam no trabalho em grupo, mostrando que uma metodologia mais ativa pode vir a contribuir no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Tecnologias Digitais, Metodologia ativa; Plataforma *Quizizz*, Ensino de Matemática; PIBID.

INTRODUÇÃO

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2016), a Matemática é constituída de diferentes campos que reúnem um conjunto de ideias fundamentais articuladas entre eles, tais como: ordem, equivalência, proporcionalidade, representação e variação. Sendo elas, objetos de conhecimento importantes para o desenvolvimento do pensamento matemático dos indivíduos nas escolas.

Visando atrair a atenção dos sujeitos, o uso das tecnologias digitais vem contribuindo gradativamente no processo de ensino e aprendizagem, uma vez que a sociedade está cada vez mais avançada tecnologicamente. Há uma necessidade dos professores utilizarem ferramentas digitais no ensino, devido à imersão constante dos alunos no universo digital. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) enfatiza a importância do uso de tecnologias digitais na formação de um sujeito crítico e reflexivo no contexto escolar. Nesse sentido, Lima

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, tawan.nascimento@aluno.uepb.edu.br;

² Professora da Rede Municipal de Ensino no município de Monteiro – PB e Supervisora do Subprojeto Matemática do PIBID/CAPES/UEPB 2022/2024, rebekaa.freitass@gmail.com;

³ Professora orientadora: titulação, Faculdade Ciências - UF, marilialidiane@servidor.uepb.edu.br;

(2009) também pontua as possibilidades e a dinamicidade de ferramentas tecnológicas no processo educacional.

Em contrapartida, há necessidade dos professores procurarem alternativas que possibilitem uma melhoria no ensino da Matemática, pois, de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs, 1997):

[...] a Matemática é componente importante na construção da cidadania, na medida em que a sociedade utiliza, cada vez mais, de conhecimentos científicos e recursos tecnológicos, dos quais os cidadãos devem se apropriar. A aprendizagem em Matemática está ligada à compreensão, isto é, à apreensão do significado; aprender o significado de um objeto ou acontecimento pressupõe vê-lo em suas relações com outros objetos e acontecimentos. Recursos didáticos como jogos, livros, vídeos, calculadora, computadores e outros materiais têm um papel importante no processo de ensino aprendizagem. Contudo, eles precisam estar integrados a situações que levem ao exercício da análise e da reflexão, em última instância, a base da atividade matemática (PCNs, 1997, p. 10).

Nessa perspectiva de formação de sujeitos críticos e reflexivos, é importante que os alunos sejam encorajados a questionar e argumentar promovendo assim um ambiente que haja diálogo, pois isso contribui para o desenvolvimento de sujeitos protagonistas, visto que passam a assumir um papel ativo em seu próprio processo de aprendizagem.

Diante disso, as metodologias ativas têm sido cada vez mais utilizadas por professores e instituições de ensino como uma abordagem eficaz para o processo de ensino e aprendizagem. Segundo Valente (2018), as metodologias ativas são práticas pedagógicas alternativas ao ensino tradicional. Para Bacich e Moran (2018) as metodologias ativas constituem-se em estratégias aplicadas nos processos de ensino e aprendizagem tornando o aluno o centro deste processo. Dessa forma, o aluno passará de ouvinte para agente ativo no processo de aprendizagem.

Enquanto metodologia ativa, as tecnologias digitais vêm ganhando grande destaque na sociedade atual e se tornando um aliado no processo de ensino. Referente a este fato, Passo (2007) sobre como a tecnologia, enquanto recurso pedagógico, é uma ferramenta que pode proporcionar um ensino eficaz e de qualidade. Todavia, é fundamental entender que os professores busquem adaptar as ferramentas tecnológicas para garantir a acessibilidade e compreensão dos alunos.

Durante o período de observação, uma das etapas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES), na Escola Municipal de Ensino Fundamental II Profª. Maria do Socorro Aragão Liberal, notamos uma carência no que diz respeito as operações básicas da Matemática, principalmente, quando trabalhadas nas expressões numéricas e algébricas.

Diante disso, buscando abordar o tema em questão, nosso objetivo foi avaliar o uso da plataforma *Quizizz* como metodologia ativa no ensino da Matemática, almejando facilitar e dinamizar o ensino e aprendizagem das expressões numéricas e algébricas.

METODOLOGIA

Essa atividade foi desenvolvida durante o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES), junto ao curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), Campus Monteiro, em uma turma do 8º ano na Escola Municipal de Ensino Fundamental II Profª. Maria do Socorro Aragão Liberal, situada na cidade de Monteiro – PB.

Utilizamos como abordagem inicial, com o intuito de motivar a participação dos alunos, uma revisão do conteúdo de expressões numéricas e algébricas, trabalhando assim, a parte mais teórica do conteúdo, com auxílio de *slides*.

Logo após a revisão, apresentamos o *Quizizz*, uma plataforma de elaboração e aplicação de testes que envolvem perguntas e respostas de múltipla escolha, possibilitando também, o ajuste do tempo de resposta.

A plataforma se configura por meio de uma interface interativa semelhante aos games, sendo uma ferramenta que pode estimular o engajamento da turma nas atividades propostas. Assim, foram elaboradas quatorze perguntas sobre o conteúdo e em seguida foi criado o ambiente virtual e adicionadas as questões a serem abordadas durante o jogo.

Para iniciarmos a prática, organizamos os alunos em grupos e passamos as instruções necessárias. Os grupos deveriam responder às perguntas envolvendo expressões numéricas e algébricas, podendo desenvolvê-las usando o cálculo mental, ou se preferir papel e caneta. Assim, a atividade foi realizada fora da sala de aula, pois buscamos um local com melhor conexão à internet.

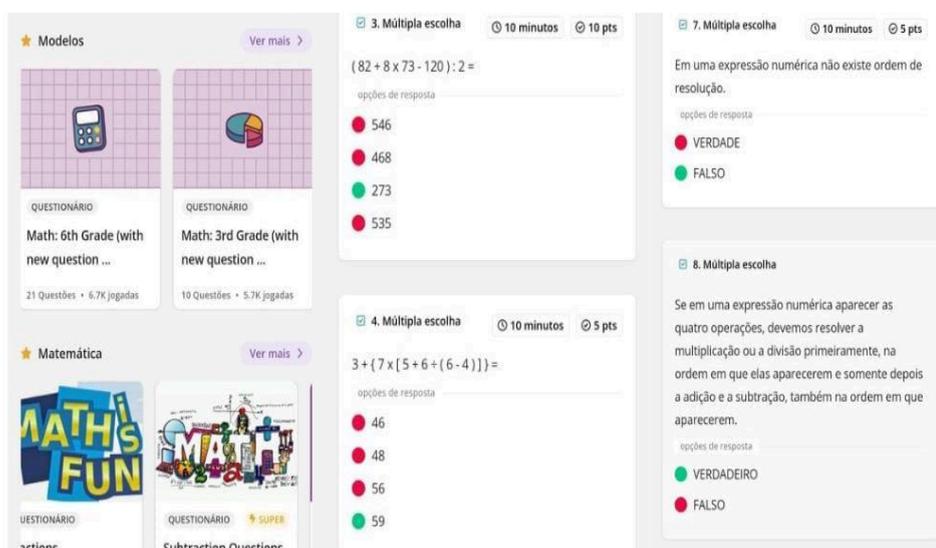
Durante o desenvolvimento da atividade, os alunos, em seus respectivos grupos, debatiam a respeito das regras das expressões, realçando a importância do trabalho em equipe, além da competitividade que aumentava a cada novo questionamento feito. Logo, no decorrer do desenvolvimento do jogo, todos estavam empenhados em “ganhar” o *quiz*.

Imagem 01: Dinâmica de desenvolvimento da atividade.



Fonte: Próprio autor.

Imagem 02: Plataforma *Quizziz*.



Fonte: Próprio autor.

Após o fim da atividade, observamos que a ação contribuiu de forma significativa para a aprendizagem da turma. Por um lado, os alunos utilizaram os conceitos de expressões numérica e algébricas que foram trabalhados durante a aula de revisão. Por outro, os alunos que tinham algumas dificuldades de aprendizagem foram conseguindo compreender, a partir da revisão e da interação com os demais colegas de turma na hora da atividade proposta.

Outro fator importante notado foi o interesse dos alunos em manusear a plataforma, o que gerou mais engajamento na turma. Bem como a competitividade que o jogo gerou entre eles, motivando-os a buscarem por soluções e ganharem pontos para seus respectivos grupos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a aplicação dessa atividade notou-se a importância dos professores estarem abertos e dispostos a incorporar essas ferramentas digitais em suas práticas pedagógicas, com o objetivo de promover um ensino mais dinâmico e atrativo.

Além disso, a utilização de ferramentas digitais também pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades como o trabalho em equipe, resolução de problemas, tomadas de decisões, tais habilidades que também são fundamentais para formação social dos sujeitos.

Em relação à plataforma *Quizizz*, a mesma torna-se uma metodologia atraente para sair do ensino tradicional. Pois o professor através dessa ferramenta pode proporcionar um momento divertido e descontraído com os alunos, possibilitando testar os conhecimentos; fazer debates; trabalho em equipe; criar campeonatos; situações de aprendizagem; introduzir conteúdos novos.

Vale ressaltar também, que o *feedback* obtido após o término da atividade é fundamental para o professor poder avaliar de forma individual ou coletiva o desempenho dos alunos, assim, poderá identificar os pontos positivos e negativos dos uso de tal metodologia e buscar possíveis soluções para potencializar a aprendizagem dos alunos.

Contudo, a utilização de ferramentas digitais contribui para que os alunos comecem a ver a Matemática com outros olhos. No nosso caso, o uso dessa ferramenta nos ajudou a melhorar as interações em sala de aula, tanto em relação ao conteúdo, quanto em relação à comunicação entre a própria turma, deixando o ambiente e processo de ensino e aprendizagem mais descontraído e dinâmico.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer à coordenação de aperfeiçoamento de pessoal de nível superior - CAPES, pelo apoio e financiamento no âmbito das atividades do programa institucional de bolsa de iniciação à docência - PIBID.

A professora Dra. Marília Lidiane, coordenadora do projeto PIBID e a supervisora Rebeqa Freitas, pela orientação, apoio e incentivo durante esse período de programa.

E a toda comunidade escolar da Escola Municipal de Ensino Fundamental II Prof^ª. Maria do Socorro Aragão Liberal, pela acolhida e confiança que foi depositado em nós bolsistas para a elaboração do trabalho dentro da escola.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2016a

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

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1997.

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

Lima, L.F. **Grupo de estudos de professores e a produção de atividades matemáticas sobre funções utilizando computadores**. 2009. Dissertação (Mestrado em Educação Paulista, Rio Claro, 2009. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/91076>. acesso em: 12 mar.2024

PASSOS, M. **Desafios e Perspectivas para a utilização da informática na educação Matemática**. Disponível

em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/408-4.pdf>> Acesso em: 12 mar.2024.

VALENTE, José Armando. A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. In: BACICH, Lilian de; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 26-44.