

## **CAMINHOS DA HISTÓRIA 2.0: UMA PROPOSTA DE USO DE JOGOS DIGITAIS NA SALA DE AULA**

Adriano Miranda dos Santos (1); André Luiz Rezende (2)

*Universidade Federal da Bahia, FACED/SEAD – Polo UAB Itabuna (1)*  
*adrianom002@gmail.com*

*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano – Campus Catu (2)*  
*andre.luiz.rezende@gmail.com*

### **Resumo**

Este trabalho objetiva apresentar possibilidades pedagógicas do uso de jogos digitais educativos como recursos didáticos alternativos na sala de aula a partir da elaboração e aplicação do jogo digital, em formato de *quiz on-line*, intitulado *Caminhos da História 2.0*. Por meio de um estudo de caso, fazendo uso de uma abordagem quali-quantitativa, o *quiz* foi aplicado com a participação de 15 alunos e 2 professores de uma escola pública de ensino médio integrado do município de Valença-BA. Também foi aplicado um questionário para que os sujeitos participantes pudessem avaliar tal experiência. Concluiu-se que esta proporcionou uma atividade lúdica, que proporcionou uma motivação aos alunos em sua resolução. Professores e alunos relataram, na sua maioria, que metodologias com o uso de jogos digitais proporcionam um ambiente mais divertido para a construção do conhecimento. Assim, o *quiz on-line* se constitui em uma ferramenta eficaz para auxiliar o professor na sala de aula, cabendo uma reflexão por parte dos docentes acerca da sua utilização.

**Palavras-chave:** educação, tecnologias, jogos digitais, quiz, internet.

### **Introdução**

Nas últimas décadas, com o advento do computador e da internet, surge um período denominado por Castells e Cardoso como “era da informação”, e por Kenski (2012) como um “novo tipo de sociedade tecnológica”, marcada principalmente pelo avanço das tecnologias digitais e que promovem significativas mudanças nas formas das pessoas se comunicarem e obterem conhecimento. Isto é o que podemos entender quando lemos a seguinte afirmação: “Estamos vivenciando uma revolução, que tem como elemento central a tecnologia da informação e da comunicação” (Castells e Cardoso, 2005, p.227).

A Internet, como um dos exemplos destas tecnologias, promove um ambiente colaborativo na sala de aula, pois permite ao professor a “troca de experiências, de dúvidas, de materiais, as trocas pessoais, tanto de quem está perto como longe geograficamente”. Moran (2001, p.19). Percebe-se nas palavras do autor que as TIC, quando inseridas no ambiente escolar, podem ampliar as possibilidades de ensino-aprendizagem de professores e alunos, auxiliando-os na melhor elaboração dos conteúdos das aulas, trazendo diferentes alternativas no processo de comunicação e construção do conhecimento. Desta forma, o seu uso adequado constitui-se em um importante elemento no processo educacional.

Vários recursos que podem ser utilizados pelas escolas como ferramentas para serem aplicadas na prática docente a fim de promover a construção do conhecimento, como jogos digitais, bibliotecas de livros, repositórios digitais, etc.

Os jogos digitais, são recursos que fazem parte do cotidiano da maioria dos jovens e produzem um “encantamento” e atratividade, fazendo com que eles passem horas do seu dia jogando. Os jogos digitais apresentam um grande potencial quando utilizados no ambiente escolar. O professor, por meio de uma metodologia que explore estas potencialidades, pode repensar o fazer docente utilizando-se destes recursos a fim de tornar as aulas mais atrativas e prazerosas para os alunos.

Agregar jogos educacionais ao ambiente educacional certamente trará ao processo ensino-aprendizagem um atrativo maior para motivação na busca por conhecimentos. Esta afirmação tem suporte nas palavras de Sancho (2006, p.19) ao ressaltar que “muitas crianças e jovens crescem em ambientes altamente mediados pela tecnologia, sobretudo a audiovisual e a digital. Os cenários de socialização das crianças e jovens de hoje são muito diferentes dos vividos pelos pais e professores”. Entende-se desta forma que as tecnologias são, para os jovens, formas mais atrativas de se adquirir conhecimentos que a forma tradicional da escola ensinar e é difícil dos jovens de hoje se adaptarem aos métodos tradicionais de ensino.

Neste contexto, desenvolver estratégias metodológicas que auxiliem o professor na sala de aula por meio dos jogos torna-se importante visto que os jovens estão cada vez imersos no universo da tecnologia.

Assim, este trabalho teve por objetivo desenvolver e aplicar o jogo digital em formato de quiz on-line, intitulado *Caminhos da História 2.0<sup>1</sup>*, desenvolvido e distribuído na plataforma online denominada: *Online Quiz Creator<sup>2</sup>*.

## **Metodologia**

Inicialmente foi realizada uma pesquisa bibliográfica para obtenção de bases teóricas acerca do tema de pesquisa.

Com base nos objetivos elencados para esta pesquisa, foi definido que o procedimento metodológico mais adequado para a sua realização seria o estudo de caso (Goldenberg 2003, p. 33; Gil 2009, p. 4), o qual foi realizado com um grupo de 15 alunos e 02 professores de uma turma de ensino médio integrado em uma escola pública do município de

---

<sup>1</sup> <https://www.onlinequizcreator.com/pt/caminhos-da-historia-2.0/quiz-385701>

<sup>2</sup> <https://www.onlinequizcreator.com/pt/>

Valença-BA, com os quais efetuou-se o procedimento técnico do método de levantamento por meio de aplicação de questionários.

Sobre a abordagem adotada neste trabalho foi realizada por meio dos métodos qualitativo e quantitativo que possibilita por meio da amostragem descrever as características e percepções de uma determinada população dados com certa precisão, evitando-se distorções nos resultados, pois os dados coletados são quantificados com base nas variáveis preestabelecidas. Como instrumentos de coleta de dados foram usados questionários cujos dados foram tratados com técnicas estatísticas e elaborados gráficos com base nas variáveis definidas nos objetivos propostos para a pesquisa.

## **Resultados e Discussões**

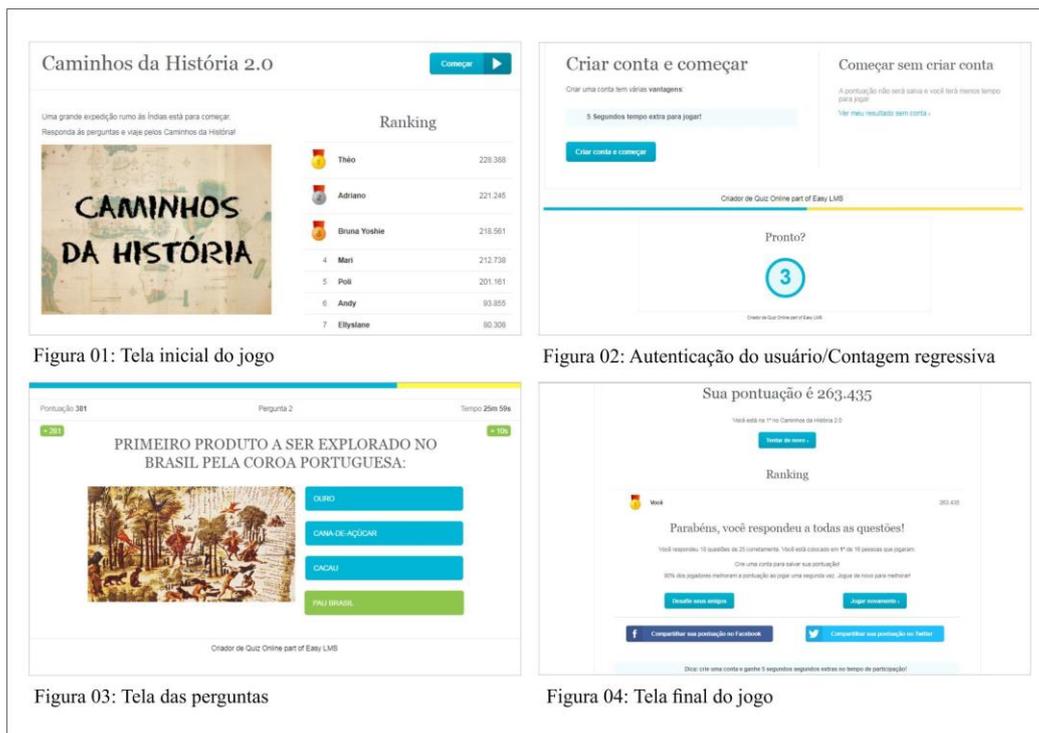
O quiz “Caminhos da História 2.0” é um aprimoramento da versão criada em 2014. A sua versão inicial foi elaborada como um projeto de intervenção no âmbito do PIBID, a partir das observações e de um pedido de uma professora de História sobre uma atividade que pudesse envolver e motivar os alunos na apreensão dos conteúdos por ela ministrados. A partir daí, em reunião com os bolsistas, decidiu-se como alternativa a elaboração de um quiz que recebeu o nome de “Caminhos da História”.

Elaborou-se 25 perguntas sobre a colonização da América pelos portugueses. Como ferramenta, utilizamos o Microsoft Office PowerPoint. A dinâmica foi aplicada em 5 turmas do 1º ano de uma escola pública de ensino médio. O jogo foi bem aceito pela turma e, segundo a professora, a atividade promoveu uma maior participação dos alunos sendo constatado melhoras tanto no desempenho da disciplina quanto comportamentais dos alunos.

A adaptação para a versão on-line fez-se necessária devido a proposta do curso de especialização em Produção de Mídias para a educação On-line da UFBA, no qual se ampara na produção de uma mídia que pudesse ser utilizada na educação on-line como um recurso didático de apoio na sala de aula.

Assim, visando atender à proposta de forma efetiva, buscou-se adaptar o jogo para o formato on-line fazendo a utilização de criadores de quizzes na internet. Nas buscas por sites que pudessem atender a esta demanda encontramos o *Kahoot* bem como o *Online Quiz Creator* que disponibiliza uma série de opções para professores e alunos elaborarem questionários nos mais variados formatos. Optando pelo último, transportamos as 25 perguntas da versão inicial do jogo para este construtor on-line.

O Quadro 01 apresenta a interface do jogo Caminhos da História 2.0.



### Quadro 01: Telas do jogo *Caminhos da História 2.0*

Na tela inicial (Quadro 01 - Figura 01) temos a descrição resumida do jogo, além de um *ranking* dos participantes. Ao clicar no botão começar o jogo se inicia e o jogador opta por se registrar ou não. Quadro 01 - Figura 02.

Seguindo, as perguntas são dispostas na tela para serem respondidas. Ao acertar, a mesma altera-se para a cor verde, se errar, para vermelho. Acertando há um acréscimo no tempo restante e na pontuação, ao errar, o tempo diminui. Conforme o Quadro 01 - Figura 03.

Respondidas todas as perguntas ou se o tempo expirar, o jogo é encerrado e aparecerá a pontuação conquistada e o posicionamento no ranking de jogadores. Há a possibilidade de compartilhar o desempenho nas redes sociais além de convidar amigos para serem desafiados, conforme o Quadro 01 - Figura 04.

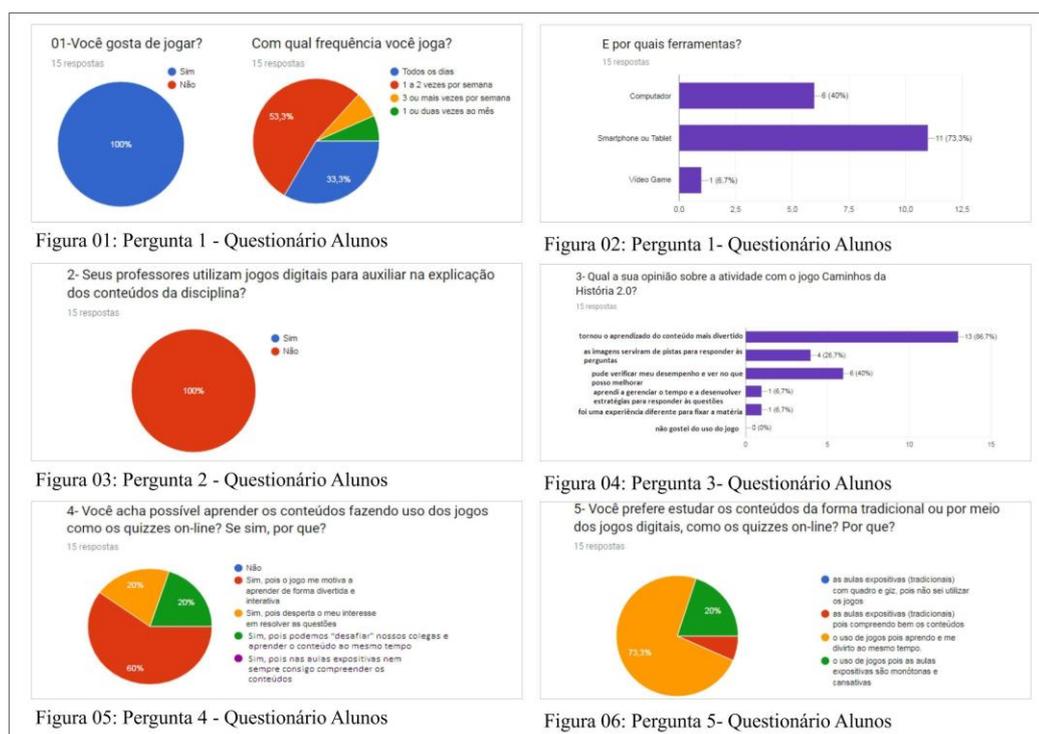
O quiz, na sua versão on-line foi aplicado apenas em uma turma de 1º ano do ensino médio integrado de uma escola pública do município de Valença-BA que foi convidada para participar da atividade, juntamente com dois professores. A turma possui uma média de 30 alunos, dos quais 15 participaram da atividade.

Foi apresentada a proposta do jogo e o seu funcionamento para a turma. O quiz testou os conhecimentos prévios sobre a temática abordada no jogo: a colonização da América pelos portugueses. A aplicação do jogo foi seguida de um questionário para os professores e

alunos que tinha 5 perguntas objetivas e de múltipla escolha para eles avaliarem a experiência da atividade com o quiz e em relação a utilização dos jogos como recurso didático nas aulas.

Pôde-se perceber um grande encantamento por parte dos alunos em relação ao jogo e muitos perguntaram se teria novas atividades como esta em outros momentos, visto que, segundo eles não têm aulas fazendo uso de tais recursos. A interatividade promovida pelo jogo foi o que mais chamou a atenção. Os alunos discutiam sobre qual alternativa responder com base nos conhecimentos prévios e se preocupavam ao mesmo tempo em gerenciar o tempo e em ganhar do colega na pontuação.

O primeiro questionário foi direcionado aos alunos e buscou levantar informações sobre: a relação com os jogos, frequência, locais e recursos usados para realizar estas atividades, o uso de jogos digitais na sala de aula e impressões acerca da atividade com o quiz *Caminhos da História 2.0*. O quadro 02 apresenta os resultados obtidos:



## Quadro 2: Resultados - Questionário Alunos

Todos os alunos pesquisados (100%) responderam que gostam de jogar e fazem esta atividade com uma frequência quase que diária, conforme o Quadro 02 - Figura 01. Sobre os aparatos utilizados para jogar, a maior parte dos alunos respondeu fazer uso de *Smartphones* ou *Tablets*, seguido do computador e apenas 1 por *video games*. Quadro 02 - Figura 02.

Quanto a utilização dos jogos digitais pelos professores para auxiliar no ensino dos conteúdos, 100% dos alunos responderam que seus professores **não** fazem uso destes recursos na sala de aula. Em conversa com os dois professores participantes e observando a estrutura tecnológica oferecida pela escola, pôde-se constatar que este seria um dos fatores que contribuíram para estes números nesta variável analisada. Quadro 02 - Figura 03.

As perguntas seguintes foram sobre as impressões dos alunos referente à atividade com o quiz *Caminhos da História 2.0*. A Figura 04 do Quadro 02 mostra que para a maioria dos alunos, 86,7%, o jogo promoveu a aprendizagem do conteúdo mais divertida. Vale ressaltar também que a questão do *feedback* dado pelo jogo para a respostas dos alunos também foi um fator interessante para 40% deles. Os elementos audiovisuais também foram lembrados. Para 26,4%, as imagens em cada pergunta serviram como auxílio/pista para a resolução das respostas.

Por fim, foi perguntado aos alunos se era possível aprender os conteúdos fazendo uso de jogos digitais em formato de quiz on-line e se eles prefeririam as aulas da forma tradicional ou com a utilização destes recursos. Sobre o primeiro questionamento, 60% dos alunos responderam que os jogos permitem a aprendizagem de forma divertida e interativa, 20% responderam que este tipo de jogo desperta o interesse em responder as questões e outros 20% citaram a possibilidade de desafiar os colegas e ao mesmo tempo aprender o conteúdo. Dados da Figura 05 do Quadro 02.

Sobre o estudo dos conteúdos fazendo uso dos jogos digitais como os quizzes on-line os alunos responderam de acordo com o disposto na Figura 06 do Quadro 02. Nesta pergunta, 73,3% dos alunos responderam que preferem as aulas fazendo uso dos jogos digitais pela possibilidade de aprender os conteúdos e se divertirem ao mesmo tempo, 20% disseram que preferem uma metodologia com uso de jogos digitais pois segundo eles, as aulas expositivas são monótonas e cansativas. Um fato interessante foi que 01 (um) dos alunos respondeu preferir as aulas expositivas por compreender melhor o conteúdo.

Também foi aplicado um questionário com os dois professores que participaram da aplicação do jogo *Caminhos da História 2.0*. A seguir apresentaremos os resultados obtidos.

Perguntados sobre a utilização de jogos digitais na sala de aula um dos professores disse usar ou já ter usado. A precariedade da estrutura necessária para o seu uso foi o motivo para a não utilização por um dos professores. O professor que respondeu SIM para esta pergunta relatou que os softwares utilizados por ele estavam de acordo com as necessidades dos discentes. Sobre o incentivo da escola na utilização de metodologias que façam uso de jogos digitais, os dois professores disseram que a escola não promove tal prática.

Em relação à atividade fazendo uso do quiz *Caminhos da História 2.0*, segundo os professores o jogo trouxe uma proposta lúdica para o aprendizado do conteúdo e promoveu a fixação dos conteúdos de forma interativa.

Perguntados se acham importante o uso de jogos como quizzes como recursos didáticos para a sua prática pedagógica, os professores responderam que sim, pois os jogos: possibilitam uma série de alternativas metodológicas nas aulas; prendem a atenção dos alunos e desenvolvem uma série de habilidades e que podem ser utilizados para a fixação e verificação dos conteúdos abordados nas aulas e forma lúdica e interativa.

Por fim, foi perguntado quais habilidades eles achavam que o uso de jogos digitais como os quizzes podem despertar nos alunos, os dois responderam sobre a cognição e a autoafirmação.

Infere-se destes resultados que a utilização de jogos digitais na sala de aula contribui significativamente para que o professor possa adotar alternativas metodológicas nas aulas. Percebe-se na maioria das respostas que a diversão é um dos principais motivos pelos quais os alunos pesquisados fazem uso dos jogos. Viu-se nesta pequena experiência de aplicação o encantamento dos alunos com o uso dos jogos digitais (quiz). Desta forma o professor pode lançar mão destes recursos para instigar os alunos na leitura dos conteúdos e a desenvolver estratégias cognitivas para “decifrar” as pistas fornecidas por meio dos elementos como as imagens. Além disso, possibilita aos alunos uma co-autoria na construção do próprio conhecimento por meio dos *feedbacks* oferecidos nas suas resposta além de uma experiência mais prazerosa com o conteúdo estudado.

Percebeu-se com base nestes dados que o uso de tecnologias como os jogos digitais por parte dos professores esbarra em uma série de fatores que vão desde à estruturais como também ao incentivo da própria escola quanto ao seu uso. Observa-se que os professores consideram importante o uso de jogos digitais como o quiz on-line.

Algumas pesquisas semelhantes trazem a utilização de jogos digitais em formato de quiz, como Vieira *et al* (2015), que fez uso do quiz denominado Pequiz para ensino de peculiaridades de História e Geografia do estado de Goiás com alunos do ensino médio, que o classificaram como motivador para a aprendizagem. Já Martins (2016) utilizando a plataforma Kahoot aplicou um quiz para a aprendizagem de função matemática com alunos do ensino médio, obtendo resposta satisfatória dos sujeitos tendo em vista haver despertado interesse e auxílio na resolução das atividades

## Conclusões

A aplicação do quiz on-line *Caminhos da História 2.0* constituiu-se numa importante experiência e que proporcionou uma alternativa metodológica lúdica na sala de aula, pois promoveu nos sujeitos participantes um encantamento com a disposição dos elementos e serviu para a construção e fixação do conhecimento de forma divertida por parte dos alunos.

São inúmeras as possibilidades de utilização dos quizzes on-line por parte dos professores como alternativa metodológica na sala de aula. De posse de ferramentas como o *Online Quiz Creator*, *Kahoot*, entre outras, o professor desperta o interesse dos alunos para o tema estudado, organizando o conteúdo e identificando lacunas no conhecimento entre outras possibilidades. Assim, o professor pode elaborar as avaliações e outras atividades com base nos resultados obtidos. Em suma, os quizzes podem tornar a sala de aula num ambiente mais motivante para os alunos que podem ser coparticipantes na construção do próprio conhecimento de forma contextualizada e divertida.

Por mais que jogos digitais representem ganhos importantes na prática pedagógica, deve-se considerar que estes recursos não devem ser utilizados como substituto do professor na sala de aula, mas como aliados deste na sua prática docente.

Como projetos futuros, propõe-se elaborar, com base no que foi feito, materiais de construção de quiz que possam subsidiar os professores no efetivo uso pedagógico dos jogos digitais em sala de aula. Também, pretende-se aprimorar o jogo *Caminhos da História 2.0* por meio da programação estruturada para aplicação e um estudo mais aprofundado das suas possibilidades pedagógicas.

## Referências

CASTELLS, M.; CARDOSO, G. (Orgs.). **A Sociedade em Rede: do conhecimento à ação política**; Conferência. Belém (Por): Imprensa Nacional, 2005.

GIL, A. C. **Estudo de Caso**. Fundamentação científica. Subsídios para coleta e análise de dados. Como redigir o relatório. São Paulo: Editora Atlas. 2009.

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar. Como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais**. 8. ed. Rio de Janeiro: Editora Record. 2004.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação**. - 8ª ed. - Campinas, SP: Papirus, 2012 (Coleção Papirus Educação).

MARTINS, A. M. **Aprendizagem de função: Uma intervenção de ensino por meio do Quiz Game Online.** 2016. 67f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Matemática)- Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2016. Disponível em:<<http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/10770>> Acesso em: 01 ago. 2018.

MORAN, J. M. **Saberes e linguagem de educação e comunicação.** Pelotas: Editora da UFPelotas, 2001.

SANCHO, J. M.; HERNÁNDEZ, F. e colaboradores. **Tecnologias para transformar a educação.** Porto Alegre: Artmed, 2006.

VIEIRA, M. A. et al. **PeQuiz: jogo educacional como ferramenta para o ensino de História e Geografia do Estado de Goiás.** Anais do XII Encontro Anual de Computação (EnAComp), Catalão - GO, v. ISSN: 2178-6992, p. 83-90, set. 2015. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/profile/Marcos\\_Alves\\_Vieira/publication/281442148\\_PeQuiz\\_jogo\\_educacional\\_como\\_ferramenta\\_para\\_o\\_ensino\\_de\\_Historia\\_e\\_Geografia\\_do\\_Estado\\_de\\_Goias/links/55fcb05d08aeba1d9f44f935/PeQuiz-jogo-educacional-como-ferramenta-para-o-ensino-de-Historia-e-Geografia-do-Estado-de-Goias.pdf?origin=publication\\_detail](https://www.researchgate.net/profile/Marcos_Alves_Vieira/publication/281442148_PeQuiz_jogo_educacional_como_ferramenta_para_o_ensino_de_Historia_e_Geografia_do_Estado_de_Goias/links/55fcb05d08aeba1d9f44f935/PeQuiz-jogo-educacional-como-ferramenta-para-o-ensino-de-Historia-e-Geografia-do-Estado-de-Goias.pdf?origin=publication_detail)>. Acesso em: 31 jul. 2018.