

## A UTILIZAÇÃO DE QUIZ ON-LINE NO ENSINO REMOTO DE BIOLOGIA

Jéssica Maria Torres de Sousa Nascimento<sup>1</sup>

Nathaly de Jesus Freitas Lima<sup>2</sup>

Beltrano da Silva Santos<sup>3</sup>

Pessoa da Silva Santos<sup>4</sup>

Orientador do Trabalho<sup>5</sup>

### RESUMO

Com o novo modelo de ensino remoto, fez-se necessário a inserção de ferramentas que auxiliassem o professor em suas metodologias e por conseguinte fizessem com que os alunos atuassem de forma mais direta e participativa. Este artigo trata da aplicação de um Quiz online inserido ao âmbito de aprendizagem virtual, com o objetivo de aguçar a curiosidade, a compreensão e a interação entre os alunos. A matriz metodológica desse trabalho foi baseada na aplicação de um Quiz intitulado como “cópia de vírus”, onde o mesmo, foi aplicado após ao conteúdo mistrado com o auxílio de um link que direcionava os educandos para a plataforma Word wall, a mesma mostrava o progresso de acertos e erros, e ao final era gerado um ranking de pontuação. A aplicação do Quiz por meio da plataforma word wall mostrou-se bastante efetiva, foi possível instigar a participação de praticamente todos os alunos, até mesmo dos alunos menos atuantes. Através da ferramenta os discentes relataram que compararam essa forma de fixar o assunto como uma brincadeira, o que tornou o momento de aprendizagem mais divertido e interessante. A aplicação de jogos digitais online, vem favorecendo o processo de ensino aprendizagem tanto para o discente que fixa melhor o conteúdo quanto para o docente que pode observar como está ocorrendo a aprendizagem de seus alunos.

**Palavras-chave:** QUIZ, ensino remoto, ensino de biologia, jogos digitais online, plataforma wordwall.

---

<sup>1</sup> Pós-Gaduada pelo Curso de Ensino de Biologia da Universidade Cândido Mendes, [jessicaebnn@gmail.com](mailto:jessicaebnn@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduanda pelo Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Delta do Parnaíba - UFDP, [nathalyfreitas613@gmail.com](mailto:nathalyfreitas613@gmail.com);

<sup>3</sup> Mestrando do Curso de **XXXXXX** da Universidade Estadual - UE, [coautor2@email.com](mailto:coautor2@email.com);

<sup>4</sup> Doutor pelo Curso de **XXXXXX** da Universidade Federal - UF, [coautor3@email.com](mailto:coautor3@email.com);

<sup>5</sup> Professor orientador: titulação, Faculdade Ciências - UF, [orientador@email.com](mailto:orientador@email.com).

## INTRODUÇÃO

Com o advindo da pandemia da Covid 19, a imposição de medidas de restrição e consequentemente o isolamento social, os sistemas de ensino adaptaram suas metodologia a nova realidade implementando o ensino remoto e online, só então houve a real percepção da necessidade de novas ferramentas para facilitação do processo de ensino aprendizagem.

Ao ser implementado o ensino remoto, logo percebeu-se que não bastava apenas repassar o conteúdo de maneira direta e mecânica, por meio de gravações de áudio ou vídeo aulas, fez-se necessário a inserção de ferramentas que auxiliassem o professor em suas metodologias e por conseguinte fizessem com que os alunos atuassem de forma mais direta e participativa no processo de ensino aprendizagem, deixando o papel de meros expectadores e assumindo a posição de sujeitos ativos.

As ferramentas inicialmente utilizadas para auxiliar no ensino remoto eram inúmeras, mas para além disso muitos profissionais de educação foram pegos de surpresa, pois não tinham familiaridade com tecnologias digitais e sua utilização em sala de aula.

Logo, além dos desafios relacionados ao novo cotidiano proporcionado pela pandemia e o isolamento social, muitos professores tiveram que se adaptar as novas ferramentas e até mesmo reinventar suas metodologias de ensino, fazendo o possível para que as aulas fossem menos cansativas e mecânicas.

A utilização de ferramentas digitais online, como por exemplo: word wall, podem auxiliar no processo de ensino aprendizagem pois é possível adaptar ao assunto que está sendo abordado pelo professor, auxiliando-o e facilitando a compreensão do conteúdo pelos alunos. Os jogos elaborados nessa plataforma, tal como os questionários, criam uma atmosfera de competição benéfica, onde é possível a criação de rankings e possível estipulação de prêmios, o que pode estimular um maior interesse por parte dos alunos com esse estímulo de recompensa.

Com o objetivo de estimular a curiosidade, a compreensão e a interação entre os alunos, a aplicação de jogos digitais online, pode favorecer o processo de ensino aprendizagem de forma que acaba se tornando bom para o educando que fixa melhor o

conteúdo e para o professor que pode verificar de forma mais informal como está ocorrendo a aprendizagem de seus alunos em relação ao conteúdo abordado, adequando assim sua metodologia e avaliando-a.

## **METODOLOGIA**

Inicialmente o conteúdo referente ao tema do jogo foi abordado por meio de aula on-line expositiva, com utilização de livro didático e slides sobre o assunto: introdução ao estudo dos vírus. No momento da aula os alunos da turma do 2º ano do ensino médio tiveram liberdade de questionar e participar dando exemplos relacionados ao dia dia.

Logo após a exposição do conteúdo, e por intermédio do Google meet, um link foi disponibilizado no chat da plataforma, o mesmo, direcionava os alunos para o word wall, onde os discentes tiveram acesso a um quiz iterativo de perguntas e respostas sobre o assunto exposto.

Os alunos acessaram a plataforma onde por meio das respostas automaticamente era gerado um ranking e posteriormente os discentes, saberiam quantas perguntas tinham acertado e qual sua posição no ranking, o que gerou maior curiosidade e participação na atividade.

O QUIZ era formado por 8 questões que iam passando na tela e o aluno clicava nas alternativas verdadeiro ou falso, havia um tempo máximo para a resolução do questionário, sendo que era contabilizado os acertos e o tempo levado até a finalização do QUIZ.

Após a aplicação do questionário o próprio sistema do wordwall gerou uma planilha com a quantidade erros e acertos e o nome de cada aluno, gerando um ranking que foi disponibilizado aos alunos, onde puderam ver a sua real evolução no tema abordado e tiraram dúvidas a cerca das questões aplicadas.

## REFERENCIAL TEÓRICO

“No primeiro trimestre do ano de 2020, o mundo foi surpreendido com o avanço do novo coronavírus (COVID-19), o qual afetou as mais diversas esferas que compõem a sociedade, desde a área da saúde, setor econômico ao âmbito educacional”. (FREITAS, 2021, P. 9).

Segundo Freitas (2021, p.9), Perante a nova realidade que se encontra, o sistema educacional foi induzido a uma adaptação, na qual se fez necessário a adoção de um modelo de ensino que agora estaria ligado diretamente as novas tecnologias digitais, para que desse modo, houvesse a garantia e o prosseguimento da educação.

Piffero *et al.* (2020, p. 2) afirma que: “O planejamento, acompanhamento e avaliação das etapas desenvolvidas pelo professor são muito importantes nessa nova relação, proporcionando aos alunos condições de participação efetiva em seu processo de ensino”.

A utilização de atividades que permitem o aluno a agir e refletir torna-se um fator influente no processo de ensinar e aprender. Um exemplo de atividades realizadas por intermédio de ferramentas tecnológicas no âmbito escolar são os quizzes, os mesmos, colaboram de maneira eficaz na formação de conhecimentos e no processo de avaliação do discente, o que auxilia a aprendizagem de uma forma mais expressiva e lúdica (ALVES *et al.*, 2015)

Segundo Santos *et al* (2009), o Quiz, pode ser compreendido como um tipo de jogo de perguntas e respostas, onde o mesmo pode ser bastante empregado como instrumento de retorno aos discentes na categoria de ensino a distância. Por ser interativo, o Quiz pode estimular uma variedade de estilos de aprendizagem, auxiliando no processo autoavaliativo dos alunos independente da modalidades do ensino.

Essas possibilidades são significativas no processo de aprendizagem, uma vez que o discente possui acesso ao seu desempenho e, dessa forma, o mesmo, pode fazer uma avaliação imediata de seus acertos e dificuldades. (GIACOMAZZO *et al.*, 2010).

De acordo com Vargas e Ahlert (2017), O principal objetivo do Quiz é estimular os alunos a pensar, pesquisar, refletir e debater os assuntos e conceitos estudados em sala de aula, através de questões teóricas e práticas, que podem auxiliar de forma positiva no processo do ensino e avaliação da aprendizagem dos discentes.

O atual cenário mundial proporcionou uma maior integração das tecnológias digitais as metodologias de ensino, tendo em vista que o ensino remoto se viabiliza principalmente com o apoio de ferramentas de tecnológias digitais da informação e comunicação as TDICs. Para Assolini (2017) as TDICs são formadas pelo conjunto de equipamentos e aplicações tecnóligas que na maioria dos casos utilizam a internet e assim se diferenciam das tecnologias de informação e comunicação TICs por se apresentarem no meio digital incorporando a sua utilização.

As TDICs podem ser importantes ferramentas facilitadoras do processo de ensino aprendizagem, tendo em vista que sua implementação durante as aulas remotas não é apenas uma opção, mas atualmente se mostra uma imposição devido as restrições quanto ao ensino presencial, tornando-se uma forma de instigar a participação e aprendizagem dos alunos (Demo, 2011).

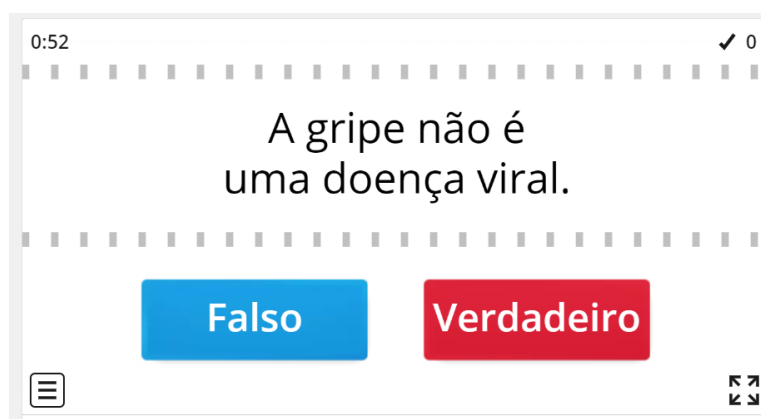
A palavra QUIZ é de origem inglesa e em sua tradução para o português significa questionário, segundo o dicionário de Michaelis (Michaelis, 2020). A aplicação de um questionário em formato de QUIZ pode instigar no aluno uma maior curiosidade e atenção durante a aplicação, tendo em vista que essa ferramenta pode ser implementada com a inclusão de imagens, além de textos e sons, o que torna a experiência mais interativa e didática (Vargas e Arhlert, 2017).

Tendo em vista os benefícios e a importância da implementação de ferramentas digitais no ensino de biologia, este trabalho vem abordar a utilização da ferramenta QUIZ através da plataforma word wall utilizada durante a ministração de uma aula sobre vírus, para uma turma de 2º ano do ensino médio na cidade de Parnaíba Piauí.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Quiz intitulado “cópia de vírus” foi aplicado com a disponibilização do link para os alunos acessarem a plataforma word wall, sendo imprescindível a utilização de aparelho celular ou computador com acesso a internet, tendo em vista que se trata de uma ferramenta online. Durante a resolução, as questões passavam na tela como se estivessem numa esteira como demonstrado na Figura 1. Os alunos liam a pergunta e já tinham que clicar nas duas opções, se a afirmativa sobre o estudo dos vírus era verdadeira ou falsa.

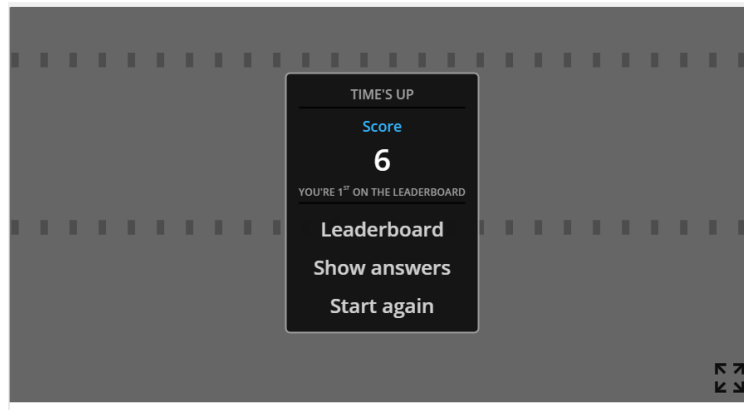
Figura 1 – Layout do Quiz



Fonte: Word wall

Durante a resolução do Quiz, o aluno já visualizava na tela de seu aparelho se a sua resposta estava certa ou errada. Como observado na Figura 2, ao final do questionário o discente tinha acesso a sua pontuação final. Esse feedback concomitante a realização da atividade é importante pois o aluno já tem acesso em tempo real a sua performance, bem como a sua evolução na aprendizagem do conteúdo por meio deste diagnóstico imediato.

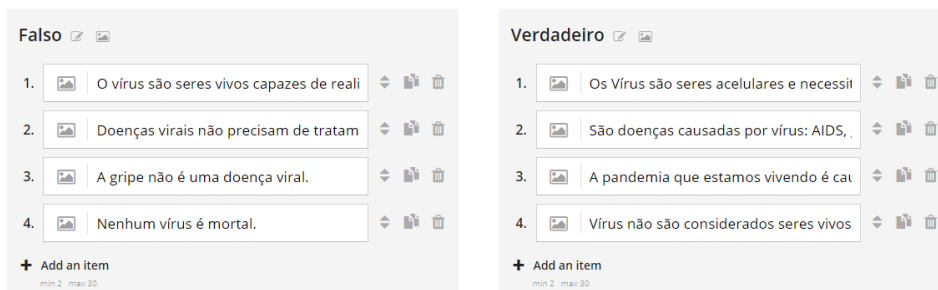
Figura 2 - Pontuação ao final do Quiz



Fonte: Word wall

Após aplicação da atividade online o sistema do word wall gerou automaticamente uma lista com os nomes e pontuações de cada aluno que respondeu ao Quiz, como é possível observar na Figura 3. Quando questionados sobre a aplicação da ferramenta alguns alunos relataram ter se surpreendido com a atividade e sentiram-se menos pressionados aos respondê-la por se tratar de uma atividade de cunho menos formal e mais divertida.

Figura 3 – Relação de alunos e Pontuação



Fonte: Word wall

A aplicação do Quiz pode ser programada previamente pelo professor, sendo que sua aplicação pode ser feita antes da aula expositiva como forma de avaliar os conhecimentos prévios dos alunos sobre o assunto que será ministrado, ou ser implementada após a aula expositiva como forma de fixar melhor o tema abordado durante a aula e observar também o processo de aprendizagem dos educandos.

Tendo em vista a efetividade e eficiência das ferramentas digitais no processo de ensino aprendizagem, faz-se necessário maiores incentivos aos profissionais para que efetuem a implementação destas ferramentas online no ensino de biologia, principalmente com o objetivo de complementar e facilitar a compreensão de termos e



conceitos muitas vezes difíceis de serem apreendidos pelos discentes e expostos pelos professores.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As mudanças atuais ocorridas na sociedade e ocasionadas principalmente pelo isolamento social, acabaram por propiciar a adaptação e reinvenção nas práticas de trabalho de vários profissionais, na escola mais especificamente, foi perceptível que a educação digital, o ensino remoto e as ferramentas digitais, antes tidas como uma tendência futura, acabaram por se tornar não apenas alternativas a prática pedagógica no ensino de biologia, mas as principais ferramentas para a facilitação da aprendizagem no ensino remoto.

A aplicação do QUIZ por meio da plataforma word wall mostrou-se bastante efetiva, foi possível instigar a participação de praticamente todos os alunos, até mesmo dos alunos menos atuantes. Através da ferramenta os alunos responderam questões relacionadas ao tema abordado na aula de forma mais lúdica e menos impositiva, após a resolução do QUIZ alguns alunos relataram a experiência comparando a uma brincadeira, o que tornou o momento menos formal.

O QUIZ apesar de em sua origem ser basicamente um questionário, acabou por romper com a rigidez ocasionada pela monotonia das clássicas listas de exercícios, estas têm sua importância no processo de aprendizagem, contudo a implementação de ferramentas que auxiliem tanto alunos como professores no processo de ensino-aprendizagem são de suma importância, pois, alcançam resultados expressivos tanto na fixação dos conteúdos como na compreensão de assuntos mais complexos.



## AGRADECIMENTOS (Opcional)

## REFERÊNCIAS

Alves, R. M. M.; GEGLIO, P. C.; MOITA, F. M. G. S. C.; SOUZA, C. N. S.; ARAÚJO, M. S. M (2015) **O Quiz como Recurso Pedagógico no Processo Educacional: apresentação de um objeto de aprendizagem**. Educação, Tecnologia e a Escola do Futuro. XIII Congresso Internacional de Tecnologia e Educação. Pernambuco.

Assolini, E. (2017) **As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação na Escola. FFCLRP-USP, 2017**. Disponível em: <https://www.revide.com.br/blog/elaine-assolini/tecnologias-digitais-de-informacao-e-comunicacao-n/>. Acesso em 27 de julho de 2021.

Demo, P. (2011) **Olhar Do Educador e Novas Tecnologias. Boletim Técnico do SENAC**. Rio de Janeiro, v. 37, nº 2, mai./ago. Disponível em: <https://www.bts.senac.br/bts/article/download/190/173/>. Acesso em: 27 de julho de 2021.

FREITAS, Paloma. Lima. **Práticas Metodológicas Utilizadas Pelos Professores de Ciências e Biologia Durante o Ensino Remoto no Município de Livramento-Pb, Paraíba**, p. 9, mar. 2021. Disponível em: <http://repositorio.ifpb.edu.br/jspui/handle/177683/1593>. Acesso em: 22 jul. 2021.

GIACOMAZZO, G. F. *et al.* Aplicações Para a Ferramenta de Aplicação Online Quiz na UNESC. **Novas Tecnologias na Educação**, v. 8, nº 3, dez 2010. Disponível em: [Microsoft Word - 11a graziela.doc \(ufrgs.br\)](#). Acesso: 26 jul. 2021.

PIFFERO, E. L. F. *et al.* Um novo contexto, uma nova forma de ensinar: Metodologias ativas em aula remota. **Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, Pampa, v. 6, Edição Especial Desafios e avanços educacionais em tempos da COVID-19, e142020, 2020. Disponível em: <http://200.129.168.14:9000/educitec/index.php/educitec/article/view/142>. Acesso em: 26 jul. 2021.

Michaelis. (2020) **Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa**. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/modernoportugues/busca/portugues-brasileiro/ingles>. Acesso em: 26 de julho de 2021.

SANTOS Marizete et al. **Quiz como Ferramenta de Feedback e Autoavaliação em Educação a Distância**. Departamento de Estatística e Informática (DEINFO) – Coordenação de Educação a Distância / Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE). Recife – PE: 2009.



VARGAS, D; AHLERT, E. M. **O processo de aprendizagem e avaliação através do Quiz.** Biblioteca Digital Univates, Lajeado, RS. 2017. Disponível em: <https://www.univates.br/bdu/bitstream/10737/2038/1/2017DaianadeVargas.pdf>. Acesso em: 26 jul. 2021.