

USO DA FERRAMENTA QUIZIZZ NO ENSINO PROFISSIONALIZANTE REMOTO DO SENAC PARAÍBA

Adelson de Oliveira Barreto ¹

RESUMO

Este artigo visa descrever atividades realizadas na plataforma Quizizz e consequentemente analisar seu potencial no processo de ensino e de aprendizagem. O Quizizz foi utilizado para introduzir e nivelar os conteúdos de cursos profissionalizantes ofertados pela instituição que há 70 anos tem atuação destacada do mercado profissionalizante. Utilizamos principalmente a forma interativa, atrativa e divertida, na qual a plataforma se apropria de elementos dos jogos (gamificação) buscando engajar e motivar os alunos na aprendizagem. Essa atividade foi aplicada com alunos dos cursos de Excel Básico e Excel Avançado no período de dois meses. Constatou-se por meio de relatos dos alunos e pelas habilidades e competências adquiridas por eles, que esta atividade pode melhorar a aprendizagem e a participação na aula.

Palavras-chave: Ensino Profissionalizante; Gamificação, Quizizz, Aprendizado.

INTRODUÇÃO

Segundo TARDIF (2011), os professores que continuam querendo transmitir o conhecimento integral estão cada vez mais encontrando alunos desinteressados, desatentos e sobretudo sem motivação.

No campo da educação profissional nas últimas décadas, observa-se uma necessidade crescente de percepções pedagógicas em que experiências cognitivas dos alunos começassem a ser contempladas, que se constituem não somente pela expressão verbal, mas a partir dos contatos com a tecnologia, imagens digitais programadas e produzidas para vivências pedagógicas, curriculares, de interação entre seres humanos e interatividade com sistemas computacionais. Num contexto mais recente, que se traz as metodologias ativas de aprendizagem como um processo amplo, em que o aluno passa a ser agente do seu aprendizado, trazemos por base nessa discussão a gamificação que, segundo KAPP (2012), é o uso de mecanismos baseados em jogos, em que sua estética e lógica são utilizadas para engajar as pessoas, motivar as ações, promover a aprendizagem e solução de problemas. Essa metodologia

¹ Mestrando em Tecnologia da Informação no Instituto Federal da Paraíba - IFPB, adelson.barreto@academico.ifpb.edu.br;

ativa não envolve apenas o jogo eletrônico, mas a aplicação da lógica e design dos games passa a ser ampliada em diversos contextos, dentre eles o da profissionalização.

Nesse contexto de aproximação entre Educação Profissional e Gamificação, iremos apresentar experiências de atividades elaboradas na plataforma Quizizz e conseqüentemente iremos analisar o nível de potencialização que a ferramenta pode trazer na aprendizagem dos alunos e alunas do ensino profissionalizante do Sistema Nacional de Aprendizagem Comercial – SENAC/PB, na unidade operativa CENDEGE, a partir de um procedimento de organização das atividades gamificadas, estruturação do conteúdo e registro das atividades.

METODOLOGIA

As atividades foram realizadas com turmas de Excel (Editor de Planilhas Eletrônicas), a primeira com módulo básico e a segunda com módulo avançado. Por estarmos vivenciando uma crise sanitária mundial, Pandemia (COVID-19), a instituição teve que implantar cursos no formato Remoto, os alunos que realizaram matrículas no curso, eram direcionados a utilização da ferramenta de vídeo conferência Google Meet, interligando o plano de curso do Microsoft Excel com a plataforma Meet, inicialmente os alunos eram convidados através dos links da vídeo conferência e durante a aplicação dos conteúdos programáticos e atividades práticas do editor de planilhas, acontecia a interação de forma gamificada com a plataforma Quizizz, que é um ambiente de ensino que na sua forma gratuita funciona como um gameshow e é indicado para a utilização em sala de aula, quer seja presencial, ou remota, pois permite a cooperação entre os alunos por meio dos smartphones, tablets e computadores, que lhes dão o dom da ubiquidade deixando, deste modo, o ambiente mais interativo. MATTAR; COELHO; FRASCA (2003).

Dessa forma, o professor gera códigos de acesso (Game PIN), que são distribuídos aos alunos, para que estes possam se conectar ao ambiente virtual, iniciando, assim, o processo gamificado de aprendizado nas práticas do Excel (Planilhas), por meio de perguntas e respostas.

Conforme CARVALHO (2009), o Quiz tem o propósito de avaliar o conhecimento por meio de um sistema de perguntas e respostas de múltipla escolha, dando o resultado de imediato.

No início do planejamento das atividades, realizamos uma pequena revisão sobre os temas do curso, de onde foram elaboradas 12 perguntas, cada pergunta tendo 04 (quatro) alternativas de resposta, em um tempo máximo de 02 (dois) minutos. Os alunos teriam que identificar qual é a resposta certa relacionando com a pergunta tentar responder com maior

velocidade e precisão. O professor tem a função de após cada rodada do Quizizz, trazer um feedback das perguntas e das respectivas alternativas, assim adentrando ao assunto proposto da aula.

Utilizamos o procedimento de uso deste tipo de ferramenta, adequando o que é orientado por MELO (2019) para gamificação, baseado nas seguintes etapas: 1 - estruturação das ferramentas para o processo de gamificação, 2 - organização da aplicação no período e conteúdo abordado e 3 - anotações e registro nas ferramentas.

REFERENCIAL TEÓRICO

Educação Profissionalizante

O fenômeno da educação profissional acompanha as práticas humanas, desde os períodos mais remotos da história, quando os humanos, segundo MANFREDI (2002), transferiam seus saberes profissionais por meio de uma educação baseada na observação, na prática e na repetição, pelas quais repassavam conhecimentos e técnicas de fabricação de utensílios, aprimoramento de ferramentas, instrumentos de caça, defesa e demais artefatos que lhes servissem e facilitassem o cotidiano.

Com o aprimoramento e o surgimento de novas tecnologias, ocorreram expressivas mudanças no setor produtivo. Na área educacional, as inovações estão em sintonia para dar conta dos desafios que a modernidade, de modo particular, tem apresentado diariamente.

O princípio do trabalho e da tecnologia, articulado ao da ciência e da cultura, indicará possibilidades também metodológicas, a partir das quais se compreendam os conceitos na sua construção histórica e com seus múltiplos significados em termos da realidade na qual se desenvolveram e se constituem força produtiva. O objetivo não é a formação de técnicos, mas a formação de pessoas que compreendam a realidade e que possam também atuar como profissionais. A presença da profissionalização na educação deve ser compreendida, por um lado, como uma necessidade social e, por outro, como um meio pelo qual a categoria “trabalho” encontre espaço na formação, dada a desvalorização conferida pelo pensamento dominante. RAMOS (1990).

O SENAC

O Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC), Administração Regional na Paraíba sediada à Rua Desembargador Souto Maior, 291 – Centro – João Pessoa/PB, é uma instituição que tem uma proposta pedagógica diferenciada, ou seja, propõe-se a garantir

excelência em educação profissional no setor do comércio de bens, serviços e turismo para quem deseja estar atualizado com as constantes transformações do mercado de trabalho.

Na Paraíba, o Senac Foi instalado em 28 de dezembro de 1949, pelos empresários do comércio de bens, serviços e turismo, para contribuir com a valorização do trabalhador, através da capacitação profissional e do oferecimento de atividades de caráter educativo. Nos seus 70 anos de trabalho voltados à educação profissional e ao setor do comércio de bens, serviços e turismo, o Senac atende desde a Formação Inicial e Continuada (aprendizagem, qualificação profissional e aperfeiçoamento), e de Educação Profissional Técnica de Nível Médio (Qualificação e Habilitação Técnica) à Educação Superior (Pós-graduação). Tendo sua atuação no âmbito do estado da Paraíba, seja por meio de unidades fixas ou móveis, a instituição conta com uma estrutura formada por Centros de Educação profissional e Unidades de Ensino, na capital e no interior, equipados com o que há de mais avançado em termos de recursos pedagógicos e tecnologia na área de educação, SENAC (2021).

Gamificação

Trazemos como base de fundamental importância para a educação profissional a gamificação, que se constitui na utilização de mecânicas dos games em cenários não games, criando espaços de aprendizado mediados pelo desafio, pelo prazer e pelo entretenimento. Compreendemos espaços de aprendizagem como distintos cenários escolares e não escolares que potencializam o desenvolvimento de habilidades cognitivas, conforme ALVES, MINHO E DINIZ (2014).

De acordo com ZICHERMANN E CUNNINGHAM (2011), a gamificação busca práticas e preceitos pedagógicos que venham estimular o engajamento e principalmente a interação entre professores e alunos. Para tanto, incorporar mecanismos de gamificação ganha espaço como um fator capaz de produzir experiências além do entretenimento, conforme ZICHERMANN E CUNNINGHAM (2011).

Existem várias ferramentas para aplicação da gamificação, entre elas o Quizizz, que no próximo tópico apresentamos.

Quizizz

O Quizizz é uma plataforma que realiza atividades em formato de teste (quiz) com um ou vários jogadores de forma instantânea, o que nos permitem estudar e realizar testes de conhecimentos sobre quaisquer temáticas e assuntos, BASUKI; HIDAYATI (2019),

A plataforma baseada em games, tem dois modos de acesso, um para que o professor desenvolva as atividades, que é disponibilizado no endereço <https://quizizz.com/admin> e um para que os alunos tenham acesso e pratiquem as atividades, que é o endereço <https://quizizz.com/join>. Uma das principais características da ferramenta é despertar a curiosidade e o envolvimento dos nativos digitais, público típico dos cursos profissionalizantes, que vamos analisar, em experiências para impactar positivamente sua performance de aprendizagem GAZOTTI-VALLIM (2017).

Ao acessarmos o Quizizz, a plataforma oferece seis modalidades de atividades (Múltipla escolha, Caixa de seleção, preencher as lacunas, Votação, Aberto e Slide), as modalidades que foram utilizadas com bastante frequência para fins educativos na pesquisa foram: A Múltipla escolha e a Caixa de Seleção, que é do módulo gratuito de acesso a todos os professores e alunos. Este permite a criação de questões de múltipla escolha, as quais são cronometradas e há uma pontuação atribuída ao acerto e ao tempo de resposta dos usuários. Após criar as questões e configurar o Quizizz o facilitador faz o login em sua conta e projeta as questões para visualização pelos estudantes. Para se vincular ao jogo, os estudantes digitam em seu dispositivo móvel ou computador o código numérico que foi gerado pela plataforma e atribuem um nome pessoal para ser inserido ao grupo contendo todos os participantes, o qual é exibido na tela de apresentação da plataforma que utilizamos para realizar a vídeo conferência(Meet). Ao final da atividade, o professor pode fazer o download de um relatório de desempenho e do feedback dos estudantes.

Consideramos como fator importante na utilização do Quizizz em sala de aula a possibilidade que o professor tem de obter um feedback imediato do número de erros e acertos de cada estudante. A criação de um Quiz na plataforma é muito simples, uma vez que a mesma é auto explicativa.



Figura 01 – Tela de modalidades a serem escolhidas pelo professor

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados foram obtidos na adaptação da aplicação dos procedimentos de MELO (2019) para gamificação de atividades pedagógicas:

NOS CURSOS DE EXCEL BÁSICO E EXCEL AVANÇADO

1 - Estruturação das ferramentas para o processo de gamificação:

Como a proposta do Quizizz é envolver os alunos por meio de questionários, discussões e pesquisas pré-elaboradas semelhantes a jogos, para estruturar a ferramenta foram desenvolvidas 26 atividades. Cada quiz foi pensado com 10 questões de múltipla escolha e 60 segundos como tempo máximo de resposta. Para facilitar a visualização das perguntas pelos alunos, a tela do Quizizz era compartilhada através da plataforma de vídeo conferência (Google Meet), buscando um melhor desempenho dos envolvidos nas atividades.

2 - Organização da aplicação no período e conteúdo abordado:

A aplicação do Quizizz foi realizada em 2 turmas do turno noturno que cursam a modalidade de Excel básico e avançado. No total, 62 alunos estiveram envolvidos no período de 26 aulas. O SENAC possui em sua estrutura um laboratório de informática com 20 computadores desktops que são disponibilizados nos cursos presenciais, mas, diante da pandemia (Covid 19) e os decretos Estaduais e Municipais que impediam as instituições de ensino estarem abertas ao público, o SENAC, os professores e os alunos tiveram que se adaptar a essa nova realidade, o curso remoto. Como mostra a figura 02.

3 - Anotações e registro nas ferramentas:

Foram direcionadas algumas observações pelos alunos, no que se diz respeito ao tempo de cada questão, onde sugeriram aumentar para 120s. É importante citar a satisfação e envolvimento dos alunos nas atividades e, ainda, que alguns relataram que o Quizizz torna a aula mais interativa e eles se sentiam protagonistas, durante o processo de ensino e aprendizagem.

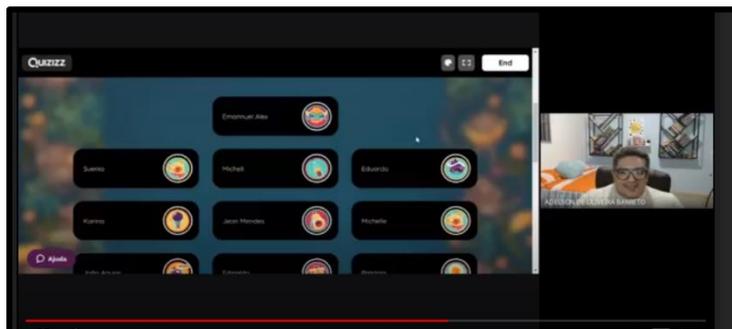


Figura 02 – Prática do Quizizz! com alunos de Excel no SENAC/PB

Desse modo, pude verificar que os alunos acharam a ferramenta Quizizz interessante, principalmente por causa da competitividade. Isso demonstra a importância de inserir atividades gamificadas nas aulas. DELLOS, (2015) corrobora dizendo que essa competitividade do jogo torna a experiência do aprendizado mais valiosa para os alunos e afirma ainda que o Quizizz é um jogo que possibilita maior interação entre eles, envolvendo e os incentivando a não desistirem facilmente das dificuldades encontradas nos cursos de Excel, que, por ser de um software que utiliza muitos números e fatores matemáticos, traziam um certo medo, fato este que foi por nós constatado, segundo relato de 4 alunos dos cursos apresentados.

Observou-se a possibilidade da utilização do Quizizz para uma descontração entre os alunos, criando uma aproximação. Além disso, a plataforma serviu como uma ferramenta útil na revisão de conceitos, avaliação preliminar de conteúdos e engajamento dos alunos na resolução de exercícios.

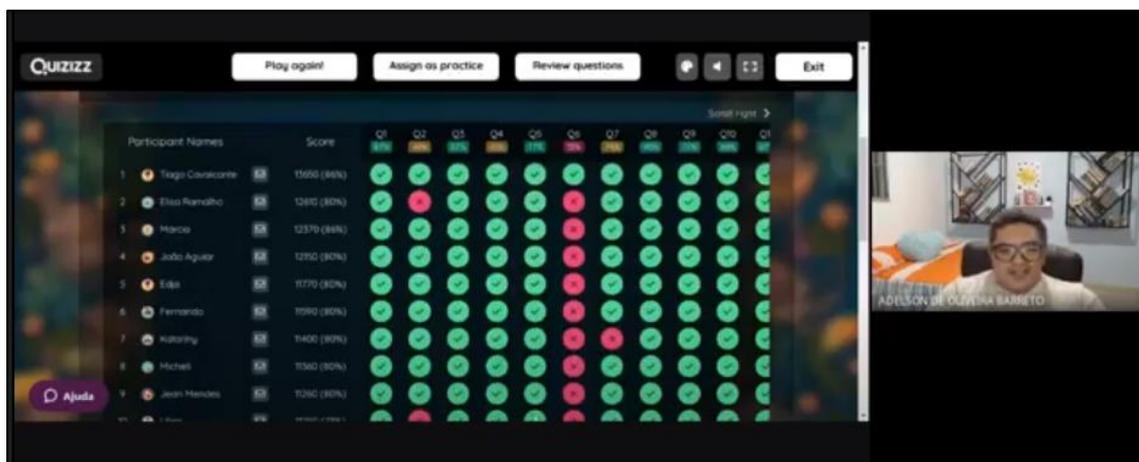


Figura 03 – Demonstração dos relatórios de acertos e erros da plataforma Quizizz

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho com a plataforma Quizizz em conjunto com os cursos profissionalizantes ofertados pelo SENAC/PB tornou possível estimular o interesse dos alunos no que diz respeito realizar alguns exercícios, pois muitas vezes considerados chatos, e com a utilização do ambiente gamificado, foi possível deixar o conteúdo atrativo e com maior aproveitamento de aprendizagem. Com isso, fizemos a utilização da plataforma com alunos para fazer uma revisão do conteúdo que foi aplicado na sala de aula virtual pelo professor, como também, aplicação nas avaliações de aprendizagem. Também pudemos notar que houve um melhor aprendizado de todo o conteúdo ministrado de forma remota, o que geralmente acontece em sala de aula

convencional, constatando-se as diversas aplicações em cada curso. Vale salientar que as etapas procedimentais de MELO (2019) para gamificação auxiliaram em muito não só na estruturação das questões na ferramenta e organização do conteúdo nos seus respectivos períodos curriculares, mas também o registro para análise de todas as ações, o que viabiliza ter também um referencial para novas pesquisas.

Sendo assim, pudemos adotar essa estratégia de ensino como metodologia que contribua melhorando o aprendizado. Pode-se afirmar que os alunos gostaram de participar da atividade. Assim, pretende-se replicar esta pesquisa em outras turmas, com novos conteúdos e em outras disciplinas, buscando novas constatações relevantes.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G., MINHO, M. R. S. e DINIZ, M. V. C. (2014). **Gamificação: diálogos com a educação**. In Fadel, L. M. et al. (Org.). “Gamificação na Educação” (pp. 74-97). São Paulo, Pimenta Cultural.

BASUKI, Yudi; HIDAYATI, Yeni. Kahoot! or Quizizz: the Students’ Perspectives. **Proceedings of the Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference**, Ellic, 27th April 2019, Semarang, Indonesia, [s.l.], p.1-11, jul. 2019. EAI. <http://dx.doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>.

CARVALHO, Carla Joana. **Ensino e a aprendizagem das Ciências Naturais através da aprendizagem baseada na resolução de problemas: um estudo com alunos de 9º ano, centrado no tema sistema digestivo**. Tese de Mestrado. Universidade do Minho, Instituto de Educação e Psicologia, 2009.

COELHO, P. M. F.; COSTA, Marcos. **Entre o game educativo e a obra literária: a educação inserida nas novas mídias**. Educaonline. Rio de Janeiro, v. 7, n. 3, p. 91-111, 2013.

DELLOS, R. (2015). **Kahoot! A Digital Game Resource for Learning**. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, 12, 49-52.

FRASCA, Gonzalo. **Simulation versus narrative: introduction to ludology**. Video/Game/Theory. Edited by Mark J.P. Wolf and Bernard Perron. Routledge, 2003.

GAZOTTI-VALLIM, M. A. (2017). **Vivenciando inglês com Kahoot**. The Specialist: Descrição, Ensino e Aprendizagem, 38(1), p. 1-18 KAPP, K. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. Pfeiffer, 2012.

KAPP, K.M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. **John Wiley & Sons**.

MANFREDI, Sílvia Maria. **Educação profissional no Brasil**. São Paulo: Cortez, 2002.

MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem.** 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2013.

MELO, Lafayette. **Aplicação do Kahoot e do Quizizz para otimizar engajamento nas disciplinas de metodologia de pesquisa.** In: Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação. 2019. p. 1405.

RAMOS, Marise. **Integração Curricular dos Ensinos Médio e Técnico: Dimensões Políticas e Pedagógicas.** Texto elaborado para discussão com docentes do sistema estadual do Paraná, 1990.

SACRISTÁN, José Gimeno. (Org.) **Saberes e incertezas sobre currículo.** Editora Penso, 2013.

SENAC. Quem somos. Disponível em: < <https://pb.senac.br/quem-somos/>>. Acesso em: 25 de jul. de 2021.

TARDIF, M. (2011). **Saberes docentes e formação profissional.** 12 ed. Petrópolis, RJ: Vozes.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps.** Canada: O'Reilly Media, 2011.