



# RELATO DE EXPERIÊNCIA: APLICAÇÃO DIDÁTICA DE QUIZ E QUESTIONÁRIO NO ENSINO DE BIOLOGIA

**Wesley Harrison Gomes Temoteo (Acadêmico do Curso de Biologia/IFRN)**

**Fernando Eduardo da Mota Silva (Acadêmico do Curso de Biologia/IFRN)**

**Luiz Otávio Silva Santos (Orientador)**

**Email: g.wesley@escolar.ifrn.edu.br**

**fernando.eduardo@academico.ifrn.edu.br**

**luiz.otavio@ifrn.edu.br**

## 1. INTRODUÇÃO

O quiz e o questionário são ferramentas acadêmicas que podem ser utilizadas em sala de aula para promover maior interação entre os discentes, além de servirem como atividades de fixação, no caso do quiz, e recolhimento de informações para o planejamento de novas atividades, caso do questionário. Tais ferramentas educacionais podem evocar a criatividade do aluno, assim como instigar a sua curiosidade e trabalho em equipe. Neste trabalho, ambas as atividades foram aplicadas em sala de aula com o intuito de trabalhar e fixar o conteúdo de água e sais minerais, da matéria de Biologia, assim como explorar e conhecer os gostos dos discentes, buscando utilizar as informações adquiridas para melhor norteá-los rumo ao aprendizado.

## 2. MATERIAIS E MÉTODOS

Os trabalhos se desenvolveram de formas distintas, utilizamos materiais físicos e audiovisuais. Como: questionário impresso, Datashow e Notebook. O questionário foi aplicado de forma direta de modo que a cada aluno foi entregue o documento impresso, em primeiro momento foi apresentado o material, destacando o seu objetivo e forma de respondê-lo. Os participantes tiveram cerca de 10 minutos para responderem o questionário que continha perguntas simples com objetivo de entender os assuntos que cada aluno se interessava. O quiz demandou mais tempo, pois consistiu em uma atividade lúdica que foi aplicada em grupo, dividindo assim a turma. ele foi elaborado por meio do canva, uma plataforma online de designer e comunicação visual, contendo algumas perguntas de múltipla escolha, e outras eles teriam que identificar se eram verdadeiras ou falsas. A devida tarefa serviu como revisão da aula de sais minerais.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Visando o ensino brasileiro e as dificuldades enfrentadas pelos docentes na trajetória do ensino-aprendizagem, a gamificação surge com um das alternativas perante a escassez de recursos. Por meio das metodologias ativas, torna-se possível a relação entre o professor e aluno, facilitando e favorecendo, ainda, o processo de aprendizado de ambas as partes.

Com isso, observando a pouca infraestrutura das escolas públicas e a falta de espaço nos currículos escolares para promover a inserção de atividades lúdicas, a aplicação das atividades foram avaliadas de forma positiva, sendo dadas pelo discentes como inovadoras, divertidas e motivadoras.

Neste sentido, essas ferramentas foram vistas como uma proposta necessária para a aplicabilidade dos conteúdos em sala de aula, não apenas os de Biologia, pois propicia os envolvidos a expressarem os seus gostos e desenvolverem o raciocínio crítico, além de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso e divertido.

## 4. CONCLUSÃO

A utilização destes novos recursos didáticos nos permite realizar atividades lúdicas que marcam a vivência destes alunos no ambiente escolar, aprimorando o aprendizado e vínculo com a matéria. As atividades desenvolvidas se mostraram eficientes, sendo utilizadas para entender um pouco acerca dos diversos gostos e diferenças entre os alunos. De modo que após a resolução da primeira atividade, foi observado a diversidade de hobbies e interesses distintos entre a classe, informações que foram alcançadas facilmente por meio da aplicação do questionário. Com a apuração destes conhecimentos pudemos pensar em futuras tarefas que englobariam a todos, diversos assuntos que poderiam ser correlacionados com temas pertinentes a matéria de biologia. De fato, foi aberta uma gama de possibilidades acerca de atividades a serem desenvolvidas com base em assuntos atrativos, conseguindo assim despertar o interesse, participação e protagonismo nas atividades atribuídas a classe.

## 5. REFERÊNCIAS

PEDROSO, C. V., Jogos didáticos no ensino de Biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. ANAISIX Congresso Nacional de Educação – EDUC

GOODE, Willian J.; HATT, Paul K. (1972) Métodos em Pesquisa Social. 4a ed. São Paulo: Nacional.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS.