



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

QUIZ EDUCATIVO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO REMOTO

Eixo Temático: Tecnologias de Informação e Comunicação aplicadas à Educação

Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

Maria Elaine Pereira Teodoro¹

Mariely de Moraes Sabino²

Renata de Fatima Gonçalves³

RESUMO: Visando dar suporte às estratégias de ensino, estimulando o interesse dos alunos nas aulas remotas e proporcionando um aprendizado efetivo e lúdico foi confeccionado um “*Quiz Educativo*” que consiste em um jogo de perguntas e respostas arquivo digital compartilhável entre equipes. Assim, buscamos neste texto, identificar e compreender os desafios e possibilidades desta ferramenta tecnológica utilizada no ensino e aprendizagem durante o ensino remoto. Dentre as principais questões levantadas concluímos que este tipo de ferramenta favorece o processo de ensino e pode ser eficaz no atual momento da pandemia.

Palavras-chave: Quiz educativo. Ensino remoto. Ferramenta pedagógica.

1 INTRODUÇÃO

Diante do desafio colocado, em 2020, pela disciplina de Prática Como Componente Curricular VI (PCC), foi organizado um projeto que teve como objetivo dinamizar, interagir e diversificar as aulas remotas, pois, ao se acrescentar o lúdico, desperta-se no aprendiz o desejo de participar ativamente da construção do processo de ensino e aprendizagem (MORAN, 2017).

Apresentamos um jogo intitulado como “*Quiz Educativo*”, tendo em vista a personalização e a tecnologia na educação durante o ensino remoto, envolvendo professores e alunos. Sendo assim, este relato de experiência visa identificar e compreender os desafios e possibilidades de uma ferramenta tecnológica utilizada na aprendizagem durante o ensino remoto, bem como levantar e verificar os principais recursos utilizados e apontar as evidências pedagógicas dessas ferramentas.

Ao se falar de tecnologia, destaca-se que apenas uma parcela da população tem acesso a mesma, e poucos a dominam. Em consequência ao “novo normal”, neste período de Pandemia, todos estão sendo afetados, exige-se uma adaptação ao uso da tecnologia, o que também acontece com as escolas. Cabe aqui ressaltar que, segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o uso das tecnologias está em duas das dez habilidades e

¹ Graduanda em Pedagogia. Licenciatura do Instituto Federal de Muzambinho. E-mail: elainepteodoro@gmail.com

² Graduanda em Pedagogia. Licenciatura do Instituto Federal de Muzambinho. E-mail: marielymoraismk@gmail.com

³ Professora tutora orientadora de TCC (IF Sul de Minas) – Polo Inconfidentes. E-mail: renata.goncalves@muz.ifsuldeminas.edu.br



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

competências que o aluno deve adquirir ao longo da educação básica. Desta forma, é possível afirmar que trata-se de algo que deve ser explorado constantemente pela escola, independente do momento atual.

2 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento foi organizado um jogo confeccionado no *Microsoft PowerPoint*, que pode ser aplicado à equipe ou ao aluno individualmente. O jogo contém cinco categorias com vinte e cinco perguntas, onde os alunos escolhem uma categoria e uma classificação numérica, que vai de dez a cinquenta pontos, uma vez escolhida a pergunta, esta não pode mais ser selecionada. Após a escolha do número aparece uma pergunta e a equipe, ou o aluno, tem de dez a trinta segundos para responder. Acertando, a equipe acumula os pontos indicados pela classificação numérica que escolheu. Vence quem acumular mais pontos.

Importante frisar que o jogo citado pode ser adaptado e modificado de acordo com os interesses da equipe escolar.

Para o desenvolvimento da atividade foi realizado levantamento bibliográfico sobre a temática. Assim, os autores são trazidos para dialogarem com os nossos resultados e discussões.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com Moran (2017), o mundo está se transformando e a cada dia estamos ainda mais conectados. Os telefones celulares fazem parte do nosso dia a dia, e cabe a nós, professores repensarmos novas formas de ensinar neste mundo que de maneira acelerada se torna cada vez mais “*on-line*”. São vários os desafios, dentre eles, cabe a escola aproveitar do dinamismo das transformações digitais em benefício do processo de ensino e aprendizagem. O autor ainda explicita que vivenciamos um momento histórico em que estamos rompendo e reinventando todas as dimensões humanas. Com isso, a educação também está sendo desafiada e o uso das tecnologias, tornam-se fundamentais.

Com a migração do estudo presencial para as aulas remotas e o uso de diversos dispositivos móveis em meio à educação, torna-se primordial estabelecermos debates que repensem sobre as novas habilidades necessárias para o trabalho docente. As abordagens do conteúdo tem exigido maior desempenho dos profissionais. De acordo com Palú, Schutz e Mayer (2020), o ano de 2020 foi um marco no que concerne a práticas de cunho pedagógico e educacional, já que os profissionais da educação elevaram o seu nível de conhecimento e saíram da zona de conforto para um mundo amplo de possibilidades.

Evidencia-se que as tecnologias móveis agregam valores indiscutíveis ao processo de construção da aprendizagem, levando docentes e discentes a ampliar seus horizontes, explorando novos métodos de ensinar e aprender. As escolas estão redescobrando e ressignificando os conhecimentos, levando-se em conta que “fomos programados, mas para aprender e por consequência para ensinar, intervir e conhecer”. (FREIRE, 1996).

De acordo com Gil e Pessoni (2020), ao se falar em ensino remoto é essencial pensar nas estratégias, nos objetivos e principalmente nas ferramentas que serão utilizadas.



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

Diante da apresentação do projeto para a escola, o *feedback* da vice-diretora foi possível ressaltar que era notória a necessidade da utilização das novas tecnologias da informação e comunicação, sendo estas essenciais no processo de ensino. Com esta perspectiva, identificou-se a necessidade de diferentes atividades que pudessem ser realizadas com auxílio destas ferramentas.

Destaca-se que o *Quiz* se mostra de fácil aplicação e habilita aos educadores experienciar um momento de descontração na apresentação do conteúdo didático.

Vale frisar que, a ferramenta está consonante com a BNCC em relação a competência que define que os estudantes deverão compreender e utilizar as diferentes tecnologias de forma ativa, crítica e reflexiva de modo a incorporá-las no seu dia a dia.

Desta forma, as tecnologias de mídia utilizadas a favor do aprendizado tornam o ensino remoto mais concreto e contextualizado. Segundo Moran (2000), a interatividade entre estudantes, por meio de ferramentas tecnológicas ocasionam ganhos para o conhecimento científico e social. Nesse sentido, o uso de jogos e ferramentas interativas favorece o rompimento de barreiras geográficas, permitindo com que os alunos se sintam mais conectados com os colegas, favorecendo o interesse pela aprendizagem. Ainda segundo Moran (2000), é essencial caminharmos para um ensino e uma educação de qualidade, que integre todas as dimensões do ser humano e os prepare para o mundo atual.

CONCLUSÃO

Constatou-se que para a gestão escolar, o presente trabalho demonstra uma atualização indispensável para a construção de um ambiente escolar que se adapta de maneira concreta às mudanças vividas no cotidiano dos professores, alunos e famílias. Com o uso das ferramentas tecnológicas, os profissionais trabalharão, ainda que a distância, as habilidades das crianças.

Observamos que tanto a tecnologia quanto a atividade executada são de extrema importância para estudos sobre o ensino remoto. Portanto, este texto não responde todas as indagações diante dos desafios e possibilidades do uso das ferramentas tecnológicas, mas traz uma pequena contribuição a respeito das necessárias discussões atuais.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Regra Geral.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra. 1996.

GIL, Antônio Carlos; PESSONI, Arquimedes. **Estratégias para o alcance de objetivos afetivos no ensino remoto**. Revista Docência do Ensino Superior, Belo Horizonte, v. 10, e024493, p.1-18, 2020. DOI: <https://doi.org/10.35699/2237-5864.2020.24493>. Recebido em: 10/08/2020 Aprovado em: 16/10/2020 Publicado em: 28/11/2020 Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS), São Caetano do Sul, SP, Brasil. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rdes/article/view/24493/20292>. Acesso em: 19 de mar. 2021.

LÜCK, Heloísa. **Dimensões de gestão escolar e suas competências**. Curitiba: Positivo, 2009.

_____. **Ação Integrada**. Administração, Supervisão e Orientação Educacional. 29. ed. Petrópolis: Vozes, 2018.



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

MORAN, J. M. **Como transformar nossas escolas**. Novas formas de ensinar a alunos sempre conectados. In: Educação 3.0: Novas perspectivas para o Ensino. CARVALHO, M. (Org). Como transformar nossas escolas Novas formas de ensinar a alunos sempre conectados. Porto Alegre, Sinepe/RS/Unisinos, 2017. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2017/08/transformar_escolas.pdf. Acesso em: 10 mar. 2021.

PALÚ, Janete; SCHUTZ Jenerton Arlan; MAYER Leandro. **Desafios da educação em tempos de pandemia**. Cruz Alta: Ilustração, 2020.