

QUIF - *Quiz* Digital de História: Um Estudo de Viabilidade

Iago de Sousa Dias dos Angeles¹, João Marcos Victor de Almeida¹, Jonas Gabriel Pereira Viana¹, José Roberto Cruz e Silva²

¹Estudantes do Terceiro ano do Curso Técnico de Informática Integrado ao Ensino Médio - IFTO. e-mail: <iagosousa2001@gmail.com>, <joaomarcosvictor15@gmail.com>, <jonasgabrielviana@gmail.com >

²Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica - IFGOIANO. e-mail: <joseroberto@ifto.edu.br>

Resumo: O uso de jogos como estratégia de ensino e aprendizagem vem ganhando destaque no campo educacional, pois, segundo a literatura, promove nos usuários entusiasmo, concentração, motivação e implica na melhoria da construção do conhecimento. O *quiz* digital é um tipo de jogo de perguntas e resposta que pode ser utilizado para explorar diversos assuntos, inclusive em áreas específicas, como História. Neste contexto, este trabalho tem como objetivo apresentar uma investigação sobre o potencial de uso de *quizzes* para o ensino e aprendizagem de história à alunos do ensino médio. O estudo caracteriza-se como uma pesquisa de levantamento, sendo os dados coletados através de pesquisa bibliográfica, entrevista com um professor de história e questionário submetido a estudantes do 3º ano de um curso técnico integrado ao ensino médio do *campus* Araguaína do IFTO. Os dados foram compilados através do Microsoft Excel e analisados de forma qualitativa. Os resultados demonstraram que os estudantes entendem como principais dificuldades para aprender história: a memorização, contextualização e foco. Mas também, entenderam que o uso de *quizzes* digitais facilitaria a aprendizagem. Concluiu-se que, pelo potencial de uso apresentado, o desenvolvimento de ferramentas deste tipo é algo viável e recomendado.

Palavras-chave: alunos, aprendizagem, dificuldades, *quiz*, tecnologia.

1 INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias de informação e comunicação trouxeram para a área da educação uma extensa gama de possibilidades para desenvolvimento da aprendizagem, visto que, fornecem recursos para “professores e alunos estarem em permanente contato com uma quantidade de informação jamais pensada” (VALENTE, 1999, p. 11). Os estudantes têm a oportunidade de utilizar a tecnologia de forma útil para seu próprio aprendizado, e não apenas para entreter-se, potencializando e auxiliando o processo de ensino-aprendizagem (RAMOS, 2003).

No entanto, a incorporação da tecnologia na educação exige a mudança de paradigmas educacionais (VALENTE, 1999). O docente precisa ter conhecimentos das novas tecnologias, e também, saber usá-las de forma integrada ao ensino para proporcionar aprendizado aos seus estudantes (MERCADO, 2002). Além disso, tem-se que criar estratégias de aulas que vão além do tradicional, estimulando o interesse dos estudantes. O uso de jogos educacionais é uma estratégia de ensino que está ganhando bastante destaque (VIEIRA & MATOS, 2018).

Segundo Passerino (1998), o uso de jogos promove entusiasmo, concentração, motivação e implica na melhoria da construção do conhecimento, motivando o processo de ensino e aprendizagem. Dentre as possibilidades de jogos, está o *quiz*, que é um jogo interativo de perguntas e respostas o qual pode ser utilizado para qualquer assunto, inclusive em disciplinas escolares, como História. Essa é uma disciplina presente na vida escolar de todo estudante do ensino médio. Segundo as diretrizes do Parâmetro Curricular Nacional para o Ensino de História, o ideal é que o aluno desenvolva

capacidades e habilidades cognitivas, as quais possibilitem estabelecer relações entre o passado e o tempo presente, reconhecer semelhanças e diferenças, dominar procedimentos de pesquisa, lidando assim com fontes textuais e de outra natureza (BRASIL, 2006).

Contudo, essas orientações encontram alguns entraves para serem alcançadas, pois professores e alunos apontam dificuldades e conflitos que ocorrem no processo de ensino e aprendizagem. Caimi (2006) expõe que os professores reclamam de alunos passivos para o conhecimento, sem curiosidade, interesse, desatentos e que desafiam sua autoridade. Já os alunos, exigem um ensino mais significativo, relacionado com suas experiências do cotidiano, seguidos de um professor menos autoritário e exigente em relação a memorização, tornando a aula assim agradável (CAIMI, 2006).

Neste contexto, este trabalho tem como objetivo apresentar uma investigação sobre o potencial de uso de *quizzes* para o ensino e aprendizagem de história à alunos do ensino médio. Esta pesquisa faz parte de uma fase preliminar de um projeto que visa desenvolver um *quiz* digital de história para estudantes do 3º ano do ensino médio com foco em assuntos abordados neste ano.

2 REFERENCIAL TEÓRICO/ESTADO DA ARTE

A informática está em um crescimento constante e sua utilização possibilita o homem alcançar novos pensamentos (TAJRA, 2011). Assim, surgindo métodos para auxiliar as pessoas no dia-dia com meios dinâmicos e acessíveis de serem compreendidos, como: plataformas digitais que auxiliam na educação com materiais didáticos fazendo com que o aluno aprenda com mais facilidade e se divirta ao mesmo tempo (DE MACEDO, 2009).

Parafraseando Castro (2000), as tecnologias da informação são recursos que auxiliam o professor no processo de ensino-aprendizagem, transmitindo o conhecimento de uma forma criativa, dinâmica e contribuindo ao direito de estudar e aprender com mais atratividade e interação. Apesar de ser uma ferramenta fabulosa, vale ressaltar que a informática não foi uma ferramenta desenvolvida com fins pedagógicos. Fazendo uma análise pedagógica, o seu uso só se torna proveitoso quando se tem ideia de que a tecnologia possibilita um rápido acesso ao conhecimento quando não é utilizada apenas como uma máquina de entretenimento (ROCHA, 2008).

Em relação às dificuldades passadas pelos alunos, “os professores, de um lado, reclamam de alunos passivos para o conhecimento, sem curiosidade, sem interesse, desatentos, que desafiam sua autoridade, sendo zombeteiros e irreverentes.” (CAIMI, 2006, p. 18). Além do mais, os professores inferem que a complexidade dos conteúdos, que se tornam abstratos e longes do universo de significação dos adolescentes. Os alunos, de outro lado, reivindicam um ensino mais significativo, articulado com sua experiência cotidiana, menos autoritário, que lhes exija menos esforço de

memorização e que faça da aula um momento agradável (CAIMI, 2006).

Um dos meios que possibilita o aluno aprender e conseguir um melhor desempenho no assunto da escola e trazendo mais conhecimento para conseguir compreender o que deseja é usando um jogo educacional e interativo chamado *quiz*, que possibilita jogar e ao mesmo tempo estudar, trazendo motivação para o aluno, despertando a atenção e contribuindo para um melhor pensamento e um desenvolvimento para o aprendizado (BOVO, 2001).

Quando o aluno usufrui de um computador, ele acaba propiciando condições para descrever a resolução de problemas usando linguagens de programação, refletir sobre os resultados obtidos e depurar suas ideias por intermédio da busca de novos conteúdos e novas estratégias (RAMOS, 2003). Um *quiz* fornece subsídios para o aprimoramento didático-pedagógico dos próprios alunos e também dos professores, contribuindo para a reformulação da visão do processo de ensino-aprendizagem, já que a inversão do papel do aluno, transformando-o temporariamente em “professor-autor”, otimiza o processo de aprendizagem dos demais alunos (DA SILVA, 2017).

Segundo Araújo (2011), o *quiz online* pode ainda ser empregado em diferentes disciplinas e é caracterizado por atividades que podem ser realizadas dentro ou fora do espaço escolar (local onde ocorrem relações sociais) através de ferramentas tecnológicas, colaborando de forma eficaz, seja na construção de conhecimentos ou no processo de avaliação do aluno.

3 METODOLOGIA/MATERIAIS E MÉTODOS

Este estudo é uma pesquisa de levantamento que, segundo Wazlawick (2013), caracteriza-se por os dados serem estudados “diretamente no ambiente, através de observações, medições, questionários e entrevistas. Depois de tabuladas essas informações, podem ser tomadas conclusões sobre causas e efeitos” (WAZLAWICK, 2013).

Primeiramente, realizou-se uma pesquisa bibliográfica para levantar as dificuldades de aprendizagem e as tecnologias utilizadas na área de História, observando-se o *quiz* como possibilidade viável. Assim, buscou-se realizar o levantamento das ferramentas de *quizzes*, fazendo uma análise comparativa entre elas no intuito de verificar as vantagens, desvantagens e aplicabilidades na dificuldades encontradas na área de História. Analisou-se três plataformas de *quizzes* dentre as mais acessadas pelo público-alvo, a saber: o *Quiz Racha Cuca*, o *Quizur* e o *Kahoot*. Além disso, consultou-se um docente da disciplina de História do *campus* Araguaína do IFTO a respeito das dificuldades de ensinar e a possibilidade da utilização de tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. Isso, com a intenção de validar a pesquisa realizada e levantar requisitos para o desenvolvimento do *quiz*.

Partiu-se, então, para a escolha dos conteúdos a serem abordados no *quiz*. Decidiu-se abordar conteúdos do 3º ano do ensino médio, sendo todas as questões da plataforma oriundas de vestibulares e do Enem, por possuírem alto nível de qualidade, já que são feitas por profissionais qualificados. Isso decorreu de uma escolha pessoal dos autores deste projeto, visto que estão inseridos em seu contexto e enxergam a possibilidade de colaborar com estudantes que tenham interesse em participar do Exame Nacional do Ensino Médio (Enem). Assim como o nome do sistema que se deu através da união de *quiz* com “if” (sigla pertencente a escola que os autores estudam) dando origem a palavra QUIF.

Para avaliar o potencial de utilização do *quiz* digital, objeto desta pesquisa, foi elaborado um questionário contendo 6 questões de múltipla escolha relacionadas ao uso de *quizzes* como método de aprendizagem e as dificuldades passadas pelos alunos ao estudar história. A aplicação foi realizada no dia 27 de junho de 2018, através de um questionário impresso. No total, 31 alunos do 3º ano dos cursos técnicos integrados ao ensino médio do *campus* Araguaína do IFTO responderam o questionário.

Os dados coletados foram compilados através da planilha eletrônica do Microsoft Excel, sendo elaborado gráficos para a análise das respostas dos envolvidos. A análise foi realizada de forma qualitativa, a qual, segundo Graham Gibbs (2009), visa descrever e explicar fenômenos sociais de diversas maneiras.

O questionário foi composto pelas seguintes perguntas de múltipla escolha: 1) Em relação a história qual seria sua maior dificuldade? a) Memorização, b) Refletir sobre o tema, c) Foco, d) Contextualização, e) Nenhuma; 2) Costuma utilizar ferramentas tecnológicas para estudar? a)Sim, b)Não; 3) Acha que diminuiria as dificuldades de aprendizagem apontadas? a)Sim, b)Não; 4) Já utilizou um *quiz* digital (Kahoot, Show do Milhão...)? a)Sim, b)Não; 5) Utilizaria *quiz* digital para estudar história? a)Sim, b)Não; 6) Acha que um *quiz* facilitaria a aprendizagem? a)Sim, b)Não. O resultado do questionário permitiu validar o potencial de utilização de um *quiz* digital, bem como, para determinar os objetivos de desenvolvimento.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Em relação a análise das plataformas de *quizzes* mais acessadas observou-se que: O *quiz* Racha Cuca possui o conteúdo de história com as perguntas de múltipla escolha com cinco alternativas, no entanto não possui todos os temas necessários para o estudo, ademais não possui cadastro. O Quizur é um *quiz* com variedades de temas, inclusive de história, com perguntas que a partir do momento da escolha da alternativa já é mostrado o seu resultado, mas não possui temas exclusivos para o terceiro ano. Kahoot é um gamer com multijogadores e permite que o usuário crie uma conta e elabore perguntas para jogar com os amigos, o jogo possui tempo para cada questão a ser

respondida, mas acaba apresentando escassez de alguns conteúdos, já que não é uma ferramenta específica para a área de história.

Em seguida, realizou-se uma entrevista com um docente da área de história a respeito das dificuldades enfrentadas no processo de ensino, aprendizagem e possibilidade de utilizar ferramentas tecnológicas. Esse, inferiu que os alunos acabam demonstrando falta de interesse, foco, dificuldades para refletir a respeito dos temas, muita vezes considerando a aula de história cansativa. Mas, que a utilização de ferramentas tecnológicas poderia colaborar para diminuir tais problemas, já que os alunos estão corriqueiramente envolvidos com elas.

Posteriormente, partiu-se para a aplicação do questionário. Quanto a análise dos resultados, observou-se que uma das maiores dificuldades passadas pelos alunos do 3º ano é a memorização, algo que pode ser observado na figura 1, no qual 11 pessoas escolheram esta opção; observa-se que 9 das pessoas possuem dificuldade na contextualização; seguido de um empate com 5 escolhas em dificuldade no foco e de nenhuma dificuldade, a opção menos escolhida foi refletir sobre o tema escolhido, 1 estudante. Com isso, entende-se que o uso de *quizzes* poderia facilitar a redução dessas dificuldades sofridas já que, como mencionado, o uso de jogos educacionais promove entusiasmo, motivação, concentração e facilita na propagação do conhecimento.

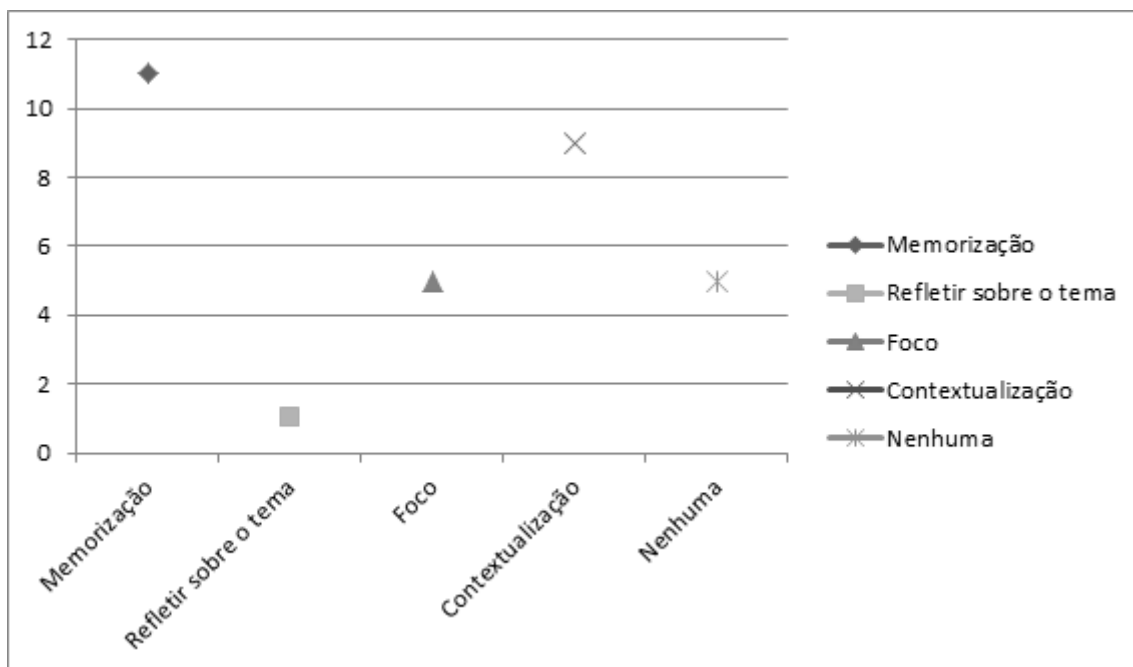


Figura 1 - Respostas sobre dificuldades enfrentadas na disciplina de história

Na figura 2, é mostrado que os estudantes já realizam o ato de mesclar a tecnologia com o aprendizado, isso ratifica o entendimento do professor de história entrevistado, mostrando que a utilização de tecnologia tem um bom alcance nos estudantes, já que 29 das pessoas utilizam

ferramentas tecnológicas para estudar, sendo apenas 2 que não usam.

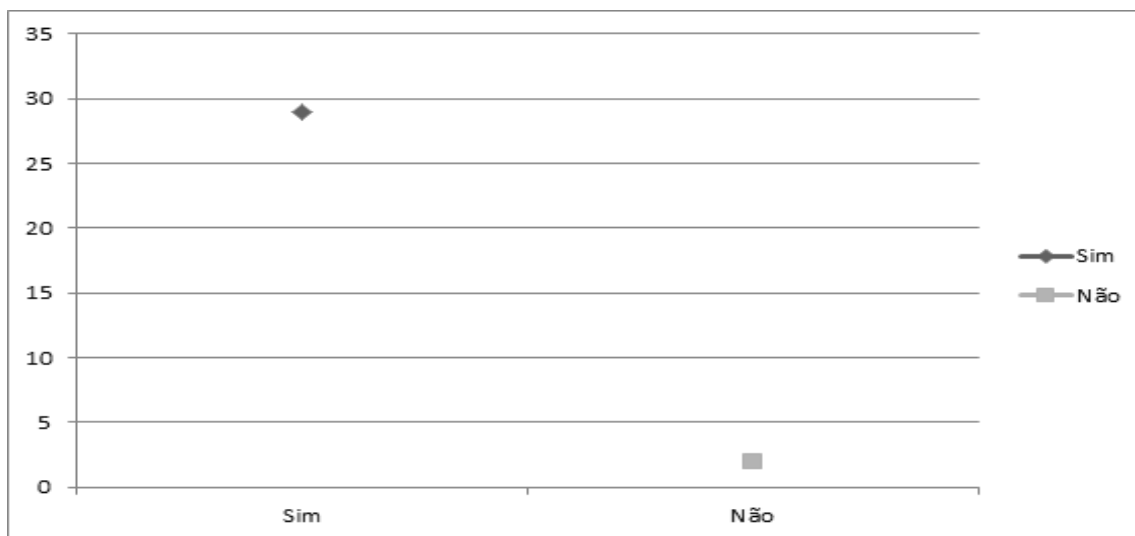


Figura 2 - Respostas sobre utilização de ferramentas tecnológicas para o estudo de história

Já na figura 3, observa-se que os estudantes entendem as ferramentas tecnológicas como meio para diminuir as dificuldades de aprendizado, sendo 29 votos “sim” e 2 “não”. Se cruzarmos este resultado com o apresentado na figura 1, os estudantes entendem que a utilização de ferramentas tecnológicas auxiliam, sobretudo, em aspectos como memorização, contextualização e foco.

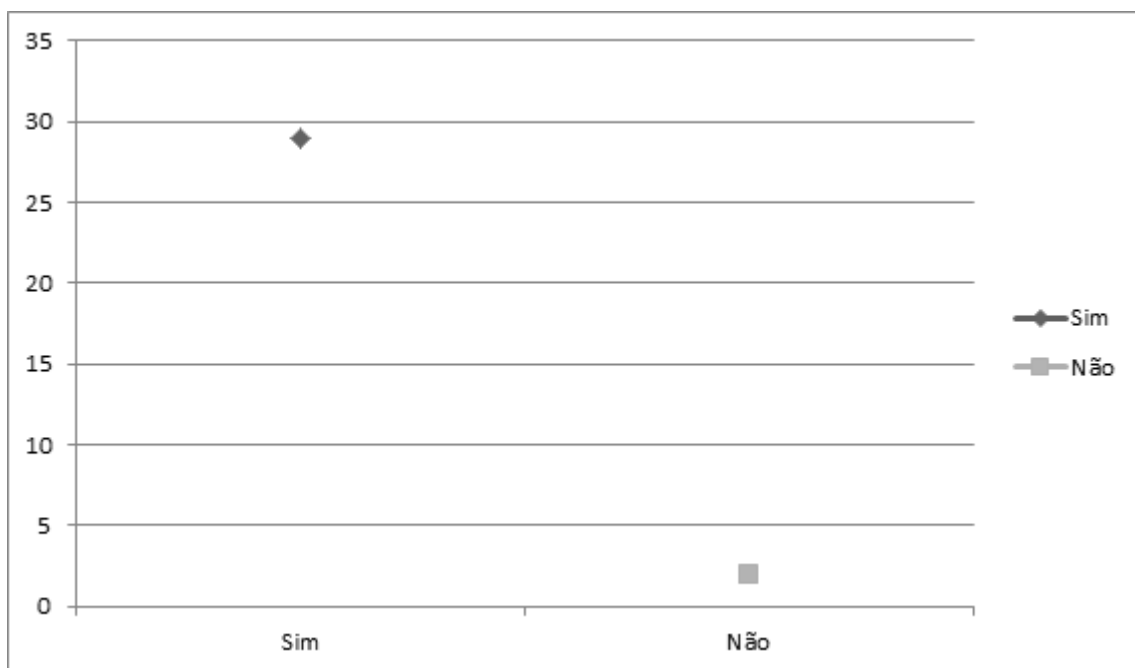


Figura 3 - Respostas sobre uso de ferramentas tecnológicas para superar as dificuldades de aprendizado

A figura 4, mostra se os estudantes têm o hábito de usar *quizzes* digitais, no qual teve um resultado semelhante de 17 votos de utilização e 14 de negação, contendo apenas uma pequena

disparidade. Este resultado pode significar que boa parte dos estudantes não conhecem *quizzes* digitais com fim de estudo.

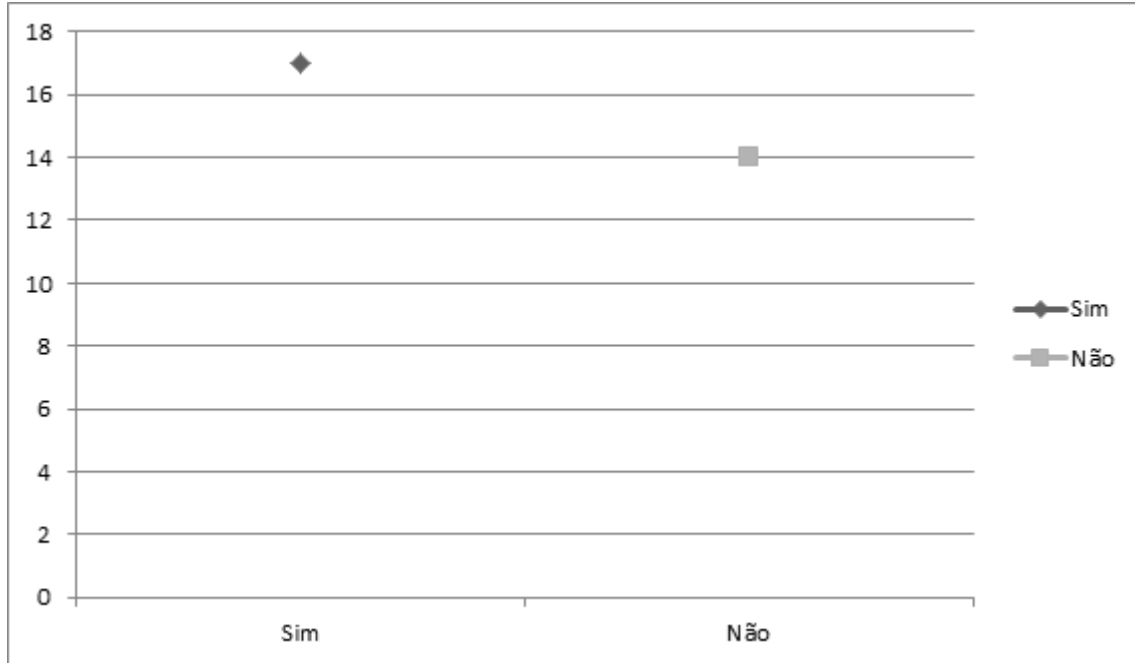


Figura 4 - Respostas sobre já ter utilizado quiz digital

A figura 5 apresenta o seguinte resultado: 29 estudantes dizem que usariam um sistema de *quizzes* para estudar história, enquanto 2 dizem que não usariam. Este resultado demonstra o potencial de uso de *quizzes* digitais na área de história. Considerando-se esses resultados com os apresentados na figura 4, pode-se interpretar que o não uso de *quiz* pode estar relacionado a escassez de opções ou a falta de *quizzes* específicos para aprendizado de algum assunto específico.

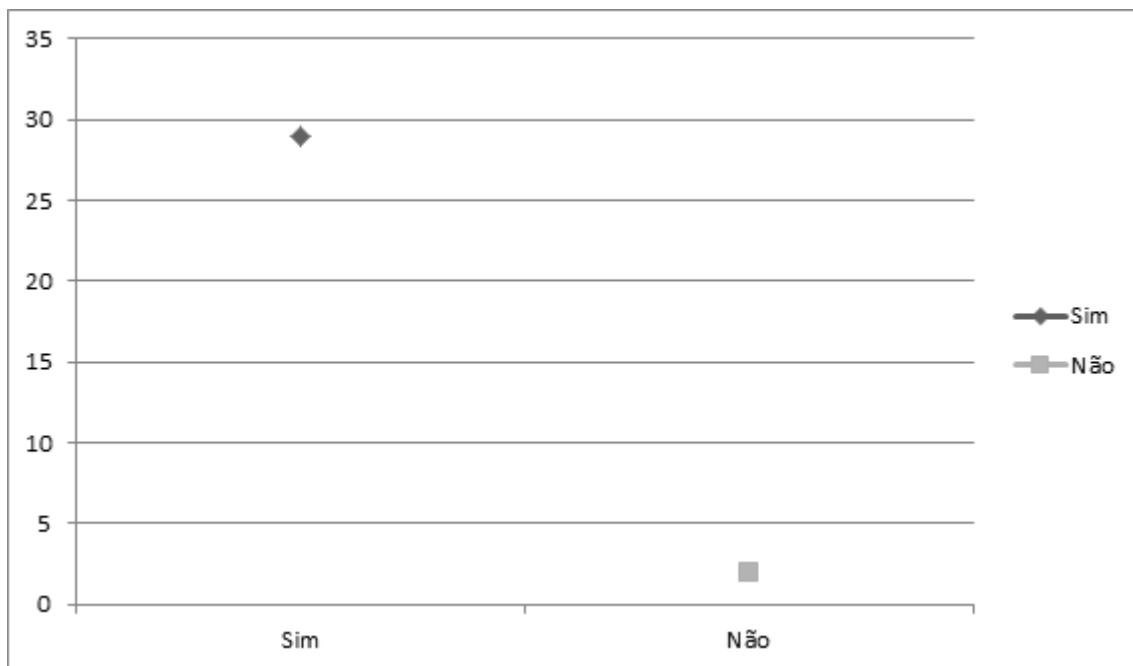


Figura 5 - Respostas sobre se utilizaria um *quiz* para estudar história

A figura 6, mostra que todos os estudantes acreditam no potencial facilitador de aprendizagem dos *quizzes*. Assim, acredita-se que apesar de alguns estudantes dizerem que não utilizaram e não utilizariam *quizzes*, todos ainda acreditam que ele facilitaria a aprendizagem.

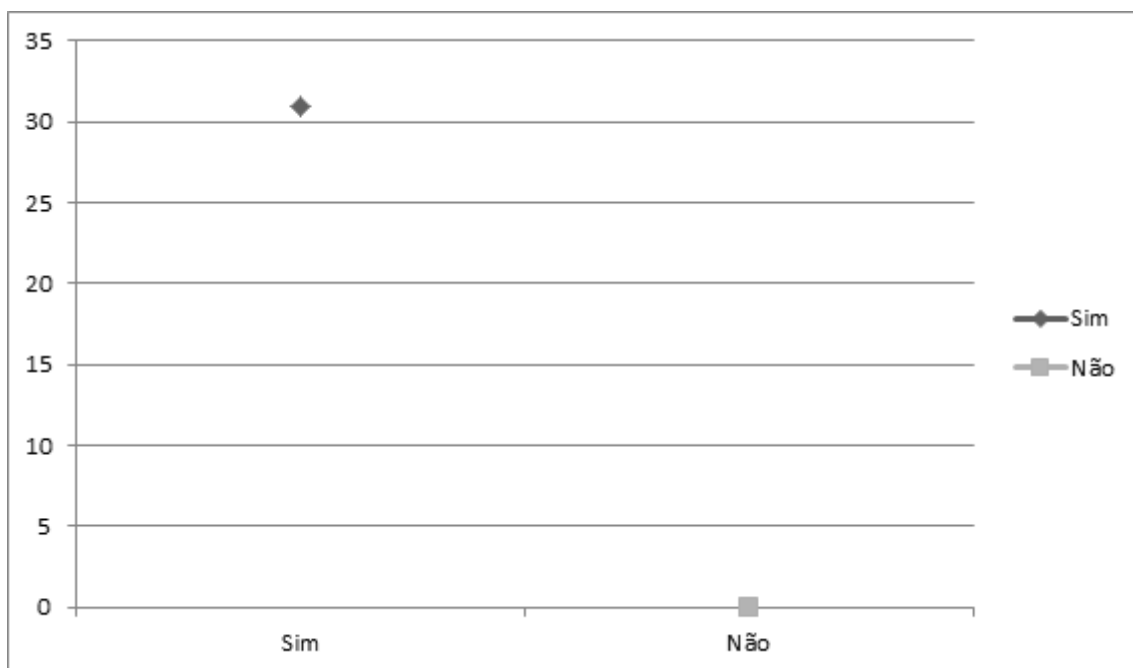


Figura 6 - Respostas sobre se um *quiz* facilitaria a aprendizagem

5 CONCLUSÃO OU CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou investigar o potencial de uso de *quizzes* para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de história e, também, verificar a viabilidade de desenvolvimento de um *quiz* digital com foco nesta área. A pesquisa mostrou que professor e alunos entendem o ensinar/aprender história como algo desafiador, pois, muitas vezes, provoca nos estudantes falta de interesse e foco e dificuldades de memorização e reflexão. Todavia, eles acreditam que os recursos tecnológicos podem auxiliar a ensinar e a aprender.

Dentre as possibilidades de recursos tecnológicos que podem auxiliar no ensino e aprendizagem de história, está o *quiz* digital, o qual, na pesquisa, os estudantes dizem já terem utilizado ou que utilizariam esse tipo de ferramenta para estudar. Além disso, o estudo mostrou que eles acreditam no potencial de *quizzes* como facilitador da aprendizagem. Neste sentido, entende-se que um *quiz* digital para ensinar/aprender história tem grande potencial de uso, tornando-se viável o desenvolvimento de tal ferramenta.

Esta pesquisa, faz parte de um estudo preliminar para o desenvolvimento de um *quiz* digital denominado QUIF. Logo, almeja-se que aqueles que usufruírem da ferramenta de aprendizagem tenham mais facilidade para memorizar, relacionar temas, refletir e manter o foco. A princípio a ferramenta será desenvolvida para uso individual com assuntos relacionados ao 3º ano do ensino médio, no entanto, futuramente, espera-se adicionar novos recursos, tais como: criar salas para jogar com amigos, adicionar o conteúdo programático do 1º e 2º ano e torná-la uma ferramenta de avaliação para os docentes.

REFERÊNCIAS

ALVES¹, Raissa Mirella Meneses et al. **O quiz como recurso pedagógico no processo educacional: apresentação de um objeto de aprendizagem**. In: Anais XIII Congresso Internacional de Tecnologia na Educação. 2015.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA. **Parâmetros nacionais de qualidade para a educação infantil**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica: Brasília (DF), 2006 v.1; il.

BOVO, Vanilda Galvão. **O uso do computador na educação de jovens e adultos**. Revista PEC, Curitiba, v. 2, n. 1, p. 105-112, 2001.

CAIMI, Flávia Eloisa. **Por que os alunos (não) aprendem História? Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de História**. Tempo, v. 11, n. 21, 2006.

CASTRO, M. L. D. de, et al. **Mídias e processos de significados**. UNISINOS. Rio Grande do Sul,

2000.

DA SILVA, João Miguel Almeida et al. **Quiz de Genética e Biologia Molecular—A experiência discente e docente no desenvolvimento de um material didático**. Cadernos UniFOA, v. 4, n. 11, p. 65-68, 2017.

DE MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Artmed Editora, 2009.

GIBBS, Graham. **Análise de dados qualitativos: coleção pesquisa qualitativa**. Bookman Editora, 2009.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. **Novas tecnologias na educação: reflexões sobre a prática**. UFAL, 2002.

PASSERINO, Liliana Maria. **Avaliação de jogos educativos computadorizados**. Taller Internacional de Software Educativo, v. 98, 1998.

RAMOS, Edla Maria Faust; ROSATELLI, Marta Costa; WAZLAWICK, Raul Sidney. **Informática na escola: um olhar multidisciplinar**. Editora UFC, 2003.

ROCHA, Sinara Socorro Duarte. **O uso do Computador na Educação: a Informática Educativa**. Revista espaço acadêmico, v. 85, 2008.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na Educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade**. Érica, 2011.

TONSIG, Sérgio Luiz. **Engenharia de software: análise e projeto de sistemas**. Ciência Moderna, 2008.

VALENTE, José Armando et al. **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas: Unicamp/NIED, v. 6, 1999.

VIEIRA, Camila da Silva Barsanulfo; MATOS, Fernando Barbosa. **Gameificação na Educação e MALL: uma proposta de aplicativo para a disciplina de Inglês para Fins Específicos dos cursos de Informática/Computação**. Revista Tecnologias na Educação, v.25, 2018

WAZLAWICK, Raul. **Engenharia de software: conceitos e práticas**. Elsevier Brasil, 2013.

