

MODALIDADE: (X) PIBID () Residência Pedagógica () Pró-Licenciatura () Demais licenciaturas

O USO DE *QUIZ* NAS AULAS DE MATEMÁTICA NO ENSINO REMOTO: Relato de experiência

Rodolfo Alberti da Silva¹; Julia Simões Gula²; Guilherme Silva Chaves³; Karine Angélica de Deus⁴;
Antônio do Nascimento Gomes⁵

RESUMO

O objetivo deste trabalho é relatar experiências obtidas através do uso de *quizzes* como recurso pedagógico e por consequência ressaltar o potencial que essa ferramenta teve para o ensino de Matemática durante o ensino remoto. Os *quizzes*, utilizando a plataforma *Kahoot!* e o programa *PowerPoint*, foram elaborados por licenciandos em Matemática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais, Campus Inconfidentes, participantes do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) e desenvolvidas com duas turmas de 7º anos de uma escola pública do estado de Minas Gerais. As aulas foram ministradas via *Google Meet*. Observamos que o uso do *quiz* traz a possibilidade de planejar aulas de consolidação, revisão e avaliação do aprendizado de maneira que torna o ensino de Matemática menos tradicional e mais prazeroso. Dessa forma, destacamos que os *quizzes* foram de extrema importância em relação a interação, dinamização das aulas, incentivo e motivação dos estudantes, além de possibilitar a professora supervisora e aos pibidianos uma avaliação das habilidades que foram adquiridas nas aulas de Matemática.

Palavras-chave: Quizzes; PIBID; Jogos no ensino de Matemática.

1 INTRODUÇÃO

O presente texto tem como intuito relatar algumas experiências desenvolvidas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS), Campus Inconfidentes, no ano de 2021, tendo como principal objetivo discutir as potencialidades do uso de *quizzes* no ensino de Matemática. As atividades desenvolvidas ocorreram durante a pandemia do covid-19 e com a suspensão das aulas presenciais, tivemos que adaptar nosso trabalho ao ensino remoto.

Em reuniões com a supervisora, conhecemos um pouco a nova rotina da escola parceira do PIBID, a dinâmica de suas aulas e alguns recursos que ela utilizava. A professora relatou a necessidade de inserir em suas aulas atividades que explorassem os diferentes recursos didáticos disponíveis na internet e que transformassem os momentos das aulas, deixando-as mais interativas e

¹ Graduando do Instituto Federal do Sul de Minas Gerais, Campus Inconfidentes (IFSULDEMINAS). E-mail: rodolfo.alberti@alunos.ifsuldeminas.edu.br

² Graduanda do Instituto Federal do Sul de Minas Gerais, Campus Inconfidentes (IFSULDEMINAS). E-mail: julia.simoos@alunos.ifsuldeminas.edu.br

³ Graduando do Instituto Federal do Sul de Minas Gerais, Campus Inconfidentes (IFSULDEMINAS). E-mail: guilherme3.chaves@alunos.ifsuldeminas.edu.br

⁴ Supervisora do PIBID/CAPES, Escola Estadual Secretário Olinto Orsini. E-mail: karine.deus@educacao.mg.gov.br

⁵ Coordenador do PIBID/CAPES, IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes. E-mail: antonio.gomes@ifsuldeminas.edu.br

dinâmicas. A proposta era planejar aulas de consolidação, revisão e que conseqüentemente davam subsídios para que a professora avaliasse a aprendizagem de seus alunos em relação ao conteúdo ensinado durante a semana. Encontramos nos *quizzes* uma alternativa para desenvolver de maneira dinâmica e interativa atividades de revisão, fixação e de avaliação dos conteúdos.

Iremos apresentar o uso feito de dois *quizzes* distintos com alunos de duas turmas de 7º anos do ensino fundamental II da escola parceira, destacando uma importante função desses jogos, que é de diagnosticar e avaliar os conhecimentos dos estudantes acerca do assunto estudado. Esse relato é relevante por compartilhar experiências, recursos didáticos e metodologias úteis ao ensino de Matemática, mesmo que este não ocorra de maneira presencial.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Há muito tempo ocorrem debates na área da Educação Matemática sobre o uso das tecnologias e jogos como metodologias de ensino. Os jogos são geralmente citados por serem recursos associados à ideia de dinamização das aulas e de diversão (GRANDO, 2007). O jogo pode ser utilizado para facilitar a aprendizagem, para construir e exercitar conceitos e tem a potencialidade de desencadear posturas e atitudes que colaboram com o desenvolvimento dos alunos (MIORIM; FIORENTINI, 1990)

O quiz é um tipo de jogo em formato de questionário, com alternativas onde os alunos julgam qual a opção é a correta e tem como objetivo exercitar e avaliar os conhecimentos sobre determinado assunto. Oliveira e Moita (2016) dizem que há vários benefícios proporcionados com o uso dos *quizzes* nas aulas de Matemática: contribui na identificação de lacunas no conhecimento de determinado assunto; auxilia a exercitar e fixar o conteúdo; possibilita que o aluno se autoavalie; desperta o interesse dos estudantes; é uma forma do professor obter um *feedback* do estudante e incentivá-lo a estudar; auxilia no desenvolvimento do raciocínio lógico e do senso crítico; além de favorecer a curiosidade, a criatividade e autonomia dos alunos.

3 MATERIAL E MÉTODOS

O presente texto se trata de um relato de experiência de um grupo bolsistas do PIBID, subgrupo da Matemática, no período de outubro de 2020 a dezembro de 2021. As atividades com os *quizzes* foram desenvolvidas com alunos de 7º anos de uma escola pública da cidade de Bueno Brandão do estado de Minas Gerais.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Em uma das experiências foi utilizada a plataforma *Kahoot!*⁶, que é uma plataforma de aprendizagem gratuita baseada na gamificação, onde é possível criar atividades educativas em forma de *quizzes*, desafios e outros jogos personalizados e interativos. Os *quizzes* produzidos, utilizando o *Kahoot!*, visavam complementar, revisar e conseqüentemente avaliar a aprendizagem dos alunos em relação aos conteúdos trabalhados pela professora supervisora que eram: os números decimais e as relações com as frações, às unidades de medidas de comprimento e de capacidade.

Antes de iniciar a atividade, houve um momento de apresentação dos objetivos da aula e do funcionamento do aplicativo. Após esse momento, compartilhamos o *link* do jogo e os alunos acessavam a atividade pelo celular ou *notebook* onde eles liam as perguntas, marcavam a opção correta e recebiam uma pontuação de acordo com o tempo que levou para responder corretamente à questão. Pelo fato de os alunos terem momentos individuais de acesso ao *quiz*, acompanhamos a participação de cada aluno por meio de uma tela do *Kahoot!* que apresenta o *ranking*. Essa tela foi projetada pelo *Google Meet* para que pudéssemos acompanhar quais alunos já haviam participado, quais ainda faltavam e identificar em tempo real quais as questões que eles estavam apresentando mais dificuldades.

Consideramos que o fato de termos a liberdade de criar as perguntas e a interação promovida, são o grande potencial dessa ferramenta. Além disso, ao final das questões o *Kahoot!* fornece um relatório eletrônico com as notas de cada aluno, com o desempenho geral da turma, sobre quais questões os alunos apresentaram mais dificuldades e quais alunos precisam de ajuda.

Foi criado também o *quiz* “Jogo de Perguntas e Respostas”, utilizando o *PowerPoint*, um programa de edição, criação e apresentação de *slides*, desenvolvido pela empresa *Microsoft*. Nessa segunda experiência que vamos relatar procuramos permitir que, além dos alunos demonstrarem as habilidades matemáticas adquiridas em relação ao conteúdo, também se expressassem oralmente sobre elas.

O *quiz* foi elaborado em formato de apresentação de slides e foram criadas 18 perguntas sobre números decimais. Cada *slide* se dispunha de uma pergunta, acompanhada por outro *slide*, com sua respectiva resposta. Para evitar que ao percorrermos os *slides* durante a apresentação, as respostas ficassem visíveis aos alunos, optamos por adotar o uso dos *hiperlinks* como uma alternativa. Em decorrência disso, criamos um *slide*, na parte inicial da apresentação, para servir de interface do jogo e nele adicionamos alguns “botões” (questões), numerados de 1 a 18. Cada “botão” levava direto a uma pergunta do *quiz*, através de *hiperlinks*. Outro *hiperlink* foi incluído na página das perguntas e respostas para nos direcionar à página inicial sempre que uma questão fosse plenamente resolvida e debatida.

⁶ A plataforma pode ser acessada pelo site <https://kahoot.it/>

Após explicar aos alunos o objetivo do jogo, orientamos que algum aluno deveria começar o jogo, escolhendo aleatoriamente uma questão dentre as opções disponíveis. Clicamos e lemos cada questão para o aluno e ele poderia desfrutar de um tempo para resolver a questão. Se o aluno conseguisse responder à questão ele poderia falar sua resposta, ou se caso precisasse, poderia pedir ajuda aos colegas, pibidianos ou à professora.

O *PowerPoint* é mais conhecido e utilizado como um programa para apresentações, mas ao planejarmos essa aula, vimos que ele é um recurso versátil e que pode promover a interação dentro de sala de aula. Dessa forma, a utilização do *quiz* no formato de *slides* apresenta grande potencialidade de ser uma ferramenta de avaliação pelo professor, além de modificar a dinâmica das aulas remotas tornando-as mais dialogadas, interativas e com *feedback* instantâneo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi observado que os *quizzes*, além de ser uma ferramenta de ensino lúdica, chamam a atenção dos estudantes porque proporciona agilidade na resolução e gera automaticamente um *ranking*. Esses *quizzes* foram muito importantes para que a professora e pibidianos pudessem observar e avaliar o desempenho individual de cada aluno e da turma em geral, com relação a compreensão do conteúdo ensinado, através dos *rankings*, da sua participação durante a aula e das dúvidas surgidas no decorrer da atividade e decorrentes da matéria.

AGRADECIMENTOS

Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (**Pibid**), da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil.

REFERÊNCIAS

GRANDO, R. C. Concepções quanto ao uso de jogos no ensino da Matemática. **Revista de Educação Matemática**, São Paulo, v. 10, p. 45-52, 2007.

MIORIM, M. A.; FIORENTINI, D. Uma reflexão sobre o uso de materiais concretos e jogos no Ensino da Matemática. **Boletim da SBEM-SP**, São Paulo, v. 4, n. 7, p. 5-10, 1990.

OLIVEIRA, A. D. de.; MOITA, F. M. G. da S. C. **Quizz, na sala de aula: uma ferramenta de inclusão no processo de ensino e aprendizagem de matemática**. In: II Congresso Internacional de Educação Inclusiva (II CINTEDI), 2., Campo Grande, Anais [...]. Campo Grande, 2016.