

APLICAÇÃO DE QUIZZES E JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO- APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE BIOLOGIA DE CELULAR E MOLECULAR

Angelina Germana Jones¹
Rebeca Magalhães Pedrosa Rocha²

RESUMO

O uso de *quizzes* e jogos constitui ferramenta potencial para o exercício de ensino, pois estes podem proporcionar uma forma de aprendizagem divertida para os estudantes. O objetivo do presente trabalho é avaliar os resultados obtidos na execução do Programa de Bolsa de Monitoria usando *quizzes* e jogos como estratégia de ensino-aprendizagem. A execução da monitoria consistiu na criação de *quizzes* e jogos, aplicados aos estudantes dos cursos de Enfermagem e Farmácia. Foram aplicados 7 *quizzes* e 6 jogos num total de 13 encontros. Os *quizzes* foram elaborados no word e os jogos, no site *wordwall.net*. Registraram-se respostas de 31 estudantes, 9 para os *quizzes* e 22 para os jogos, com 7 e 8 acertos, respectivamente. Os números representam uma baixa participação na resolução das atividades (*quizzes* e jogos), que pode estar associada à falta de interesse para alguns e impossibilidade para outros devido ao horário. Quanto aos jogos, o grande número de respostas erradas mostra que maior parte dos participantes aderiram à estratégia pelo fato de a plataforma ser divertida, o que leva o estudante a responder as questões sem uma prévia preparação, por saber que pode repetir quantas vezes quiser até acertar. Por outro lado, os resultados dos *quizzes* demonstram maior responsabilidade do(a) estudante ao responder, exigindo-o(a) a realizar um estudo prévio sobre o conteúdo. Conclui-se, portanto, que a utilização de *quizzes* representa uma boa estratégia de ensino-aprendizagem, sendo a melhor entre ambas.

Palavras-chave: Aprendizagem Quiz Jogos Programa de Bolsa de Monitoria .

Unilab, ICS, Discente, juelmajones5@gmail.com¹
UNILAB, ICS, Docente, rebecarocha@unilab.edu.br²



INTRODUÇÃO

Segundo Haddad et al. (1993), considera-se que ensinar é facilitar a aprendizagem, criando condições para que o outro, a partir dele próprio aprenda e cresça. Além disso, esses autores acrescentam que o indivíduo é o centro da aprendizagem e que esta se processa em função do desenvolvimento e interesse do aluno. Neste sentido, as estratégias de ensino-aprendizagem são definidas como o caminho que facilitará a passagem dos alunos da situação em que se encontram até alcançarem os objetivos fixados, tanto os de natureza técnico-profissional, como os de desenvolvimento individual como pessoa humana e como agente transformador (MOURA e MESQUITA, 2009). Por outro lado, o ensino fundamenta-se na estimulação, a qual é favorecida pela adoção de recursos didáticos que facilitam a aprendizagem. É importante que os professores criem estratégias de ensino e aprendizagem de modo que haja uma interação entre o aluno e professor durante as aulas. A implementação de uma boa estratégia de ensino pode facilitar no aprendizado, bem como pode despertar o interesse e provocar a discussão e detalhes, desencadeando perguntas e gerando idéias (MOURA; MESQUITA, 2009).

Dentre as inúmeras estratégias que podem ser usadas para o ensino-aprendizagem, destaca-se a aplicação de jogos virtuais. Silva et al. (2020) consideram que os jogos virtuais são atualmente uma tendência tecnológica que visa a diversão e entretenimento, sendo utilizados em inúmeros setores como ferramenta de preparação e capacitação de profissionais. Os jogos podem desenvolver inúmeras valências que estimulam o aprendizado, como concentração, raciocínio rápido, ação e interação, além de serem atrativos por terem características que os tornam divertidos e desafiadores (CANI et al. 2017). Para Raulino et al. (2018), a utilização de *quizzes* ao término de cada aula, é uma maneira bastante eficiente de verificar a absorção de conteúdo pelo discente. A utilização de *quizzes* também desperta ao estudante o interesse pelo tema que será estudado, fixação do conteúdo com maior facilidade, e possibilita ao estudante realizar auto-avaliações. Adicionalmente, a aplicação de jogos virtuais também se constitui uma ferramenta promissora a ser adotada durante encontros de Monitoria, uma vez que facilita a interação e dinâmica dos estudantes com o monitor, contribuindo para uma melhor aprendizagem para todos.

Dessa forma, o objetivo do presente trabalho foi avaliar os resultados obtidos na execução do Programa de Bolsa de Monitoria, usando *quizzes* e jogos como estratégia de ensino-aprendizagem da disciplina de Biologia Celular e Molecular.

METODOLOGIA

Tratou-se de uma pesquisa com metodologia de abordagem quantitativa, consistindo na criação de *quizzes* e jogos, os quais foram aplicados a 53 estudantes dos cursos de Enfermagem e Farmácia do primeiro semestre da disciplina de Biologia celular e molecular. Foram aplicados 7 *quizzes* e 6 jogos, totalizando 13 encontros realizados na plataforma digital *Google Meet*. Os *quizzes* foram elaborados no word e os jogos, no site *wordwall.net*, ambos com acessos compartilhados via e-mail e *WhatsApp*.

Com relação ao funcionamento do jogo no site *wordwall.net*, a monitora acessou o site, criou algumas perguntas sobre o conteúdo ministrado em sala de aula e adicionou as respectivas respostas. Após a criação



do jogo, o link foi disponibilizado aos estudantes. O estudante ao acessar o link, abriu inicialmente uma janela para colocar o seu nome. Em seguida, uma outra janela com as perguntas foi aberta e o estudante precisava arrastar e soltar cada palavra-chave abaixo da sua definição. Finalizado esse processo, o número de respostas certas e erradas era divulgado. Finalmente, o estudante tinha algumas opções como: visualizar as respostas corrigidas, ver a tabela de pontuação, exibir as suas respostas, ou começar o jogo novamente.

Já para os *quizzes*, a monitora inicialmente acessou o *Word* para a elaboração de questionários com perguntas abertas e fechadas sobre temas ministrados em sala de aula pela professora. Após a elaboração dos questionários, os mesmos eram disponibilizados para os estudantes. Ao responder aos exercícios propostos, o estudante enviava de volta para o monitor através dos meios já citados para possíveis correções.

Realizavam-se ainda encontros de monitoria via *Google meet* às sextas-feira (12h30-13h30) para esclarecimentos de possíveis dúvidas apresentadas pelos estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dos 7 *quizzes* e 6 jogos aplicados para os 53 estudantes, registraram-se respostas de 31 estudantes, 9 para os *quizzes* e 22 para os jogos, com 7 e 8 acertos, respectivamente (Tabela 1).

Tabela 1. Quantitativo de alunos participantes dos jogos (respostas), bem como os seus acertos e erros.



Os números representam uma baixa participação na resolução das atividades (*quizzes* e jogos), a qual pode estar associada à falta de interesse para alguns e impossibilidade para outros devido ao horário. Quanto aos jogos, o grande número de respostas erradas mostra que a maior parte dos participantes aderiu à estratégia pelo fato da plataforma ser divertida, o que leva ao estudante responder as questões sem uma prévia preparação, por saber que pode repetir quantas vezes quiser até acertar. Por outro lado, os resultados dos *quizzes* demonstram maior responsabilidade do(a) estudante ao responder, exigindo-o(a) a realizar um estudo prévio sobre o conteúdo.

O uso de *quizzes* e jogos como estratégia de ensino-aprendizagem tem sido uma ferramenta eficaz para os estudantes, sobretudo nesse período de pandemia que as aulas têm sido à distância. Vale salientar que neste período de ensino remoto, constata-se pouca participação dos estudantes durante as aulas e encontros de monitoria. Portanto, a criação de jogos ou *quizzes* para serem aplicados ao final da aula, ajudaria bastante na fixação do conteúdo, bem como tornaria o estudante mais concentrado, ágil, e com ânimo.

CONCLUSÕES



Portanto, a utilização de *quizzes* representa uma boa estratégia de ensino-aprendizagem, sendo a melhor entre ambas as abordagens aplicadas. Sugere-se também a criação de métodos de incentivo para maior adesão e participação dos estudantes aos encontros de monitoria, como por exemplo a aplicação de notas, bem como reforçar a divulgação sobre a existência e importância do Programa de Monitoria na vida acadêmica dos estudantes.

AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Bolsa de Monitoria (PBM) da Unilab pela concessão da bolsa e pela oportunidade de me permitir auxiliar aos colegas;

À minha orientadora pela paciência e pontualidade nas orientações.

REFERÊNCIAS

CANI, Josiane Brunetti et al. Análise de jogos digitais em dispositivos móveis para aprendizagem de línguas estrangeiras. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, v. 17, n. 3, p. 455-481, 2017.

DA SILVA, Pedro et al. A INTENÇÃO DE USO DE JOGOS VIRTUAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLARES. **RENOTE**, v. 18, n. 1, 2020.

HADDAD, M.do C.L. et al. Enfermagem medicocirúrgica: uma nova abordagem de ensino e sua avaliação pelo aluno. **Rev.latino-am.enfermagem**, Ribeirão Preto, v. 2, p. 97-112, jul./1993.

MOURA, Elaine Cristina Carvalho; MESQUITA, Lúcia de Fátima Carvalho. Estratégias de ensino-aprendizagem na percepção de graduandos de enfermagem. **Revista brasileira de Enfermagem**, v. 63, n. 5, p. 793-798, 2010.

RAULINO, Inara Erice de Souza Alves et al. QUIZ EM METODOLOGIAS ATIVAS: SUPORTE NO ENSINO APRENDIZAGEM. **QUIZ EM METODOLOGIAS ATIVAS: SUPORTE NO ENSINO APRENDIZAGEM**, p.



1-388-416, 2018.

STACCIARINI, Jeanne Marie R.; ESPERIDIÃO, Elizabeth. Repensando estratégias de ensino no processo de aprendizagem. **Rev Lat Am Enferm**, v. 7, n. 5, p. 59-66, 1999.

