PROJETO DE INTERVENÇÃO: QUIZ EDUCATIVO NA ESCOLA EMEF MARIA AUGUSTA RUSSO DOS SANTOS EM REDENÇÃO/CE

Antonio Evanilson De Sousa Gouveia[1]
Samuel Dos Santos Silva[2]
Cássio Marinho Campelo[3]
Cinthia Marques Magalhães Paschoal[4]

RESUMO

O projeto "Quiz Educativo: Incentivando o Aprendizado Ativo no 8º Ano D" foi desenvolvido na EEMTI Maria Augusta Russo dos Santos com o propósito de revisar e consolidar conteúdos da pré-avaliação. Diante do desinteresse observado pelos métodos tradicionais de ensino, optou-se por um quiz educativo para estimular a participação dos alunos através da gamificação na disciplina de Ciências. Divididos em equipes, os alunos responderam 15 perguntas sobre temas como fases da lua e estações do ano. Após coletar *feedback* e analisar resultados, constatou-se que a estratégia não apenas aumentou o engajamento e a motivação dos alunos, mas também promoveu o desenvolvimento de habilidades em cooperação e comunicação. O feedback positivo dos alunos evidenciou o desejo de repetir a atividade, reforçando a eficácia da gamificação como metodologia pedagógica. Assim, o projeto não só alcançou seus objetivos imediatos de revisão curricular, mas também apontou para futuras inovações pedagógicas, destacando a gamificação como ferramenta promissora na educação.

Palavras-chave: quiz educativo; ensino; ciências.

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira - UNILAB, ICEN, Discente, evanilson@aluno.unilab.edu.br[1]
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira - UNILAB, ICEN, Discente, samuelsam333@aluno.unilab.edu.br[2]
EMEF Maria Augusta Russo dos Santos, Ensino Fundamental, Docente, kciocampello@gmail.com[3]
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira - UNILAB, ICEN , Docente, cinthiam.paschoal@unilab.edu.br[4]

ISSN: 2447-6161

INTRODUÇÃO

O projeto de intervenção aplicado na EEMTI Maria Augusta Russo dos Santos, localizada na cidade de Redenção/CE, intitulado "Quiz Educativo: Incentivando o Aprendizado Ativo no 8º Ano D", foi desenvolvido com o objetivo de revisar e consolidar os conteúdos estudados em sala de aula, em preparação para a primeira avaliação da turma na semana seguinte. As perguntas do quiz abordaram temas como fases da lua, rotação e translação da Terra, estações do ano e clima.

Observações iniciais em sala de aula identificaram a necessidade de métodos inovadores para estimular o interesse dos alunos e melhorar a retenção dos conteúdos estudados. Por isso, optou-se pelo uso de um quiz educativo, que combina elementos de gamificação com o conteúdo curricular. Alunos do 8º ano frequentemente demonstram desinteresse pelas metodologias tradicionais de ensino, muitas vezes atribuível à monotonia das aulas e à ausência de elementos interativos. Pesquisas indicam que a gamificação na educação pode aumentar significativamente o envolvimento e a motivação dos alunos, fazendo do quiz uma estratégia promissora (CNN Brasil, 2023).

O objetivo geral do projeto foi promover o engajamento e a participação ativa dos alunos através da gamificação do conteúdo curricular. Com isso, buscou-se avaliar o impacto do quiz no desempenho e aprendizado dos alunos.

METODOLOGIA

O projeto foi estruturado em três fases principais. No início, foi realizado um diagnóstico, com observações em sala de aula e diálogo com o professor supervisor para identificar as maiores necessidades dos alunos. Em seguida, passou-se ao desenvolvimento e implementação do quiz, o que envolveu a elaboração das perguntas, a criação dos slides de apresentação, o planejamento da aplicação e a definição das regras. Por fim, após a execução, houve a avaliação, com a coleta de feedback dos alunos e a análise dos resultados obtidos.

O projeto foi realizado no dia 15 de abril de 2024. Conforme as regras definidas durante o planejamento, o professor sugeriu que a turma fosse dividida em time das meninas e time dos meninos, com cada time elegendo um(a) líder para representar o grupo e dar a resposta final. A escolha do(a) líder foi rápida no time das meninas, enquanto no time dos meninos foi necessário que o professor indicasse alguém.

A sequência das respostas foi decidida por "ímpar ou par". O quiz consistia em 15 perguntas de múltipla escolha, alternadas entre os times. Por exemplo, o time das meninas começava com a pergunta 1; acertando ou errando, a pergunta seguinte era respondida pelo time dos meninos. Em caso de erro, a pergunta não passava para o time seguinte, a menos que o time optasse por não responder.

Durante a dinâmica, um estagiário lia as perguntas, que também eram apresentadas nos slides para que toda a turma pudesse acompanhar. A disputa terminou com a vitória das meninas, que acertaram todas as perguntas destinadas ao seu time, enquanto os meninos erraram apenas uma.

Ao final, foram distribuídos mimos (doces) para todos os alunos, independentemente de terem vencido ou não, e a equipe vencedora recebeu 2 pontos na avaliação. Além disso, foram colocadas perguntas na lousa para avaliar a aplicação do projeto: “1- Gostou da atividade? 2- Você aprendeu alguma coisa? 3- O que você aprendeu? 4- O que você achou do quiz?”. Todos os alunos responderam em uma folha, entregando suas respostas ao final da aula. As duas primeiras perguntas deveriam ser respondidas com SIM ou NÃO, enquanto as duas últimas exigiam respostas dissertativas.

ISSN: 2447-6161

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a coleta do feedback dos alunos, foi realizada uma análise dos dados obtidos.

Figura 1: Gráfico dos resultados do *feedback*



Fonte: Próprio autor

Analisando os gráficos da Figura 1, observa-se que em relação à pergunta “Gostou da atividade?”, 22 alunos responderam que sim e 1 respondeu que não. Para a pergunta “você aprendeu alguma coisa?”, 19 alunos responderam que sim e 4 alunos responderam que não. Percebe-se que a intervenção mostrou resultados positivos, com os alunos demonstrando maior interesse e participação. Além disso, eles mostraram domínio do conteúdo e habilidades de trabalho em equipe. O *feedback* indicou que os alunos se sentiram mais motivados e engajados com o uso do quiz e que gostariam de repetir a experiência, alguns alunos falaram as seguintes frases “voltem todas as aulas”, “queremos o quiz novamente”, “quando vai haver novamente essa dinâmica” e etc. A dinâmica de grupo contribuiu para fortalecer as habilidades de cooperação e comunicação entre os alunos.

Para as duas últimas perguntas do questionário, "O que você aprendeu?" e "O que você achou do quiz?", que eram de caráter aberto, houve uma diversidade de respostas. No entanto, a grande maioria foi positiva, com apenas uma opinião negativa. Entre as respostas, destacaram-se comentários como: "Aprendi sobre as fases da lua", "Entendi a diferença entre rotação e translação", "O quiz foi muito divertido, queria que fosse feito em todas as aulas", e "A dinâmica foi importante para revisar o conteúdo". A única resposta negativa foi registrada na pergunta "O que você aprendeu?", em que um(a) aluno(a) simplesmente declarou: "Foi ruim". Apesar dessa exceção, o *feedback* geral demonstrou que o quiz atingiu seus objetivos, proporcionando aprendizado e engajamento, além de ser percebido como uma forma lúdica e eficaz de revisão do conteúdo. Isso reforça o valor de metodologias interativas no ensino, evidenciando o quanto podem contribuir para a assimilação dos conceitos e o envolvimento dos alunos. No entanto, uma implementação bem-sucedida requer planejamento cuidadoso e adaptação contínua com base no *feedback* dos alunos e professores. A integração de tecnologias educativas pode transformar a experiência de aprendizagem, tornando-a mais atrativa e eficaz.

CONCLUSÕES

O uso de um quiz educativo, como ferramenta de revisão e consolidação dos conteúdos, demonstrou ser uma estratégia eficaz para aumentar o engajamento e a participação dos alunos. Com os dados coletados e analisados após a intervenção indicam que os alunos não apenas se envolveram mais com a atividade, mas também mostraram maior domínio dos conteúdos abordados, além de desenvolverem habilidades importantes de cooperação e comunicação. A divisão dos alunos em equipes e a gamificação do processo de aprendizagem contribuíram para um ambiente de sala de aula mais dinâmico e interativo.

O *feedback* positivo dos alunos, que expressaram desejo de repetir a atividade, reforça a eficácia da gamificação como metodologia pedagógica. A experiência mostrou que a implementação de atividades lúdicas e interativas pode combater o desinteresse comum nas metodologias tradicionais de ensino, promovendo uma aprendizagem mais significativa e motivadora.

Portanto, a iniciativa "Quiz Educativo" não só atingiu seus objetivos imediatos de revisão de conteúdos e preparação para avaliações, mas também abriu caminho para futuras intervenções pedagógicas inovadoras. O sucesso deste projeto sugere que a gamificação pode ser uma poderosa aliada na educação.

ISSN: 2447-6161

AGRADECIMENTOS

Agradeço a escola EMEF Maria Augusta Russo dos Santos pela oportunidade e experiencia adquirida. Também agradeço a UNILAB e o curso de Licenciatura em Física, que possui um curso e incrível e disciplinas de Estágios Supervisionados, disciplinas importantes para a formação docente.

REFERÊNCIAS

CNN BRASIL. **Gamificação na educação:** entenda o que é, importância e como pode ser usada. 2023. Disponível em: https://www.cnnbrasil.com.br/lifestyle/gamificacao-na-educacao/ Acesso em: 09/07/2024.

ISSN: 2447-6161