

O USO DA PLATAFORMA QUIZZIZ COMO METODOLOGIA DE APRENDIZAGEM: RELATO DE EXPERIENCIA

José Lucas Avelino Costa ¹

jose.costa@aluno.unifametro.edu.br

Josenilda Malveira Cavalcanti ²

Josenilda.cavalcanti@professor.unifametro.edu.br

¹ Discente - Centro Universitário Fametro - Unifametro)

² Docente - Centro Universitário Fametro - Unifametro)

Área Temática: Ensino, Pesquisa e Extensão em Educação

Área de Conhecimento: Ciências da Saúde

Encontro Científico: IX Encontro de Monitoria e Iniciação Científica

RESUMO

Introdução: Através dos avanços tecnológicos, as metodologias ativas são complementos que podemos utilizar com objetivo de deixar uma forma mais atrativa para os alunos, para isso, há necessidade de investir em metodologias alternativas que consigam atender todos os estudantes, desenvolvendo com eles o interesse pelos conteúdos e facilitando o processo de aprendizagem dentre estas metodologias está o quiz onde podemos realizar um jogo de perguntas e respostas de forma de múltiplas escolhas. **Objetivo:** Relatar a experiencia do monitor do curso de Fisioterapia da Unifametro utilizando a plataforma Quizziz. **Métodos:** Trata-se de um relato de experiência realizado no período de março a setembro de 2022. **Resultados:** o Quiz foi uma metodologia mais utilizada pois é a alternativa onde mais abrange conhecimento de forma dinâmica e até divertida provocando a competitividade sadia entre os alunos e também por meio dessa ferramenta os discentes estariam ampliando seus conhecimentos, e sendo capacitados para futuras avaliações. Por ser uma metodologia mais interativa tem prendido mais a atenção dos alunos nas aulas remotas aumentando o nível de concentração e a comunicação entre pares e o desenvolvimento do pensamento crítico. **Considerações finais:** O jogo virtual foi importante para a revisão de conteúdos antes da prova teórica da disciplina e com auxílio do quiz foi percebido uma melhora na dinâmica entre o monitor e os demais alunos, fazendo com que assim as dúvidas fossem esclarecidas e também

percebendo que foi proporcionada uma forma de ensino e aprendizagem para todos envolvidos na disciplina.

Palavras-chave: Metodologia Ativa; Monitoria; Fisioterapia; Quiz, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

“A Monitoria tem como objetivo facilitar o aprendizado dos discentes e incentivar a participação do aluno, o que leva a um melhor entendimento da disciplina, fazendo o uso das metodologias ativas como facilitadoras para transmissão e melhor fixação do conteúdo.” (BURGOS et al., 2019)

Através dos avanços tecnológicos, as metodologias ativas são complementos que podemos utilizar com objetivo de deixar uma forma mais atrativa para os alunos. Para isso, há necessidade de investir em metodologias alternativas que consigam atender todos os estudantes, desenvolvendo com eles o interesse pelos conteúdos e facilitando o processo de aprendizagem. Dentre estas metodologias está o quiz onde podemos realizar um jogo de perguntas e respostas de forma de múltiplas escolhas.

É importante destacar a proximidade entre o monitor e os demais alunos em decorrência da faixa etária, dialetos utilizados, gostos e própria condição de aprendiz, favorecendo a aprendizagem do aluno que está cursando a disciplina mediada ou facilitada pelo monitor (GONÇALVES et al., 2020)

Para Tarja (2011) Na era digital a qual estamos inseridos, os recursos tecnológicos disponíveis em ambientes educacionais proporcionam novas formas de aprendizado, as quais se configuram por meio de softwares, jogos, dentre outros (TARJA 2011).

Segundo Bates (2016), o que distingue a era digital de todas as anteriores, o desenvolvimento da tecnologia em ritmo acelerado e a imersão das pessoas nas atividades de cunho tecnológico no cotidiano. Sendo assim é correto pontuar o impacto da internet sobre a educação como uma mudança de paradigma, principalmente em termos de tecnologia educacional. (BATES, 2016)

O site Quizizz é uma empresa indiana de software educacional que cria e vende uma plataforma em forma de game de engajamento estudantil. O software é usado em aula por mais de 50 milhões em todo mundo em trabalhos em grupo, revisão pré-teste, avaliações formativas e questionários.

A plataforma permite que crie do zero, copie atividades inteiras ou misture e combine para atender às necessidades dos alunos com design inclusivo e acessível com uma tabela de classificação, temas, música e muito mais para motivar os alunos. Com relatório instantâneo que permite ver o desempenho geral da turma.

O dicionário de língua inglesa Oxford apresenta como resultado de busca da palavra quiz o seguinte significado: entretenimento baseado em perguntas e respostas, que o define como jogo composto por perguntas e respostas que pode ser usado como um teste informal. Com isso, a elaboração de um roteiro de perguntas e respostas ricas em informações cuidadosamente arranjadas, abordado de maneira informal, lúdica e associado aos recursos da informática, um Quiz, foi proposta como uma possível ferramenta pedagógica.

Desta forma o presente relato visa descrever a experiência vivenciada da monitora acadêmica da disciplina de Fisioterapia Dermatofuncional, utilizando a plataforma Quizziz, como metodologia no processo de ensino e aprendizagem.

METODOLOGIA

O estudo trata-se de um relato de experiência tornado por um monitor da disciplina de Dermato Funcional na graduação em Fisioterapia do centro universitário FAMETRO - Unifametro. O relato de experiência foca na atuação da monitora utilizando a ferramenta Quiz como instrumento de ensino e aprendizagem no período de março a agosto de 2022 através da plataforma Quizziz com auxílio do Google Meet.

O quiz é um jogo de perguntas e respostas com múltiplas escolhas direcionado ao conteúdo da disciplina antecedentes da prova, onde o aluno testa seus conhecimentos de forma dinâmica e interativa. A proposta para essa dinâmica foi criar um quiz online, através da plataforma Quizziz onde eram postas questões de revisão para a prova com o conteúdo sobre Linfedema, Vitamina D, conteúdo ministrado pela professora da disciplina de Dermato Funciona abrangendo 12 questões divididas com um tempo de 30 segundos para poder responde-las e no final tem o apuramento com toda porcentagem de acertos e erros. Ao final da dinâmica, era feito a correção de todas as questões explicando cada item certo ou errado e com direito a premiação. Foi obtida uma boa porcentagem de respostas corretas, e a discussão com os alunos das incorretas gerou um debate que agregou bastante o conteúdo, podendo ser percebido pela monitora uma evolução do raciocínio clínico dos alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com as o surgimento da Pandemia e novas atualizações tecnológicas foi compreendido que o uso do Quiz na monitoria os alunos obtiveram uma maior facilidade para agregar conhecimentos, resolver casos clínicos e também houve uma interação maior que facilitou a comunicação entre o aluno e monitor pois eles se sentiam mais à vontade com o acertar ou errar além de instigar o monitor da disciplina a vontade e curiosidade de buscar mais sobre o conteúdo abordado.

Apresentar alternativas de revisão para os alunos em um componente curricular como o conteúdo de Dermato Funcional é essencial para enfrentar as dificuldades geradas nessa disciplina, como o elevado número de conteúdos trabalhados. Nesse sentido, o Quiz se mostra eficaz para revisar questões conceituais sendo relevante principalmente para aqueles alunos que apresentam dificuldades na interpretação de casos clínicos. No que diz respeito à escolha de um jogo, trazem a importância de estar adequado ao conteúdo proposto para uma maior absorção dos conceitos pelo aluno.

Sobre a necessidade de romper com os paradigmas tradicionais de ensino e a urgência em se implementar novos métodos, o presente estudo, houve um consenso da importância de trazer novos métodos de ensino para melhor firmar o conteúdo proposto. De acordo com Gossenheimer (2015) quando comparado com métodos de ensino mais tradicionais, o aprendizado baseado em jogos promete uma maior motivação dos alunos, por ser uma forma de apresentar o conteúdo de uma maneira mais interativa. (GOSSONHEIMER, 2015)

Os jogos com método de ensino têm como característica ser um exercício dinâmico que se torna mais atrativo para os alunos permitindo um maior desenvolvimento da aprendizagem perante o conteúdo (RAMON et al, 2017).

Portanto, o Quiz foi à metodologia mais utilizada, pois é a alternativa onde mais envolve conhecimento de forma dinâmica e até divertida, provocando a competitividade sadia entre os alunos e também expandindo o seu conhecimento, sendo assim, capacitados para futuras avaliações. Por ser uma metodologia interativa, tem fixado mais atenção dos alunos nas aulas remotas aumentando o nível de concentração e a comunicação entre pares e o desenvolvimento do pensamento crítico.

Além disso, o momento de discussão do quiz é enriquecedor por ter sido percebido uma maior desenvoltura do conteúdo, do mesmo modo que para Vargas (et al., 2018) um aspecto que deve ser destacado é a riqueza do momento oportunizado para a discussão acerca

das questões incorretas, que permite que a aprendizagem seja efetivada, além de sempre gerar debates enriquecedores sobre a resolução de casos clínicos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A monitoria acadêmica é um espaço que proporciona troca de experiências. Através dela, é possível perceber as dificuldades e potencialidades dos discentes, visto que, o monitor encontra-se também na condição de estudante.

O jogo virtual foi importante para a revisão de conteúdos antes da prova teórica da disciplina e com auxílio do quiz foi percebido uma melhora na dinâmica entre o monitor e os demais alunos, fazendo com que assim as dúvidas fossem esclarecidas e também percebendo que foi proporcionada uma forma de ensino e aprendizagem para todos envolvidos na disciplina.

A contribuição do monitor parte do conceito de fortalecer o que foi ministrado em sala de aula pela professora, e por meio da metodologia ativa, busca fazer com que se tenha um melhor rendimento na disciplina, contribuindo também com o docente para o fortalecimento do ensino/aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BURGOS, C. D. N. et al. Monitoria acadêmica na percepção dos estudantes de enfermagem. **Rev. Enferm. UFSM - REUFSM**, Santa Maria, RS, v. 9, n. 37, p. 1-14, out./2019. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reufsm/article/view/30816/html>. Acesso em: 4 out. 2020.

GONÇALVES, M. F. et al. A importância da monitoria acadêmica no ensino superior. **.PEMO**, Fortaleza, v.3, n. 1, p. 3-6, set./2020. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/3757>. Acesso em: 5 out. 2020

MARIN, M. J. S.; LIMA, E. F. G.; PAVIOTTI, A. B.; MATSUYAMA, D. T.; SILVA, L. K. D.; GONZALEZ, C.; DRUZIAN, S.; ILIAS, M. Aspectos das fortalezas e fragilidades no

uso das metodologias ativas de aprendizagem. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 34, n. 1, p. 13-20, 2010.

MATOSO, L. M. L. A IMPORTÂNCIA DA MONITORIA NA FORMAÇÃO ACADÊMICA DO MONITOR: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA. **Catussaba**, Mossoró, v. 3, n. 2, p. 77- 83, jun./2014. Disponível em: <https://repositorio.unp.br/index.php/catussaba/article/view/567>. Acesso em: 6 out. 2020.

SILVA, A. S.; MEDEIROS, S. M.; TEODÓSIO, S. S. C. S.; CHAVES, A. E. P. O quiz como ferramenta do processo de ensino-aprendizagem na enfermagem: relato de experiência. **Anais Congresso Nacional de Práticas Educativas**. v. 1, 2017

TORRES, A. A. L; BOUSQUET-SANTOS, K; ABBAD, G. S. Rede social como facilitadora de interações para a aprendizagem em saúde. **Revista Tecnologias na Educação**, v. 6, n. 11, 2014.

VARGAS, Daiana De; AHLERT, Edson Moacir. O processo de aprendizagem e avaliação através de QUIZ. **Biblioteca Digital da Univates**, Vale do taquari, v. 1, n. 1, p. 2-5, jun./2018. Disponível em: <https://univates.com.br/bdu/handle/10737/2038>. Acesso em: 7 out. 2020.