



CONEXÃO UNIFAMETRO 2020

XVI SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

A CONSTRUÇÃO DE UM QUIZ PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DA METODOLOGIA DA PESQUISA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Camille Schneider

Discente do Centro Universitário Fametro - UNIFAMETRO

camille.schneider@aluno.unifametro.edu.br

Emilly Silva Freire

Discente do Centro Universitário Fametro – UNIFAMETRO

emilly.freire@aluno.unifametro.edu.br

Lea Dias Pimentel Gomes Vasconcelos

Docente do Centro Universitário Fametro – UNIFAMETRO

lea.vasconcelos@professor.unifametro.edu.br

Cristiana Ferreira da Silva

Docente – Centro Universitário Fametro – UNIFAMETRO

cristiana.silva@professor.unifametro.edu.br

Paulo Jorge de Oliveira Ferreira

Docente – Centro Universitário Fametro – UNIFAMETRO

paulo.ferreira@professor.unifametro.edu.br

Área Temática: Promoção da Saúde e Tecnologias Aplicadas
Encontro Científico: VIII Encontro de Monitoria e Iniciação Científica

RESUMO

Introdução: O uso de dispositivos eletrônicos como o computador e celular disseminou-se devido ao crescimento das inovações tecnológicas pela nova geração, assim como também das alternativas de ferramentas de ensino como o uso de jogos. O Quiz é um jogo de perguntas e respostas feito individualmente ou em grupo, que possibilite a abordagem de diversos assuntos. Este jogo educativo é uma fermenta que possibilita a modernização do ensino-aprendizagem. **Objetivo:** Relatar a experiência de alunas integrantes de uma Iniciação Científica sobre a construção de um Quiz sobre a Metodologia da Pesquisa. **Métodos:** Relato de experiência sobre a construção de Quiz por integrantes de uma Iniciação Científica vinculada ao PROMIC. O desenvolvimento do jogo educativo ocorreu no mês de junho de 2020, executado na rede social Instagram. Obedeceu-se às seguintes etapas: criação da página no Instagram, escolha da temática, desenvolvimento de metas, delimitação do conteúdo por meio de uma revisão bibliográfica, desenvolvimento do processo e execução. **Resultados:** Foram feitas sete perguntas simples e curtas no formato de múltipla escolha e verdadeiro ou falso. Os conteúdos abordados nas questões foram os seguintes: elementos pré-textuais, aspectos da introdução em trabalhos científicos, definição de objetivo geral e específicos, elementos da metodologia,



referência bibliográfica de autores anônimos, objetivo de pesquisa qualitativa e significado de nota de roda pé. **Conclusão:** A utilização do Quiz é uma excelente alternativa, tendo em vista, que por meio dessa ferramenta tanto os discentes do projeto de pesquisa como os participantes do jogo ampliaram seus conhecimentos, e são capacitados para futuras avaliações.

Palavras-chave: Aprendizagem; Ensino; Jogo educativo; Metodologia da Pesquisa; Quiz.

INTRODUÇÃO

Em razão dos avanços tecnológicos, o contexto educacional precisou se adequar às novas demandas dos alunos, modernizando-se, a fim de permitir um ensino mais adaptado a realidade destes. As tecnologias de informação e comunicação, também conhecidas como tecnologias educacionais, podem ser consideradas como instrumentos utilizados como fins de troca de informações e experiências, busca e seleção de conteúdo, interação, como também para reflexão, construção e compartilhamento de conhecimento (SILVA, 2015).

O uso de dispositivos eletrônicos como o computador e celular disseminou-se devido ao crescimento das inovações tecnológicas pela nova geração, assim como também das alternativas de ferramentas de ensino como o uso de jogos (LIMA e CRUZ, 2016). Segundo Vargas e Ahlert (2017), o uso de jogos apresenta-se como uma metodologia ativa de forma leve, agradável e divertida na avaliação e aprendizagem dos alunos, participando de forma ativa, promovendo discussão e expressão de opiniões.

Dentre os jogos utilizados como métodos de ensino-aprendizagem, encontrados na literatura, temos o Quiz. Este é um jogo de perguntas com o objetivo de avaliar o conhecimento das pessoas participantes, em grupo ou individualmente, que devem acertar o máximo de respostas (SIGNIFICADOS, 2016). Em um estudo realizado por Souza *et al.* (2017), a utilização de um aplicativo de Quiz proporcionou a discussão de questões entre os alunos, um ambiente dinâmico, o desenvolvimento do raciocínio como também o divertimento enquanto os discentes aprimoravam e construía seu conhecimento. Persich (2019) ao aplicar o uso de Quiz para o ensino da Biologia, os alunos manifestaram sentimentos de aprovação diante da estratégia implementada, assim como continuaram posteriormente o seu uso para a revisão de conteúdos.

O Quiz é um jogo que possibilite a abordagem de diversos assuntos, logo alunas do curso de Enfermagem e integrantes de uma Iniciação Científica decidiram a criação de um Quiz que abordasse a Metodologia da Pesquisa a fim de compartilhar e avaliar o conhecimento prévio



CONEXÃO UNIFAMETRO 2020

XVI SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

dos participantes, com o propósito de contribuir na modernização do ensino-aprendizagem e disseminação de informações sobre o assunto. O estudo contribuirá na implementação de novas estratégias de ensino-aprendizagem da Metodologia da Pesquisa, assim como servir de modelo para outras disciplinas de quaisquer cursos e ensino de educação, que permitirá o dinamismo, divertimento e envolvimento ativo dos alunos na construção de seu conhecimento.

Portanto, esse trabalho possui como objetivo relatar a experiência de alunas integrantes de uma Iniciação Científica sobre a construção de um Quiz sobre a Metodologia da Pesquisa.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, tipo relato de experiência, elaborado no contexto do Programa de Monitoria e Iniciação Científica (PROMIC), vinculado à Coordenadoria de Pesquisa e Monitoria (COOPEM), do projeto de Iniciação Científica intitulado por Saúde Materno Infantil: abordagem clínica e epidemiológica da Graduação em Enfermagem do Centro Universitário Fametro (UNIFAMETRO), Campus Fortaleza-Ce. O projeto tem como objetivo principal a intervenção na realidade dos serviços de enfermagem na área materno-infantil, a partir do desenvolvimento de práticas de educação em saúde nas unidades de atenção básica e para a comunidade acadêmica, oferecendo orientações de metodologia da pesquisa científica às alunas vinculadas ao longo da vigência.

Para o aprimoramento do ensino-aprendizagem da metodologia científica, foi criado um jogo educativo do tipo “Quiz”, executado na rede social Instagram, obedecendo às seguintes etapas: criação da página no Instagram, escolha da temática, desenvolvimentos de metas, delimitação do conteúdo, desenvolvimento do processo e execução. A estratégia foi planejada para o público em geral que tinham acesso ao Instagram sob responsabilidade de seis discentes de variados semestres e de docentes vinculados ao projeto.

O desenvolvimento do Quiz ocorreu no mês de junho de 2020, iniciando-se pela criação de uma página de Instagram denominada icmaternoinfantil para fins de divulgação e execução do jogo educativo. Posteriormente, as acadêmicas realizaram um levantamento bibliográfico sobre alguns assuntos da Metodologia da Pesquisa. Normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) e livros como Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico de Cleber Cristiano Prodanov e Ernani Cesar de Freitas foram utilizados como embasamento teórico das questões.



CONEXÃO UNIFAMETRO 2020

XVI SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

Assim, cada aluna ficou responsável pela elaboração de pelo menos uma questão sobre metodologia da pesquisa, podendo escolher o assunto de sua preferência, e com o objetivo de formar no final um jogo de perguntas com no mínimo 6 questões com a intenção de ser rápido, simples e atrativo para o público inscrito na página do Instagram. Foi utilizado a modalidade stories da rede social com o propósito de divulgar e executar o Quiz, utilizando-se de todos os recursos disponibilizados pela ferramenta.

Por tratar-se de um relato de experiência não foi necessário o encaminhamento e aprovação do comitê de ética, pois não houve envolvimento de seres humanos na pesquisa, entretanto toda referência bibliográfica empregada será devidamente mencionada.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente, foi realizada a divulgação da página icmaternoinfantil com o propósito de atrair o maior número possível de indivíduos para participar do Quiz. Posteriormente, elaborou-se um roteiro com as questões elaboradas por cada acadêmica, participante do projeto de pesquisa, que seriam abordadas no stories do Instagram. Ao total, foram feitas sete perguntas simples e curtas no formato de múltipla escolha e verdadeiro ou falso.

Os conteúdos abordados nas questões foram os seguintes: elementos pré-textuais, aspectos da introdução em trabalhos científicos, definição de objetivo geral e específicos, elementos da metodologia, referência bibliográfica de autores anônimos, objetivo de pesquisa qualitativa e significado de nota de roda pé. Diversas pessoas participaram ao jogo educativo tanto os acadêmicos do Centro Universitário como de outras instituições de ensino superior, de múltiplas áreas de atuação, como também profissionais da saúde.

A generalidade do público que teve acesso ao Quiz acertou as questões, entretanto houve mais erros na pergunta sobre a definição de objetivo geral e específicos. O objetivo geral possui uma dimensão mais ampla para a resolução da pesquisa e é baseado na pergunta problema, enquanto que os objetivos específicos são metas especiais que complementam a problemática do estudo (MATTOS, 2017). Logo, graças ao jogo educativo percebeu-se que os participantes ainda possuem indagações em relação a diferença entre objetivo geral e específico, que pode comprometer na produção de futuros trabalhos científicos.

A Metodologia da Pesquisa aborda as principais regras e aspectos necessários para produção científica aos alunos de graduação, fornecendo melhor compreensão do assunto e habilidades de produção de trabalhos científicos de



qualidade (OLIVEIRA e VALENÇA, 2015). Assim, por meio do Quiz objetivou-se repassar e revisar informações essenciais como também avaliar o conhecimento dos participantes sobre esta disciplina de forma mais lúdica e participativa no processo de ensino-aprendizagem. Beledeli e Hansel (2016) afirmam que os jogos pedagógicos, quando adaptados e planejados à realidade dos alunos, constituem-se como métodos valiosos na construção do conhecimento, além de proporcionar uma aprendizagem significativa e aulas mais dinâmicas e prazerosas.

O Quiz se demonstrou ser uma estratégia aceitável pelo público, agradável e fácil no ensino-aprendizagem de alguns pontos importantes da Metodologia da Pesquisa. O uso deste tipo de jogo de perguntas e repostas pode auxiliar na aprendizagem, mudança de hábitos de estudo, desenvolvimento de habilidades mais simples de aprendizagem, maior atenção na leitura e interação com o ambiente (GERMANO *et al.*, 2011).

A experiência da construção do jogo educativo tem sido relevante para formação acadêmica das iniciantes científicas, pois possibilitaram o desenvolvimento de competências científicas como planejamento, pesquisa bibliográfica e implementação, maior aproximação e interação com o público, aperfeiçoamento das habilidades de comunicação e informação, assim como melhorou o trabalho em equipe, fortalecendo os vínculos entre alunas e professores do projeto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

A utilização do Quiz é uma excelente alternativa, tendo em vista, que por meio dessa ferramenta tanto os discentes do projeto de pesquisa como os participantes do jogo ampliaram seus conhecimentos, e são capacitados para futuras avaliações. A rede social escolhida foi o Instagram, por ser de fácil acesso para todos, gratuita e mais interessante do ponto de vista das alunas.

A experiência da criação do Quiz como método de ensino-aprendizagem para Metodologia da Pesquisa permite aos discentes e docentes da educação superior conhecerem outros métodos de ensino para esta disciplina que sejam mais atrativos, dinâmicos e adaptados à nova realidade dos alunos comparado ao método tradicional, geralmente empregado. Diante dos resultados, conclui-se que a criação e uso de jogos de perguntas e respostas são ferramentas simples e rápidas para avaliação e repasse de informações sobre a Metodologia da Pesquisa. Pretende-se continuar com este tipo de atividade ao longo da vigência da Iniciação Científica a



fim de contribuir de forma contínua no ensino-aprendizagem de forma moderna, ativa e lúdica de assuntos voltados para o projeto de pesquisa.

REFERÊNCIAS

- BELEDELI, Isolete Fatima e HANSEL, Ana Flavia. A Importância dos Jogos Pedagógicos no Processo de Ensino Aprendizagem da Leitura e da Escrita dos Alunos com Deficiência Intelectual. **Os Desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE**, v.1, p.1-20, 2016. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_edespecial_unicentro_isoletefatimabeledeli.pdf. Acesso em: 28 set. 2020.
- GERMANO, Auta Stella de Medeiros *et al.*. Integração do Quiz como Ferramenta de Aprendizagem numa Disciplina de Astronomia na Modalidade a Distância. Simpósio Nacional de Educação em Astronomia, I, 2011, Rio de Janeiro. **Anais do I Simpósio de Educação em Astronomia**. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado de Rio de Janeiro, 2011, p.1-7. Disponível em: <https://docplayer.com.br/8414125-Integracao-do-quiz-como-ferramenta-de-aprendizagem-numa-disciplina-de-astronomia-na-modalidade-a-distancia.html>. Acesso em: 28 set. 2020.
- LIMA, Bruna Nayara M.; CRUZ, Ludimila da Bela e FREITAS, Sérgio A. Andrade de. Metodologia para avaliação da gamificação em jogos. In: Congresso Brasileiro de Informática na Educação; V, 2016, Uberlândia. **Anais do XXVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**. Uberlândia: Sociedade Brasileira de Computação, 2016, p.510-519. Disponível em: <https://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/6732>. Acesso em: 11 de set. 2020.
- MATTOS, Sandra. **Como elaborar objetivos de Pesquisa**: objetivo geral e específico. Unidade de Ensino e Aprendizado de Viçosa, 2017. Disponível em: <http://unesav.com.br/ckfinder/userfiles/files/Como%20elaborar%20Objetivos%20de%20Pesquisa.pdf>. Acesso em: 28 set. 2020.
- O que é Quiz. **Significados**, 2016. Disponível em: <https://www.significados.com.br/quiz/>. Acesso em: 28 de set. 2020.
- OLIVEIRA, Tamires Aparecida Batista de e VALENÇA, Kleber Firpo Prado. A importância da Metodologia da Pesquisa para o ensino e aprendizagem no ensino superior. In: Congresso Nacional de Educação, XII, 2015, Curitiba. **Anais do XII EDUCERE**. Curitiba: PUCPR, 2015, p.7480-7490. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/17807_10482.pdf. Acesso em: 28 set. 2020.



CONEXÃO UNIFAMETRO 2020

XVI SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

- PERSICH, Gracieli Dall Ostro. Jogo virtual como ferramenta para o ensino-aprendizagem de citologia no Ensino Médio. **Revista Insignare Scientia**, v.2, n°3, p. 165-172, 2019. Disponível em: <https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RIS/article/view/11195>. Acesso em: 28 set. 2020.
- SILVA, Flávio Urbando da. **Uso de Quiz em Smartphones Visando o Auxílio na Aprendizagem de Física no Ensino Médio**. 2015. 132 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Profissional em Ensino de Física, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, Natal, 2015. Disponível em: <https://memoria.ifrn.edu.br/handle/1044/370?show=full>. Acesso em: 28 set. 2020.
- SOUZA, Henrique Pasinato de *et al.*. Utilização de jogo digital como instrumento avaliativo da Aprendizagem e do Ensino de Biologia. In: Seminário Institucional PIDIB, II, 2017, Campos São Leopoldo. **Anais do II Seminário Institucional PIDIB**. Campos São Leopoldo: Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, 2017, p.1-4. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/7899>. Acesso em: 28 set. 2020.
- VARGAS, Daiana de; AHLERT, Edson Moacir. **O Processo de Aprendizagem e Avaliação através de Quiz**. 2017. 19 f. Monografia (Especialização) - Curso de Educação Profissional, Universidade Federal do Vale de Taquari, Lajeado, 2017. Disponível em: <https://www.univates.br/bdu/bitstream/10737/2038/1/2017DaianadeVargas.pdf>. Acesso em: 11 set. 2020.