
O QUIZ COMO INSTRUMENTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE PARASITOLOGIA DURANTE O ENSINO REMOTO

Natália M. S. Moreira¹, Larissa H. M. Pereira², Carolina V. S. Neves³, Juliana B. N. dos Santos⁴, Laura M. do Canto³, Marcela M. Palmeira³, Danuza P. B. G. de Mattos⁵, Patrícia R. Millar⁵.

Resumo:

A pandemia de covid-19 trouxe grandes desafios à educação. As medidas de isolamento e distanciamento físico implicaram na necessidade de adaptação dos processos de ensino e aprendizagem para um formato remoto online. Neste novo contexto, buscamos implementar uma estratégia para fomentar um aprendizado significativo e participativo durante as aulas de Parasitologia para alunos de graduação em Farmácia e Ciências Biológicas da Universidade Federal Fluminense. Para tanto, foram produzidos e aplicados questionários dinâmicos com a ferramenta Quizziz. Ao final do período letivo, os alunos avaliaram positivamente o processo e o material através de questionário anônimo, indicando que os mesmos contribuíram para a facilitação e a dinamização do aprendizado, assim como, para fixação do conteúdo e identificação das dificuldades.

Palavras-chave: Ensino; Aprendizagem; Tecnologias digitais; Gamificação; Quizziz



Recebido em: 30/11/2021

Aceito em: 02/02/2022

Publicado em: 01/06/2022

¹Graduanda do Curso de Ciências Biológicas, Monitora da disciplina de Parasitologia, Departamento de Microbiologia e Parasitologia, Universidade Federal Fluminense.

²Graduanda do Curso de Medicina, Monitora da disciplina de Parasitologia, Departamento de Microbiologia e Parasitologia, Universidade Federal Fluminense.

³Graduanda do Curso de Farmácia, Monitora da disciplina de Parasitologia, Departamento de Microbiologia e Parasitologia, Universidade Federal Fluminense.

⁴Graduanda do Curso de Enfermagem, Monitora da disciplina de Parasitologia, Departamento de Microbiologia e Parasitologia, Universidade Federal Fluminense

⁵Laboratório de Inovações em Comunicação, Inclusão e Popularização da Parasitologia (LICIPP), Docente do Departamento de Microbiologia e Parasitologia, Instituto Biomédico, UFF. Niterói, RJ, Brasil

Introdução

Em virtude da pandemia gerada pelo novo coronavírus, inúmeros setores da sociedade foram afetados, principalmente o da educação. Deste modo as instituições de ensino ao redor do mundo tiveram seu funcionamento interrompido ou impactado, fazendo com que cerca de 91% dos estudantes (a nível mundial) fossem privados das aulas presenciais (GUSSO et al., 2020). Para driblar os limites impostos pelo distanciamento social, a portaria nº 343 instituída pelo Ministério da Educação trouxe a autorização do Ensino Remoto Emergencial como uma ferramenta provisória para substituição das aulas presenciais durante a situação de pandemia (BRASIL, 2020).

Com a suspensão das aulas presenciais e a urgência na implementação do Ensino Remoto Emergencial, houve a preocupação da comunidade acadêmica com planejamento e treinamento para que a oferta dos cursos não fosse comprometida e a qualidade do ensino afetada. Em virtude deste contexto, as inúmeras Instituições de Ensino Superior do país tiveram a necessidade de implementar estratégias e metodologias que fomentassem um aprendizado significativo e participativo dos seus discentes por meio de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC).

Tendo em vista essa necessidade de adequação de processos para uma aprendizagem significativa e relevante no ensino da Parasitologia no contexto atual, buscamos uma ferramenta de gamificação objetivando ampliar a compreensão do conteúdo ministrado durante as aulas, promover a interação entre os estudantes e contribuir para o processo de ensino-aprendizagem de modo mais ativo e participativo.

Metodologia

Durante o ano de 2020, com a proposta de melhorar a qualidade do processo de ensino-aprendizagem, a equipe de monitoria, sob a orientação das docentes da disciplina de Parasitologia da Universidade Federal Fluminense, pesquisaram, produziram e aplicaram atividades de gamificação com perguntas e respostas durante o ensino remoto para os cursos de Farmácia e Ciências Biológicas.

A ferramenta de gamificação escolhida foi a *Quizziz* (QUIZZIZ Inc), disponível online de modo gratuito com diversas possibilidades de estruturação. A literatura recomendada na ementa da disciplina foi utilizada como base teórica para os questionários.

Os jogos foram aplicados no início do momento síncrono das aulas, abordando perguntas referentes ao conteúdo da aula anterior, com intuito de realizar uma breve revisão com os estudantes. A ferramenta permite que o apresentador transmita as questões via compartilhamento de tela e que os alunos possam responder simultaneamente por meio de um link, onde são apresentadas as perguntas e alternativas de resposta.

Adicionalmente, as perguntas feitas durante o jogo podem ser revisadas no formato de flashcards a qualquer momento no site *Quizziz* depois que o jogo tiver terminado, permitindo assim o estudo assíncrono.

Como forma de avaliação do método e dos recursos produzidos, os alunos foram convidados a responder anonimamente 5 perguntas via Google Forms sobre a utilização do quiz e sua aprendizagem através dessa ferramenta.

Resultados e Discussão

Foram obtidas 60 respostas na consulta com os alunos, sendo 46 alunos (76,7%) do curso de Farmácia e 14 (23,3%) do curso de Ciências Biológicas. Perguntados se o quiz proporcionou a facilitação do aprendizado, tornando-o mais dinâmico ou fácil, a grande maioria dos alunos (cerca de 83,3%), responderam que sim, enquanto 10% responderam que talvez e apenas 6,7% responderam que não.

Na pergunta seguinte foi solicitado que os alunos indicassem quais das opções refletiam sua opinião sobre a aplicação do quiz durante a aula síncrona. A maioria, 48 alunos (80%), marcou que o quiz ajudou a fixar melhor o conteúdo; 37 (61,7%) indicaram que as dúvidas surgiram durante o quiz e ao ver as respostas elas foram elucidadas; 31 (51,7%) que as dúvidas surgiram durante o quiz e assim identificam a necessidade de estudar mais sobre o tema, 29 (48,3%) que conseguiram elucidar suas dúvidas e apenas 6 alunos (10%) indicaram que o quiz não influenciou no aprendizado ou que não têm opinião sobre o assunto.

Sobre a participação no momento síncrono da aula durante a aplicação do quiz, 43,3% dos alunos indicaram que participaram ativamente ao responder as questões, 43,3% indicaram que participaram ativamente, mas que gostariam de um tempo maior para responder às questões, 10% relatou não conseguir responder pelo tempo ser rápido demais e apenas 3,3% responderam que nunca participaram da atividade no momento síncrono.

Um número expressivo dos alunos indicou já ter consultado o quiz como ferramenta de estudo assíncrono (53,4%). No entanto, apenas 6,7% o utilizou regularmente. Do restante, 31,7% afirmou que consultou pelo menos uma vez e 15% que fez consultas esporádicas. Os alunos que nunca utilizaram o quiz como ferramenta de estudo assíncrono contabilizam 46,7%.

Por fim, quando perguntados se faziam consulta ao quiz após a aula para rever alguma questão que tenha chamado a atenção, um número expressivo de alunos, cerca de 66,7%, afirmou que não o fazia, enquanto 33,3% realizou essa verificação.

Nossos resultados de avaliação positiva pelos alunos se assemelham aos obtidos por Dantas e Lima (2019) e Albuquerque (2021) ao utilizarem a ferramenta *Quizziz* no processo de ensino-aprendizagem com alunos do ensino médio.

A quantidade de respostas positivas em relação às atividades demonstrou que tiveram boa aceitação que foram uma alternativa eficiente de metodologias ativas no ambiente de ensino. Como citado anteriormente, o *Quizziz* permite não só responder perguntas para testar seu conhecimento, mas também sua visualização em formato de flashcard, sinalizando a resposta correta para revisão do conteúdo. De acordo com Dantas e Lima (2019), esse feedback ao aluno é de extrema importância e deve fazer parte da metodologia pedagógica, pois possibilita a identificação e percepção do erro para, então, construir conhecimento, através do esclarecimento de dúvidas ou da revisão de conteúdo.

Visto que nos últimos anos, e principalmente, em decorrência do cenário pandêmico, as atividades e necessidades acadêmicas estão sendo realizadas através do uso de tecnologias como celulares e computadores conectados à internet, a utilização de ferramentas envolvidas nesse universo tecnológico pode tornar a experiência mais atrativa e estimulante para os estudantes, promovendo a interação e engajamento para a melhor compreensão dos conteúdos.

Conclusões

A partir dos resultados obtidos com base na avaliação dos estudantes, conclui-se que a maior parte dos mesmos considerou a aplicação do quiz online como forma de metodologia mais dinâmica de revisão dos conteúdos, contribuindo para a facilitação e a dinamização do aprendizado, assim como, na fixação do conteúdo e identificação das dificuldades, estimulando uma revisão do assunto no momento assíncrono para consolidação do aprendizado.

Referências

ALBUQUERQUE, M.D. *O uso da ferramenta Quizziz para o ensino da Matemática*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Matemática) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Humanas e Exatas, 2021, 40p.

BRASIL. Ministério da Educação. Gabinete do Ministro. Portaria nº 343, de 17 de Março de 2020. Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus - COVID-19. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 17 de março de 2020. p. 39.

DANTAS, S. G. M.; LIMA, S. C. O uso do quizziz para a avaliação da aprendizagem de inglês sob a perspectiva dos alunos. *Revista Língua e Literatura*, v. 21, n. 38, p. 82-98, 2019.

GUSSO, H. L. et al. Ensino superior em tempos de pandemia: diretrizes à gestão universitária. *Educação & Sociedade*, Campinas, v. 41, p. 1-27, jul. 2020.