

## UTILIZANDO QUIZ INTERATIVO COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL NO ENSINO DA CITOLOGIA – RELATO DE EXPERIENCIA

Alice Pompeu Melo <sup>1</sup>  
Raiane Rodrigues Pinto <sup>2</sup>  
Renata Albuquerque da Silva <sup>3</sup>  
Natália Karina da Silva Nascimento<sup>4</sup>

### INTRODUÇÃO

Com o avanço crescente da pandemia por consequência do novo coronavírus (COVID - 19), o Ministério da Educação (MEC) acatou as orientações do Conselho Nacional de Educação (CNE), e publicou a portaria nº 343, de 17 de março de 2020, que regulamenta as Instituições de Ensino a substituírem aulas presenciais pelo ensino a distância (EaD) pelo prazo de 30 dias ou, em caráter excepcional, podendo ser prorrogada enquanto durar a pandemia (BRASIL, 2020).

As escolas estaduais também se adequaram ao ensino remoto, e ao longo dos meses foram realizando adequações até o estabelecimento 100% remoto das aulas no ensino médio. Com essa determinação, outras problemáticas surgem, como a dificuldade de acesso dos professores e alunos a rede internet, uma vez que as aulas são transmitidas pelas plataformas Google Classroom, Google Meet e aplicativos como o WhatsApp. Podemos citar também o despreparo dos docentes para atuar de forma remota, a dificuldade dos alunos em aprender de forma virtual, desenvolvendo a autonomia neste processo. Assim como a desmotivação e falta de interesse dos alunos que se amplificaram no ensino remoto.

Dentro desse contexto, o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) desenvolvido com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), propicia aos seus bolsistas vivenciarem esse momento histórico na educação brasileira, acompanhando e desenvolvendo atividades e práticas docentes dentro do espaço escolar, mesmo que seja um espaço virtual. Os alunos de graduação possuem a

---

Órgão de Formento: CAPES

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade do Estado do Pará - PA, [alice.melo@aluno.uepa.br](mailto:alice.melo@aluno.uepa.br);

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciência Biológicas da Universidade do Estado do Pará - PA, [raiane.pinto@aluno.uepa.br](mailto:raiane.pinto@aluno.uepa.br);

<sup>3</sup> Especialista em Gestão Ambiental do Curso de Ciências Biológicas pela Universidade Federal do Pará - UFPA, [renataalbuquerquebio@gmail.com](mailto:renataalbuquerquebio@gmail.com);

<sup>4</sup> Doutora em Genética e Biologia Molecular do Curso de Ciências Biológicas pela Universidade Federal do Pará - UFPA, [natalianascimento1108@yahoo.com.br](mailto:natalianascimento1108@yahoo.com.br).

oportunidade de vivenciar o ambiente escolar, integrando e contribuindo para o processo de ensino-aprendizagem destes alunos da educação básica, desenvolvendo práticas baseadas em metodologias ativas e tecnológicas.

Considerando que o ensino remoto utiliza plataformas digitais, a utilização das TIC's (tecnologias de informação e comunicação) e as metodologias ativas são imprescindíveis para essa modalidade de ensino, visto que corroboram para o afloramento de interesse do alunado nas temáticas estudadas em aula, contornando algumas problemáticas oriundas do ensino remoto, como o desinteresse, problemas de ansiedade, dentre outros que refletem diretamente no aprendizado do aluno.

Neste contexto, julga-se necessário a utilização de metodologias ativas, utilizando as tecnologias no intuito de instigar o aluno a participar das aulas remotas de forma mais efetiva e o quiz tem sido uma ferramenta bem aceita no ambiente escolar. O presente trabalho relata a experiência na utilização de quis interativo em aula sobre citologia, com o objetivo de revisar, fixar e avaliar o conhecimento dos alunos sobre células procariontes e eucariontes.

## **METODOLOGIA**

A prática docente foi realizada na Escola Estadual de Ensino Médio Ana Pontes Francêz, em uma turma de 1ª série do ensino médio, no período noturno, sob supervisão da professora regente de Biologia, Prof<sup>ª</sup>. Renata Albuquerque da Silva. O estágio no estabelecimento de ensino é parte do projeto maior de integração de graduandos no ensino básico através do programa de bolsas PIBID.

O objetivo proposto na disciplina foi desenvolver um objeto de aprendizagem que fosse capaz de contribuir na compreensão no ensino da Biologia, dentro do conteúdo de citologia. Foi elaborado um quiz interativo, através do software Power Point, como uma forma de adesão de novas tecnologias de informação e também de comunicação e interação no ensino remoto. O software utilizado é uma importante ferramenta de produção para slides interativos com funcionalidade audiovisual.

A execução da aula foi realizada através da plataforma Google Meet, plataforma utilizada pela escola o ensino remoto. Esse quiz foi nomeado “Procariontes e eucarionte: diferenças básicas” e foi utilizado enquanto ferramenta de gameficação do conteúdo abordado, pois os alunos competiam entre si. Buscou-se dá enfoque à interatividade entre os alunos através de um método lúdico de descontração e conhecimento para a aula remota.

O jogo “quiz interativo” foi composto por 10 perguntas e respostas com alternativas de A a D, considerando apenas uma afirmativa correta. Para realização da didática, a turma foi dividida em dois grandes grupos no intuito de melhor responder as perguntas e instigá-los a participação ativa na metodologia. Assim o participante da equipe que respondesse primeiro a alternativa correta era considerada a equipe pontuada. Durante o jogo quando nenhuma equipe soube responder a alternativa correta, as autoras traziam a memória uma breve explicação do enunciado da pergunta e suas alternativas com o intuito de mediar e relembrar como e qual alternativa seria correta ou incorreta. Assim fora determinado que a equipe que completasse 5 pontos ao final das 10 perguntas seria a equipe vencedora, nesta atividade apenas a participação em sala fora considerada, não houve nenhum tipo de premiação.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

De acordo com Rezende (2002) o progresso para a tecnologia não seria mais um questionamento e sim uma realidade, pois seria inevitável que os recursos digitais se inserissem no mundo escolar, porém esses tais recursos por si só não podem garantir a qualidade de ensino e todas as suas etapas, pois seria apenas um complemento para um conjunto maior onde deve ser um auxílio para um ensino e não uma regra. E deste modo as inovações tecnológicas não irão solucionar todas as problemáticas que envolvem a educação sendo assim necessário pesquisar meios para se utilizar tais ferramentas.

Atualmente existem vários tipos de jogos educacionais e o professor precisa identificar qual é o mais adequado para ser trabalhado em sala de aula, reconhecendo a importância da sua utilização correta para que o jogo auxilie no aprendizado do aluno, pois a depender do jogo, ele pode ter a oportunidade de aprimorar seus conhecimentos, desenvolver a inteligência, enriquecer a linguagem oral e escrita, o que contribui para a participação ativa, criativa e crítica no processo de aprendizagem (ALMEIDA; SOARES; MESQUITA 2003).

Sabe-se que os jogos auxiliam na motivação discente, por meio dos desafios que estas atividades lúdicas proporcionam e por conseguirem manter a atenção dos alunos mesmo que estes estejam desinteressados, pois o desejo de ganhar o jogo leva o indivíduo a refletir e redimensionar sua aprendizagem (SHAW; RIBEIRO, 2014). Conforme Prensky (2012), os jogos digitais podem ser definidos como um conjunto de brincadeiras e/ou atividades de entretenimento com estruturas que contenham um ou mais elementos, a saber: regras delimitadas, metas ou objetivos a serem alcançados que possam resultar em um feedback para

os jogadores e que estimulem a motivação, a competição, os desafios, a interação, a representação ou enredo. (CONDE et al, 2021).

Araújo e colaboradores (2011) demonstram que as utilizações do quiz em diferentes áreas do conhecimento têm mostrado a sua eficácia como um meio pedagógico que motiva a participação dos estudantes e contribui no processo de aprendizagem. Sendo assim a utilização do quiz é um recurso pedagógico eficaz, o qual corrobora em instigar o alunado a ser detentor do seu conhecimento.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A atividade proposta foi muito bem aceita pelos alunos, com participação ativa e empenho em responder os questionamentos. As equipes buscaram responder às questões de forma acoesa, astuta e colaborativa, aspecto importante diante de uma sala de aula remota, onde os alunos e membros de equipes estão distantes fisicamente. A prática alcançou seus objetivos

Dentre os aspectos positivos da metodologia, a motivação durante a aula e a participação ativa, com atenção e interação, foram importantes para validar que a utilização de jogos e dinâmicas integrativas falcitam o aprendizado e tornam as aulas remotas mais interessantes ao olhar do aluno.

O ensino remoto, o distanciamento social, aumentou a desigualdade social e limitou o acesso de muitos alunos à sala de aula, assim como resultou em alunos desinteressados e entediados com essa nova modalidade de ensino. Dentre os alunos que conseguiram utilizar as plataformas online para acompanhar as aulas remotas, observou-se que uma aula interativa promove a participação destes nas aulas, além de inovar a forma de aprender.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Partindo do pressuposto de que a pandemia é algo incomum para o cenário mundial, principalmente no âmbito educacional, este tipo de experiência traz em sua bagagem, as consequências de uma nova realidade onde professor e aluno devem se readaptar, se reinventar. É exigido do docente inovar em suas metodologias, aprender a utilizar ferramentas outrora ignoradas, para que o aluno seja instigado a investigar e participar ativamente, sendo promotor do seu aprendizado, mesmo que de maneira remota.

Assim é notório a percepção de que metodologias ativas como as relatadas no presente trabalho necessitam ser abordadas com mais frequência, visto que professores ainda sentem

dificuldades em utilizá-las, devido, inclusive, à forma que o ensino remoto foi concebido. Os professores tem se aperfeiçoado e ainda que utilizando as mais variadas tecnologias ativas, ainda enfrentam dificuldades que transpassam o ambiente remoto da sala de aula. Enfatizamos a importância da formação continuada de professores pautadas em metodologias ativas.

**Palavras-chave:** Quiz interativo; Citologia; Ensino remoto; Tecnologias ativas de ensino.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, G. H. M.; SILVA, A. S. C.; CARVALHO, L. A. S.; SILVA, J. C.; RODRIGUES, C. W. M. S.; OLIVEIRA, G. F. **O quiz como recurso didático no processo ensino-aprendizagem em genética**. In: 63ª Reunião Anual da SBPC, nº 2176-1221, 2011. Anais da 63ª Reunião Anual da SBPC. Goiânia, 2011. Disponível em: <<http://www.sbpnet.org.br/livro/63ra/resumos/resumos/5166.htm>> Acesso em: 15 de outubro de 2021.

ALMEIDA, S.; SOARES, M. H. F. B.; MESQUITA, N. A. S. Proposta de Formação de Professores de Química por meio de uma Licenciatura Parcelada: Possibilidade de Melhoria da Prática Pedagógica versus formação aligeirada. **Química Nova na Escola**, v. 34, n. 3, p.136-146, 2012. Disponível em: [http://qnesc.sbpq.org.br/online/qnesc34\\_3/06-PE-72-11.pdf](http://qnesc.sbpq.org.br/online/qnesc34_3/06-PE-72-11.pdf) Acesso em: 19 de outubro de 2021.

BRASIL. **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. D.O.U 18/03/2020. Disponível em: Acesso em: 28 de setembro 2021.

CONDE, I. B.; JACINTO JUNIOR, S. G.; SILVA, M. A. M.; VERAS, K. M. Perceptions of chemistry teachers during the COVID-19 pandemic on the use of virtual games in remote learning. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 10, n. 10, p. e550101019070, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i10.19070. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/19070>. Acesso em: 20 de outubro de 2021.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais** (1ª ed). São Paulo, SP: Editora SENAC. 2012.

REZENDE, F. As novas tecnologias na prática pedagógica sob a perspectiva construtivista. **Ensaio Pesquisa em Educação**. Minas Gerais, Vol. 2, nº1, 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/epec/v2n1/1983-2117-epec-2-01-00070.pdf>. Acesso em: 20 de outubro de 2021.

SHAW, G. L.; RIBEIRO, M. S. S. Games no ensino de ciências: desafios e possibilidades. **Revista de Educação da Universidade Federal do Vale do São Francisco**, 4(6), 98–110. 2014.