

JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA: O QUIZ COMO UMA PROPOSTA DE ENSINO E INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO

Marco Antônio D’Elaqua¹

RESUMO

As tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) estão cada vez mais presente e envolvente no processo de ensino e aprendizagem nas redes de ensino. Isso é um fato, como também, o desconhecimento por parte dos professores de ferramentas que podem potencializar e tornar as aulas mais dinâmicas e significativas. Uma opção que começa a ganhar destaque é o uso dos jogos eletrônicos nas aulas, em especial, jogos como o quiz. Diversas plataformas online oferecem esses jogos em diferentes temas e áreas de atuação, caso queira aproveitar jogos já existentes. É possível criar e personalizar, como também, desenvolver os próprios jogos, porém, requer um pouco de tempo, envolvimento e conhecimento por parte do professor. Sendo assim, o presente estudo buscou verificar a utilização dos jogos eletrônicos, em especial, do Kahoot! como instrumento de avaliação durante as aulas de Educação Física no período de pandemia da Covid-19. Aulas essas realizadas por meio da Plataforma da Microsoft TEAMS, a qual as aulas aconteceram de forma síncrona. O jogo eletrônico foi aplicado junto aos alunos de duas turmas do segundo ano do ensino médio da ETEC DARCY PEREIRA DE MORAES, com um total de 80 alunos. Sendo assim, esse estudo configura-se como descritivo. Os resultados mostraram de modo geral, o nível de conhecimento dos participantes sobre o tema estudado, apontando as maiores dificuldades e o bom desempenho de acordo com as perguntas, permitindo ao professor – posteriormente – elaborar estratégias de ensino para melhorar o desempenho dos alunos que apresentaram dificuldades ou dúvidas sobre o assunto. Desta forma, o quiz apresenta-se como uma estratégia viável para auxiliar no desenvolvimento do trabalho docente e do ensino de conteúdo, se tornando, portanto, em mais um instrumento didático complementar, que pode ser constantemente atualizado e direcionado para as dificuldades encontradas e conseqüentemente, tornando as aulas mais dinâmicas e mais motivadoras, melhorando assim, a relação ensino-aprendizagem com o aluno.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino. Aprendizagem. Jogos eletrônicos. Quiz. Avaliação.

¹ Graduado pela Universidade Estadual de Londrina. Professor de Educação Física na ETEC Darcy Pereira de Moraes – Itapetininga/SP e Rede Pública Municipal de São Miguel Arcanjo/SP
marco.delaqua@etec.sp.gov.br

INTRODUÇÃO

A tecnologia está cada vez mais presente e envolvente no processo de ensino e aprendizagem nas redes de ensino. Isso é um fato, como também, o desconhecimento por parte dos professores de ferramentas que podem potencializar e tornar as aulas mais dinâmicas e significativas.

Os jogos eletrônicos estão no dia a dia dos alunos, sendo presente em computadores, tablets e/ou celulares. Diante de tal realidade, muitos desses jogos acabam vindo as escolas, sendo em sua maior parte um problema para os professores. Mas, uma forma de conciliação entre a tecnologia com os professores e, conseqüentemente, com as suas aulas, são os jogos de quiz, a qual diversas plataformas online oferecem esses jogos em diferentes temas e áreas de atuação, caso queira aproveitar jogos já existentes. Destaca-se, que caso o professor queira algo personalizado é permitido criar e desenvolver os próprios jogos, porém, requer um pouco de tempo, dedicação e envolvimento por parte do professor.

A personalização e criação torna o processo mais próximo do aluno, que se vê e se reconhece no jogo, isso se houver situações de familiaridade envolvida, exemplo: alguma pergunta ou situação já desenvolvida em aula. Quando isso acontece, a repercussão é imediata.

A estratégia adotada nessa pesquisa, foi a utilização de um jogo de quiz da plataforma Kahoot! durante as aulas de Educação Física, que aconteceram de forma remota durante o período de pandemia da Covid-19, por meio da plataforma MICROSOFT TEAMS. No início, o quiz foi utilizado como algo a mais na aula, uma descompressão. Depois, como estratégia de revisão de conteúdo, e finalizando, como instrumento de avaliação. Ao adotar essa estratégia em diferentes momentos, e a familiarização com a plataforma, esses jogos passaram a ser cada vez mais aguardados pelos alunos, sendo notório, o aumento e envolvimento por parte dos alunos no decorrer das aulas posteriores, pois, já queriam se antecipar e se programar para o momento dos jogos.

Desta forma, foi ficando cada vez mais claro o interesse e a motivação dos alunos nos conteúdos e aulas, e conseqüentemente, houve uma melhora na participação e avaliação.

O quiz funcionava como um jogo de revisão, e após o término do jogo, os alunos poderiam melhor discutir as questões e situações propostas nas perguntas, lembrando que, o tempo para responder a uma questão pode ser ajustado de 5 a 120

segundos, de acordo com o nível de exigência que o professor ou seu elaborador desejar. Ou seja, durante o jogo em si, o aluno tem que ler e responder o mais rápido possível a questão para ter maior pontuação. Terminado o jogo, os alunos eram convidados a explorar melhor o teor das perguntas ou tirarem dúvidas quanto a elas. O Quiz trouxe uma outra maneira de estimular a revisão de conteúdos e os resultados na avaliação foram significantes, chegando ao último bimestre com um número de notas reprovadas extremamente baixo ou nulos, nas diferentes salas em que foram utilizadas essa estratégia.

O maior problema encontrado durante as aulas, foi a estabilidade de conexão dos alunos, alguns tiveram muitos problemas e acabavam saindo do jogo, depois, voltavam, e reiniciavam novamente. Porém, na plataforma gratuita do Kahoot!, só é permitido o limite de 100 jogadores, e cada vez que um aluno retornava, era configurado como um novo jogador. Esses foram os maiores problemas encontrados ao longo do ano letivo de 2020, que se deu de maneira online e síncrona.

Sendo assim, o presente estudo buscou verificar a utilização dos jogos eletrônicos como instrumento de avaliação durante o ensino de Educação Física. Tendo como objetivo desenvolver o Quiz como uma proposta de ensino e instrumento de avaliação de modo a contribuir com a prática pedagógica de professores de Educação Física, possibilitando a inserção da tecnologia no ambiente escolar e auxiliando os alunos no processo de aprendizagem. Com esta perspectiva, elaboramos o quiz “Tênis – challenger”.

DESENVOLVIMENTO

O KAHOOT! COMO AVALIAÇÃO FORMATIVA

O Kahoot! é uma plataforma em que se pode criar questionários, pesquisas e quiz de múltiplas escolhas. Essa plataforma, permite aos professores e alunos uma série de opções como criar, investigar e compartilhar conhecimentos de qualquer assunto que se queira explorar. Pode ser jogado pelo celular ou computador, desde que esteja conectado à internet.

Vale ressaltar que o Kahoot! pode ser uma forma de avaliação para os professores, isso desde que o professor tenha claro e definido seus objetivos educacionais e saiba interpretar os dados gerados pela plataforma após a conclusão de um jogo. Nessa plataforma, segundo Costa e Oliveira (2015, p. 9-11), é possível

por exemplo, criar uma enquete e gerar uma discussão com os resultados, aprofundando o assunto e promovendo debates. Outra opção, é a criação de quiz com perguntas que podem ser personalizadas ou usadas de um banco de dados próprios da plataforma, a qual o professor poderá investigar os conhecimentos dos alunos sobre determinados conteúdos ministrados em sala de aula.

Os jogos de Quiz, são os que mais atraem os alunos, por serem inspirados em jogos de perguntas e repostas como vemos em programas televisivos. Sem falar, que os alunos se motivam por ser uma forma de competição online. Para elaborar um jogo de quiz, basta criar a pergunta e selecionar a resposta correta, como também, o tempo necessário para respondê-la, que pode ser definido de cinco segundos a dois minutos. Desta forma, o quiz se transforma em uma excelente opção para envolver os alunos, como também, poder acompanhar de perto o progresso deles ao longo do processo de ensino e aprendizagem, ou seja, se transforma em uma avaliação formativa.

Segundo Silva (2015, p. 30), “a avaliação formativa compreenderá os diversos caminhos da formação do aluno, bem como servirá de espelho para prática pedagógica do professor”. Sendo assim, a avaliação formativa permite entender o ritmo de aprendizagem que cada aluno possui, como também o desenvolvimento do conhecimento estudado.

Durante a avaliação formativa o professor consegue acompanhar de perto as principais dificuldades apresentadas pelos alunos, podendo elaborar estratégias e ações que possam auxiliar em sua recuperação, como também, nesse processo, o próprio professor pode avaliar a sua metodologia e estratégias utilizadas. Ou seja, ele avalia e se avalia.

Para Costa e Oliveira (2015, p. 11), o Kahoot! é um exemplo de uma avaliação formativa, ou seja, com ele o professor poderá explorar uma ampla variedade de opções para realizar avaliações, podendo compreender o desenvolvimento do aluno, descobrir suas necessidades de aprendizagem, como também seu progresso. Desta forma, explica Robson de Sá (2020, p.10):

[...] as avaliações formativas ajudam os professores a identificar os conceitos que os estudantes estão lutando para entender, as competências que estão tendo dificuldade em adquirir, ou padrões de aprendizagem que ainda não alcançaram a fim de que os ajustes podem ser feitos para aulas, técnicas de instrução e apoio acadêmico.

Vale destacar que a prática do Kahoot! como um recurso didático pode favorecer a construção do conhecimento por meio de uma atmosfera motivacional, pois melhora o interesse dos alunos, que aprendem enquanto jogam, melhorando o seu desempenho conceitual, como o atitudinal, uma vez que o professor poderá abordar a questão do respeito e do jogar com o outro. Sendo assim, por meio dessa estratégia os alunos acabam vivenciando uma rica experiência social e digital.

Percebe-se assim, que a tecnologia na escola é uma valiosa ferramenta para o professor, com ela pode-se ampliar os recursos de aprendizagem, aproximando e melhorando a comunicação entre aluno e educador. Nesta perspectiva, de acordo com Brito e Purificação (2008, p. 25-26), no que se refere ao uso das tecnologias, a escola se depara com três alternativas: “[...] repelir as tecnologias e tentar ficar fora do processo; apropriar-se da técnica e transformar a vida em uma corrida atrás do novo; ou apropriar-se dos processos, desenvolvendo habilidades que permitam o controle das tecnologias e de seus efeitos.”

Diante desse cenário posto pelos autores, temos aqueles que inibem a presença da tecnologia pois acham que os alunos irão apenas se distrair, perder o foco, e tudo acabará em uma simples brincadeira, fugindo do controle, e logo, pouco acrescentará na formação pedagógica. Outros, farão a nova corrida pelo ouro, irão inserir em tudo e em demasia, ficando o próprio ensino em segundo plano. E por último, terão aqueles que saberão mediar o uso das tecnologias, elaborando momentos em que complementarão os conteúdos ministrados, ampliando as possibilidades do aluno “enxergar”, aprender, criar e refletir sobre o que está sendo ensinado. A tecnologia nesse último caso, se transforma em um recurso para o professor que poderá melhorar ainda mais a qualidade do seu ensino.

Moita e Canuto (2011, p. 64), nos diz que ao fazer uso das novas tecnologias, os professores contribuem para a construção de um processo educativo que amplia a variedade de recursos e ferramentas didáticas, o que facilita o acompanhamento e atendimento das individualidades.

O emprego de novos recursos didáticos deve objetivar o aprimoramento desse processo, portanto, o uso dessas dinâmicas em sala de aula, não só permeia uma nova estratégia para apropriação do conhecimento, como também incentiva uma reflexão sobre a necessidade de criação de novas ferramentas que apoiam o ensino. (ARAÚJO et al., 2011, p. 05).

Neste sentido, alguns estudos (ARAÚJO et al., 2011; SALES et al., 2014; SILVA et al., 2010) colaboram com o exposto anteriormente, demonstrando que a utilização do quiz em diferentes áreas do conhecimento, verificou a sua eficácia como um recurso pedagógico que motiva a ação dos estudantes e auxilia no processo de aprendizagem.

METODOLOGIA:

Esse estudo se configura como uma pesquisa descritiva, que segundo GIL (2008, p. 47), fazem uma análise minuciosa e descritiva do objeto de estudo (população, empresa, governo, situação-problema) e tem por finalidade analisar os dados coletados sem que haja a interferência do pesquisador. E para isso, coleta dados e descreve, minuciosamente, experiências, processos, situações e fenômenos, buscando um aprofundamento no estudo.

Nesse estudo, foi utilizado o jogo de Quiz da plataforma KAHOOT!. E para a sua aplicação foram escolhidas duas turmas dos 2º anos do ensino médio com 40 alunos em cada, ou seja, 80 alunos no total, da ETEC DARCY PEREIRA DE MORAES, localizada na cidade de Itapetininga-SP. O período de aplicação e discussão sobre as perguntas se deram entre os dias 20 de novembro a 05 de dezembro de 2020.

O quiz utilizado possuía vinte questões, as quais objetivavam revisar termos específicos e o próprio conteúdo sobre o esporte Tênis. Após a realização do jogo do quiz, foi realizado uma discussão e revisão sobre as perguntas que apresentaram maior número de erros, de forma a não haver dúvidas por parte dos alunos. Sobre as perguntas que os alunos tiveram maiores erros ou apresentaram dificuldades é possível verificar no relatório gerado pela plataforma após a conclusão do jogo, e é por meio desse relatório que o professor pode elaborar estratégias para auxiliar seus alunos na construção do conhecimento, o que torna o quiz um instrumento de avaliação formativa.

DISCUSSÕES E RESULTADOS:

O quiz “Tênis – challenger”, como foi chamado, consistiu em um jogo de perguntas e respostas realizado online, portanto, foi necessário a utilização de computadores e celulares conectados à internet.

A utilização do quiz como recurso didático proporcionou uma aceitação significativa por parte dos alunos, como também se mostrou uma maneira diferenciada de aprender sobre os conteúdos do esporte Tênis. Foi algo que tornou a participação dos alunos efetiva, tanto durante o quiz como nas aulas posteriores, buscando o máximo de informações possíveis, na tentativa de se preparar para o próximo jogo ao final do conteúdo.

Essa poderia ser a motivação inicial dos alunos, porém, perceberam que quanto mais participavam com perguntas, mais fácil e dinâmicos os conteúdos se apresentavam. E logo, nas próprias aulas, começaram a elaborar perguntas sobre o assunto, explanando suas dúvidas sobre os conceitos estudados, como também, os próprios alunos começaram solucionar as perguntas uns dos outros.

Desta forma, os resultados apontaram que o jogo de quiz pode ser utilizado como uma ferramenta de ensino-aprendizagem na construção de conhecimento por parte do aluno, melhorando seu aspecto intelectual e social, auxiliando em sua trajetória escolar.

Ressalta-se que, o tempo para responder a um jogo de Quiz, vai depender de quantas perguntas e quanto tempo o professor achar necessário para a sua conclusão. É certo que, tendo em vista que para concluir um jogo, se leva aproximadamente 10 minutos, todo professor poderá realizá-lo em suas aulas, ou ainda, poderá deixar o jogo aberto para que os alunos possam jogá-lo em um horário extracurricular, e trazer os resultados para discussão na aula seguinte, tirando dúvidas e compartilhando com os alunos tais dificuldades encontradas, tudo isso sem interferir na rotina de aulas.

Portanto, o quiz deve ser pensado e elaborado para ser utilizado como um recurso que auxilie e complemente todo o conteúdo ministrado ao longo de uma determinada sequência didática. Nesse estudo, ele foi utilizado como uma forma de verificar como os alunos estavam compreendendo os assuntos, funcionando como um feedback dos conteúdos, apontando pontos que precisavam ser discutidos para contribuir para a aprendizagem dos conteúdos por parte dos alunos. Um exemplo disso, é que após a conclusão de um quiz o professor pode ter acesso há um relatório das questões, a qual aponta as que os alunos mais erraram e/ou acertaram, como também, aponta as que merecem um pouco mais de atenção – que são as questões que tiveram tanto número de acertos quanto de erros. E é justamente nesse ponto que o professor passa a ter em mãos um instrumento de avaliação, pois ao analisar as principais situações problemas encontradas – perguntas que tiveram maiores erros ou deixaram os alunos com dúvidas – ele pode criar e desenvolver ações específicas, seja revisando novamente o conteúdo, propondo debates, rodas de conversas, estudo de caso, dentre outros.

As ações que o professor irá tomar diante dos dados dará a ele os parâmetros para a avaliação, que como dito anteriormente por Robson de Sá (2020,

p.10), o professor poderá explorar uma ampla variedade de opções para realizar avaliações, podendo compreender o desenvolvimento do aluno, descobrir suas necessidades de aprendizagem, como também seu progresso, identificando os conceitos que os estudantes estão com dificuldades para entender, as competências que ainda precisam adquirir, ou padrões de aprendizagem que ainda não alcançaram. Diante disso, o professor avalia tanto o processo de aprendizagem dos alunos como as suas próprias aulas, buscando ajustes que possam ser feitos, revisando estratégias e técnicas de instrução e apoio acadêmico.

Outra forma de utilização do quiz, é ter como objetivo avaliar a aprendizagem dos alunos ou identificar os seus conhecimentos prévios, utilizando nesse caso como uma avaliação diagnóstica. Mas, para isso, é importante que o professor tenha claro seus critérios e objetivos, de modo a explorar com maior eficiência os resultados apresentados. E principalmente, deixar isso claro aos seus alunos, que naquele momento não é reprovar ninguém e sim conhecer o que eles sabem naquele momento.

Um fato que se pode confirmar é que o Quiz foi um recurso pedagógico de sucesso, tanto que os alunos sempre esperavam pela sua realização.

CONCLUSÃO

Os resultados apontaram que a utilização do quiz, favoreceu uma melhor dinâmica na sala de aula, aumentando a participação efetiva dos alunos durante as aulas, procurando questionar e investigar mais sobre os assuntos abordados, e conseqüentemente, os resultados nas avaliações se fizeram positivos. Uma melhora qualitativa significativa.

Quanto ao uso do quiz como um recurso pedagógico e avaliação do desenvolvimento do conteúdo ministrado, verificou-se a transformação das salas de aula em um espaço mais motivador e favorável à aprendizagem, afinal, além da motivação os resultados revelaram melhor rendimentos dos alunos em termos de notas. Pois, por meio do quiz, é possível avaliar o conhecimento do aluno sobre o conteúdo em questão, através da qualidade das perguntas e seleções das respostas.

Sendo assim, a utilização das novas tecnologias da informação e comunicação (TICs), é fundamental no processo de ensino e de aprendizagem, a qual se pode utilizar de diferentes ferramentas que auxiliam e possibilitam a adequação do contexto e as situações do processo de aprendizagem às diversidades em sala de

aula. Ou seja, com o uso das tecnologias e uso de seus recursos didáticos é possível identificar e agir mais adequadamente sobre as diferentes necessidades de cada aluno.

Neste sentido, a utilização do quiz, como da plataforma Kahoot!, se estabelece como uma ferramenta que pode ser realizado no meio escolar, visto que está disponibilizado online, podendo ser acessado em qualquer lugar por qualquer celular, tablet ou computador, assim, professores e alunos têm em mãos uma ferramenta que pode auxiliar no ensino e na aprendizagem de diferentes conteúdos de qualquer disciplina.

Os resultados desta pesquisa corroboram com os estudos desenvolvidos por ARAÚJO (et al., 2011); SALES (et al., 2014); SILVA (et al., 2010). Desta forma, acredita-se que o quiz apresentado como estratégia de ensino e instrumento de avaliação configura-se como uma atividade que contribui para a prática de ensino e aprendizagem, bem como na inclusão das tecnologias no processo educacional. Sendo assim, sugere-se aos professores rever suas estratégias de ensino, procurando utilizar-se cada vez mais desses recursos didáticos, pois o quiz surge como um instrumento didático complementar, que pode ser constantemente atualizado e direcionado para as dificuldades encontradas e conseqüentemente, tornando as aulas mais dinâmicas e mais motivadoras, melhorando assim, a relação ensino-aprendizagem com o aluno.

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.sbpcnet.org.br/livro/63ra/resumos/resumos/5166.htm>> Acesso em: 19 de dezembro de 2020.

BRITO, Gláucia da Silva; PURIFICAÇÃO, Ivonelia da. **Educação e novas tecnologias: um re-pensar**. Curitiba: Ibpex, 2008.

COSTA, G. S.; Oliveira, S. M. B. C. (2015). Kahoot: a aplicabilidade de uma ferramenta aberta em sala de língua inglesa, como língua estrangeira, num contexto inclusivo. **6º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação**. Disponível em: <http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2015/Kahoot%20-%20tecnologia%20aberta.pdf>. Acesso em: 20/01/2021.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2008.

MOITA, Filomena M^a. G. S. Cordeiro; Canuto, Érika C. A. Os jogos digitais no processo de ensinar e aprender e os estilos de aprendizagem do aluno. **Revista Tecnologia Educacional**. Rio de Janeiro, Ano 40, nº 192, 2011.

SÁ, ROBSON. **Avaliação Formativa**. Disponível em: <https://www.infoescola.com/educacao/avaliacao-formativa/>. Acesso em 16 de janeiro de 2021.

SALES, G. L.; LEITE, E. A. M.; VASCONSELOS, F. H. L. Quiz online como Suporte à Aprendizagem de Física no Ensino Médio. **Nuevas Ideas en Informática Educativa**. In: nuevas ideas em Informática educativa: Memorias del XVI Congreso Internacional de Informática Educativa, Santiago de Chile, Vol. 7, 2014. Disponível em: <http://www.tise.cl/volumen10/TISE2014/tise2014_submission_71.pdf> Acesso em: em 15 de janeiro de 2021.

SILVA, Cleiciane Lobato da. O ambiente virtual de aprendizagem e a avaliação formativa dos alunos. 2015. 58 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Coordenação Pedagógica). Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

SILVA, J. M. A.; CANEDO, R. V.; ABRANTES, T. A. S.; SANTOS, R. T.; SOUZA, R. A.; UTAGAWA, C. Y. Quiz: um Questionário Eletrônico para Autoavaliação e Aprendizagem em Genética e Biologia Molecular. **Revista Brasileira de Educação Médica**. Rio de Janeiro, Vol. 34, nº4: 607-614; 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbem/v34n4/v34n4a17.pdf>> Acesso em: 10 de janeiro de 2021.

Endereço do autor(es):

Marco Antônio D’Elaqua

Rua Ernestina dos Santos, 472, Vila Rica – São Miguel Arcanjo/SP.

CEP: 18230-000.

e-mail: marco.delaqua@etec.sp.gov.br

INSTITUIÇÃO:

ETEC DARCY PEREIRA DE MORAES

R. Moisés Nalesso, 2888 - Vila São Gonçalo, Itapetininga - SP, CEP: 18206-650.

Telefone: (15) 3271-1216

Linha de estudo:

Linha 1 - Saberes Docentes, Currículo, Inclusão.