

QUIZ COMO FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO

THIAGO FERREIRA COUTO; CARLA MARZCZCAOKOSKI SANTOS; GREICE TRAVAGLIA; HELOÁ IZABELLE PEREIRA; JAQUELINE DE SENNA MALLMANN

RESUMO

A avaliação compreende uma parte da conduta docente de grande responsabilidade. Muitos professores consideram como uma tarefa elementar, porém, vários autores consultados concordam que é algo complexo avaliar de forma consistente. Quando se trata de avaliar a interiorização de conceitos abstratos como os conteúdos de químicas, o desafio é ainda maior. Trata-se de algo pouco tangível para os professores entenderem até que ponto os conceitos foram assimilados pelos alunos. As metodologias ativas como jogos didáticos podem ser utilizados como aliados em todo o processo de ensino/aprendizagem, inclusive na avaliação. Como metodologia nesta pesquisa, analisamos o uso do *Quiz* como ferramenta de avaliação. *Quiz* é um termo inglês que se refere ao uso de perguntas de múltipla escolha. Esse método pode ser oral ou escrito, pode ser feito individual ou em duplas associado a outras metodologias ativas como por exemplo a *Peer Instruction*. Pode ser impresso em *flashcards* ou com aplicativos digitais. Existem vários aplicativos e sites gratuitos que oferecem a possibilidade de criar coleções personalizadas de acordo com os conteúdos lecionados. O objetivo dessa metodologia é tornar o processo avaliativo mais efetivo e menos desgastante. Usando esse tipo de metodologia torna a avaliação interessante e divertida alcançando um resultado mais eficaz. O aplicativo *Team Quizziz* se mostra muito fácil de ser manipulado de modo que os alunos podem ser autônomos de seu próprio conhecimento com pouquíssimas instruções do professor. Este pode ser um método mais eficaz para não tornar as aulas maçantes e desinteressantes aos alunos que só veem como obrigação aprender certos conteúdos. O feedback rápido também motiva os alunos a estudar mais para receber mais recompensas ao final de cada avaliação.

Palavras-chave: processo avaliativo; metodologias ativas; múltipla escolha; jogos pedagógicos; química

1 INTRODUÇÃO

Qual a importância do processo avaliativo na prática pedagógica? É possível utilizar de metodologias ativas para avaliação no ensino de Química?

É de conhecimento geral que uma das tarefas mais difíceis do encargo de um professor é a avaliação, frequentemente encarada com falta de interesse e como punição pelos alunos. Diante disso, vários professores têm mudado seus métodos de avaliação abrindo oportunidade para inserção de técnicas diferentes. (CORDEIRO, 2017) O estudo a seguir analisa o *Quiz* como método avaliativo e qual o resultado ao ser aplicado. O *Quiz* é um tipo de questionário que pode ser feito em *flashcards* ou aplicativos na internet.

Diversas pesquisas foram feitas ao longo dos últimos anos e mostraram efeitos psicológicos positivos como por exemplo, alunos desmotivados no início do semestre tornaram-se mais participativos ao final do período após usarem a gamificação no processo de aprendizagem. (MOHAMMADI, 2021)

É fato que a motivação do estudante no processo de aprendizagem é fundamental para

ter sucesso, aprender é um ato complexo e necessita de vários estímulos diferentes (REYES, 2021). A gamificação pode ser complicada pois exige equilíbrio entre absorver conhecimento e entretenimento, pois proporcionar o aprendizado de uma forma atraente não é fácil. (FATIH, 2018) Mas os resultados que esse método mostra recompensam, a assimilação de conceitos complexos é melhor, e os alunos se sentem mais motivados ao receber o feedback do game.

Contudo, para alcançar estes resultados, “é imprescindível que o processo de planejamento da gamificação no contexto educativo seja realizado de forma assertiva, considerando os objetivos, conteúdos de aprendizagem, estratégias e resultados esperados.” (GONÇALVES, 2016)

Certamente a parte mais desafiadora do processo de ensino/aprendizagem é a avaliação. Muitos educadores brasileiros acreditam ser fácil avaliar, “infelizmente parece ser até mesmo um consenso, dado o descaso dos cursos de formação para com o tema e a indiferença com que os escabrosos resultados do sistema educacional brasileiro são encarados, tanto pelos atores escolares quanto pelas autoridades” (ROMÃO, 2008, p. 46).

O autor acima citado postula o seguinte sobre o processo avaliativo:

Avaliar não é simples e exige o domínio de conhecimento e técnicas, além de experiências em processos concretos de avaliação. Imagino mesmo que professores recém-formados e engajados na atividade profissional deveriam ser, obrigatoriamente, assistidos por colegas mais experientes, pelo menos nos momentos das avaliações mais sistemáticas e periódicas (...) seriam constituídos conselhos de classe em todas as escolas, com atribuições avaliadoras, que ajustariam instrumentos de avaliação, formas de sua aplicação e correção e até mesmo resultados (ROMÃO, 2008, p. 47).

Esse desafio se torna ainda maior quando, na metodologia tradicional, avaliar é um processo técnico, exaustivo e intimidador. Sacristán e Péres Gómez (1998), destacam que a avaliação é considerada como uma atividade punitiva, por isso odiada e recusada pelos alunos e por isso não a desenvolvem com prazer, por serem alvos de ameaças que os conduzem a pensar somente na nota. Os professores muitas vezes usam atividades desprezadas e cansativas, se para cumprir as exigências burocráticas, tornando-as meramente um papel que será descartado ao fim do ano.

Um tipo de jogo pedagógico muito prático para se usar em avaliações é o *Quiz*, “que se apresenta como uma base de perguntas rápidas e objetivas para fixação de conteúdos e memorização de situações apresentadas. Esse modelo é apresentado em formato de múltipla escolha” (BASTOS E OLIVEIRA, 2020).

Uma das opções é o aplicativo *Team Quizizz* encontrado no site <https://quizizz.com/>. Com esse aplicativo é possível o professor mesmo elaborar e criar os questionários com múltiplas escolhas e ilustrativos para auxiliar na memorização. Dessa forma, como metodologia deste trabalho, propõe-se a criação de um *Quiz* para ser usado como atividade avaliativa em uma turma de química do ensino médio.

Os objetivos desse trabalho de pesquisa estão apoiados em quatro pilares:

- Realizar um estudo mais amplo sobre o processo avaliativo através de uma revisão bibliográfica a respeito dos métodos de gamificação como avaliação dos alunos;
- Analisar as características e benefícios em comparação com o método tradicional de avaliação;
- Demonstrar como utilizar o aplicativo *Quizizz* como ferramenta na implantação do processo avaliativo;
- Apresentar os resultados com a utilização desse método de avaliação.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

Na construção desse trabalho de pesquisa buscamos nossas fontes de informação em forma de revisão bibliográfica onde foram utilizados livros, revistas, artigos e dissertações. Pesquisamos um total de 22 artigos sobre processo avaliativo no ensino regular. Analisamos artigos sobre vários métodos de avaliar os alunos em todo o processo de ensino/aprendizagem. Escolhemos incluir em nosso trabalho métodos inovadores e que oferecem melhor eficácia para avaliação. Dessa forma incluímos em nossa pesquisa autores que trouxeram os vários benefícios de utilizar metodologias ativas no processo avaliativo. Então escolhemos demonstrar o aplicativo/site *Quizizz* o qual tem o objetivo de elaboração de perguntas de química. O critério dessa escolha consiste neste um aplicativo simples, autoexplicativo, com opção de idioma português e gratuito. Para melhor compreensão do aplicativo colocamos as imagens abaixo, onde mostraremos com clareza sua importância e sua funcionalidade no dia a dia do professor, com os métodos utilizados para a pesquisa visamos diminuir as margens de erro ao elaborar o trabalho científico proposto, fazendo com que abordamos os fatos de uma maneira mais segura e sem a possibilidade de ocultar a fonte original do trabalho, com os livros e artigos os autores são melhor destacados tornando mais simples a retirada das citações utilizadas, que fundamentam esse trabalho.

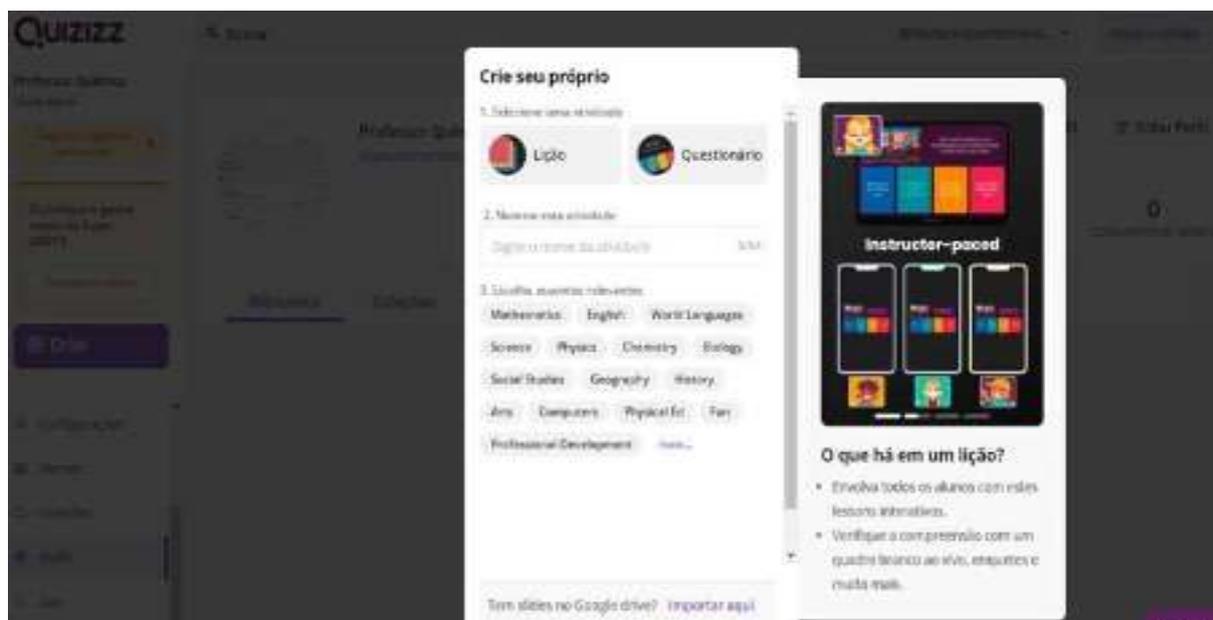


FIGURA 1 - CRIANDO PERGUNTAS NO QUIZIZZ

FONTE: quizizz.com

Como observamos na imagem, para criar perguntas no *quizizz* é prático e rápido bastando clicar em “CRIAR” abre a tela onde montamos as perguntas, selecionamos a matéria desejada podendo assim, nomear o trabalho criado da forma que desejarmos e montando perguntas de diversas formas diferentes, o aplicativo possibilita também criar slides criativos o que oferece melhores alternativas de formular questionários mais completos e atrativos.

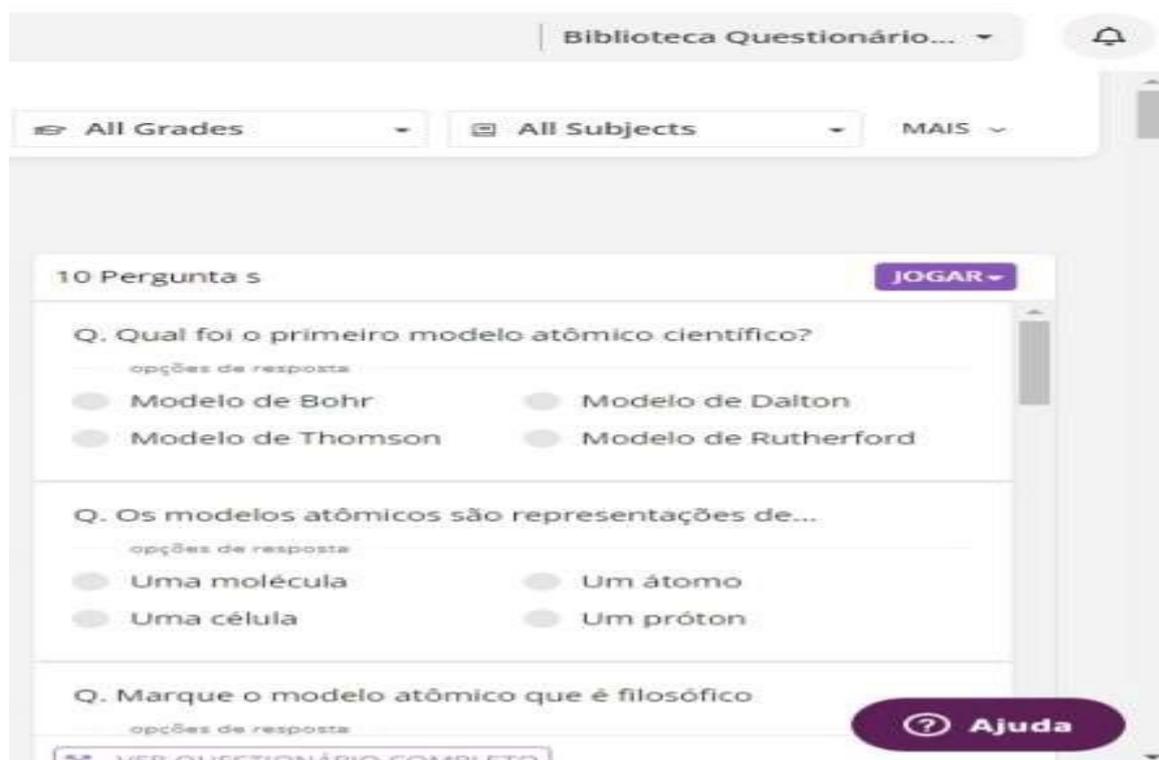


FIGURA 2 - PERGUNTAS PRONTAS PELO QUIZZZ
FONTE: quizizz.com

O modelo acima representado é uma das diversas alternativas possíveis de formular perguntas no *quizizz*, o qual além de permitir formular perguntas e questionários também concede o acesso a *quizizz* prontos de outros alunos e professores no qual podemos interagir respondendo às questões, podendo ter acesso ao conhecimento de química ou outras matérias de forma divertida, produtiva e muito diferente ao que somos acostumados no cotidiano.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Segundo os autores pesquisados, o processo avaliativo não é tão simples como muitos pensam. Para as autoridades e para os educadores da escola, a avaliação será bem sucedida se o aluno responder todas as questões que estão naquela(s) folha(s) na forma de decorar o que foi estudado durante todo o conteúdo passado pelo educador na sala de aula. Na avaliação o aluno deverá responder as questões exatamente com as mesmas palavras, sem explicar com o seu próprio ponto de vista e seu raciocínio, se o aluno decorar o conteúdo ele acerta as questões e tira uma boa nota na avaliação.

De acordo com Hoffmann (1998), ao atribuir um valor funcional à avaliação, o aluno a encara como uma imposição externa, onde ele tenta responder às expectativas do professor ao invés de realizá-la no intuito de tomar consciência de suas dificuldades e compreender o que estuda. Segundo Turra et al. (1992), para o processo avaliativo é preciso a observação de alguns princípios básicos como conceituar e descrever o que se quer mensurar; selecionar as técnicas de avaliação para atingir seus objetivos, tendo a consciência de suas limitações e descrição de técnicas diferentes, variadas e alternativas para avaliar.

No entanto, conforme Vygotsky (1989), jogos didáticos são ótimas alternativas para o processo de aprendizado e avaliação, ajudando no desenvolvimento das habilidades e raciocínio do estudante, além de incentivar a discussão e trabalho em grupo, ainda interfere positivamente na relação professor-estudante. Essa ferramenta, os jogos pedagógicos, auxiliam no processo

avaliativo criando uma interação interpessoal e cognitiva de uma forma mais prazerosa e interessante para os educandos, pois “a gamificação tem se tornado cada vez mais um objeto de estudo e aplicação no meio educacional, visando o engajamento e a motivação dos estudantes para que possam aprender” (PIMENTEL, 2018).

Essa metodologia de ensino e aprendizagem, onde o professor passa a disciplina no quadro e seus alunos copiam e decoram o conteúdo, para conseguirem notas altas e posteriormente atingirem a média final proposta pelas autoridades para ser aprovado. O aluno não consegue aprender, analisar, absorver o conteúdo, mas sim decorar para poder ser aprovado. Alguns alunos com medo de não conseguirem decorar todo o conteúdo, acabam colando para tirar notas altas na avaliação.

Infelizmente a aula dessa forma não será produtiva, nem participativa, a aula acaba se tornando maçante e cansativa. Dessa maneira os alunos não se interessam pela aula e acabam conversando com os demais colegas, atrapalhando os colegas que estão prestando atenção e querendo aprender o conteúdo. O professor sempre tem que chamar a atenção elevando o seu tom de voz.

Uma alternativa para que as aulas sejam mais interessantes, dinâmicas, divertidas e participativas é utilizar a gamificação na sala de aula como forma de avaliação dos alunos. Uma das maneiras de avaliar os alunos é a utilização de um *quiz*.

Utilizando o *Quiz* em ambientes virtuais, por exemplo, aplicativos ou sites específicos, como ferramenta é possível se fazer uma avaliação dinâmica e assistida, sobre isso, disserta-se:

(...) a avaliação assistida ou dinâmica para uso em ambientes virtuais de aprendizagem poderá contribuir para que a aprendizagem se processe de forma dinâmica, desde que o professor seja um facilitador do processo de aprendizagem desse aluno por meio dos feedbacks e colabore para que o aluno consiga regular sua própria aprendizagem percebendo os conteúdos que precisam melhorar e os quais já conseguiu aprender (LEITE et al., 2011).

O aluno para responder as questões do *quiz* deverá utilizar seu raciocínio lógico, seu processo de interpretação para poder clicar na resposta correta, ou utilizar a eliminação das alternativas (qual o conceito que melhor se adéqua a pergunta). Existem vários sites que podem ser criado esse tipo de *quiz*, nesse trabalho de pesquisa utilizou-se o site *quizizz.com*, esse site é fácil de ser utilizado pelo professor e pelos alunos. Dessa maneira o professor pode avaliar os seus alunos de uma maneira diferente, conseguindo ver quais foram as perguntas que os alunos mais tiveram dificuldade em responder e posteriormente em outra aula corrigir na sala de aula essas questões com todos os alunos.

4 CONCLUSÃO

Dado o exposto, a gamificação promove uma análise mais a fundo e uma abordagem pedagógica cabal que pode alavancar o aprendizado e engajamento dos alunos em sala de aula. O estudo e a solução propõem que a entrega de conteúdo educacional pode se tornar espontânea e divertida tal qual concebível.

O processo de ensino não pode ser focado somente no aprendizado e memorização do conteúdo, também deve explorar mais habilidades dos alunos como raciocínio e lógica, a partir de *quizzes* eles podem treinar essas habilidades ao tentar acertar as perguntas ou usar métodos para isso, como o de eliminação de respostas erradas, isso melhora a cognição dos alunos e os ajuda a melhorar outras qualidades além da memorização.

A conclusão da pesquisa, tudo tendo sido comparado, comprovou que essa metodologia moderna galga melhores resultados.

REFERÊNCIAS

BASTOS, L. C. S.; OLIVEIRA, L. S. **Quiz como ferramenta motivacional e avaliativa no ensino-aprendizagem de química**. Universidade Católica do Salvador | Anais da 23ª Semana de Mobilização Científica- SEMOC, 2020.

BORGES, Simone de S. et al. Gamificação Aplicada à Educação: Um Mapeamento Sistemático. **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE)**, [S.l.], p. 234, nov. 2013. ISSN 2316-6533. Disponível em: <<http://ojs.sector3.com.br/index.php/sbie/article/view/2501/2160>>. Acesso em: 25 set. 2022. doi:<http://dx.doi.org/10.5753/cbie.sbie.2013.234>.

CORDEIRO, G., & Cordeiro, T. M. **Métodos de avaliação no processo ensino aprendizagem numa escola do interior do nordeste**. *Diálogos Interdisciplinares*, p, 68-85. Recuperado de [https://revistas.brazcubas.br/index.php/dialogos/article/view/233\(2017\)](https://revistas.brazcubas.br/index.php/dialogos/article/view/233(2017))

FATIH, Ymran; KUMALIJA, Elhard James; SUN, Yi – **International Association for Development of the Information Society**, p. 1-5 2018.

GONÇALVES, Leila et al. Gamificação na Educação: um modelo conceitual de apoio ao planejamento em uma proposta pedagógica. **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE)**, [S.l.], p. 1305, nov. 2016. ISSN 2316-6533. Disponível em: <<http://ojs.sector3.com.br/index.php/sbie/article/view/6818/4703>>. Acesso em: 25 set. 2022. doi:<http://dx.doi.org/10.5753/cbie.sbie.2016.1305>.

HOFFMANN, J. M. L. **Avaliação Mediadora**. Porto Alegre, RS: Editora Mediação, 1998.

LEITE, E. A. M.; et al. **Avaliação Assistida, Feedbacks e Questionários do Moodle**. In: Workshop sobre Avaliação e Acompanhamento da Aprendizagem em Ambientes Virtuais. 22º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Anais. São Paulo, SP SBC, 2011.

MOHAMMADI, et al. **Students' behavioural intention towards e-learning practices through augmented reality app during COVID-19 pandemic in Saudi Arabia**. *Interactive Learning Environments*, p. 1-17, 2021.

PIMENTEL, F. S. C. **Conceituando gamificação na educação**. 2018. Disponível em: [Educação OnLine by Fernando Pimentel: Conceituando gamificação na educação \(fernandospimentel.blogspot.com\)](http://fernandospimentel.blogspot.com). Acesso em: 08 set. 2022.

QUIZIZZ, Team. 2022. Disponível em: <https://quizizz.com/> . Acesso em: 08 set. 2022.

REYES, E.; Gálvez, J.C.; Enfedaque, A. **Learning Course: Application of Gamification in Teaching Construction and Building Materials Subjects**. *Educ. Sci.* 2021, 11, 287. <https://doi.org/10.3390/educsci1106028>

ROMÃO, José Eustáquio. **Avaliação dialógica: desafios e perspectivas**. 5. ed. São Paulo, SP: Cortez, 2008.

SACRISTÁN, J. G.; PÉREZ GÓMEZ, A. I. **Comprender e transformar o ensino**. 3. ed. Porto Alegre, RS: ArtMed, 1998.

Interactive Learning Environments, p. 1-17, 2021.

TURRA, C. M. G.; et al. **Planejamento de ensino e avaliação**. 11. ed. Porto Alegre, RS: Sagra, 1992.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1989.