

DESENVOLVIMENTO DE QUIZZES PELO PIBID - LICENCIATURA EM QUÍMICA

Aline de Sousa Santos¹ - Unifesspa
Geovana Ferreira Silva² - Unifesspa
Joselio de Oliveira Lima³ - Unifesspa
Simone Yasue Simote Silva⁴ - Unifesspa

Área de conhecimento: Ciências Exatas e da Terra

Agência Financiadora da Bolsa: CAPES

Programa de Ensino: Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID

Resumo: O uso de jogos lúdicos no ensino de química tem sido uma estratégia relevante para despertar o interesse dos alunos. Neste trabalho, realizado pelos bolsistas do PIBID – Licenciatura em Química/UNIFESSPA foram criados quizzes utilizando a plataforma Kahoot com temas como: estados da matéria, vidrarias e equilíbrio químico. Observou-se que os alunos se sentiram motivados e engajados durante a atividade, evidenciando o potencial de Quizz como ferramenta educacional interativa e inovadora.

Palavras-chave: Ensino; Química; Lúdico; Quizzes; Kahoot.

1. INTRODUÇÃO

O conhecimento de química vem se limitando a memorização de fórmulas, cálculos matemáticos e nomenclatura de compostos, fazendo assim os alunos não se interessarem em aprender química. Diante desse cenário os recursos tecnológicos são um grande aliado do docente, sendo o jogo um deles.

O jogo desempenha um papel importante no meio da educação, visto que ele proporciona o desenvolvimento das habilidades sociais e cognitivas do aluno¹. Cada vez mais ouvimos falar de jogos sendo utilizados como ferramenta metodológica para o ensino de ciências.

A utilização de jogos para o ensino de química é de grande relevância, pois ele permite que os alunos explorem situações reais, simulações e desafios². Além disso, os jogos permitem a exploração de conceitos e fenômenos químicos de forma lúdica, promovendo a compreensão do conteúdo de maneira mais efetiva.

O jogo Kahoot reside para promover a participação ativa dos estudantes, tornando a aprendizagem mais envolvente e interativa. Ao transformar o processo de aprendizado em um jogo divertido, o Kahoot cria um ambiente estimulante que motiva os estudantes a se envolverem com o conteúdo.

Diante da necessidade de desenvolver uma atividade lúdica para ser aplicada no projeto Universidade Aberta, realizado na Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA), com a plataforma kahoot, criou-se quizzes com os temas: estados da matéria, vidrarias e equilíbrio químico. Com o intuito de divertir, ensinar e relacionar temas vistos em aulas de Química.

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Química (FAQUIM/ICE/Unifesspa). Bolsista do PIBID – Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência. E-mail: aline2022@unifesspa.edu.br.

² Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Química (FAQUIM/ICE/Unifesspa). Bolsista do PIBID – Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência. E-mail: geovana.silva08@unifesspa.edu.br.

³ Graduando do Curso de Licenciatura Plena em Química (FAQUIM/ICE/Unifesspa). Bolsista do PIBID – Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência. E-mail: joleio.oliveira@hotmail.com.

⁴ Doutora em Química pela UFSCar. Professora Associada da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (FAQUIM/ICE/Unifesspa). Coordenadora do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência. E-mail: simote@unifesspa.edu.br

2. MATERIAIS E MÉTODOS

Para a preparação e execução dos quizzes utilizaram a plataforma Kahoot. Foram selecionados perguntas relacionadas aos temas (estado da matéria, vidrarias e equilíbrio químico). Realizaram pesquisas em fontes confiáveis, de onde foram retiradas perguntas claras e objetivas, levando em consideração o nível de conhecimento obtidos pelos participantes. As configurações escolhidas para o desenvolvimento do Kahoot incluíram uma duração de 20 a 60 segundos para cada pergunta, permitindo múltiplas escolhas com 4 opções de alternativas e contendo também perguntas de verdadeiros ou falso. Em todas as perguntas haviam imagens (algumas relacionadas as perguntas e outras não). Além disso, foi habilitada a função de pontuação automática.

Para a execução dos quizzes foram necessários o data show e notebook para o apresentador e dispositivos individuais (celulares) para os participantes com acesso à internet, que foi disponibilizada pela própria universidade.

Foram realizadas 3 partidas: a primeira rodada com os alunos do 1º ano, a segunda rodada com alunos do 1º e 2º anos e a terceira rodada com alunos do 2º ano. Cada partida era composta por 10 alunos. O data show projetava a tela do notebook na parede, onde era disponibilizado um código. Os alunos tinham que entrar em seus navegadores e pesquisarem Kahoot, depois clicarem no primeiro link e colocarem o código que aparecia na tela. Após isso eles teriam que adicionar seu nome e aguardarem os demais participantes.

O apresentador iniciava o jogo e a cada pergunta que era projetada na parede, os participantes tinham o tempo limitado para responder. Após o termino do tempo de cada pergunta, a resposta correta era revelada e a pontuação se atualizava em tempo real. Ao final de cada rodada, a plataforma mostrava a classificação dos alunos que ficavam em primeiro, segundo e terceiro lugar no ranking.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da plataforma digital e gratuita, Kahoot, foram montados quizzes (Imagem 1) com diferentes tipos de questão que exigia dos alunos raciocínio rápido, velocidade de resposta e domínio do conteúdo.

Imagem 1 –Alunos do PIBID - Licenciatura em Química criando os quizzes pelo Kahoot.



Fonte: De autoria própria.

Participaram das atividades, duas turmas de ensino médio sendo uma turma do 1º ano e a outra do 2º ano, de duas escolas participante do PIBID: EEEM Prof Oneide de Souza e da EMEF Dr Geraldo Mendes de Castro Veloso, ambas localizadas no município de Marabá – PA. Os alunos apresentaram muito entusiasmo e interesse ao participarem ativamente dos jogos. Alguns alunos relataram que o uso do Kahoot seria um meio bastante interessante e divertido para ser aplicada nas escolas, Imagem 2.

Imagem 2 – Alunos do 1º ano do ensino médio, utilizando o kahoot para jogar o quizz com o tema estados da matéria.



Fonte: De autoria própria.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi perceptível que os alunos se sentiram atraídos a participarem ativamente da atividade proposta. O jogo Kahoot desempenha um papel importante na educação, ao proporcionar uma abordagem inovadora e interativa para o ensino. Sua capacidade de envolver os estudantes, promover a participação ativa e melhorar a retenção de informações, o torna uma ferramenta valiosa para educadores em diversos contextos educacionais³.

Conclui-se que os resultados esperados, foram obtidos satisfatoriamente, visto que o jogo contribui para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos.

5. REFERÊNCIAS

1 CUNHA, M. B. **Jogos no ensino de química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula.** Química Nova na Escola, v. 34, n. 2, p 92-98, mai. 2012.

2 OLIVEIRA, A. L.; OLIVEIRA, J. C.; NASSER, M. J. S.; CAVALCANTE, M. P. **O Jogo Educativo como Recurso Interdisciplinar no Ensino de Química.** Química Nova na Escola, v. 40, n.2, p. 89-96, mai. 2018.

3 SILVA, José Cláudio Soares Da et al. **Utilização do kahoot como recurso didático para aulas de química da eja.** Anais do VI CONAPESC... Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/76904>>. Acesso em: 09/10/2023