

GAMIFICAÇÃO: UTILIZAÇÃO DE QUIZ ONLINE COMO ESTRATÉGIA ATIVA, ENGAJAMENTO E MOTIVAÇÃO DOS ALUNOS DO 3º ANO DO ENSINO MÉDIO NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO CENTRO DE EDUCAÇÃO DE TEMPO INTEGRAL

GAMIFICATION: USE OF ONLINE QUIZ AS AN ACTIVE STRATEGY, ENGAGEMENT AND MOTIVATION OF THE STUDENTS OF THE 3RD YEAR OF HIGH SCHOOL IN THE DISCIPLINE OF HISTORY IN THE CENTER OF FULL-TIME EDUCATION

GAMIFICACIÓN: USO DEL CUESTIONARIO ONLINE COMO ESTRATEGIA ACTIVA, ENGAJAMIENTO Y MOTIVACIÓN DE LOS ALUMNOS DE 3º DE BACHILLERATO EN LA DISCIPLINA DE HISTORIA EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN A TIEMPO COMPLETO

Ana Cláudia dos Santos Lima¹

Geiciane Neres Rodrigues²

Romulo Anthony do Nascimento Siqueira³

Ester Figueiredo Araújo⁴

Antonio Augusto dos Santos França⁵

RESUMO: Esse artigo, descreve a implementação da gamificação na disciplina de História, realizada por meio de quizzes online utilizando a plataforma Kahoot , no Centro de Educação de Tempo Integral, com estudantes do terceiro ano do ensino médio. O principal objetivo foi transformar o processo educativo em uma experiência interativa e envolvente. Com a incorporação de elementos de jogo, como desafios e competições saudáveis, os quizzes despertaram o interesse dos alunos pelo conteúdo histórico, incentivando a participação ativa e promovendo um aprendizado significativo. À medida que os alunos respondiam às perguntas de forma lúdica e competitiva, tiveram a oportunidade de avaliar seus conhecimentos, aprofundar a compreensão dos conceitos e desenvolver habilidades críticas. Essa abordagem gamificada não apenas tornou as aulas mais atrativas, mas também permitiu a aplicação prática dos conteúdos históricos, resultando em uma educação mais dinâmica e impactante.

1398

Palavras-chave: Gamificação. Aprendizado Ativo. Aprendizagem Significativa.

ABSTRACT: This article describes the implementation of gamification in the discipline of History, carried out through online quizzes using the Kahoot platform, at the Center for Full-Time Education, with students of the third year of high school. The main objective was to transform the educational process into an interactive and engaging experience. By incorporating game elements such as healthy challenges and competitions, quizzes sparked students' interest in historical content, encouraging active participation and promoting meaningful learning. As students answered questions in a playful and competitive manner, they had the opportunity to assess their knowledge, deepen their understanding of concepts, and develop critical skills. This gamified approach not only made the classes more attractive, but also allowed the practical application of the historical contents, resulting in a more dynamic and impactful education.

Keywords: Gamification. Active Learning. Meaningful Learning.

¹Graduanda do Curso de Licenciatura em Computação pela Universidade do Estado do Amazonas.

²Graduanda do Curso de Licenciatura em Computação pela Universidade do Estado do Amazonas.

³Graduando do Curso de Licenciatura em Computação pela Universidade do Estado do Amazonas.

⁴Doutorada em Ciências da Educação pela Universidade do Minho Campus de Gualtar.

⁵Pós-graduado em Informática na Educação pela Faculdade Única de Ipatinga.

RESUMEN: Este artículo describe la implementación de la gamificación en la disciplina de Historia, llevada a cabo a través de cuestionarios en línea utilizando la plataforma Kahoot, en el Centro de Educación a Tiempo Completo, con estudiantes del tercer año de secundaria. El objetivo principal era transformar el proceso educativo en una experiencia interactiva y atractiva. Al incorporar elementos de juego como desafíos y competiciones saludables, los cuestionarios despertaron el interés de los estudiantes en el contenido histórico, fomentando la participación activa y promoviendo el aprendizaje significativo. A medida que los estudiantes respondían preguntas de una manera lúdica y competitiva, tuvieron la oportunidad de evaluar sus conocimientos, profundizar su comprensión de los conceptos y desarrollar habilidades críticas. Este enfoque gamificado no solo hizo que las clases fueran más atractivas, sino que también permitió la aplicación práctica de los contenidos históricos, lo que resultó en una educación más dinámica e impactante.

Palabras clave: Gamificación. Aprendizaje activo. Aprendizaje significativo.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a educação tem passado por profundas transformações devido ao avanço das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), afetando a forma como nos relacionamos com o conhecimento. A *gamificação*, com destaque para o *Kahoot*, emerge como uma estratégia promissora para envolver os alunos, especialmente os do 3º ano do ensino médio do Centro de Educação de Tempo Integral (CETI) Agostinho Ernesto de Almeida, localizado no município de Lábrea, no Estado do Amazonas.

Durante a prática de estágio no CETI, foi possível traduzir conhecimentos teóricos em práticas educacionais reais, utilizando o *Kahoot* para criar um ambiente mais motivador e interativo. Observou-se que, a pesar dos recursos tecnológicos ali utilizados, muitos alunos careciam de algo mais que despertasse interesse nos conteúdos oferecidos a eles. Assim, concentrou-se, por parte dos estagiários, esforços na *gamificação* para responder a seguinte problemática: A *gamificação* como estratégia de aprendizagem ativa, pode motivar e estimular a interatividade dos alunos do 3º ano do Ensino Médio?

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Durante a condução deste estudo, identificou-se uma série de artigos relacionados à temática da Gamificação e também do *Quiz online*, que desempenharam um papel fundamental na definição da metodologia e dos recursos utilizados nesta pesquisa. Foram eles: João Batista da Silva, Gilvandenys Leite Sales, Juscileide Braga de Castro, Ana Rosa Lago Cecílio, Marcelo Pereira de Araújo, Romilianne Cavalcante Pessoa, Aline Simões Aguiar e Leandro Ferrarezi Valiante, Ilson Mendonça Soares Prazeres e Carloney Alves de Oliveira, Maria Aparecida GAZOTTI-VALLIM, Silvia Trentin GOMES e Cynthia Regina FISCHER

SILVA J, et al (2019). Esses estudiosos apresentam a *Gamificação* como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. Discutem e dialogam sobre os resultados do ganho de aprendizagem proporcionado pela *Gamificação* aplicada como estratégia de aprendizagem ativa nas aulas de Física com alunos do Ensino Médio.

A utilização da gamificação é considerada uma estratégia inovadora porque envolve a incorporação de características encontradas em jogos no contexto educacional, com o propósito de incentivar os alunos, mantê-los motivados e aprimorar seu desempenho nas suas aprendizagens. Tais estudos concentraram-se em examinar como a gamificação afeta o processo de aprendizagem em aulas de Física, utilizando o teste de ganho normatizado de Hake como uma ferramenta de avaliação.

Na pesquisa conduzida por CECÍLIO, A. R. L., et al (s.d). A proposta é de uma abordagem abrangente das metodologias ativas, examinando seus modelos, vantagens e requisitos à luz da nova realidade educacional. Além disso, os autores exploram de forma detalhada a Gamificação como uma ferramenta potencial para otimizar a eficácia da aprendizagem.

Diversas pesquisas nesta na área do conhecimento e que coloca o aluno como o centro do processo, têm enfatizado que a integração de abordagens que envolvem os alunos, não somente torna o processo de aprendizagem mais envolvente, mas também resulta em conquistas acadêmicas mais notáveis. Na esfera da educação, a *ludicidade* está experimentando um crescimento significativo, ultrapassando as abordagens convencionais de instrução e aprendizagem por meio da incorporação de elementos de jogos.

(FARDO, 2013) A *gamificação* na aprendizagem utiliza elementos de jogos que visam aumentar o engajamento e engajamento dos alunos, de forma semelhante aos jogos.

Aguiar e Valiante (2021). Em seu artigo, propõe o uso da *Gamificação* como ferramenta didático-pedagógica no processo de ensino-aprendizagem de discentes do Ensino Médio.

Aguiar e Valiente (2021), apresentam a *Gamificação* como ferramenta didático-pedagógica, dizem é essencial para impulsionar a criatividade dos alunos e proporcionar novas abordagens na construção do conhecimento. Nesse contexto, o professor assume o papel de mediador no processo de ensino-aprendizagem, haja vista que essa abordagem desafia os profissionais da educação a repensar suas práticas pedagógicas, transformando as aulas em experiências mais digitais e interativas.

Ao utilizar a *Gamificação*, os educadores incorporam elementos de jogos e atividades lúdicas nas atividades de aprendizagem, isso cria um ambiente mais estimulante, envolvente e

motivador para os alunos, que se sentem inspirados a explorar e descobrir o conteúdo de forma ativa.

Na pesquisa realizada por Prazeres e Oliveira (2018), são investigadas as oportunidades do emprego educacional da Gamificação com o auxílio de dispositivos móveis, aplicados no âmbito da educação pública de nível fundamental.

Essa investigação baseia-se nas experiências adquiridas durante a elaboração e execução da dissertação "*Gamificação e Dispositivos Móveis nas Aulas de Matemática*", realizada entre os anos de 2016 e 2018. Em muitas escolas de ensino fundamental da rede pública, as tecnologias digitais, quando disponíveis, frequentemente são subutilizadas ou utilizadas apenas como recursos de apoio, sem uma integração efetiva com as matérias lecionadas.

O propósito da pesquisa consiste em examinar a viabilidade de empregar a abordagem da *Gamificação* em conjunto com dispositivos móveis como mediadores no processo de ensino-aprendizagem nas instituições de ensino público. Além disso, busca-se também apresentar a *ludificação* como uma alternativa para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem na educação básica.

GAZOTTI-VALLIM, M. A., et al (2017). Em seu artigo explora como usar a plataforma digital *Kahoot* para ensinar inglês a alunos de diferentes idades. O foco é garantir que a aprendizagem seja significativa, ou seja, relevante para a vida dos alunos. Algo interessante que se tem observado nas escolas públicas, é o aluno passa toda a educação básica e não aprende a língua inglesa. É algo para ser estudado e discutido, porém não é o foco deste estudo, mas mostrar que se utilizar as ferramentas disponíveis nas plataformas é possível oferecer aos estudantes estímulos a mais para a a aprendizagem esperada na escola.

O *Kahoot* é escolhido por sua abordagem de *gamificação*, tornando o aprendizado mais envolvente. Durante o estágio foram realizadas atividades em três aulas com duas turmas, o objetivo era ensinar como descrever pessoas famosas em inglês. Os resultados mostraram que o uso da ferramenta tornou o aprendizado mais interessante e eficaz, atendendo às necessidades e interesses das alunas.

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.

O uso de tecnologias educacionais, como aplicativos, plataformas de aprendizagem e ferramentas interativas, pode enriquecer os desafios propostos, oferecendo novas perspectivas e

oportunidades de exploração, essas tecnologias podem proporcionar *feedback* em tempo real, permitindo que os alunos monitorem seu próprio progresso e façam ajustes conforme necessário.

MÉTODOS

A pesquisa foi realizada, no Centro de Educação de Tempo Integral Agostinho Ernesto de Almeida, localizadas na cidade Lábrea – Amazonas, com duas turmas do 3º ano do Ensino Médio, totalizando 45 alunos.

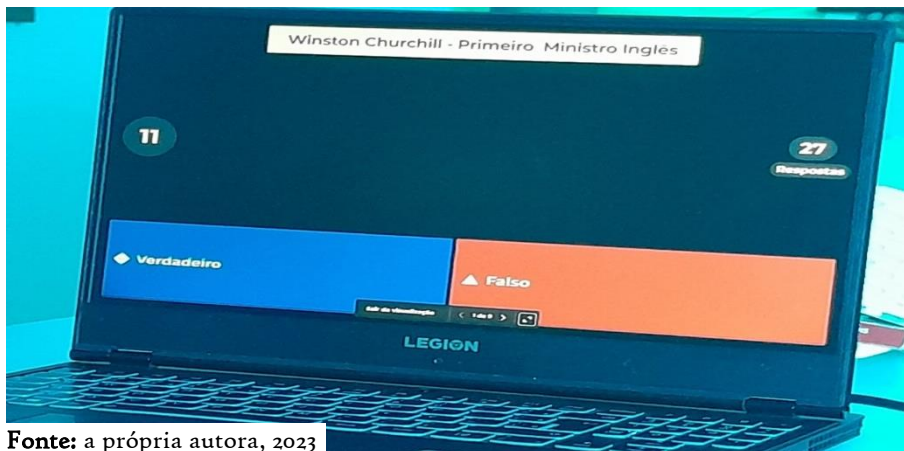
A pesquisa utilizada foi a pesquisa-ação que Segundo Lewin (1946) o objetivo da pesquisa-ação é orientado em duas direções: por um lado, a ação de gerar mudanças na instituição ou organização ou instituição; por outro, a pesquisa em si para produzir conhecimento e entendimento.

A pesquisa-ação é frequentemente utilizada em campos como educação, desenvolvimento comunitário, saúde e outros setores nos quais a mudança prática é um objetivo central. Ela busca uma abordagem participativa e empoderadora, permitindo que as pessoas afetadas pelo problema se envolvam diretamente na pesquisa e na busca por soluções.

A metodologia foi aplicada durante as aulas práticas de História, realizadas nos dias 21/06 a 22/05/2023, no período da tarde. Antes do início de cada aula, foi necessário um bom planejamento que envolveu a preparação do material didático necessário e a realização de testes para garantir que tudo estivesse conforme o planejado. Após essa organização prévia, a execução do plano seguiu uma metodologia dividida em quatro momentos distintos.

- **Preparação e Organização de Material Didático:** No primeiro momento, dedicou-se o tempo à preparação e organização do material didático na sala de aula.
- **Conversa Informal com o Professor e Alunos:** No segundo momento, conduziu-se uma conversa informal entre o professor e os alunos sobre o tópico em questão, isso permitiu uma análise conjunta do entendimento do tema.
- **Dinâmica e Aplicação do Quiz Online:** No terceiro momento, introduziu-se uma dinâmica interativa, e em seguida a apresentação de *slides* em PowerPoint para apresentar o conteúdo e, na sequência, aplicou-se um *quiz* online relacionado ao tema.
- **Aplicação do Quis online com Perguntas Temáticas:** No quarto momento, os alunos participaram ativamente, respondendo ao *quiz online* que continha perguntas relacionadas ao tópico discutido.

Figura 1 Aplicação da regência (Quiz online)



Fonte: a própria autora, 2023

RESULTADOS

Para a verificação dos resultados, elaborou-se um questionário contendo perguntas de escolha binária, o que permitiu uma avaliação quantitativa. O propósito desse questionário era capturar as perspectivas dos alunos em relação ao tópico discutido durante a sessão de ensino. Neste sentido as perguntas foram cuidadosamente elaboradas para avaliar o nível de compreensão dos alunos em relação ao conteúdo apresentado.

A tabela a seguir proporciona uma visão panorâmica do questionário utilizado durante o processo de coleta de dados:

Tabela 1: Visão Geral da Pesquisa Através do Questionário Aplicado para Coleta de Dados;

Tabela 1: Visão geral através do questionario aplicado para coleta de dados.

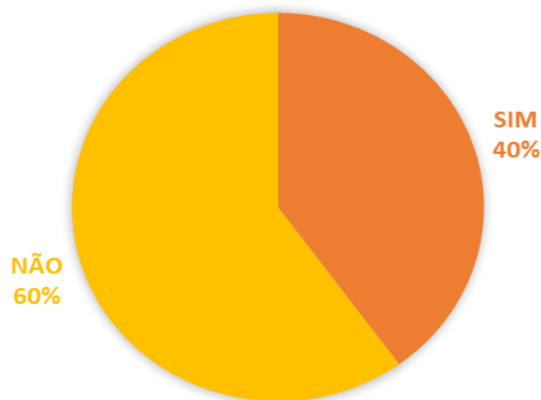
Perguntas com escolha binária	()SIM	()NÃO
Você já participou de aulas que utilizaram jogos ou quizzes online para ensinar algum conteúdo?		
Na sua opinião, as aulas que incorporaram elementos de jogos foram mais divertidas e envolventes do que as aulas tradicionais?		
Você sentiu que as atividades de gamificação, como quizzes, ajudaram você a aprender melhor o conteúdo?		
As competições saudáveis durante os quizzes online motivaram você a participar mais ativamente das aulas?		
Você gostaria que utilizássemos quizzes online como uma forma de avaliação em nossas aulas?		

Fonte: a própria autora, 2023.

Após coletar e tabular os dados do questionário avaliativo, obteve-se um conjunto valioso de informações, as quais foram organizadas em categorias temáticas, considerando suas semelhanças e conexões como base para nossa interpretação e discussão.

Abaixo apresentam-se o resultado da análise das respostas dos alunos através dos gráficos de pizza:

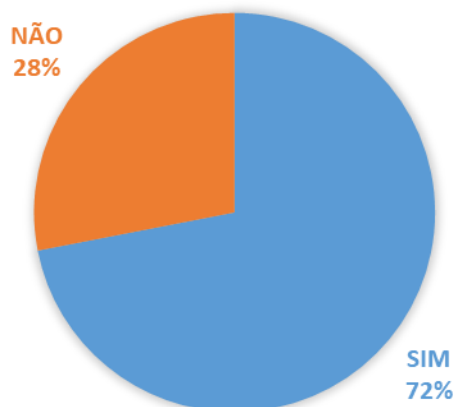
Figura 2: Você já participou de aulas que utilizaram jogos ou quizzes online para ensinar algum conteúdo?



Fonte: a própria autora, 2023.

Conforme ilustrado na Figura 1, os resultados revelam que 60% dos alunos não tiveram experiência em aulas que utilizaram jogos ou quizzes online como método de ensino, enquanto apenas 40% afirmaram ter participado de tais aulas.

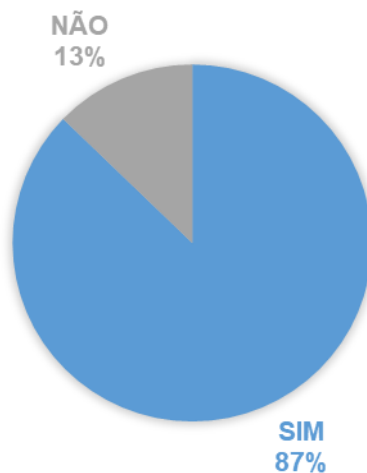
Figura 3: Na sua opinião, as aulas que incorporaram elementos de jogos foram mais divertidas e envolventes do que as aulas tradicionais.



Fonte: a própria autora, 2023.

Em relação à percepção dos alunos sobre a atratividade das aulas que incorporaram elementos de jogos em comparação com as aulas tradicionais, os dados são esclarecedores. Mais de 70% dos entrevistados expressaram que acharam as aulas com elementos de jogos mais divertidas. Esse percentual significativo destaca claramente a preferência dos alunos por essa abordagem.

Figura 4: Você sentiu que as atividades de gamificação, como quizzes, ajudaram você a aprender melhor o conteúdo?



Fonte: a própria autora, 2023.

Como demonstrado na Figura 3 - sentiu que as atividades de gamificação, como quizzes, foram benéficas para a sua aprendizagem. Essa alta porcentagem de respostas afirmativas indica que a gamificação, por meio dos quizzes, teve um impacto positivo no processo de aprendizagem, ajudando os alunos a compreender e absorver melhor o conteúdo.

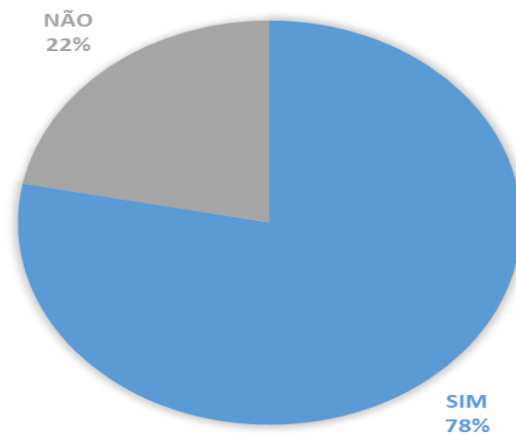
Figura 5: As competições saudáveis durante os quizzes online motivaram você a participar mais ativamente das aulas?



Fonte: a própria autora, 2023

Os dados apresentados na Figura 4 refletem um alto grau de motivação dos alunos em relação às competições saudáveis durante os quizzes online. Essa resposta positiva destaca a eficácia da gamificação em estimular o envolvimento ativo dos estudantes nas aulas. Isso reforça a ideia de que a gamificação pode ser uma estratégia valiosa para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e participativo.

Figura 6: Você gostaria que utilizássemos quizzes online como uma forma de avaliação em nossas aulas?



Fonte: a Própria autora, 2023

A resposta positiva de mais de 70% dos alunos indica que eles gostariam de usar quizzes online como método de avaliação. Isso mostra um interesse considerável nessa abordagem avaliativa e sugere que os alunos veem valor nessa forma de avaliação.

DISCUSSÃO

1406

Após a análise dos dados coletados, durante a implementação do Quiz online como parte da estratégia de Gamificação, foi notado que os alunos já tinham algum conhecimento prévio sobre o tópico em questão, embora não fosse um conhecimento aprofundado. Essa constatação sugere que abordar temas desse tipo pode ser benéfico para aprimorar a compreensão dos alunos, destacando o valor das abordagens de ensino lúdicas.

Esses resultados sublinham a importância de se comprometer com a utilização de abordagens de aprendizagem ativa, as quais têm o potencial de aumentar o envolvimento dos alunos e promover um aprendizado mais significativo.

CONCLUSÃO

O Estágio Supervisionado na Escola de Tempo Integral Agostinho Ernesto de Almeida revelou-se altamente benéfico para os estagiários, docentes e alunos. Algo que vale a pena relatar foi quando aplicou-se o plano de ação, cujo conteúdo programático foi a Segunda Guerra Mundial. Como estratégia de ensino, optou-se utilizar como recurso didático a Gamificação. Os resultados foram surpreendentes em termos de engajamento dos alunos e aprimoramento do processo de aprendizado.

A avaliação quantitativa dos resultados obtidos nos permitiu avaliar positivamente o desempenho das turmas envolvidas. Este estágio representou uma oportunidade extremamente valiosa para a aplicação prática dos conhecimentos teóricos, fortalecendo a relação teoria-prática. Além disso, contribuiu de maneira significativa para o desenvolvimento integral dos alunos, estimulando o interesse pelo aprendizado e cultivando valores essenciais, como responsabilidade e criatividade.

O estágio proporcionou uma experiência educacional rica e produtiva, na qual a utilização de estratégias de Gamificação e recursos tecnológicos desempenhou um papel crucial no processo de ensino e aprendizagem. Isso resultou em uma experiência enriquecedora para todos os envolvidos, promovendo um ambiente de aprendizado dinâmico e eficaz.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, A. S.; VALIANTE, L. F. O uso da gamificação como ferramenta didático-pedagógica no processo de ensino-aprendizagem de discentes do Ensino Médio. *Revista Educação Pública*, v. 21, n. 18, 18 maio 2021.

CECÍLIO, A. R. L., et al. Metodologias Ativas: Gamificação no Processo de Aprendizagem. [s.d.].

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Cinted - UFRGS*, V. 11 nº 1, 2013.

GAZOTTI-VALLIM, M. A., et al. Vivenciando inglês com Kahoot. *The ESpecialist: Descrição, Ensino e Aprendizagem*, v. 38, n. 1, p. 1-18, 2017.

Kahoot! | Learning games | Make learning awesome! Disponível em: <<https://kahoot.com/>>.

LEWIN, K. Action research and minority problems. *Journal of Social Issues*, n. 2, p. 34-36, 1946.

PRAZERES, I. M. S.; OLIVEIRA, C. A. Gamificação na Educação Básica Pública - Possibilidades de Aplicação. In: *Revista Simeduc*, 17 outubro de 2018. Eixo 03 - Docência, criatividade, inovação e investigação.

SILVA J, et al. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, v.41, 18 abr. 2019.

Vygotsky. *A Formação Social Da Mente* | PDF | Metafísica da mente | Conceitos psicológicos, 1989.