



Educação: Políticas, Estrutura e Organização 4

Gabriella Rossetti Ferreira
(Organizadora)

 **Atena**
Editora
Ano 2019

Gabriella Rossetti Ferreira

(Organizadora)

**Educação: Políticas, Estrutura e
Organização**
4

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação e Edição de Arte: Lorena Prestes e Geraldo Alves

Revisão: Os autores

Conselho Editorial

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

E24 Educação [recurso eletrônico] : políticas, estrutura e organização 4 / Organizadora Gabriella Rossetti Ferreira. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019. – (Educação: Políticas, Estrutura e Organização; v. 4)

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-7247-305-7

DOI 10.22533/at.ed.057190304

1. Abordagem interdisciplinar do conhecimento. 2. Currículo escolar – Brasil. 3. Educação – Pesquisa – Brasil. 4. Políticas educacionais. I. Ferreira, Gabriella Rossetti. II. Série.

CDD 370.1

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.

2019

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

www.atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

A obra “Educação: Políticas, Estrutura e Organização – Parte 4” traz capítulos com diversos estudos que se completam na tarefa de contribuir, de forma profícua, para o leque de temas que envolvem o campo da educação.

A educação é uma atividade que se expressa de formas distintas, envolvendo processos que tem consequências nos alunos, possui métodos que precisam ser compreendidos; envolve o que se pretende, o que se transmite, os efeitos obtidos, agentes e elementos que determinam a atividade e o conteúdo (forças sociais, instituição escolar, ambiente e clima pedagógico, professores, materiais e outros) (SACRISTÁN, 2007).

O conceito de educação é inseparável do ente subjetivo que lhe dão atributos diferenciados. A educação é algo plural que não se dá de uma única forma, nem provém de um único modelo; ela não acontece apenas na escola, e às vezes a escola nem sempre é o melhor lugar para que ela ocorra. A escola deve estar pronta para atender a diversidade cultural, conduzindo a aceitação e o respeito pelo outro e pela diferença, pois se valoriza a ideia de que existem maneiras diversas de se ensinar e conseqüentemente diferentes formas de organização na escola, onde seja levado em consideração a complexidade da criação de um currículo que atenda o desafio de incorporar extensivamente o conhecimento acumulado pela herança cultural sem perder a densidade do processo de construção do conhecimento em cada indivíduo singular.

A escolaridade faz parte da realidade social e é uma dimensão essencial para caracterizar o passado, o presente e o futuro das sociedades, dos povos, dos países, das culturas e dos indivíduos. É assim que a escolarização se constitui em um projeto humanizador que reflete a perspectiva do progresso dos seres humanos e da sociedade.

Em uma escola democrática não há barreiras educacionais, eliminam-se a formação de grupos com base na capacidade dos alunos, provas preconceituosas e outras iniciativas que tantas vezes impedem o acesso e permanências de todos na escola, proporcionando um ensino de qualidade para todos, sem exclusão.

Gabriella Rossetti Ferreira

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
AS MARCAS DOS PARADIGMAS EDUCACIONAIS E AS TEORIAS DA APRENDIZAGEM EM UMA PRÁTICA DE ENSINO PROFISSIONAL	
Calinca Jordânia Pergher Lucas Billo Dias Thamille Pereira dos Santos	
DOI 10.22533/at.ed.0571903041	
CAPÍTULO 2	11
AS ORIENTAÇÕES TÉCNICAS QUE NORMATIZAM SERVIÇOS DE ACOLHIMENTO PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES EM MEDIDA PROTETIVA NO BRASIL E O DIREITO À EDUCAÇÃO DOS/AS ACOLHIDOS/AS	
Daiane Lins da Silva Firino	
DOI 10.22533/at.ed.0571903042	
CAPÍTULO 3	23
AS POLÍTICAS DA AVALIAÇÃO INSTITUCIONAL, DIDÁTICA E GESTÃO DEMOCRÁTICA NO COTIDIANO ESCOLAR	
Valdir Avelino de Paiva Luandson Luis da Silva Joel Nunes de Farias Elaine Cristina Meireles Silva Marizete Soares de Oliveira Santos Hosana Souza de Farias Aldair Viana Silva de Alcaniz	
DOI 10.22533/at.ed.0571903043	
CAPÍTULO 4	32
AS POLÍTICAS EDUCACIONAIS E A FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES NAS CONCEPÇÕES NEOLIBERAIS	
Luandson Luis da Silva Joel Nunes de Farias Valdir Avelino de Paiva Elaine Cristina Meireles Silva Aldair Viana Silva de Alcaniz Marizete Soares de Oliveira Santos Hosana Souza de Farias	
DOI 10.22533/at.ed.0571903044	
CAPÍTULO 5	42
AS REDES SOCIAIS VIRTUAIS E A EDUCAÇÃO PARTICIPATIVA UMA VISÃO DA ESCOLA CONTEMPORÂNEA	
Isis Nalba Albuquerque Cardoso	
DOI 10.22533/at.ed.0571903045	

CAPÍTULO 6	49
AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA EDUCAÇÃO COMO METODOLOGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM, NA ALFABETIZAÇÃO INFANTIL: O USO DO APLICATIVO “SILABANDO”, COMO RECURSO DIDÁTICO	
Mariana Oliveira de Oliveira Adriano Miranda dos Santos André Luiz Andrade Rezende Cíntia Damasceno Farias	
DOI 10.22533/at.ed.0571903046	
CAPÍTULO 7	64
ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO: UMA ANÁLISE SOBRE O USO DAS TECNOLOGIAS ASSISTIVAS	
Andreia Valeriano Figueredo Leandro Edilene Cristiano de Figueredo Valeriano Giovani Mendonça Lunardi Eliane Pozzebon	
DOI 10.22533/at.ed.0571903047	
CAPÍTULO 8	73
ATIVIDADES AQUÁTICAS E SEUS BENEFÍCIOS PARA CRIANÇAS COM AUTISMO: REVISÃO SISTEMÁTICA	
Weslley Alex da Silva Dionísio Mylli Ketwilly Ferreira dos Santos Amanda Aparecida de Lima Adriano Florêncio da Silva Pedro Lucena de Paula Carolina Lourenço Reis Quedas Dayana da Silva Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.0571903048	
CAPÍTULO 9	85
ATIVIDADES RECREATIVAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA EM UMA ESCOLA PÚBLICA	
Evandro Jorge Souza Ribeiro Cabo Verde Lionela da Silva Corrêa Francianne Farias dos Santos João Otacilio Libardoni dos Santos	
DOI 10.22533/at.ed.0571903049	
CAPÍTULO 10	97
AULAS PRÁTICAS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NOS CONTEÚDOS DE DENSIDADE E MISTURAS	
João Victor Odilon da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.05719030410	
CAPÍTULO 11	104
AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM ONLINE UTILIZADA EM AULAS PRESENCIAIS	
Daniela Veiga de Oliveira Najla Fouad Saghie Tiago Nascimento de Carvalho	
DOI 10.22533/at.ed.05719030411	

CAPÍTULO 12 113

AVALIAÇÃO DA CONCEPÇÃO DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO SOBRE “LIXO” E “RESÍDUO” EM UMA ESCOLA DE REFERÊNCIA DA CIDADE DE VERTENTES/PE

Euarda do Nascimento Serra Sêca
Paloma Lourenço Silveira de Araújo
Juliana Thais da Silva Amaral
Ana Paula Freitas da Silva

DOI 10.22533/at.ed.05719030412

CAPÍTULO 13 124

AVALIAÇÃO DA FORMAÇÃO CONTINUADA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

Cláudia Costa dos Santos
Camyla Silva da Costa
Ronaldo dos Santos

DOI 10.22533/at.ed.05719030413

CAPÍTULO 14 134

AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA DO ENSINO PÚBLICO ESTADUAL DE MATO GROSSO (ADEPE), UMA EXPERIÊNCIA INICIAL

Gresiel Ramos de Carvalho Souza

DOI 10.22533/at.ed.05719030414

CAPÍTULO 15 143

AVALIAÇÃO DO CONHECIMENTO DE ESCOLARES DOS ANOS FINAIS SOBRE A COLETA SELETIVA DE LIXO

Tamiris Alves Rocha
Dayane de Melo Barros
Marllyn Marques da Silva
Cristiane Maria da Conceição
Gilvania Luana da Rocha Silva Neves
Gerliny Bezerra de Oliveira
Jardielle de Lemos Silva
Danielle Feijó de Moura

DOI 10.22533/at.ed.05719030415

CAPÍTULO 16 149

AVALIAÇÃO ESCOLAR EM GRUPOS INTERATIVOS: UM ESTUDO TEÓRICO DE PRÁTICAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS NOS ÚLTIMOS ANOS

José dos Santos Ferreira
Leonardo Alcântara Alves

DOI 10.22533/at.ed.05719030416

CAPÍTULO 17 162

AVALIAÇÃO INSTITUCIONAL: O QUE DIZEM OS GESTORES DAS ESCOLAS PÚBLICAS COM OS MELHORES RESULTADOS NO MUNICÍPIO DE CORURUPE/ALAGOAS

Jucicleide Gomes Acioli

DOI 10.22533/at.ed.05719030417

CAPÍTULO 18	173
AVALIAÇÃO, REPETÊNCIA E JUÍZO PROFESSORAL: UM DIÁLOGO QUALI-QUANTI	
Maria de Lourdes Sá Earp Glauco da Silva Aguiar	
DOI 10.22533/at.ed.05719030418	
CAPÍTULO 19	188
AVALIAÇÃO: PARA QUE TE QUERO? UM OLHAR VOLTADO PARA ALÉM DO EDUCAR E CUIDAR	
Aline Dias Nascimento Rita de Cássia M. O. André	
DOI 10.22533/at.ed.05719030419	
CAPÍTULO 20	197
BIOMASSA DE BANANA VERDE: CONSTRUÇÃO DE UMA CARTILHA EDUCATIVA COMO FERRAMENTA DE APOIO AO PRODUTOR RURAL	
Bárbara Jardim Mariano Suzete Maria Micas Jardim Albieri	
DOI 10.22533/at.ed.05719030420	
CAPÍTULO 21	202
BIOTECNOLOGIA: UTILIZAÇÃO DE MICRORGANISMOS PARA O PROCESSO DE BIORREMEDIAÇÃO EM AMBIENTES CONTAMINADOS - PERSPECTIVAS TECNOLÓGICAS	
Emília Mendes da Silva Santos Isabela Regina Alvares da Silva Lira Ariosto Afonso de Moraes Adriene Siqueira de Melo Maria Gracielly Lacerda de Abrantes	
DOI 10.22533/at.ed.05719030421	
CAPÍTULO 22	208
BRASIL – MOÇAMBIQUE, AFIRMANDO SINERGIA E RECONSTRUINDO IDENTIDADES PELA EXPERIÊNCIA DE EXTENSÃO INTERNACIONAL ENTRE A UFRN E A UNIVERSIDADE PEDAGÓGICA DE MOÇAMBIQUE	
Marília do Vale Góis Pacheco Medeiros Adir Luiz Ferreira	
DOI 10.22533/at.ed.05719030422	
CAPÍTULO 23	219
BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO BRASILEIRA E SUA EVOLUÇÃO ATÉ A EAD	
Joel Nunes de Farias Luandson Luis da Silva Valdir Avelino de Paiva Hosana Souza de Farias Elaine Cristina Meireles Silva Aldair Viana Silva de Alcaniz Marizete Soares de Oliveira Santos	
DOI 10.22533/at.ed.05719030423	

CAPÍTULO 24	231
CAMINHOS DA HISTÓRIA 2.0: UMA PROPOSTA DE USO DE JOGOS DIGITAIS NA SALA DE AULA	
Adriano Miranda dos Santos André Luiz Andrade Rezende Cíntia Damasceno Farias Mariana Oliveira de Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.05719030424	
CAPÍTULO 25	240
CANTO DE MURO: UMA ABORDAGEM DE INVESTIGAÇÃO ZOOLOGICA NA OBRA DE CÂMARA CASCUDO	
Bruno de Paiva Rêgo Elineí Araújo-de-Almeida	
DOI 10.22533/at.ed.05719030425	
CAPÍTULO 26	251
CARACTERIZAÇÃO DA INTELIGÊNCIA LÓGICO-MATEMÁTICA DOS ALUNOS DO IFRN <i>CAMPUS-MACAU</i>	
Marfisa Hyanchelle Cortez Costa Josivan Bonifácio Rocha de Almeida Micleydson Batista dos Santos João Batista Gomes Moreira Liliane Ribeiro da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.05719030426	
CAPÍTULO 27	264
CASAS GAYS E FAMÍLIAS TRADICIONAIS: CONCEPÇÕES HISTÓRICO-EDUCATIVAS E DISCURSOS EXCLUDENTES	
Robson José de Oliveira Brito	
DOI 10.22533/at.ed.05719030427	
CAPÍTULO 28	273
COLEÇÕES BIOLÓGICAS: ALTERNATIVA PARA A CONTEXTUALIZAÇÃO DO ENSINO DE BOTÂNICA	
Nadja Larice Simão de Lacerda Rivete Silva Lima	
DOI 10.22533/at.ed.05719030428	
CAPÍTULO 29	280
COMO SUPERAR AS DIFICULDADES DO ENSINO DE FÍSICA CONTEMPORÂNEO POR MEIO DE MÉTODOS DIFERENCIADOS	
Daiane Maria Medeiros da Silva Hérika Rafaella Soares da Silva Ana Maria Torres da Silva Regiane Marta Cassimiro de Farias Lidiane Maria Omena Silva Leão	
DOI 10.22533/at.ed.05719030429	

CAPÍTULO 30 287

COMPARAÇÃO ENTRE AS PROVAS DO ENADE 2005 E 2008 DO GRUPO I:
COMPOSIÇÃO DAS HABILIDADES PELA TEORIA C.H.C

Andreia Silva da Mata

DOI 10.22533/at.ed.05719030430

CAPÍTULO 31 297

CONFRONTANDO AVALIAÇÕES SOB UMA VISÃO MULTICULTURAL:
EXPANDINDO PRÁTICAS QUE ELEVAM O CONHECIMENTO, NÃO QUE O
BLOQUEIAM

Aldnir Farias da Silva Leão

DOI 10.22533/at.ed.05719030431

SOBRE A ORGANIZADORA..... 304

CAMINHOS DA HISTÓRIA 2.0: UMA PROPOSTA DE USO DE JOGOS DIGITAIS NA SALA DE AULA

Adriano Miranda dos Santos

Universidade Federal da Bahia, FAGED/SEAD
Itabuna-Bahia

André Luiz Andrade Rezende

Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia Baiano - *Campus Catu*
Catu-Bahia

Cíntia Damasceno Farias

Universidade Federal da Bahia, FAGED/SEAD
Itabuna-Bahia

Mariana Oliveira de Oliveira

Universidade Federal da Bahia, FAGED/SEAD
Itabuna-Bahia

RESUMO: Este trabalho objetiva apresentar possibilidades pedagógicas do uso de jogos digitais educativos como recursos didáticos alternativos na sala de aula a partir da elaboração e aplicação do jogo digital, em formato de *quiz on-line*, intitulado *Caminhos da História 2.0*. Por meio de um estudo de caso, fazendo uso de uma abordagem quali-quantitativa, o *quiz* foi aplicado com a participação de 15 alunos e 2 professores de uma escola pública de ensino médio integrado do município de Valença-BA. Também foi aplicado um questionário para que os sujeitos participantes pudessem avaliar tal experiência. Concluiu-se que esta proporcionou uma atividade lúdica, que proporcionou uma motivação aos alunos em sua resolução.

Professores e alunos relataram, na sua maioria, que metodologias com o uso de jogos digitais proporcionam um ambiente mais divertido para a construção do conhecimento. Assim, o *quiz on-line* se constitui em uma ferramenta eficaz para auxiliar o professor na sala de aula, cabendo uma reflexão por parte dos docentes acerca da sua utilização.

PALAVRAS-CHAVE: educação, tecnologias, jogos digitais, *quiz*, internet.

ABSTRACT: This work aims to present pedagogical possibilities of the use of digital educational games as alternative didactic resources in the classroom from the elaboration and application of the digital game, in format of online quiz, titled Paths of History 2.0. Through a case study, using a qualitative-quantitative approach, the quiz was applied with the participation of 15 students and 2 teachers from an integrated public high school in the city of Valença-BA. A questionnaire was also applied so that the participants could evaluate this experience. It was concluded that this provided a playful activity, which provided a motivation to the students in their resolution. Teachers and students have mostly reported that methodologies with the use of digital games provide a more fun environment for building knowledge. Thus, the online quiz constitutes an effective tool to assist the teacher in the

classroom, with reflection on the part of the teachers about their use.

KEYWORDS: education, technologies, digital games, *quiz*, internet.

1 | INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, com o advento do computador e da internet, surge um período denominado por Castells e Cardoso como “era da informação”, e por Kenski (2012) como um “novo tipo de sociedade tecnológica”, marcada principalmente pelo avanço das tecnologias digitais e que promovem significativas mudanças nas formas das pessoas se comunicarem e obterem conhecimento. Isto é o que podemos entender quando lemos a seguinte afirmação: “Estamos vivenciando uma revolução, que tem como elemento central a tecnologia da informação e da comunicação” (Castells e Cardoso, 2005, p.227).

A Internet, como um dos exemplos destas tecnologias, promove um ambiente colaborativo na sala de aula, pois permite ao professor a “troca de experiências, de dúvidas, de materiais, as trocas pessoais, tanto de quem está perto como longe geograficamente”. Moran (2001, p.19). Percebe-se nas palavras do autor que as TIC, quando inseridas no ambiente escolar, podem ampliar as possibilidades de ensino-aprendizagem de professores e alunos, auxiliando-os na melhor elaboração dos conteúdos das aulas, trazendo diferentes alternativas no processo de comunicação e construção do conhecimento. Desta forma, o seu uso adequado constitui-se em um importante elemento no processo educacional.

Existem vários recursos que podem ser utilizados pelas escolas como ferramentas para serem aplicadas na prática docente a fim de promover a construção do conhecimento, como jogos digitais, bibliotecas de livros, repositórios digitais, etc.

Os jogos digitais, são recursos que fazem parte do cotidiano da maioria dos jovens e produzem um “encantamento” e atratividade, fazendo com que eles passem horas do seu dia jogando. Os jogos digitais apresentam um grande potencial quando utilizados no ambiente escolar. O professor, por meio de uma metodologia que explore estas potencialidades, pode repensar o fazer docente utilizando-se destes recursos a fim de tornar as aulas mais atrativas e prazerosas para os alunos.

Agregar jogos educacionais ao ambiente educacional certamente trará ao processo ensino-aprendizagem um atrativo maior para motivação na busca por conhecimentos. Esta afirmação tem suporte nas palavras de Sancho (2006, p.19) ao ressaltar que “muitas crianças e jovens crescem em ambientes altamente mediados pela tecnologia, sobretudo a audiovisual e a digital. Os cenários de socialização das crianças e jovens de hoje são muito diferentes dos vividos pelos pais e professores”. Entende-se desta forma que as tecnologias são, para os jovens, formas mais atrativas de se adquirir conhecimentos que a forma tradicional da escola ensinar e é difícil dos jovens de hoje se adaptarem aos métodos tradicionais de ensino.

Neste contexto, desenvolver estratégias metodológicas que auxiliem o professor na sala de aula por meio dos jogos torna-se importante visto que os jovens estão cada vez imersos no universo da tecnologia.

Assim, este trabalho teve por objetivo desenvolver e aplicar o jogo digital em formato de *quiz on-line*, intitulado *Caminhos da História 2.0*, desenvolvido e distribuído na plataforma online denominada: *Online Quiz Creator*.

2 | METODOLOGIA

Inicialmente foi realizada uma pesquisa bibliográfica para obtenção de bases teóricas acerca do tema de pesquisa.

Com base nos objetivos elencados para esta pesquisa, foi definido que o procedimento metodológico mais adequado para a sua realização seria o estudo de caso (Goldenberg 2003, p. 33; Gil 2009, p. 4), o qual foi realizado com um grupo de 15 alunos e 02 professores de uma turma de ensino médio integrado em uma escola pública do município de Valença-BA, com os quais efetuou-se o procedimento técnico do método de levantamento por meio de aplicação de questionários.

Sobre a abordagem adotada neste trabalho foi realizada por meio dos métodos qualitativo e quantitativo que possibilita por meio da amostragem descrever as características e percepções de uma determinada população dados com certa precisão, evitando-se distorções nos resultados, pois os dados coletados são quantificados com base nas variáveis preestabelecidas. Como instrumentos de coleta de dados foram usados questionários cujos dados foram tratados com técnicas estatísticas e elaborados gráficos com base nas variáveis definidas nos objetivos propostos para a pesquisa.

3 | RESULTADOS E DISCUSSÕES

O *quiz on-line Caminhos da História 2.0* é um aprimoramento da versão criada em 2014. A sua versão inicial foi elaborada como um projeto de intervenção no âmbito do PIBID: Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência. A ideia nasceu a partir de observações em sala de aula em turmas de uma professora de história de uma escola pública de Valença-BA. Relatando que necessitava de alguma atividade que estimulasse os alunos no aprendizado da disciplina, a docente nos solicitou a elaboração de uma dinâmica que abarcasse os conteúdos por ela ministrados na unidade. A partir daí, em reunião da professora com os bolsistas, decidiu-se como alternativa a elaboração de um *quiz* que recebeu o nome de *Caminhos da História*.

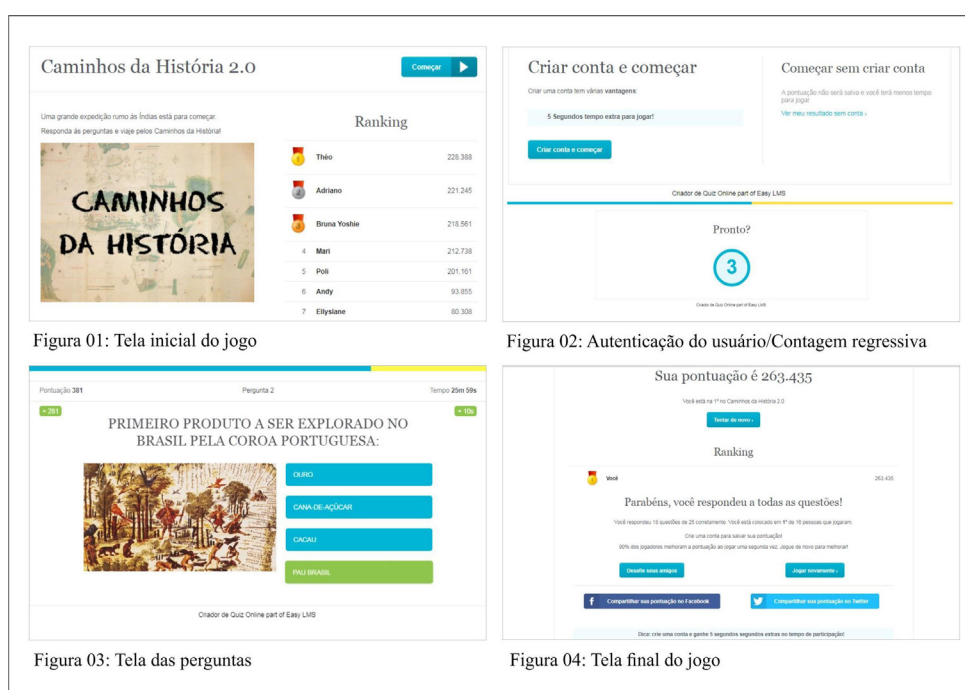
Elaborou-se 25 perguntas sobre a colonização da América pelos portugueses. Como ferramenta, utilizou-se o *Microsoft Office PowerPoint 2013*. A dinâmica foi aplicada em 5 turmas do 1º ano de uma escola pública de ensino médio. O jogo foi

bem aceito pela turma e, segundo a professora, a atividade promoveu uma maior participação dos alunos sendo constatado melhoras tanto no desempenho da disciplina quanto comportamentais dos alunos.

A adaptação para a versão *on-line* fez-se necessária devido a proposta do curso de especialização em Produção de Mídias para a educação On-line da UFBA, no qual se ampara na produção de uma mídia que pudesse ser utilizada na educação on-line como um recurso didático de apoio na sala de aula.

Assim, visando atender à proposta de forma efetiva, buscou-se adaptar o jogo para o formato on-line fazendo a utilização de criadores de *quizzes* na internet. Nas buscas por sites que pudessem atender a esta demanda encontramos o *Kahoot* bem como o *Online Quiz Creator* que disponibiliza uma série de opções para professores e alunos elaborarem questionários nos mais variados formatos. Optando pelo último, transportamos as 25 perguntas da versão inicial do jogo para este construtor on-line.

O Quadro 01 apresenta a interface do jogo Caminhos da História 2.0.



Quadro 01: Telas do jogo *Caminhos da História 2.0*

Fonte: [<https://www.onlinequizcreator.com/pt/caminhos-da-historia-2.0/quiz-385701>]

Na tela inicial (Quadro 01 - Figura 01) temos a descrição resumida do jogo, além de um *ranking* dos participantes. Ao clicar no botão *começar* o jogo se inicia e o jogador opta por se registrar ou não. Quadro 01 - Figura 02.

Seguindo, as perguntas são dispostas na tela para serem respondidas. Ao acertar, a mesma altera-se para a cor verde, se errar, para vermelha. Acertando há um acréscimo no tempo restante e na pontuação, ao errar, o tempo diminui. Conforme o Quadro 01 - Figura 03.

Respondidas todas as perguntas ou se o tempo expirar, o jogo é encerrado e

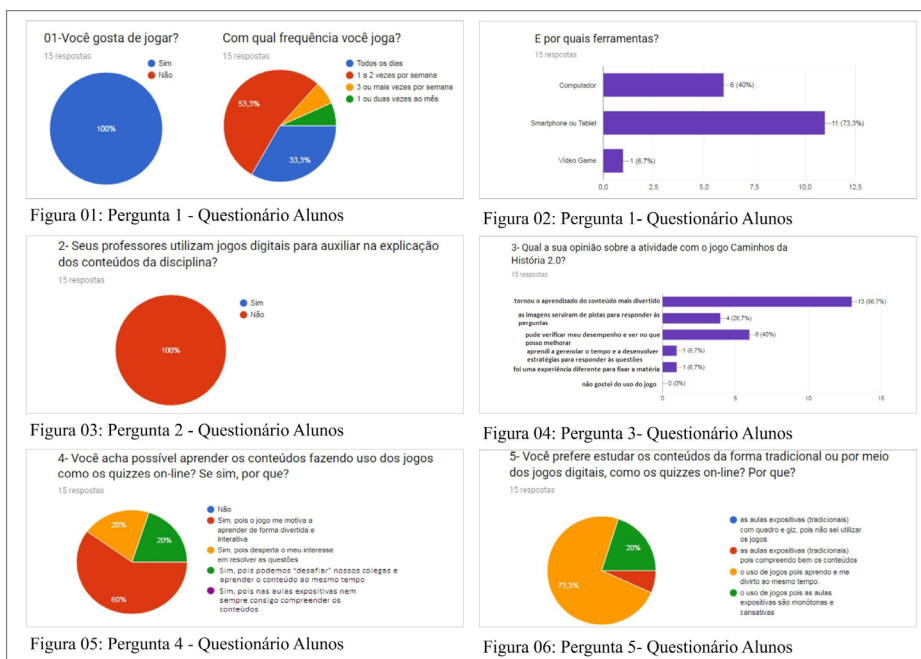
aparecerá a pontuação conquistada e o posicionamento no *ranking* de jogadores. Há a possibilidade de compartilhar o desempenho nas redes sociais além de convidar amigos para serem desafiados, conforme o Quadro 01 - Figura 04.

O *quiz*, na sua versão on-line foi aplicado apenas em uma turma de 1º ano do ensino médio integrado de uma escola pública do município de Valença-BA que foi convidada para participar da atividade, juntamente com dois professores. A turma possui uma média de 30 alunos, dos quais 15 participaram da atividade.

Foi apresentada a proposta do jogo e o seu funcionamento para a turma. O *quiz* testou os conhecimentos prévios sobre a temática abordada no jogo: a colonização da América pelos portugueses. A aplicação do jogo foi seguida de um questionário para os professores e alunos que tinha 5 perguntas objetivas e de múltipla escolha para eles avaliarem a experiência da atividade com o *quiz* e em relação a utilização dos jogos como recurso didático nas aulas.

Pôde-se perceber um grande encantamento por parte dos alunos em relação ao jogo e muitos perguntaram se teria novas atividades como esta em outros momentos, visto que, segundo eles não têm aulas fazendo uso de tais recursos. A interatividade promovida pelo jogo foi o que mais chamou a atenção. Os alunos discutiam sobre qual alternativa responder com base nos conhecimentos prévios e se preocupavam ao mesmo tempo em gerenciar o tempo e em ganhar do colega na pontuação.

O primeiro questionário foi direcionado aos alunos e buscou levantar informações sobre: a relação com os jogos, frequência, locais e recursos usados para realizar estas atividades, o uso de jogos digitais na sala de aula e impressões acerca da atividade com o *quiz on-line Caminhos da História 2.0*. O quadro 02 apresenta os resultados obtidos:



Quadro 2: Resultados - Questionário Alunos

Fonte:[Os autores, Pesquisa de campo, 2018]

Todos os alunos pesquisados (100%) responderam que gostam de jogar e fazem esta atividade com uma frequência quase que diária, conforme o Quadro 02 - Figura 01. Sobre os aparatos utilizados para jogar, a maior parte dos alunos respondeu fazer uso de *Smartphones* ou *Tablets*, seguido do computador e apenas 1 por *videogames*. Quadro 02 - Figura 02.

Quanto a utilização dos jogos digitais pelos professores para auxiliar no ensino dos conteúdos, 100% dos alunos responderam que seus professores **não** fazem uso destes recursos na sala de aula. Em conversa com os dois professores participantes e observando a estrutura tecnológica oferecida pela escola, pôde-se constatar que este seria um dos fatores que contribuiriam para estes números nesta variável analisada. Quadro 02 - Figura 03.

As perguntas seguintes foram sobre as impressões dos alunos referente à atividade com o *quiz Caminhos da História 2.0*. A Figura 04 do Quadro 02 mostra que para a maioria dos alunos, 86,7%, o jogo promoveu a aprendizagem do conteúdo mais divertida. Vale ressaltar também que a questão do *feedback* dado pelo jogo para a respostas dos alunos também foi um fator interessante para 40% deles. Os elementos audiovisuais também foram lembrados. Para 26,4%, as imagens em cada pergunta serviram como auxílio/pista para a resolução das respostas.

Por fim, foi perguntado aos alunos se era possível aprender os conteúdos fazendo uso de jogos digitais em formato de *quiz on-line* e se eles prefeririam as aulas da forma tradicional ou com a utilização destes recursos. Sobre o primeiro questionamento, 60% dos alunos responderam que os jogos permitem a aprendizagem de forma divertida e interativa, 20% responderam que este tipo de jogo desperta o interesse em responder as questões e outros 20% citaram a possibilidade de desafiar os colegas e ao mesmo tempo aprender o conteúdo. Dados da Figura 05 do Quadro 02.

Sobre o estudo dos conteúdos fazendo uso dos jogos digitais como os *quizzes on-line* os alunos responderam de acordo com o disposto na Figura 06 do Quadro 02. Nesta pergunta, 73,3% dos alunos responderam que preferem as aulas fazendo uso dos jogos digitais pela possibilidade de aprender os conteúdos e se divertirem ao mesmo tempo, 20% disseram que preferem uma metodologia com uso de jogos digitais pois segundo eles, as aulas expositivas são monótonas e cansativas. Um fato interessante foi que 01 (um) dos alunos respondeu preferir as aulas expositivas por compreender melhor o conteúdo.

Também foi aplicado um questionário com os dois professores que participaram da aplicação do jogo *Caminhos da História 2.0*. A seguir apresentaremos os resultados obtidos.

Perguntados sobre a utilização de jogos digitais na sala de aula um dos professores disse usar ou já ter usado. A precariedade da estrutura necessária para o seu uso foi o motivo para a não utilização por um dos professores. O professor que respondeu SIM para esta pergunta relatou que os softwares utilizados por ele estavam de acordo com as necessidades dos discentes. Sobre o incentivo da escola na utilização de

metodologias que façam uso de jogos digitais, os dois professores disseram que a escola não promove tal prática.

Em relação à atividade fazendo uso do *quiz Caminhos da História 2.0*, segundo os professores o jogo trouxe uma proposta lúdica para o aprendizado do conteúdo e promoveu a fixação dos conteúdos de forma interativa.

Perguntados se acham importante o uso de jogos como *quizzes* como recursos didáticos para a sua prática pedagógica, os professores responderam que sim, pois os jogos: possibilitam uma série de alternativas metodológicas nas aulas; prendem a atenção dos alunos e desenvolvem uma série de habilidades e que podem ser utilizados para a fixação e verificação dos conteúdos abordados nas aulas e forma lúdica e interativa.

Por fim, foi perguntado quais habilidades eles achavam que o uso de jogos digitais como os *quizzes* podem despertar nos alunos, os dois responderam sobre a cognição e a autoafirmação.

Infere-se destes resultados que a utilização de jogos digitais na sala de aula contribui significativamente para que o professor possa adotar alternativas metodológicas nas aulas. Percebe-se na maioria das respostas que a diversão é um dos principais motivos pelos quais os alunos pesquisados fazem uso dos jogos. Viu-se nesta pequena experiência de aplicação o encantamento dos alunos com o uso dos jogos digitais (*quiz*). Desta forma o professor pode lançar mão destes recursos para instigar os alunos na leitura dos conteúdos e a desenvolver estratégias cognitivas para “decifrar” as pistas fornecidas por meio dos elementos como as imagens. Além disso, possibilita aos alunos uma co-autoria na construção do próprio conhecimento por meio dos *feedbacks* oferecidos nas suas resposta além de uma experiência mais prazerosa com o conteúdo estudado.

Percebeu-se com base nestes dados que o uso de tecnologias como os jogos digitais por parte dos professores esbarra em uma série de fatores que vão desde à estruturais como também ao incentivo da própria escola quanto ao seu uso. Observa-se que os professores consideram importante o uso de jogos digitais como o *quiz on-line*.

Algumas pesquisas semelhantes trazem a utilização de jogos digitais em formato de *quiz*, como Vieira *et al* (2015), que fez uso do *quiz* denominado *Pequiz* para ensino de peculiaridades de História e Geografia do estado de Goiás com alunos do ensino médio, que o classificaram como motivador para a aprendizagem. Já Martins (2016) utilizando a plataforma *Kahoot* aplicou um *quiz* para a aprendizagem de função matemática com alunos do ensino médio, obtendo resposta satisfatória dos sujeitos tendo em vista haver despertado interesse e auxílio na resolução das atividades

4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação do *quiz on-line Caminhos da História 2.0* constituiu-se numa importante experiência e que proporcionou uma alternativa metodológica lúdica na sala de aula, pois promoveu nos sujeitos participantes um encantamento com a disposição dos elementos e serviu para a construção e fixação do conhecimento de forma divertida por parte dos alunos.

São inúmeras as possibilidades de utilização dos *quizzes on-line* por parte dos professores como alternativa metodológica na sala de aula. De posse de ferramentas como o *Online Quiz Creator*, *Kahoot*, entre outras, o professor desperta o interesse dos alunos para o tema estudado, organizando o conteúdo e identificando lacunas no conhecimento entre outras possibilidades. Assim, o professor pode elaborar as avaliações e outras atividades com base nos resultados obtidos. Em suma, os *quizzes* podem tornar a sala de aula num ambiente mais motivador para os alunos que podem ser coparticipantes na construção do próprio conhecimento de forma contextualizada e divertida.

Por mais que jogos digitais representem ganhos importantes na prática pedagógica, deve-se considerar que estes recursos não devem ser utilizados como substituto do professor na sala de aula, mas como aliados deste na sua prática docente.

Como projetos futuros, propõe-se elaborar, com base no que foi feito, materiais de construção de *quiz* que possam subsidiar os professores no efetivo uso pedagógico dos jogos digitais em sala de aula. Também, pretende-se aprimorar o jogo *Caminhos da História 2.0* por meio da programação estruturada para aplicação e um estudo mais aprofundado das suas possibilidades pedagógicas.

REFERÊNCIAS

CASTELLS, M.; CARDOSO, G. (Orgs.). **A Sociedade em Rede: do conhecimento à ação política**; Conferência. Belém (Por): Imprensa Nacional, 2005.

GIL, A. C. **Estudo de Caso**. Fundamentação científica. Subsídios para coleta e análise de dados. Como redigir o relatório. São Paulo: Editora Atlas. 2009.

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar. Como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais**. 8. ed. Rio de Janeiro: Editora Record. 2004.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação**. - 8ª ed. - Campinas, SP: Papyrus, 2012 (Coleção Papyrus Educação).

MARTINS, A. M. **Aprendizagem de função: Uma intervenção de ensino por meio do Quiz Game Online**. 2016. 67f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Matemática)- Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2016. Disponível em: <<http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/10770>> Acesso em: 01 ago. 2018.

MORAN, J. M. **Saberes e linguagem de educação e comunicação**. Pelotas: Editora da UFPelotas, 2001.

SANCHO, J. M.; HERNÁNDEZ, F. e colaboradores. **Tecnologias para transformar a educação**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

VIEIRA, M. A. et al. **PeQuiz: jogo educacional como ferramenta para o ensino de História e Geografia do Estado de Goiás**. Anais do XII Encontro Anual de Computação (EnAComp), Catalão - GO, v. ISSN: 2178-6992, p. 83-90, set. 2015. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Marcos_Alves_Vieira/publication/281442148_PeQuiz_jogo_educacional_como_ferramenta_para_o_ensino_de_Historia_e_Geografia_do_Estado_de_Goias/links/55fcb05d08aeba1d9f44f935/PeQuiz-jogo-educacional-como-ferramenta-para-o-ensino-de-Historia-e-Geografia-do-Estado-de-Goias.pdf?origin=publication_detail>. Acesso em: 31 jul. 2018.

SOBRE A ORGANIZADORA

Gabriella Rossetti Ferreira

- Doutoranda do Programa de Pós Graduação em Educação Escolar da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP, Araraquara, Brasil.
- Mestra em Educação Sexual pela Faculdade de Ciências e Letras da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP, Araraquara, Brasil.
- Realizou parte da pesquisa do mestrado no Instituto de Educação da Universidade de Lisboa (IEUL).
- Especialista em Psicopedagogia pela UNIGRAN – Centro Universitário da Grande Dourados - Polo Ribeirão Preto.
- Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP, Araraquara, Brasil. Agência de Fomento: Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq.
- Atua e desenvolve pesquisa acadêmica na área de Educação, Sexualidade, Formação de professores, Tecnologias na Educação, Psicopedagogia, Psicologia do desenvolvimento sócio afetivo e implicações na aprendizagem.

Endereço para acessar este CV: <http://lattes.cnpq.br/0921188314911244>

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-305-7

