



O QUIZ COMO FERRAMENTA DO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM NA ENFERMAGEM: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Fillipi André dos Santos Silva (1); Soraya Maria de Medeiros (1); Sheila Saint Clair da Silva Teodósio (2); Ana Elisa Pereira Chaves (3).

- (1) *Universidade Federal do Rio Grande do Norte*, fillipiandre@hotmail.com;
(2) *Universidade Federal do Rio Grande do Norte*, sorayamaria_ufrn@hotmail.com;
(3) *Universidade Federal do Rio Grande do Norte*, saintclairenf@gmail.com;
(4) *Universidade Federal de Campina Grande*, aepchaves@gmail.com

Introdução: No âmbito educacional atual há múltiplas formas de aprendizagem que são utilizadas para educar indivíduos nas mais diversas circunstâncias, sejam nas escolas, na universidade ou até mesmo no ambiente de trabalho. Para impedir esse fracasso escolar, o professor deve intervir de modo a saber garantir a progressão do aluno frente a saber avaliar-se revendo sua metodologia. **Objetivo:** Diante disso, o objetivo deste trabalho relatar a experiência acadêmica do uso do quiz por meio de tecnologias modernas que utilizam internet no processo de ensino-aprendizagem. **Metodologia:** Trata-se de um estudo descritivo, tipo relato de experiência, no qual possibilita descrever os momentos vivenciados na dinâmica do processo de ensino-aprendizagem na graduação em enfermagem na disciplina de Práticas Educativas em Enfermagem do sexto período. **Resultados:** Os quatro grupos foram formados de acordo com a afinidade sem limitação de quantidade de componentes estabelecidos e denominados conforme vontade ou consenso entre os discentes. o ambiente estrutural da universidade oferece recursos que nem sempre são ofertados em outros locais em outros contextos. O computador, o projetor multimídia, a conexão com a internet, os celulares com a acesso à internet são exemplos que podem ser citados de tais recursos. **Conclusão:** Esse estudo objetivou relatar a experiências acadêmica sobre uma das muitas estratégias utilizadas para facilitar e proporcionar a construção do conhecimento por meio do quiz e das tecnologias que, de forma correta, podem ser aliadas no processo de ensino-aprendizagem. O Professor ou Docente, possui papel importante nesse processo, visto que assume a condição de mediador, de estimulador e avaliador da aprendizagem.

DESCRITORES: Educação; Enfermagem; Saúde.

INTRODUÇÃO

No âmbito educacional atual há múltiplas formas de aprendizagem que são utilizadas para educar indivíduos nas mais diversas circunstâncias, sejam nas escolas, na universidade ou até mesmo no ambiente de trabalho. Essas formas são apresentadas por Bordenave (1983) como “fatores pedagógicos” que engloba os processos de ensino-aprendizagem denominadas de pedagogia da transmissão, pedagogia do condicionamento e pedagogia da problematização.

Nesse contexto, a pedagogia da transmissão é duramente criticada, pois é ele que fundamenta as metodologias tradicionais que por sua vez atribui ao aluno uma postura de

passividade, inviabilizando-o de expressar sua criatividade e criticidade. Nesse tipo de aprendizagem é notório a inexistência do compartilhamento de saberes entre aluno e professor (FREITAS *et al*, 2015).

Demo (2015) traz a discussão que a aula puramente expositiva semeia o fracasso, interferindo, assim, na formação do sujeito cidadão formal e politicamente. Para impedir esse fracasso escolar, o professor deve intervir de modo a saber garantir a progressão do aluno frente a saber avaliar-se revendo sua metodologia, pois aplicar métodos de ensinamentos ultrapassados são capazes de comprometer a formação, além de estimular comportamentos defensivos, de desinteresses e de empobrecer a criatividade e a inteligência do discente (BORJES *et al*, 2014; DEMO, 2015; FREITAS *et al*, 2015).

As Tecnologias de Informação Móveis e Sem Fio (TIMS) são ferramentas que tem a capacidade de ir de encontro ao fracasso, anteriormente citado (BENTO, CAVALCANTE, 2013). O celular é uma dessas ferramentas que pode ser meio de jogos educativos, como o Quiz. Os quizzes que são atividades em que os participantes precisam responder questões que são colocadas, fazendo-os passar de fase. Embora a utilização de quiz possa trazer um grande ganho no processo ensino-aprendizagem, seu uso pode gerar uma estimulação da competitividade entre o público alvo, levando em consideração que o mesmo se caracteriza como um jogo de pontuação.

Diante disso, o objetivo deste trabalho relatar a experiência acadêmica do uso do quiz por meio de tecnologias modernas que utilizam internet no processo de ensino-aprendizagem.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, tipo relato de experiência, no qual possibilita descrever os momentos vivenciados na dinâmica do processo de ensino-aprendizagem na graduação em enfermagem na disciplina de Práticas Educativas em Enfermagem do sexto período. Os estudos selecionados que foram utilizados para a construção intelectual deste trabalho tangente a artigos foram pesquisados nas bases de dados Scientific Electronic Library Online (SciELO), Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (Lilacs) e da Biblioteca Virtual em Saúde (BVS).



Dentre todos os jogos educativos, o escolhido foi o Quiz para exemplificar a técnica de ensino, por meio de aplicativos, que são ferramentas de ajudar ao usuário para desempenhar determinada tarefa específica. O aplicativo escolhido foi o Kahoot utilizando o computador juntamente com os telefones celulares smartphones conectados à internet seja via WiFi ou Dados Móveis.

A Plataforma Kahoot foi desenvolvida com base em pesquisas no âmbito da pedagogia e experiências de usuários. Essa plataforma oferece uma sistematização educacional que permeiam todos os níveis de educação, do jardim de infância até as graduações, instigando novas experiências através do compartilhamento de informações de uma forma divertida (KAHOOT, 2017).

Para a realização do Quiz a turma foi dividida em quatro grandes grupos, nos quais os próprios componentes batizaram cada grupo. Dez questões foram aplicadas referentes as Arboviroses emergente (Dengue, Zika e Chikungunya), com direito a prêmio ao final (Tabela D). É importante ressaltar que os discentes não passaram por aulas ou algum outro método que subsidiasse seus conhecimentos para a execução desse quiz. Logo, o quiz testou os conhecimentos prévios acerca da temática acima citada. Os resultados do quiz foram inseridos e analisados no corpo deste trabalho.

Nº	PERGUNTA	ALTERNATIVA CORRETA
1 -	O que são arboviroses?	Doenças causadas por insetos e aracnídeos.
2 -	Quais são as principais arboviroses?	Dengue, Zika vírus, Febre e Chikungunia e febre amarela.
3 -	Quem é o hospedeiro definitivo e o intermediário?	Ser humano / Artrópode
4 -	Qual a melhor forma de controlar as arboviroses?	Eliminação do artrópode
5 -	Qual a melhor forma de prevenção?	Virar garrafas para baixo, colocar areia em jarros
6 -	Quais os sintomas gerais das arboviroses?	Febre, dor de cabeça, náusea e vômitos.



7 -	Qual arbovírus oferece mais perigo à gestante?	Zika
8 -	Relacionado com a questão anterior, qual o perigo da infecção da gestante por esse vírus?	Microcefalia
9 -	Qual a medida de tratamento mais utilizada?	Medicar os sintomas, caso de febre/dores não usar paracetamol
10 -	O diagnóstico confirmatório das arboviroses são feitos por técnicas:	Genéticas

Quadro I: Número, Questões e alternativa correta do quiz. Natal/RN, 2017.

RESULTADOS

Os quatro grupos foram formados de acordo com a afinidade sem limitação de quantidade de componentes estabelecidos e denominados conforme vontade ou consenso entre os discentes. Logo, os grupos receberam as seguintes nomeações: “O bis é nosso”, “Vem nimum bis”, “Já ganhamos” e “Eu quero” com suas respectivas pontuações (Quadro II).

Há de se considerar que o ambiente estrutural da universidade oferece recursos que nem sempre são ofertados em outros locais em outros contextos. O computador, o projetor multimídia, a conexão com a internet, os celulares com a acesso à internet são exemplos que podem ser citados de tais recursos.

Nesse sentido, o fator que limitou a execução do quiz de forma satisfatória foi a conexão com a internet, uma vez que o sinal do WiFi não alcançava os celulares dos componentes dos grupos. Restando como alternativa o uso de Dados Móveis (3g, 4g), que mesmo assim acabou por prejudicar o grupo “Eu quero” por não ter pontuação (4º lugar) e o “O bis é nosso” por não conseguir responder as demais questões (3º lugar) com 1.830 pontos.

“Já ganhamos” foi o grupo que ganhou em primeiro lugar com 5.900 pontos e por isso foi recompensado com waffles de chocolate branco. O grupo “Vem nimim bis” com 4.583 pontos foi o segundo colocado.

Nesse momento de aprendizagem, tornou-se evidente que o prêmio se tornou o alvo maior e o conhecimento adquirido com a discussão das respostas ao final de cada rodada assumiu um papel secundário. Outra forma que é possível identificar o que foi anteriormente citado são os nomes dos grupos formados, onde todos os nomes o prêmio é inspiração para



criação dos grupos (Quadro II). Dessa forma, instalou-se a competitividade que impulsionava os grupos para acertar mais que o outro.

GRUPOS	NOMES	PONTUAÇÃO
G1	O bis é nosso	1.830
G2	Vem nimim bis	4.583
G3	Já ganhamos	5.900
G3	Eu quero	-

Quadro II: Ordens dos grupos, nomes dos grupos e pontuação do quis, respectivamente. Natal/RN, 2017.

DISCUSSÃO

No mundo moderno, novos métodos de ensino foram sendo criados e inseridos nas realidades distintas visando colocar o aluno no centro do processo de ensino aprendizagem transformando-o no protagonista que constrói seu próprio conhecimento (SIQUEIRA-BATISTA; SIQUEIRA-BATISTA, 2009). Com o intuito de alocar o aluno nesse processo, as tecnologias assumem o papel de estratégia aumentando os desafios da realidade escolar que promovam a interação entre os indivíduos por meio de ambiente virtuais que disponibilizem fóruns, chats, espaços para compartilhamento de projetos, arquivos de interesse comum.

Ao discorrer sobre atividade lúdica, pode-se ser citados jogos educativos. Esse tipo de ferramenta pode ser um importante aliado no ensino na área da saúde, sendo capaz de formar cidadãos críticos (PIRES et al, 2015). Esses jogos educativos são práticas didáticas que possuem o objetivo de melhorar o ensino, sendo capazes de acelerar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais dinâmico (PANOSSO et al, 2015).

Os jogos educativos como atividade lúdica promove no discente o desenvolvimento e enriquecimento da personalidade, além de representar uma importante ferramenta pedagógica. Dessa forma, torna o professor um condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem proposta (PERERIA, 2015). Para atender aos objetivos desse tipo de ferramenta educacional, é necessário que seja praticado, pois nos grupos de alunos que são formados há uma troca de conhecimento que ocorre de forma natural (PERERIA, 2015).



No entanto, para se tornar uma ferramenta de ensino, esta técnica precisa ter objetivos definidos, embasamento teórico e coerência nas estratégias utilizadas para chegar ao objetivo, sendo capazes de incentivar a sensibilização dos alunos sobre determinado tema e a tomada de decisões por parte dos alunos. (PANOSSO et al, 2015).

É importante ressaltar que o docente também possui importante papel no processo de ensino-aprendizagem, e que se faz necessário que ele tenha postura e atitude para ensinar, aceite as inovações pedagógicas e estar aberto a revisar sua metodologia de ensino na sociedade contemporânea (GOMES, VIEIRA, SCALABRINI NETO, 2011; BORGES *et al*, 2014). Nesse sentido, é imprescindível modernizar a educação objetivando acompanhar as metamorfoses ocorridas no mundo (FREITAS *et al*, 2015) inserindo didáticas reconstrutivas de forma a consolidar relações mais fecundas (DEMO, 2015).

Tangente ao uso tanto do quiz ou de qualquer outro jogo que envolva prêmio, é importante atentar para a questão da competitividade excessiva. É preferível o trabalho solidário ao competitivo, uma vez que essa induz outros comportamentos indesejáveis por parte dos discentes que pode ser tornar tanto declarada como velada (DEMO, 2015).

Nas múltiplas dimensões da vida humana, a competitividade é inerente a sua natureza. Por isso, o ato de competir sempre esteve vinculado a sobrevivência e ao desenvolvimento das comunidades (CARNEIRO, et al, 2017). O aspecto ruim está no excesso da competitividade, uma vez que onde a vitória desqualifica o outro, ou seja, o enaltecimento do vitorioso e o realce da derrota do perdedor. Com isso as demais possibilidades benéficas o lúdico acabam obscurecendo (CARNEIRO, et al, 2017)..

CONCLUSÃO

Esse estudo objetivou relatar a experiências acadêmica sobre uma das muitas estratégias utilizadas para facilitar e proporcionar a construção do conhecimento por meio do quiz e das tecnologias que, de forma correta, podem ser aliadas no processo de ensino-aprendizagem. O Professor ou Docente, possui papel importante nesse processo, visto que assume a condição de mediador, de estimulador e avaliador da aprendizagem. No entanto, o discente é o principal construtor de seu próprio conhecimento, e, portanto, deve busca-lo em outras fontes de informações e não se restringir apenas a sala de aula.



Contudo, um dos contrapontos observados foi a competitividade estimulado por um prêmio ou pela ânsia em vencer o outro, podendo ser manifestada claramente ou de forma velada. Esses efeitos colaterais que surgem no decorrer da convivência devem ser trabalhados pelo docente de forma a mediar e conduzir esse processo sem muitas interferências.

REFERÊNCIA

BENTO, M. C. M.; CAVALCANTE R. S. Tecnologias Móveis em Educação: o uso do celular na sala de aula. **Educação, Cultura e Comunicação**, Lorena, v. 4, n. 7, p. 113-120, 2013.

BORGES MC, MIRANDA CH, SANTANA RC, BOLLELA VR. Avaliação formativa e feedback como ferramenta de aprendizado na formação de profissionais da saúde. **Revista Medicina**, Ribeirão Preto, v. 47, n. 3, p. 324-331, 2014.

CARNEIRO, K. T. et al. A terceira margem do rio: uma perspectiva equilibrada da competitividade no âmbito de ensino da educação física. **Corpoconsciência**, Cuiabá-MT, vol. 21, n. 02, p. 80-92

DEMO P. **Educar pela pesquisa**. 10ª edição. Campinas, SP: Autores Associados; 2015.

FREITAS CM, *et al.* Uso de metodologias ativas de aprendizagem para a educação na saúde: análise da produção científica. **Trabalho, Educação e Saúde**, . 2015; 13(2):117-130.

GOMEZ MV; VIEIRA JE; SCALABRINI NETO A. Análise do perfil de professores da área da saúde que usam a simulação como estratégia didática. **Revista Brasileira de Educação Médica**, Rio de Janeiro, v. 35, n 2, p. 157-162, 2011.

KAHOOT! Disponível em: <<https://getkahoot.com/how-it-works>>. Acesso em: 21 maio 2017.

PANOSSO, M. C. et al. Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação analítico-comportamental. **Revista quadrimestral da associação brasileira de psicologia escolar e educacional**, São Paulo, v. 19, n. 2, 2015.

PEREIRA, C. Jogos educativos na saúde: avaliação da aplicação dos jogos “Perfil parasitológico” e “Perfil microbiano”. **Revista Saúde.Com**, Botucatu, v. 11, n. 1, p. 2-9, 2015.

PIRES, M. R. G. M. et al. Desenvolvimento e validação de instrumento para avaliar a ludicidade de jogos em saúde. **Revista Escola de Enfermagem USP**, São Paulo, v. 49, n. 6, p. 961-990, 2015.



COPRECIS
CONGRESSO NACIONAL DE
PRÁTICAS EDUCATIVAS

SACCOL A., SCHLEMMER E. e BARBOSA J. **m-learning e u-learning** – novas perspectivas da aprendizagem móvel e ubíqua. São Paulo: Pearson, 2011.

SIQUEIRA-BATISTA, Rodrigo; SIQUEIRA-BATISTA, Rômulo. Os anéis da serpente: a aprendizagem baseada em problemas e as sociedades de controle. **Ciência & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 4, p. 1.183-1.192, 2009.