



USO DA FERRAMENTA DIGITAL QUIZZZ APLICANDO A METODOLOGIA GAMIFICAÇÃO

Rosenclever Lopes Gazoni¹

Dados de Identificação

Curso: Sistemas de Informação

Disciplina: Tecnologia da Informação

Série: 8º Período

Objetivos da Ação

Verificação de aprendizagem de conteúdos aplicando a metodologia de gamificação utilizando a ferramenta digital Quizizz.

Conteúdos Trabalhados

Indicadores e métricas para gestão de TI.

Procedimentos

1. Os alunos tiveram acesso a um material prévio do conteúdo disponibilizado no NEAD e informado que seria discutido na aula posterior.

¹ Mestre em Engenharia Eletrônica e Computação pelo Instituto Tecnológico de Aeronáutica e docente do UGB/FERP.

2. Em aula foi feita uma breve explanação sobre o tema para destacar os pontos mais relevantes.
3. Em seguida a turma foi dividida em duplas que deveriam, por meio do computador, celular ou *tablet*, acessarem o *link* fornecido pelo professor para entrarem na plataforma QUIZZZ.
4. Com todas as duplas tendo acessado o ambiente, iniciou-se a “competição”. Ao final, a equipe que acertou o maior número de questões ganhou uma premiação surpresa simbólica.
5. Quando todos terminaram de responder ao questionário foi feita uma discussão sobre cada questão, destacando as alternativas corretas e explicando porque outras alternativas estavam incorretas.

Resultados

Com o uso da ferramenta, os alunos se mostraram bastante motivados e entusiasmados em acertar as questões e ganhar a competição. Assim, procuraram ser rápidos e efetivos nas respostas

Ao final eles elogiaram a metodologia utilizada, pediram para que fosse realizada novamente, pois não haviam dado muita atenção à leitura prévia que foi solicitada, relatando que em um próximo momento iriam se dedicar mais para verificar o material fornecido extraclasse de modo que pudessem se sair melhor.

Quando este procedimento foi repetido em outro momento na turma, foi possível verificar que de fato a maioria dos alunos havia estudado o conteúdo solicitado para a aula, de modo que houve mais acertos nas questões do QUIZZZ e maior participação na explanação inicial do conteúdo da aula.