
APRENDIZAGEM DIVERTIDA: O ENSINO DE HISTÓRIA E QUÍMICA POR MEIO DE QUIZZES

Estudantes:

Ana Luísa Monteiro Giavara

Gustavo Alves de Oliveira

Vitor Hugo Morais Vilela

Orientadora:

Reane Franco Goulart

Escola:

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro – *Campus Ituiutaba*

Resumo

A proposta da criação dos *quizzes* é para o ensino divertido de Química e História, pois por meio de uma aprendizagem recreativa é mais propício que o aluno aprenda corretamente os respectivos assuntos e possa compreender. Para a criação dos *quizzes* foram utilizadas plataformas online e foram feitos testes com alunos voluntários.

Palavras-chave: *quizzes*, Engenharia de Software, plataforma online.

Introdução

A cada dia que se passa está mais fácil utilizar softwares no nosso dia a dia devido à alta propagação da tecnologia, podendo acarretar a vícios. Todavia, também podem ser utilizados de forma positiva para uma educação mais satisfatória do que seria apenas com o método normal de ensino utilizado na maioria das escolas, apenas a teoria e exercícios escritos.

Este trabalho tem o propósito de expor o conteúdo de 2 disciplinas de uma maneira diferente, que é através de jogo de *quiz*, além de mostrar como modelar um sistema e desenvolvê-lo.

O jogo tem a finalidade de promover um maior interesse entre os alunos com o assunto, permite um ambiente de competitividade entre os alunos, fazendo com que se interessem e aprendam mais.

Metodologia

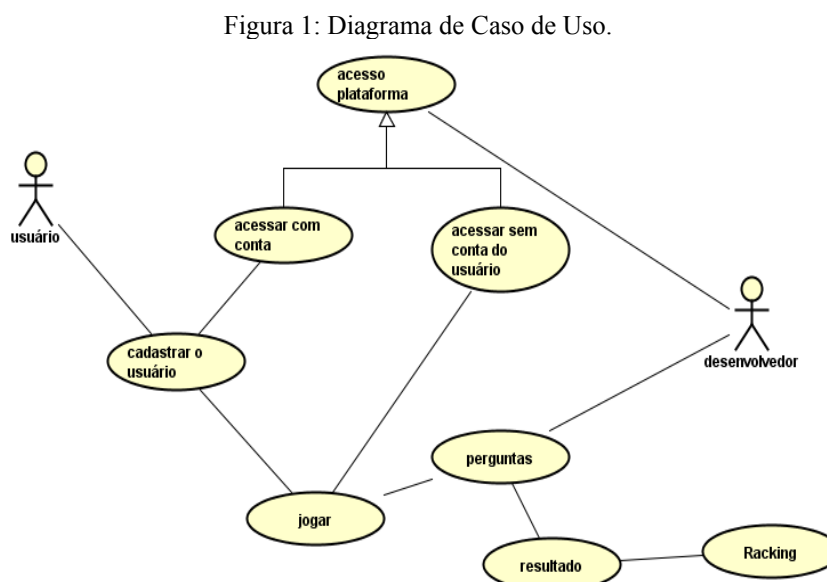
Os alunos fazem o curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, e no curso há a disciplina de Engenharia de Software. Nela aprendem a modelar sistemas, antes de serem desenvolvidos.

Iniciaram através das técnicas de levantamento de requisitos, por meio de entrevista, criando os diagramas da *Unified Modeling Language* (UML), que são eles: diagrama de classe e diagrama de caso de uso, criados na ferramenta *Astah Community*. Usaram a plataforma online *Draw.io* para desenvolver a prototipagem do software. E como meio de apresentação final foi utilizada a plataforma Online *Quiz Creator*.

Resultados e discussão

O propósito do desenvolvimento dos quizzes foi de reforçar os conteúdos ensinados nas aulas de Engenharia de Software. Dessa forma os alunos puderam exhibir o que realmente aprenderam e ficaram entusiasmados com os resultados obtidos.

A modelagem do software retrata todas as funcionalidades do sistema. No diagrama de caso de uso é possível visualizá-las. Veja na Figura 1.

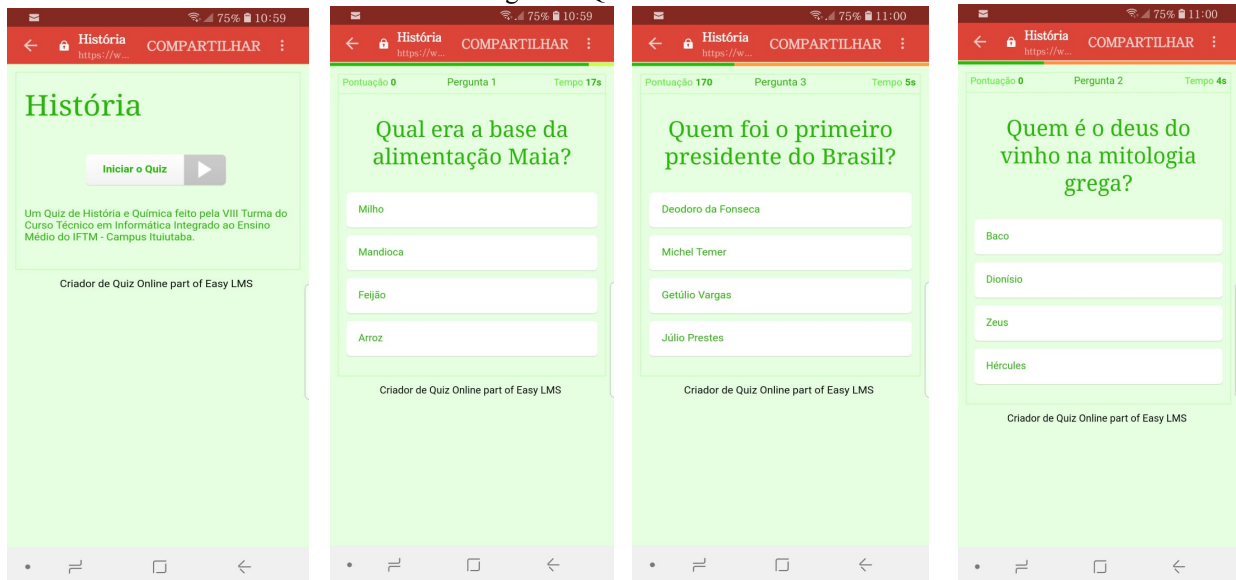


Fonte: Autores.

Usaram a plataforma online *Draw.io* para desenvolver a prototipagem do software e

como meio de apresentação final foi utilizada a plataforma Online *Quiz Creator*. As Figura 2 e Figura 3, mostram os *quizzes* de cada disciplina: História e Química.

Figura 2: Quiz de História



Fonte: Autores.

Figura 3: Quiz de Química.



Fonte: Autores.

Para desenvolver os *quizzes*, foi estipulado que haveriam 10 questões classificadas em fáceis, médias e difíceis. Na hora do jogo, a resposta correta é marcada na cor verde e a errada na cor vermelha. Existe um controle do tempo no ato das respostas, quanto mais respostas corretas, maior tempo o jogador terá. Caso erre alguma, o tempo diminuirá. Dessa forma, o jogador tem

que ser ágil para responder cada questão e conseguir um tempo adequado para chegar até o final e participar do *ranking*.

Conclusão

A criação do *quiz* proposta em sala de aula pela professora da disciplina, serviria apenas como obtenção parcial de nota para sua unidade curricular, porém, com o passar do tempo, surgiu a ideia de desenvolver um projeto extracurricular. Isso foi feito por meio de um teste com alunos voluntários, que forneciam sugestões e ideias sobre o que poderia ser melhorado.

O *quiz* de História propõe a compressão sobre a América Latina, História Geral e principalmente a Brasileira. Por sua vez, o *quiz* de química aborda temas como concentrações molares e comuns e ligações químicas dos elementos químicos.

Com os resultados obtidos na avaliação feita, foi possível perceber que o *quiz* cumpriu seu objetivo de educar com diversão e de promover competitividade entre os alunos, o que realmente aconteceu.

Referências

ASTAH. *Astah Community*. Disponível em: <<http://astah.net/download#community>>. Acesso em: 21 set. 2018.

BLAHA, M.; RUMBAUGH, J.. *Modelagem e Projetos Baseados em Objetos com UML 2*. 2 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

DRAW.IO. *Ferramenta de protótipos*. Disponível em: <<https://www.draw.io/>>. Acesso em: 20 set. 2018.

QUIZ CREATOR. *Jogar e criar quizzes*. Disponível em: <<https://www.onlinequizcreator.com/pt/>>. Acesso em: 21 set. 2018.