



## IV SEMANA DAS LICENCIATURAS

Ensinar e Aprender, esse desassossego!

13 a 15 de setembro de 2016 - IFFluminense Campus Campos Centro

# Uso de jogo *Quiz* on-line como ferramenta motivadora na resolução de questões de Física

Gleyci Kele Viana dos Santos

*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense*

*kelevianas@yahoo.com.br*

Renata Lacerda Caldas

*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense*

*rlcmartins@iff.edu.br*

### Resumo

O presente trabalho trata da utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) em aulas de Física, por meio de um *Quiz* on-line chamado *Kahoot*, que é um jogo de perguntas e respostas, de caráter lúdico, usado como ferramenta pedagógica motivadora à participação dos alunos na resolução de exercícios sobre Movimento Retilíneo e Uniforme (MRU) e Movimento Retilíneo Uniformemente Variado (MRUV). A pesquisa apoiou-se nos pressupostos da teoria de Vygotsky, o qual afirma que o desenvolvimento cognitivo está diretamente relacionado com as interações sociais, as quais são convertidas em funções mentais, sendo por meio da socialização que se dá o desenvolvimento, e nas orientações dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), sobre conteúdos e habilidades e objetivo do ensino de Física. Por meio da aplicação do *Quiz* on-line em uma turma de 1º ano de Ensino Médio integrado ao Técnico em Eletrotécnica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense, buscou-se promover um ambiente propício à interação aluno-aluno e aluno-professor. A pesquisa, de caráter qualitativo, que tem sua abordagem nos aspectos motivacionais, focou sua análise nas verbalizações e expressões dos alunos durante a participação no jogo. Os resultados demonstraram que a utilização do *Quiz* no momento da resolução de exercícios proporcionou interações sociais que foram explicitadas por meio da grande participação e integração dos alunos. E, apesar de muitos destes alunos apresentarem dificuldades em resolver os problemas propostos, foram motivados pela dinâmica do jogo on-line a encontrar a resposta correta. Foi perceptível a mudança no comportamento dos alunos quanto ao interesse e à motivação.

**Palavras-chave:** Ensino de Física. Tecnologias Digitais. Jogos on-line.