



PLATAFORMA DE GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO DE ESTATÍSTICA

Paulo Vitor da Silva Santiago, Universidade Federal do Ceará (UFC),

pvitor60@hotmail.com

Francisco Régis Vieira Alves, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE)

INTRODUÇÃO

A plataforma Quizizz tem sido utilizada pelos docentes no uso da gamificação e em suas aulas virtuais remotas. O aprendizado para o Ensino de Estatística acontece com a sequência de questões e resultados gerados pelos dados fornecidos do jogo. No entanto, a plataforma apresenta outros conteúdos de diversas áreas do ensino, sendo que as atividades geradas podem ser trabalhadas como recuperação da aprendizagem dos estudantes. Ademais, a revisão sistemática da literatura aponta diversos modelos já criados por outros professores a serem aplicados.

O objetivo da investigação aqui relatado foi identificar a utilização da plataforma Quizizz aplicada ao Ensino de Estatística na gamificação.

DESCRIÇÃO DA PLATAFORMA

Perante os desafios da sociedade moderna, torna-se urgente repensar a prática pedagógica do ponto de vista teórico e das necessidades educacionais dos alunos. Conforme Alves (2020), a capacidade do docente, atribuída como um talento prático e amoldado face a situações melindrosas e inesperadas, requer uma forte articulação/relevância do ponto de vista entre competência e desempenho. Diante dessa descrição, pode ser uma forma para a correção das práticas pedagógicas por meio da troca de informações e da novidade dos conhecimentos sistemáticos com as plataformas de gamificação.

A matemática é o fruto do pensamento humano relacionado às ideias, processos e raciocínio (SEMBIRING; SITUMORANG, 2015). O aprendizado da disciplina de



matemática com a gamificação funciona para desenvolver a recuperação de conteúdos, derivação de fórmulas, problemática de conteúdos com ensino de estatística e metodologia de ensino a serem aplicados a cada situação didática em sala de aula.

A plataforma *Quizizz* é uma das mídias interativas, conforme descrito por Zhao (2019, p. 37), o “*Quizizz* é um aplicativo educacional que permite que os alunos participem de atividades divertidas de classe multijogador”. O jogo é destinado a exercícios de aprendizagem síncronos ou assíncronos no formato *on-line*. Além disso, a plataforma conta com uma planilha dinâmica com todos os dados dos participantes, contendo as perguntas, acertos e erros, porcentagem dos participantes. Assim, a planilha serve como um documento que pode ser impresso para ser utilizado na análise de aprendizagem dos alunos e das questões elaboradas pelos professores.

Nesse contexto, o ensino de estatística é presente na matemática aplicada que fornece metas para a organização da pesquisa, descrição do produto, coleta, análise e interpretação de dados para utilização na tomada de decisões. Garfield (1997) aponta que o raciocínio estatístico é a forma pela qual as pessoas raciocinam as ideias estatísticas e faz sentido com a informação estatística. No âmbito educacional, o uso de tecnologias com esses conteúdos propicia um aprendizado que leva o estudante a experimentar novos saberes na matemática.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A plataforma *Quizizz* apresenta uma descrição de várias atividades de Estatística e disciplinas para auxiliar os professores em suas aulas. Para uma melhor busca de atividades interativas, elas são divididas em níveis de ensino, assunto e tipo. Pode ser que a busca deva ser vista como um guia de pesquisa, uma vez que se conecta com as aplicações em diferentes níveis de ensino envolvendo o assunto Estatística. Dessa forma, a intenção de relacionar o Ensino de Estatística com a gamificação é a de colaborar com os professores de todos os níveis de ensino, para obter não só informações críticas, mas também inovar na prática escolar com a inclusão do jogo.



Com isso, a plataforma Quizziz é uma iniciativa para que os professores possam utilizar as tecnologias em suas aulas, sejam eles de escolas públicas ou privadas, tornando o Ensino de Estatística mais atrativo para os alunos, com maior motivação e ampla participação de todos no processo de ensino-aprendizagem. Assim, busca-se melhorar a compreensão dos conceitos estatísticos básicos que são importantes no exercício da cidadania na sociedade atual vivenciada por todos.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. R. V. **A Didática Profissional (DP):** Implicações para a formação do professor e o ensino de disciplinas específicas no Brasil. *Revista Iberoamericana de Estudos em Educação*, v. 15, n. 4, p. 1902-1918, 2020. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/13377>> Acesso em: 29 jun. 2021.

GARFIELD, J.B. **The Assessment Challenge in Statistics Education**. Amsterdã: IOS Press. 1997.

SEMBIRING, R.; SITUMORANG, J. **Pengaruh model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika**. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, v. 8, n. 1, p. 127–140, 2015. <https://doi.org/10.24114/jtp.v8i1.3316>

ZHAO, F. **Using quizziz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom**. *International Journal of Higher Education*, v. 8, n. 1, p. 37-43, 2019. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>