



O POTENCIAL DIDÁCTICO DO QUIZZ NO ENSINO DA GEOGRAFIA: EXPERIÊNCIAS E PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES DO HUAMBO, ANGOLA

THE DIDACTIC POTENTIAL OF QUIZZ IN TEACHING GEOGRAPHY: EXPERIENCES AND PERCEPTIONS OF TEACHERS IN HUAMBO, ANGOLA

EL POTENCIAL DIDÁCTICO DE QUIZZ EN LA ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA: EXPERIENCIAS Y PERCEPCIONES DE LOS PROFESORES DE HUAMBO, ANGOLA

António Alcídio Chimbaia David¹, Fernando Vianeque Agostinho²

e5126042

<https://doi.org/10.47820/recima21.v5i12.6042>

PUBLICADO: 12/2024

RESUMO

Este estudo explorou o potencial didáctico do Quizizz no ensino de Geografia no Liceu Comandante Vilinga, Huambo, Angola, como parte de uma investigação de mestrado iniciada em 2023, no Instituto Superior de Ciências da Educação do Huambo. A problemática que motivou esta investigação relaciona-se com o uso predominante de recursos tradicionais no ensino, enquanto estudantes e professores utilizam tecnologias para outros fins. Este estudo visa aproveitar o potencial do Quizizz para promover formas mais interactivas de ensino-aprendizagem da Geografia. A investigação seguiu uma abordagem mista, e incidiu na revisão bibliográfica, observação e inquéritos a professores. Foram realizadas sessões de capacitação para a exploração do potencial do Quizizz, com posterior recolha das percepções dos professores. Os dados foram analisados usando SPSS e análise qualitativa. Os resultados indicam que as práticas docentes eram maioritariamente tradicionais, não respondendo às exigências dos novos desafios do sistema de Educação e Ensino angolano e do contexto global cada vez mais moderno e globalizado. Como parte da metodologia proposta para o uso de recursos tecnológicos nas aulas de Geografia da 11.ª Classe, os professores foram capacitados em outubro de 2024 para o uso do Quizizz. O estudo destaca a necessidade da formação contínua dos professores em ferramentas tecnológicas, bem como o apetrechamento tecnológico das escolas para um ensino sustentado em metodologias activas e com recurso a tecnologias mais interactivas.

PALAVRAS-CHAVE: Quizizz. Gamificação. Ensino-aprendizagem da Geografia. TIC.

ABSTRACT

This study explored the didactic potential of Quizizz in teaching Geography at Liceu Comandante Vilinga, Huambo, Angola, as part of a master's research initiated in 2023 at the Instituto Superior de Ciências da Educação do Huambo. The issue that motivated this research is the predominant use of traditional resources in teaching, while students and teachers use technologies for other purposes. This study aims to leverage Quizizz to promote more interactive teaching and learning methods for Geography. The research followed a mixed approach, focusing on literature review, observation, and surveys to teachers and students. Training sessions were held to explore Quizizz's potential, followed by collecting perceptions from teachers. Data were analyzed using SPSS and qualitative analysis. Results indicate that teaching practices were mostly traditional, not meeting the demands of new challenges in the Angolan Education and Teaching system and the increasingly modern and globalized context. As part of the proposed methodology for using technological resources in 11th-grade Geography classes, teachers were trained in October 2024 to use Quizizz. The study highlights the need for continuous teacher training in technological tools and the technological equipment of schools to support teaching with active methodologies and more interactive technologies.

KEYWORDS: Quizizz. Gamification. Teaching and learning of Geography. ICT.

¹ Mestrando em Ciências de Educação, Instituto Superior de Ciências de Educação do Huambo. Professor do Colégio Comandante Dangereux do Huambo. Huambo, Angola.

² Doutor. Docente do Instituto Superior de Ciências da Educação de Benguela. Benguela, Angola.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O POTENCIAL DIDÁTICO DO QUIZZ NO ENSINO DA GEOGRAFIA: EXPERIÊNCIAS
E PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES DO HUAMBO, ANGOLA
António Alcídio Chimbaia David, Fernando Vianeque Agostinho

RESUMEN

Este estudio exploró el potencial didáctico de Quizizz en la enseñanza de Geografía en el Liceo Comandante Vilinga, Huambo, Angola, como parte de una investigación de maestría iniciada en 2023 en el Instituto Superior de Ciencias de la Educación de Huambo. La problemática que motivó esta investigación se relaciona con el uso predominante de recursos tradicionales en la enseñanza, mientras que estudiantes y profesores utilizan tecnologías para otros fines. Este estudio tiene como objetivo aprovechar el potencial de Quizizz para promover métodos de enseñanza y aprendizaje más interactivos de la Geografía. La investigación siguió un enfoque mixto, enfocándose en la revisión bibliográfica, la observación y encuestas a profesores. Se llevaron a cabo sesiones de capacitación para explorar el potencial de Quizizz, seguidas de la recolección de percepciones de profesores. Los datos fueron analizados utilizando SPSS y análisis cualitativo. Los resultados indican que las prácticas docentes eran principalmente tradicionales, no respondiendo a las exigencias de los nuevos desafíos del sistema de Educación y Enseñanza angoleño y del contexto global cada vez más moderno y globalizado. Como parte de la metodología propuesta para el uso de recursos tecnológicos en las clases de Geografía del 11.º grado, los profesores fueron capacitados en octubre de 2024 para el uso de Quizizz. El estudio destaca la necesidad de la formación continua de los profesores en herramientas tecnológicas, así como la equipación tecnológica de las escuelas para un aprendizaje sostenido en metodologías activas y con el uso de tecnologías más interactivas.

PALABRAS CLAVE: Quizizz. Gamificación. Enseñanza-aprendizaje de la Geografía. TIC.

1. INTRODUÇÃO

No cenário educativo actual, as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) desempenham um papel crucial em diversos sectores, espelhando o nível de desenvolvimento de cada país. O sistema de educação e ensino não escapa a essas influências, com uma adopção crescente de recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem, numa era digital onde o mundo se assemelha a uma aldeia global, e Angola enfrenta ainda desafios neste domínio.

Desde os primórdios, a actividade docente é tida como uma prática de capital importância, considerando as influências passadas às gerações mais novas através do processo de ensino-aprendizagem, que gravitam em torno da cultura em sentido amplo, incluindo a instrução e educação formais.

A dinâmica educativa hoje passa necessariamente pelo uso da tecnologia. Os sistemas de ensino e educação que ignorarem a tecnologia educativa podem colocar em risco a função social da escola, resultando em formandos incapazes de compreender o presente e perspectivar o futuro, o que poderia levar à decadência da escola e ao conseqüente caos na humanidade.

Os recursos tecnológicos tornam as práticas docentes mais eficientes, eficazes e atractivas. A tecnologia educativa está se tornar uma realidade global, embora existam assimetrias devido aos diferentes níveis de desenvolvimento dos países.

As escolas devem forjar cidadãos capazes de dar respostas aos problemas locais e globais, o que requer, para o efeito, práticas docentes que forneçam ferramentas para que, no final do ciclo formativo, os quadros formados estejam preparados para interpretar, caracterizar, comparar e relacionar assuntos diversos ligados à realidade humana nas suas várias vertentes.

Em Angola, as medidas de política apontam para a elaboração do livro branco das TIC 2023/2027, com ênfase para uma estratégia nacional de inteligência artificial, com o Sector da



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O POTENCIAL DIDÁCTICO DO QUIZZ NO ENSINO DA GEOGRAFIA: EXPERIÊNCIAS
E PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES DO HUAMBO, ANGOLA
António Alcídio Chimbaia David, Fernando Vianeque Agostinho

Educação a fazer parte deste plano. Como refere Manuel (2024), o Executivo traçará directrizes para requalificar a força de trabalho em competências para os desafios da IA [Inteligência Artificial], estabelecer bases para um ensino e pesquisa aplicada em IA de classe mundial, adaptar a educação para dotar os jovens com competências STEM globalmente competitivas e garantir acesso a armazenamento e capacidade de computação de alto desempenho, acessíveis, confiáveis e seguros. Este plano não abrange apenas a educação de base, mas também enfatiza a importância de preparar futuras gerações para um mundo cada vez mais tecnológico, reafirmando o compromisso do país com a inovação e o desenvolvimento sustentável.

Todavia, a realidade das práticas educativas nas escolas ainda é marcada pelo uso de meios seculares nas salas de aulas, como é o caso do Liceu Comandante Vilinga, na província do Huambo. No âmbito das tecnologias aplicadas ao ensino e educação, os jogos didácticos têm um potencial notável, especialmente na integração de conteúdos, métodos e meios para alcançar os objectivos de aprendizagem. Este estudo, parte de uma investigação iniciada em 2023, como parte de uma dissertação de mestrado, propôs e estimulou o uso do Quizizz como recurso didáctico junto dos professores de Geografia. O presente estudo teve como objectivo explorar o Quizizz como recurso didáctico para as aulas de Geografia no Liceu Comandante Vilinga, Huambo.

2. O POTENCIAL DIDÁCTICO DO QUIZZ NO ENSINO DE GEOGRAFIA

O Quizizz, como aplicativo de acesso gratuito, enquadra-se nas metodologias activas com a gamificação, que consiste na “utilização de mecanismos e sistemáticas de jogos para motivar e engajar o participante, tornando-o protagonista” (Curvo; Mello; Leão, 2023, p. 4972). A perspectiva é dar maior protagonismo ao aluno, tornando-o um participante activo na construção do seu próprio conhecimento de modo estimulante e interessante para as aprendizagens.

De acordo com Pessoa (2023, p. 22), "dentro da gamificação, temos os quizzes, que se apresentam como uma base de perguntas rápidas e objetivas para a fixação de conteúdos e a memorização de situações apresentadas". Este autor destaca que os quizzes são questionários de escolha múltipla com correção automática, proporcionando *feedback* imediato para o aluno. No final de cada actividade, o professor recebe um panorama geral do desempenho e dos resultados das respostas dos alunos, indicando as respostas correctas e incorrectas, além do tempo de resposta utilizado por cada aluno.

Sendo jogos no âmbito da gamificação, defende-se nesta investigação que a sua construção deve ser feita com mestria didáctica pelo professor, para que as questões programadas no Quizizz estejam harmonizadas com os objectivos de aprendizagem. Isso evita o risco de o jogo se resumir a uma coleção de questões mal elaboradas, que não servem para tarefas ou avaliações de aprendizagem.

Sobre os benefícios do Quizizz na sala de aula, autores como Oliveira e Moita (2016, pp. 3-4) consideram ser inúmeras as evidências que mostram que criar um quiz relacionado ao conteúdo



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O POTENCIAL DIDÁCTICO DO QUIZZ NO ENSINO DA GEOGRAFIA: EXPERIÊNCIAS
E PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES DO HUAMBO, ANGOLA
António Alcídio Chimbaia David, Fernando Vianeque Agostinho

estudado durante as aulas torna mais provável a retenção do assunto. O Quizizz identifica lacunas no conhecimento, ajuda a fixar a matéria, facilita e prepara o cérebro para os próximos conteúdos, possibilitando uma melhor organização do conhecimento, ajudando o cérebro a organizar o material em grupos para permitir uma melhor memorização e assimilação. Um quiz melhora a transferência de conhecimentos para novos contextos, estimula a colaboração do aluno e a co-responsabilidade no processo de aprendizagem.

Nesta perspectiva, com o uso do Quizizz nas aulas de Geografia, é possível oferecer jogos didácticos que permitam testar e estimular as habilidades dos alunos em localizar, observar, caracterizar e explicar os objetos, fenômenos e processos geográficos em estudo. Este potencial justifica-se porque “os conhecimentos e procedimentos geográficos, especialmente quando aprendidos através da tecnologia geoespacial, oferecem oportunidades excepcionais para dar sentido ao mundo moderno. Juntos formam um conjunto inestimável de habilidades próprias do século XXI” (CEG-UGI, 2016, *citado por* David,; Agostinho; Mendes, 2024, p. 5).

De acordo com Basuki e Bidayati (2019, *citado por* Dantas e Lima, 2020, p. 86), “o Quizizz é uma plataforma que realiza actividades em formato de teste (quiz) com muitos jogadores, permitindo-lhes estudar e testar seus conhecimentos sobre diversos assuntos”. Os autores Apurana, Brito, Camurça e Santos (2023, p. 926) afirmam que,

O Quizizz é uma plataforma online de aprendizado interativo que permite criar questionários, testes e actividades de forma fácil e divertida. Este software é projectado para engajar os alunos participantes por meio de competições amigáveis e recursos interactivos, onde podem elaborar perguntas ou escolher entre uma ampla variedade de perguntas predefinidas em diferentes formatos, como múltipla escolha, verdadeiro ou falso, entre outros, através do recurso de gamificação proposto pela plataforma.

Com este recurso didáctico tecnológico, é possível acompanhar os avanços e retrocessos dos alunos quanto à percepção do conteúdo, em função dos acertos ou erros cometidos, proporcionando ao professor a oportunidade de, na preparação da aula seguinte, traçar estratégias e métodos mais eficazes para um determinado conteúdo novo ou para a consolidação da aula anterior. Segundo Schlemmer (2014),

O uso de jogos na educação tem sido uma maneira eficaz de aproximar a aprendizagem do mundo digital. Nos últimos anos, a tecnologia foi incorporada ao ensino para atrair os alunos, combinando diferentes métodos e ferramentas, criando ambientes de aprendizado tanto virtuais quanto presenciais, de forma integrada. Os jogos digitais vão além de serem apenas uma ferramenta; eles oferecem uma abordagem inovadora e prática para o ensino” (Schlemmer, 2014, *citado por* Silva *et al.*, 2024, p. 4).

Os jogos didácticos não devem ser vistos apenas como uma ferramenta lúdica para recrear os alunos, mas sim como um activo metodológico que contribui para a aprendizagem significativa. O Quizizz é, sem dúvida, um dispositivo que torna as aulas mais interessantes na perspectiva da assimilação dos conteúdos e alcance dos objectivos da aprendizagem. As escolas não devem



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O POTENCIAL DIDÁTICO DO QUIZZ NO ENSINO DA GEOGRAFIA: EXPERIÊNCIAS E PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES DO HUAMBO, ANGOLA
António Alcídio Chimbaia David, Fernando Vianeque Agostinho

continuar com o uso exclusivo de meios tradicionais. Além das consequências negativas já mencionadas, corre-se o risco de criar um desencanto entre os alunos e a escola, visto que o dia-a-dia dos alunos fora da escola já é influenciado pelas tecnologias.

O Quizizz é de acesso gratuito, excepto por algumas funcionalidades mais sofisticadas. No entanto, as funções disponíveis no acesso livre são satisfatórias para a elaboração de questionários que sirvam de avaliação das aprendizagens.

Portanto, o Quizizz é um aplicativo que pode revolucionar para melhor as práticas docentes, tornando a escola uma instituição que assegure a formação de indivíduos capazes de perceber o presente e garantir um futuro melhor para a humanidade, visto que a escola tem responsabilidades acrescidas nesta matéria.

2.1. Interface do Quizizz e sua exploração contextual

Para uma exploração eficaz do Quizizz, é fundamental compreender a sua interface e as possibilidades que o aplicativo oferece. O acesso inicial é feito através do site oficial (<https://quizizz.com/>), onde é possível criar uma conta. Ao se associar a uma conta, os jogos didáticos criados ficam armazenados na biblioteca do professor, permitindo que sejam reutilizados sempre que necessário. Além disso, há a possibilidade de reeditar os jogos, acrescentando, reduzindo ou trocando questões conforme a necessidade, conforme ilustrado na figura abaixo.

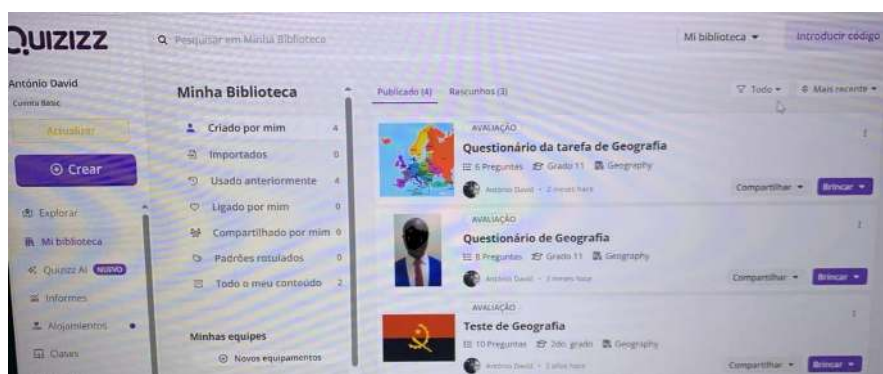


Figura 1. Biblioteca do Quizizz, com três jogos didáticos
Fonte: Elaboração própria na plataforma Quizizz.

Para a elaboração de novos Quizizz, clica-se na opção criar que na figura acima aparece na lateral esquerda por baixo do nome do professor ou de quem elaborar o Quizizz. Feito isto, o aplicativo dá ao professor a possibilidade de formular questões de vários tipos, como se pode ver na próxima figura.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O POTENCIAL DIDÁTICO DO QUIZZZ NO ENSINO DA GEOGRAFIA: EXPERIÊNCIAS
E PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES DO HUAMBO, ANGOLA
António Alcídio Chimbaia David, Fernando Vianeque Agostinho

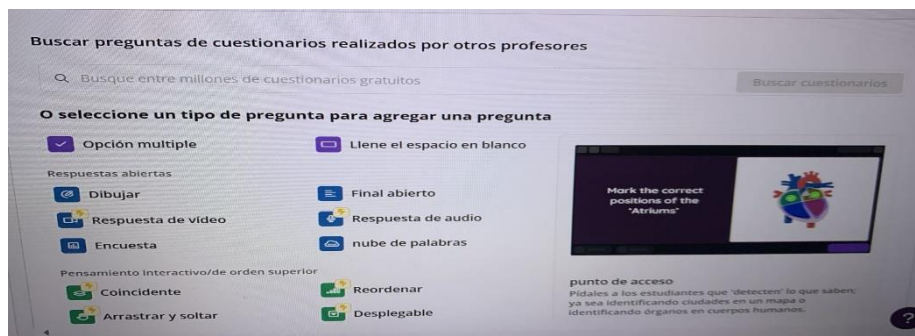


Figura 2. Possibilidades de elaboração de perguntas de vários tipos
Fonte: Quizizz.

Esta possibilidade que o Quizizz proporciona ao professor enriquece-o como recurso didático, na medida em que é possível elaborar questões directas, de múltipla escolha, preenchimento de espaços vazios, jogos de palavras e perguntas de desenvolvimento.

Portanto, o professor tem várias opções para avaliar os seus alunos, formulando sugestões que se ajustem aos conteúdos e aos objectivos da aprendizagem. Inclusive para as aulas de Geografia, há a possibilidade de elaboração de questões com diferentes espaços geográficos, para que o aluno identifique, caracterize, compare ou relacione, como se exemplifica na última das três questões que se seguem.

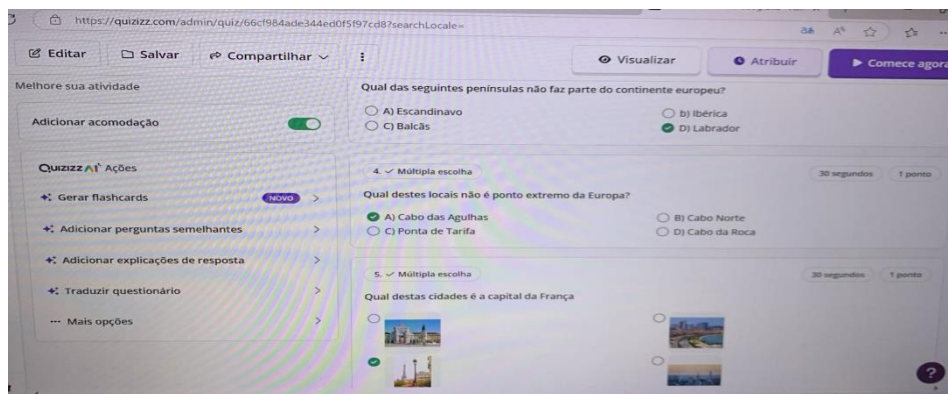


Figura 3. Possibilidade da formulação de distintas questões, inclusive com a inserção de diferentes espaços geográficos
Fonte: Elaboração Própria na plataforma Quizizz.

Como se pode ver no canto superior direito do segundo grupo de questões (30 segundos e 1 ponto), é possível atribuir a cotação das perguntas e estabelecer o tempo que o aluno tem para respondê-las.

A inserção de espaços geográficos constitui uma mais-valia para o ensino-aprendizagem da Geografia. Depois de elaborado, o Quizizz pode ser partilhado e utilizado didacticamente na sala de aula ou como tarefa para casa, como mostrado no lado esquerdo da figura 4.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O POTENCIAL DIDÁTICO DO QUIZZZ NO ENSINO DA GEOGRAFIA: EXPERIÊNCIAS
E PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES DO HUAMBO, ANGOLA
António Alcídio Chimbaia David, Fernando Vianeque Agostinho

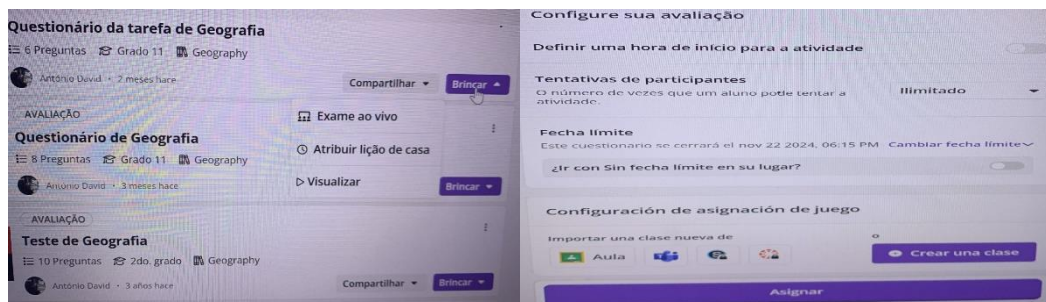


Figura 4. Dupla via de partilha do Quizizz com os alunos, número de vezes de respostas e o prazo de realização da tarefa

Fonte: Elaboração Própria na plataforma do Quizizz.

O lado direito da figura acima, evidencia outras valências do aplicativo em referência, delimitando o prazo para a realização da tarefa e o número de vezes que aluno pode exercitar o jogo. Portanto, com o Quizizz também se pode disciplinar e promover a cultura da responsabilidade no seio dos alunos, incentivando-os a fazer as tarefas em tempo oportuno. O jogo didático no Quizizz, na visão do aluno apresenta-se neste modelo, quando erra sinaliza errado com cor vermelha e quando acerta sinaliza correto com cor verde.



Figura 5. Panorama da perspectiva do aluno no momento do exercício no quizizz

Fonte: Quizizz.

Importa sublinhar que após as respostas dos alunos, o professor tem o registo das certas e erradas bem como a classificação automática, podendo até se necessário partilhar os resultados com os encarregados de educação, para que tomem conhecimento do desempenho dos seus educandos. Contudo, trata-se de um aplicativo que estimula o interesse e maximiza as aprendizagens, criando um ambiente de aprendizagem prazeroso e sem cansar o aluno.

MÉTODOS

O estudo adota um desenho descritivo, que, segundo Gil (1989, p. 45), "tem como objetivo primordial a descrição das características de determinada população, fenómeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis." Assim, descrevem-se as limitações e dificuldades enfrentadas pelos professores e alunos na integração de recursos tecnológicos no ensino de Geografia no Liceu Comandante Vilinga, em Huambo.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O POTENCIAL DIDÁTICO DO QUIZZ NO ENSINO DA GEOGRAFIA: EXPERIÊNCIAS
E PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES DO HUAMBO, ANGOLA
António Alcídio Chimbaia David, Fernando Vianeque Agostinho

De acordo com a sua natureza, trata-se de uma investigação qualitativa e quantitativa. Conforme Firestone (1987, *citado por* Moreira, 2011, p. 42), a investigação quantitativa supõe a existência de factos sociais com uma realidade objetiva independente das crenças dos indivíduos. Já a qualitativa, segundo o mesmo autor, tem raízes em um paradigma no qual a realidade é socialmente construída. A investigação quantitativa busca explicar as causas de mudanças principalmente através de medição objectiva e análise quantitativa, enquanto a qualitativa se preocupa mais com a compreensão do fenómeno social.

As variáveis relacionadas ao conhecimento e habilidades dos professores quanto aos recursos tecnológicos enquadram-se na vertente qualitativa. Em contrapartida, os dados processados pelo *software* SPSS fornecem uma análise quantitativa, possibilitando a medição e quantificação das variáveis estudadas. Esta simbiose de abordagens justifica a classificação da investigação como mista.

Foram adotados também métodos teóricos e empíricos de investigação. Entre os métodos teóricos, destaca-se a análise bibliográfica, utilizada para construir os fundamentos teóricos sobre a tecnologia educativa, especificamente os jogos didáticos com o Quizizz, no âmbito da gamificação. Conforme Lakatos e Marconi (1992, p. 79), a análise bibliográfica "consiste no exame de livros, artigos científicos e outros documentos para levantar dados relativos ao tema de estudo."

Os métodos empíricos incluíram a observação, empregada para examinar quais meios de ensino eram utilizados nas aulas de Geografia e no contexto da experiência realizada com os professores. Segundo Lakatos e Marconi (1992, p. 107), "a observação não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se deseja estudar."

Realizou-se um inquérito por meio de questionários direcionados a professores e alunos, permitindo a recolha de informações sobre o conhecimento e habilidades dos mesmos em relação aos recursos tecnológicos aplicáveis no ensino-aprendizagem de Geografia. Vale destacar que os instrumentos de diagnóstico foram elaborados e previamente validados por especialistas. Na concepção de Gil (2008, p. 24), "o inquérito é uma técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc."

Salienta-se que como parte da investigação de mestrado iniciada em 2023, foi realizada uma experiência prática com os professores do Liceu Comandante Vilinga, na Província do Huambo, Angola, para capacitá-los no uso do Quizizz e outros recursos tecnológicos nas aulas de Geografia. A acção de capacitação ocorreu nos dias 9 e 10 de outubro de 2024, no Liceu Comandante Vilinga, localizado em Huambo, Angola. A experiência teve como objetivo capacitar os professores de Geografia para o uso do Quizizz e outras ferramentas digitais aplicáveis no ensino-aprendizagem da referida unidade curricular. Participaram oito professores, sendo cinco do liceu em referência e três de outra escola, que não foram contabilizados para efeitos de aplicação do inquérito.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O POTENCIAL DIDÁTICO DO QUIZZ NO ENSINO DA GEOGRAFIA: EXPERIÊNCIAS
E PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES DO HUAMBO, ANGOLA
António Alcídio Chimbaia David, Fernando Vianeque Agostinho

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Apresentam-se aqui os resultados do estudo realizado, juntamente com a devida discussão. Inicialmente, são compartilhados os resultados dos inquéritos realizados com professores e alunos, seguidos pela experiência realizada com os professores de Geografia no uso do Quizizz como recurso didático.

Resultados do inquérito realizado aos professores de Geografia

Tabela 1. Planificação das aulas com recurso aos meios tecnológicos

Designação	Frequência	Percentagem
Sempre	0	0%
Nunca	2	50%
Algumas vezes	2	50%
Total	4	100

Fonte: Elaboração própria

A análise dos dados revela que os professores trabalham apenas com meios de ensino tradicionais, não havendo planificação com uso efectivo da tecnologia educativa aplicável à Geografia. Por isso, é essencial que as planificações incluam a aplicabilidade dos recursos tecnológicos, permitindo que os alunos participem activamente e compreendam melhor os conteúdos leccionados.

Na visão de Alvarenga (2011, p. 23), "planificar é determinar o que deve ser ensinado, como deve ser ensinado e o tempo que se deve dedicar a cada conteúdo, além de prever estratégias para a aquisição e a aprendizagem eficazes por parte dos alunos." Neste sentido, considera-se a planificação um factor crucial para alcançar os objectivos das aulas. A planificação cuidadosa garante que os recursos tecnológicos sejam uma parte integrada e funcional do processo de ensino-aprendizagem, aumentando o potencial didático do Quizizz.

Tabela 2. Meios que mais usa nas aulas de Geografia

Designação	Frequência	Percentagem
Metaverso	4	100%
Google Earth		
Mapa		
Google Maps		
Globo		
Stellarium		
Quizizz	4	100
Total		

Fonte: Elaboração própria



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O POTENCIAL DIDÁTICO DO QUIZZ NO ENSINO DA GEOGRAFIA: EXPERIÊNCIAS E PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES DO HUAMBO, ANGOLA
António Alcídio Chimbaia David, Fernando Vianeque Agostinho

Os dados revelam o modo tradicional como as aulas são ministradas, indicando a necessidade de capacitação dos professores para que as escolas adotem acções didáctico-pedagógicas à altura das exigências de um mundo cada vez mais complexo e exigente. É essencial que os professores estejam familiarizados com as ferramentas tecnológicas e capacitados para integrá-las de maneira pedagógica e didacticamente adequada.

As competências dos professores devem começar, por um lado, conhecendo e reflectindo sobre o contexto tecnológico em que os seus alunos operam e, por outro, desenvolvendo as novas habilidades para usar as TIC como ferramentas mediadoras para alcançar uma aprendizagem significativa (Bonga, 2020, p. 32).

Visto desta forma, o professor deve realizar um diagnóstico sobre o domínio das TIC pelos alunos e munir-se de conhecimentos e competências para ser um bom mediador ou facilitador do processo de ensino-aprendizagem, com a inclusão das novas tecnologias. Desta forma, salvaguardam-se os objectivos pelos quais se adoptam os recursos tecnológicos.

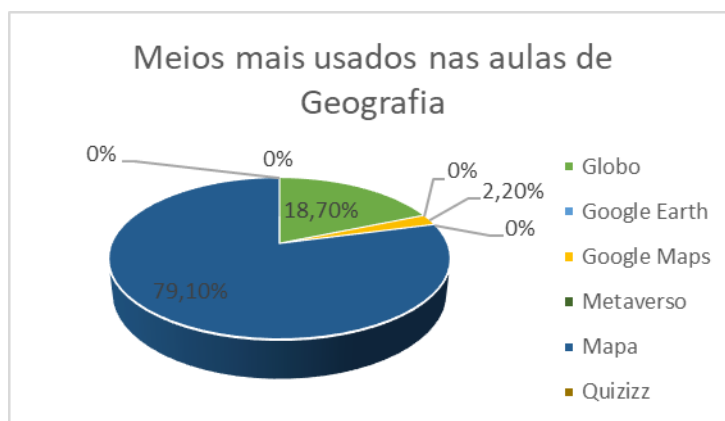


Gráfico 1. Meios mais utilizados nas aulas de Geografia
Fonte: Elaboração própria

Os recursos tecnológicos, como o Quizizz, tornam as aulas mais dinâmicas e interessantes para os alunos, menos expositivas e mais interactivas. Quando bem aplicados, estes recursos ampliam as possibilidades de interação entre docentes e estudantes. Lima, Vasconcelos e Santos (2020, p. 2) afirmam que "os recursos tecnológicos (...) têm como objectivo ampliar as possibilidades de interacção entre docentes e estudantes. (...) o docente aprende novas formas de ensinar, enquanto o aluno é estimulado a aprender os assuntos de forma mais prática e eficaz."

Como se aprecia, este posicionamento destaca a importância dos recursos tecnológicos no contexto educativo, sublinhando o seu impacto positivo na interacção entre professores e estudantes. Quando integrados de maneira eficaz, esses recursos não apenas facilitam a comunicação e o engajamento, mas também promovem um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interactivo. A implementação bem-sucedida de tais ferramentas transforma a experiência educativa, tornando-a



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O POTENCIAL DIDÁTICO DO QUIZZ NO ENSINO DA GEOGRAFIA: EXPERIÊNCIAS
E PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES DO HUAMBO, ANGOLA
António Alcídio Chimbaia David, Fernando Vianeque Agostinho

mais relevante e adaptada às necessidades e interesses dos alunos, o que é essencial para uma aprendizagem significativa e duradoura.

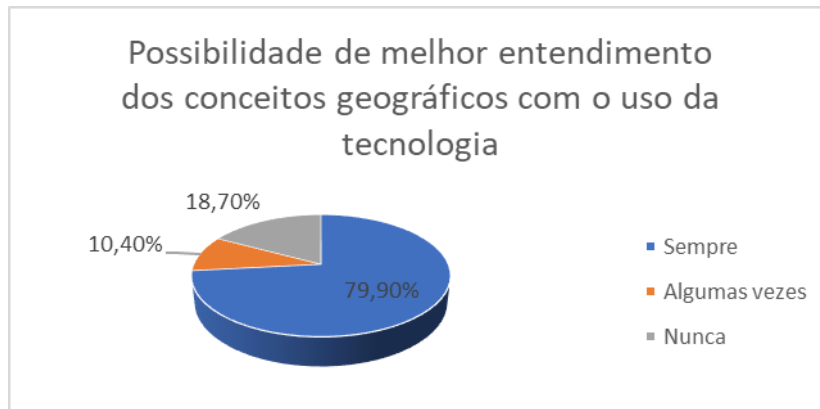


Gráfico 2. Possibilidade de melhor entendimento dos conceitos geográficos como o uso de tecnologia
Fonte. Elaboração própria

Estas ferramentas não só enriquecem o processo de ensino-aprendizagem, mas também incentivam a participação ativa dos estudantes, promovendo uma aprendizagem mais significativa. O Quizizz amplia as possibilidades de interação entre professor e aluno, tornando o aluno um participante ativo na construção do seu conhecimento.

Na visão de Maio e Setzer (2011, p. 233),

As inovações nos ambientes escolares trazem reflexos positivos aos processos de ensino e aprendizagem e isto bastaria para justificar a inserção de novos recursos tecnológicos nas aulas. A percepção espacial e a linguagem cartográfica são também aspectos fundamentais na evolução das estruturas cognitivas e no crescimento intelectual de jovens.

Este aplicativo permite anexar diferentes espaços geográficos para que os alunos os identifiquem, caracterizem, descrevam, comparem e relacionem, tornando-se um importante activo para a maximização das aprendizagens no ensino de Geografia.

Experiência com os professores no uso do Quizizz como recurso didático



Figura 6. Excerto de capacitação sobre uso do Quizizz com os professores de Geografia
Fonte: Elaboração própria.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O POTENCIAL DIDÁTICO DO QUIZZ NO ENSINO DA GEOGRAFIA: EXPERIÊNCIAS
E PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES DO HUAMBO, ANGOLA
António Alcídio Chimbaia David, Fernando Vianeque Agostinho

Enquadrada na proposta metodológica para o uso de recursos tecnológicos nas aulas de Geografia da 11^a Classe no Liceu Comandante Vilinga, Huambo, esta experiência foi dividida em três partes distintas. A primeira parte consistiu na apresentação dos elementos teóricos sobre o Quizizz, onde os professores foram introduzidos às funcionalidades da plataforma e às possibilidades de integração no currículo de Geografia. Nesta fase, foram discutidos os fundamentos teóricos da gamificação e como ela pode ser aplicada no contexto educativo para tornar as aulas mais interactivas e significativas.

A segunda parte da capacitação focou na elaboração prática do Quizizz. Os professores, divididos em grupos, seguiram um tutorial detalhado que os guiou na criação de quizzes específicos para suas aulas de Geografia. Esta etapa foi essencial para que os professores ganhassem confiança no uso da ferramenta e compreendessem como adaptar o conteúdo dos quizzes aos objectivos pedagógicos e às necessidades dos alunos. Os participantes tiveram a oportunidade de experimentar diferentes tipos de questões, como múltipla escolha, verdadeiro ou falso e preenchimento de lacunas, explorando as funcionalidades interactivas que o Quizizz oferece.

Na terceira e última parte, os professores foram encorajados a realizar exercícios de elaboração individual com o auxílio do facilitador. Esta fase prática permitiu que cada professor criasse quizzes personalizados, baseados nos temas abordados em suas aulas. Durante esta etapa, foram discutidos aspectos como a importância de formular questões claras e objetivas, a adequação do tempo de resposta para cada pergunta e a atribuição de pontuações que incentivem a participação ativa dos alunos. Os professores também compartilharam suas percepções sobre os desafios e benefícios do uso do Quizizz, destacando a facilidade de uso da plataforma e o potencial de engajamento dos estudantes.

As percepções dos professores sobre a capacitação foram bastante positivas, tendo relatado que a experiência lhes proporcionou novas perspectivas sobre o uso de tecnologias digitais no ensino da Geografia, destacando a importância de inovar as práticas pedagógicas para atender às demandas de um mundo cada vez mais tecnológico. Alguns professores mencionaram que a utilização do Quizizz pode ajudar a superar a resistência dos alunos às aulas tradicionais, tornando a aprendizagem mais dinâmica.

No entanto, também foram apontadas algumas dificuldades, como a necessidade de uma infra-estrutura tecnológica adequada nas escolas para garantir o uso eficaz da ferramenta. Os professores ressaltaram a importância de um suporte técnico contínuo e de capacitações periódicas para manterem-se actualizados sobre as novas funcionalidades e melhores práticas no uso do Quizizz no ensino da Geografia.

A capacitação no Liceu Comandante Vilinga evidenciou que a introdução de ferramentas digitais como o Quizizz no ensino da Geografia tem o potencial de transformar as práticas pedagógicas, tornando-as mais interactivas e centradas no aluno. Os professores demonstraram um forte interesse em continuar a explorar e a integrar essas tecnologias nas suas aulas,



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O POTENCIAL DIDÁTICO DO QUIZZ NO ENSINO DA GEOGRAFIA: EXPERIÊNCIAS
E PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES DO HUAMBO, ANGOLA
António Alcídio Chimbaia David, Fernando Vianeque Agostinho

comprometendo-se a partilhar as suas experiências com outros professores e a colaborar para o desenvolvimento de uma cultura de inovação educativa na escola.

CONSIDERAÇÕES

A tecnologia educativa é uma realidade à escala global, com potencial para transformar significativamente o processo de ensino-aprendizagem. Todavia, a integração desigual dessas tecnologias nas salas de aula reflecte o grau de desenvolvimento e as condições específicas de cada contexto educativo. Os países mais desenvolvidos tendem a ter uma adopção mais ampla e eficaz das TIC, enquanto países em desenvolvimento, como Angola, ainda enfrentam muitos desafios a serem superados.

Os referenciais teóricos assumidos neste estudo apontam o potencial didáctico dos recursos tecnológicos, como o Quizizz, como um *software* que pode tornar as aulas de Geografia mais interactivas, maximizando as aprendizagens e promovendo a participação activa dos alunos. Este estudo demonstrou que o uso do Quizizz no ensino da Geografia no Liceu Comandante Vilinga teve um impacto positivo tanto para os professores quanto para os alunos.

Antes da capacitação, os professores do Liceu Comandante Vilinga desconheciam o potencial didáctico do Quizizz para o processo de ensino-aprendizagem da Geografia. A acção de capacitação foi fundamental para introduzir esses profissionais às funcionalidades e benefícios da ferramenta. Durante a capacitação, os professores tiveram a oportunidade de explorar a interface do Quizizz, criar quizzes personalizados e discutir estratégias pedagógicas para integrar essa tecnologia nas suas aulas.

As percepções dos professores sobre o Quizizz foram amplamente positivas, tendo relatado que a plataforma oferece uma maneira prática e divertida de engajar os alunos, tornando as aulas menos expositivas e mais dinâmicas. Os professores destacaram a possibilidade de personalizar os quizzes conforme os conteúdos geográficos abordados em sala de aula e de obter *feedback* imediato sobre o desempenho dos alunos, para facilitar a identificação de lacunas no conhecimento e a adaptação das estratégias de ensino.

No entanto, a implementação bem-sucedida dessas ferramentas depende de uma infraestrutura tecnológica adequada. Sugere-se que haja um apetrechamento tecnológico das escolas, incluindo a instalação de internet de banda larga, para garantir que recursos como o Quizizz possam ser utilizados de forma plena e eficaz. Além disso, é crucial oferecer capacitação contínua para que os professores possam se manter actualizados e explorar todas as potencialidades das TIC no ensino, o que pode representar um passo importante para a modernização e melhoria da qualidade do ensino em Angola.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O POTENCIAL DIDÁTICO DO QUIZZ NO ENSINO DA GEOGRAFIA: EXPERIÊNCIAS
E PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES DO HUAMBO, ANGOLA
António Alcídio Chimbaia David, Fernando Vianeque Agostinho

REFERÊNCIAS

- ALVARENGA, I. J. **A planificação Docente e o Sucesso do Ensino-Aprendizagem**. Praia: UJP-CV, 2011.
- APURANA, F. L.; BRITO, I. P.; CAMURÇA, R. P.; SANTOS, J. P. Gamificação na Educação: Utilizando a plataforma Quizizz para melhorar e engajar a aprendizagem das question words na aula de língua inglesa. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciência e Educação**, v. 926, 2023.
- BONGA, I. O papel das TIC na formação de Professores: Quais desafios em Angola. **Novas Edições Académicas**, v. 32, 2020.
- CURVO, E. F.; MELLO, G. J.; LEÃO, M. F. A gamificação como prática de ensino inovadora: Um olhar para as teorias epistemológicas. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, v. 4972, 2023.
- DANTAS, S. G.; LIMA, S. O Uso do Quizizz para avaliação da aprendizagem de Inglês sob a perspectiva dos alunos. **Revista Língua e Literatura**, v. 86, 2023.
- DAVID, A. A. C.; AGOSTINHO, F. V.; MENDES, M. C. B. Os Recursos Tecnológicos no Ensino: Percepções e Práticas dos Professores de Geografia do Huambo, Angola. **RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar**, v. 5, n. 10, p. e5105746, 2024. <https://doi.org/10.47820/recima21.v5i10.5746>.
- FERNANDES, A. C.; SAMPAIO, A. C. Importância das TICS no ensino da Cartografia para ensinar Geografia. **NEPEG**, v. 9, 2017.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de investigação social**. São Paulo: Atlas, 1989.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. D. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Atlas, 1992.
- LIMA, J. I.; VASCONCELOS, C. A.; SANTOS, L. N. Ensino da Geografia com tecnologias na perspectiva da aprendizagem significativa. **Anais Educon**, v. 2, 2020.
- MAIO, A. C.; SETZER, A. Educação, Geografia e o desafio das novas tecnologias. **RPE**, v. 233, 2011.
- MANUEL, F. Angola pretende criar estratégia nacional de inteligência artificial. **PTI-Portal de Tecnologia de Informação**, 20 jun. 2024. Disponível em: <https://pti.ao/angola-pretende-criar-estrategia-nacional-de-inteligencia-artificial/>. Acesso em: 19 nov. 2024
- MOREIRA, M. A. **Metodologia de pesquisa em ensino**. São Paulo: Livraria da Física, 2011.
- OLIVEIRA, A. D.; MOITA, F. M. Quizz na sala de aula. *In*: **IICINTEDI**, v. 3-4, 2016.
- PESSOA, J. **Quizzez Gamificados com recursos tecnológicos no ensino-aprendizagem da Programação**. 2023. Dissertação (Mestrado) – Instituto Federal, Paíba, 2023.
- SILVA, R. M.; MORAES, J. D.; CABRAL, B. I.; NINA, N. V.; MORAES, F. K.; MARAES, F. K.; MORAES, F. C. Análises do Impacto da Plataforma do Quizizz no aprendizado de estudantes em disciplinas de curso técnico. **Revista observatória de la economía Latino-Americana**, v. 4, 2024.