

## JOGO NO APRENDIZADO ACADÊMICO: QUIZ SOBRE DIFERENTES TIPOS DE ALVARÁS

Raquel Marrafon Nicolosi<sup>1</sup> (raquelmarrafon@ifsp.edu.br)

Luiz Roberto Carvalho de Oliveira<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Docente de Área de Hospitalidade e Lazer – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia –  
Campus Avaré

<sup>2</sup>Aluno de Área de Hospitalidade e Lazer – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia –  
Campus Avaré

### Relato de experiência

Este relato de experiência refere-se a um dos produtos do projeto de ensino Brincando com direitos e formando cidadãos, desenvolvido em 2023, por aluno do Curso Técnico em Eventos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, Campus Avaré. Portanto, aborda o processo de elaboração de um “Quiz” para os alunos do Curso Técnico em Eventos, do Instituto Federal de São Paulo, campus Avaré, sobre alvarás. O intuito deste jogo foi contribuir com o processo de ensino e aprendizagem dos alunos de maneira lúdica e descontraída. De acordo com Soares (2004 apud. SILVA, LOJA,PIRES, 2020 p. 173) um jogo educativo deve ter equilíbrio entre ludicidade e a aprendizagem. Portanto, primeiro o bolsista fez algumas pesquisas sobre a influência dos jogos no processo de ensino e aprendizagem. Na sequência revisou os conteúdos abordados na disciplina de Gestão de crise em eventos, e, elaborou 17 perguntas objetivas sobre unidade de aprendizagem de alvarás em eventos, abordado em sala de aula. Posteriormente aplicou com a docente para validar o quiz, as perguntas e respostas, antes de iniciar a aplicação em sala de aula. O quiz foi pensado para ser aplicado em dupla ou grupo, a depender do número de participantes e tempo disponível para atividade. A aplicação do quiz com os colegas possibilitou a revisão dos conteúdos abordados em sala de aula e também auxiliou no processo de fixação. Cabe mencionar que a elaboração deste jogo pelo bolsista permitiu que o mesmo tivesse maior domínio sobre o conteúdo e atuasse como um facilitador no processo de ensino e aprendizagem dos colegas em sala de aula. As leituras também auxiliaram o bolsista nas outras atividades deste projeto de ensino, como atuação na brinquedoteca.

### Referências:

SILVA, Ezequiel Santos; LOJA, Luiz Fernando Batista; PIRES, Diego Arantes Teixeira. **Quiz molecular: aplicativo lúdico didático para o ensino de química orgânica**. Revista Prática Docente, v. 5, n. 1, p. 172-192, 2020. Disponível: <https://periodicos.cfs.ifmt.edu.br/periodicos/index.php/rpd/article/view/484/475>. Acesso: 19/12/2023.