

QUIZ_WEB: UMA ABORDAGEM NO ENSINO-APRESENTAÇÃO DO CURSO DE DESENVOLVIMENTO WEB

Ellen Isabel da Silva Mota, Maria de Lourdes Maurício de Almeida Arce, Wellington Miarro Ferreira

EE WALDEMIR BARROS DA SILVA – CAMPO GRANDE - MS

ellenwbs0406@gmail.com, M34606726@gmail.com, whellingtonmiarroferreira@gmail.com

Área/Subárea: Ciências da Computação / Tecnologia da Informação

Tipo de Pesquisa: Tecnológica

Palavras-chave: Inovação educacional, Aprendizado interativo, Tecnologia no ensino

Introdução

A tecnologia da informação web se refere a ferramentas interativas que possibilitam aos usuários experimentar conteúdos personalizados. Essas ferramentas, programas que exibem textos, dados, imagens, animações e vídeos diretamente em servidores da internet, têm desempenhado um papel revolucionário na comunicação e na interface online. Ao contrário dos sites, que são estruturas estáticas, as aplicações web permitem uma interação dinâmica entre os usuários. No início da década de 1990, a internet consistia principalmente em páginas estáticas cujo propósito era simplesmente apresentar documentos aos usuários. Entretanto, a partir de 1995, a linguagem *JavaScript* foi implementada e amplamente adotada, proporcionando maior dinamismo nas informações e uma velocidade considerável na troca de dados (NASCIMENTO, 2022).

O uso de jogos sérios tipo quiz pode ser uma maneira eficaz de promover a interação dos alunos, incentivando-os a revisar e discutir conceitos e conteúdos fundamentais. De acordo com Oliveira et al. (2020), tais jogos podem aprofundar, reforçar e consolidar a aprendizagem por meio de questões teóricas e práticas.

Tecnologia é o resultado da aplicação de técnicas e conhecimentos para criar objetos e transformar o ambiente, com o objetivo de atender e facilitar as atividades e necessidades humanas. Com o tempo, a tecnologia avançou rapidamente, abrangendo diversos campos, incluindo a educação. Baseado nisso, pretende-se desenvolver uma aplicação web que irá proporcionar aos estudantes e professores práticas metodológicas mais eficazes em sala de aula. O objetivo do projeto é desenvolver um quiz web que irá auxiliar os estudantes a fixar os conteúdos aplicados no processo de ensino-aprendizado.

Metodologia

Neste projeto, nossa meta é criar uma aplicação web interativa de ensino que utilize a tecnologia da informação web para proporcionar uma experiência de aprendizado dinâmica e personalizada. Através do desenvolvimento de um quiz online, buscamos facilitar o acesso dos estudantes aos conteúdos do curso de desenvolvimento web,

promovendo uma maior fixação dos conceitos abordados. Para alcançar esse objetivo, iremos realizar uma pesquisa bibliográfica para embasar nossas decisões de design e funcionalidades, desenvolver a aplicação com recursos multimídia e interatividade, e, por fim, avaliar sua eficácia com feedback dos usuários. Este projeto visa inovar a forma como o ensino é abordado, tornando-o mais dinâmico e adaptado às necessidades dos estudantes.

Resultados e Análise

Os resultados esperados deste projeto incluem o desenvolvimento bem-sucedido de uma aplicação web de quiz interativo para o ensino de desenvolvimento web. Espera-se que a aplicação proporcione uma experiência de aprendizado mais dinâmica e eficaz para os estudantes, promovendo uma melhor compreensão e retenção dos conteúdos do curso. Além disso, antecipamos que a integração de recursos multimídia e interatividade na aplicação enriquecerá a experiência do usuário, tornando-a mais envolvente e personalizada. Através da coleta de dados e feedback dos usuários, esperamos obter insights valiosos sobre a eficácia da aplicação, que podem ser utilizados para aprimoramentos futuros. No geral, almejamos contribuir para o aprimoramento do ensino-aprendizado na área de desenvolvimento web por meio dessa abordagem tecnológica inovadora.

Considerações Finais

É importante destacar que a criação desta aplicação web de quiz interativo para o ensino de desenvolvimento web representa um passo significativo em direção a um ensino mais dinâmico e adaptável às necessidades dos estudantes. Através da tecnologia da informação web, conseguimos proporcionar uma experiência de aprendizado personalizada que beneficia tanto os estudantes quanto os professores.

Além disso, é crucial ressaltar a possibilidade de expansão e aprimoramento desta aplicação. A mesma estrutura e abordagem tecnológica podem ser aplicadas a outros assuntos relacionados à web, ampliando seu potencial de uso educacional. Adicionalmente, a implementação de níveis de dificuldade progressivos nas perguntas pode tornar a

aplicação ainda mais versátil, atendendo às necessidades de estudantes com diferentes níveis de conhecimento.

Em suma, este projeto demonstra como a tecnologia da informação web pode revolucionar a educação, oferecendo uma base sólida para futuras melhorias e expansões que beneficiarão o ensino-aprendizado em diversas áreas relacionadas à web. A aplicação, uma vez aprimorada e adaptada, tem o potencial de se tornar uma ferramenta valiosa para educadores e estudantes em todo o espectro educacional.

Agradecimentos

Desejo expressar minha profunda gratidão a todos aqueles que desempenharam um papel crucial neste projeto. Seja por meio de orientação, apoio contínuo ou colaboração direta, cada esforço despendido foi essencial para a realização de nossos objetivos.

Referências

NASCIMENTO, Tamiris Aquino do. O USO DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO WEB COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM DA GEOMORFOLOGIA NAS ESCOLAS: um exemplo de aplicação do quiz geoquest. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso.

OLIVEIRA, Rháleff et al. Game quiz: protótipo de uma plataforma para criação de jogos sérios do tipo quiz. In: IV Workshop@ NUVEM. 2020. p. 1-2.

APOIO



REALIZAÇÃO

