



# ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,  
PESQUISA E EXTENSÃO

8° ENEPE UFGD • 5° EPEX UEMS

## **QUIZ EDUCATIVO: UMA NOVA FORMA DE UTILIZAÇÃO DO IMPRESS NA EDUCAÇÃO**

**Danilo J. Moraes<sup>1</sup>; Dayana S. Souza<sup>1</sup>; kerly S. Castro<sup>1</sup>; Luana de O. F. Crivelli<sup>1</sup>,  
Regiane S Macedo Lima<sup>2</sup>, Flaviane Meireles<sup>3</sup>**

UEMS/CC, 79750-000 – Nova Andradina – MS, E-mail: dayana\_silva05@hotmail.com<sup>1</sup>, kerly\_soares27@hotmail.com<sup>1</sup>, luana19a@hotmail.com<sup>1</sup>, danilo\_blnt182@hotmail.com<sup>1</sup>, regilimamacedo@hotmail.com<sup>2</sup>, flaviane\_meireles@hotmail.com<sup>3</sup>.

<sup>1</sup>Acadêmico bolsista do Projeto do PIBID. <sup>2</sup>Professor, Supervisor da E. E. Padre Anchieta. <sup>3</sup>Professor, Supervisor da E.E. Irma Ribeiro de Almeida Silva.

O trabalho teve como objetivo apresentar uma proposta educacional utilizando o editor de apresentação de *slides Impress* oferecido no sistema operacional Linux Educacional (LE) disponível nos computadores das escolas pública, configurando-se assim, como uma ferramenta de desenvolvimento de atividades educacionais podendo ser explorado pelo professor e também pelo aluno através da criação de atividades que atendam as necessidades e realidade específicas do processo de ensino e aprendizagem. A utilização do computador na educação só faz sentido na medida em que os professores o utilizem como uma ferramenta de auxílio às suas atividades pedagógicas, como instrumento de planejamento e realização de projetos, como elemento motivador e desafiante, tornando o processo de ensino-aprendizagem uma atividade dinâmica e interativa com o uso de sons, fotos, imagens, e animações e entre outras mídias. O *Impress* é basicamente utilizado para a elaboração de uma apresentação, seja ela, comercial ou para divulgação de um determinado evento ou produto. O foco desse trabalho foi de explorar e apresentar atividades criadas como práticas pedagógicas utilizando o *Impress* e mostrar a criação completa de uma atividade em forma de *QUIZ* (uma forma de avaliar uma grande quantidade de pessoas com um questionário com respostas do tipo "certo ou errado"). Através de oficinas mostrou-se tanto ao professor como para os alunos do 8º e 9º anos do ensino fundamental uma forma diferente e divertida de se produzir um joguinho com perguntas e respostas para área de Ciências e Geografia e aproveitando um tema relacionado com a sustentabilidade devido a um projeto que esta sendo muito explorado nas escolas, fazendo assim, com que os próprios alunos produzissem o questionário. Como na produção do jogo tinha que estar sempre fazendo ênfase nas respostas certas os alunos pôde construir o conhecimento maior sobre a sustentabilidade e também a prática com o *software Impress*.

**Palavras chaves:** Atividades educacionais; ensino-aprendizagem; *software*.