

Quizzes online: uma proposta como ferramenta avaliativa para o ensino de Biologia

Vanessa Fernandes Soares (1); Chryslane Barbosa da Silva (2); Welson Fernandes Soares (3); Kelly Barbosa da Silva(4)

(1) Estudante; Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL); Arapiraca, Alagoas; e-mail: vanessasoares430@hotmail.com; (2) Estudante; Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL); Arapiraca, Alagoas; e-mail: chryslanebs@hotmail.com; (3) Estudante; Instituto Federal de Alagoas (IFAL); Arapiraca, Alagoas; e-mail: wwelsonsoares@hotmail.com; (4) Doutoranda em Biotecnologia; Universidade Federal de Alagoas (RENORBIO); Arapiraca, Alagoas; e-mail: kellybs6@hotmail.com.

RESUMO: Atualmente com o crescente desenvolvimento das TIC's (Tecnologias da Informação e Comunicação) e como estas englobam inúmeras ferramentas didáticas e avaliativas, percebe-se a recorrente necessidade de introduzi-las no cotidiano do âmbito escolar. O presente trabalho objetivou o desenvolvimento de atividades avaliativas com quizzes online. A aula foi fragmentada em duas partes e ocorreu na Escola Estadual Professora Izaura Antônia de Lisboa - EPIAL, localizada no município de Arapiraca - AL. No primeiro momento, desenvolveu-se a parte teórica, que consistia em uma aula sobre "Glicídios e Lipídios" ministrada por bolsistas do PIBID do curso de Ciências Biológicas da Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL no auditório da referida escola. No segundo momento, que aconteceu no laboratório de informática da EPIAL, os discentes foram divididos em duplas para que fossem aplicados dois quizzes online. Observou-se, durante a aula teórica, que os alunos a princípio estavam pouco participativos, porém com o decorrer da aula, estes citaram curiosidades e sanaram suas dúvidas. Já durante a aplicação dos quizzes, os discentes demonstraram-se interessados e instigados, respondendo-os sem apresentar muitas dificuldades. Desta maneira, foram analisados somente o empenho, desenvolvimento e participação dos estudantes durante a aula e aplicação dos quizzes e pode-se dizer que os mesmos conseguiram surpreender pelo comportamento durante o desenrolar das atividades executadas, atingindo assim resultados satisfatórios. Portanto, ficou evidente que a execução de determinadas atividades avaliativas envolvendo recursos tecnológicos, auxilia no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem, bem como dinamiza as aulas e modifica a concepção dos discentes sobre a avaliação.

PALAVRAS-CHAVE: Recursos tecnológicos, Avaliação, Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT: Nowadays with the growing development of the ICT's (Information and Communications Technology), and as these involve countless didactic and evaluative tools, it is notable the recurring need of introducing them to the daily scholastic scope. The present work aimed for the development of evaluative activities such as online quizzes. The class was fragmented in two parts and took place at Professora Izaura Antônia de Lisboa Estate School - EPIAL, located in the city of Arapiraca - AL. First, the theoretic part was developed, it was based on a class about "Glycides and Lipids" given by PIBID scholars from the Biological Sciences course at Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL in the referred school's auditorium. The second part happened at EPIAL's informatics laboratory. The students were divided in pairs so that the online quizzes could be done. It was noticed during the theoretic classes that the students were not participative at first, but while the class kept going, they showed more interest, answering them without much trouble. This way, only the performance, the improvement and the participation of students during the class and the application of the quizzes were analyzed, and also their behavior was surprising during the executed activities, achieving satisfying results this way. Therefore, it was evident that the execution of certain evaluative activities involving technological resources, may help the teaching and learning process development, as well as making the classes more dynamic and modifying the student's idea about evaluation.

KEYWORDS: Technological resources, Evaluation, Teaching and Learning.

INTRODUÇÃO

A Biologia como uma das áreas fundamentais do conhecimento, se apresenta como um universo dentro da ciência, que possui especificidades e requer conceitos interdisciplinares para sua compreensão e assimilação satisfatórias (KRASILCHICK, 1996).

Diante desta complexidade e magnitude, uma das alternativas para auxiliar o ensino é a utilização de recursos computacionais para simulação de sistemas biológicos (SILVA et al., 2010).

O ensino de Biologia tem utilizado novos objetos educacionais digitais como forma de estimular seus alunos e melhorar o processo de aprendizado (FIGUEIREDO, 2011). Este caminho visa mudar o status existente, no qual os alunos memorizam conceitos e se desestimulam, considerando as aulas monótonas (BEZERRA et al., 2008).

Segundo Ramalho et al., (2006) para tornar o processo de aprendizagem mais efetivo e dinâmico, é importante a utilização de ferramentas estratégicas, como aplicações de práticas prazerosas aos alunos.

Atualmente, o desenvolvimento tecnológico da sociedade vem sendo associado ao desenvolvimento das ciências aplicadas enquanto a prática pedagógica de muitos professores de Ciências, especialmente nas áreas de Física, Química, Matemática e Biologia, continua baseada na utilização de quadro-negro e giz, com pouco ou nenhum uso de atividades experimentais ou de novas tecnologias de ensino. O uso do computador pode contribuir sobremaneira na educação devido à capacidade de apresentar ao estudante aspectos do conteúdo difíceis de serem visualizados (ZARA, 2011. p. 265-266).

No entanto falta ainda compreensão da atual realidade do uso da informática no ensino de Ciências e, em especial, deve-se ter a clareza de que os experimentos virtuais não podem ser substitutos de atividades práticas em laboratório, mas uma ferramenta auxiliar ao ensino (ZARA, 2011).

Andreis e Scheid (2010, p. 60) afirmam que a “tecnologia pode estimular o aprendizado, abrindo uma nova dimensão de acesso à informação.”

Diante disso, nota-se a recorrente necessidade de introduzir as TIC's (Tecnologias da Informação e Comunicação) no cotidiano escolar e na vida dos discentes, principalmente, como ferramenta didática, avaliativa e transmissora de ideias.

Para Araújo et al., (2011), a implementação de Quizzes, ou seja, jogos de perguntas e respostas na educação é uma ferramenta eficaz na construção de conhecimentos, na preparação de questões para vestibulares e como método avaliativo escolar. Mediante as dificuldades apresentadas pelos discentes na compreensão, bem como assimilação de conteúdos biológicos, especialmente dos assuntos de glicídios e lipídios, faz-se necessário a utilização de recursos didáticos que auxiliem no processo de ensino-aprendizagem desses discentes, e com o crescente desenvolvimento tecnológico da sociedade, nota-se nos computadores uma opção inovadora e instigante para dinamização e ludicidade de conteúdos considerados de difícil entendimento.

De acordo com Giacomazzo(2010), o tema da avaliação tem sido constantemente pesquisado e debatido nas universidades ao longo da história da educação superior. Refletir sobre avaliação na atualidade envolve analisar os instrumentos e os recursos disponíveis, entre eles, as tecnologias de informação e comunicação (TIC). A avaliação é uma tarefa didática necessária e permanente do trabalho docente, que deve acompanhar passo a passo o processo de ensino e aprendizagem (LIBÂNEO, 1994).

Ademais, para facilitar as dificuldades encontradas e o receio exposto pelos discentes no decorrer do processo avaliativo, encontra-se nos quizzes uma alternativa dinâmica, pouco utilizada e considerada instigante no desenvolvimento da percepção e concentração dos alunos, pois estes tornam-se atentos quando são colocados em situações opostas a rotina do dia-a-dia, afetando direta e indiretamente na concepção desses discentes a respeito do que julgam por “prova”, desmistificando as opiniões sobre o medo dessa palavra.

Diversos autores defendem a ideia de que os jogos podem favorecer o processo de apropriação dos conhecimentos pelos jovens, auxiliando o professor em sua atuação cotidiana (SILVA e FARIA, 2012).

Portanto, ao analisar-se a grande dificuldade que muitos discentes possuem em lidar com as aulas repetitivas, desestimulantes e que não mostram nada de novo/inovador, vê-se a utilização dos computadores como uma provável solução para dinamizar essas aulas e estimular, bem como despertar a atenção dos alunos, formando assim estudantes para a sociedade modernizada e desenvolvida.

Deste modo, o presente trabalho objetivou o desenvolvimento de atividades avaliativas com quizzes online, como uma alternativa para facilitar a compreensão de determinados conteúdos da disciplina de Biologia.

PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

A pesquisa desenvolvida foi de caráter qualitativo, a qual prioriza a observação das reações e interações dos objetos e/ou indivíduos envolvidos, de forma que os dados/informações obtidas não são quantificados, apenas analisados peculiar e paulatinamente.

Desta forma, a aula foi realizada em duas etapas: uma teórica e a outra prática, segundo as orientações da supervisora do PIBID. Inicialmente desenvolveu-se a parte teórica, a qual ocorreu no auditório da Escola Estadual Professora Izaura Antônia de Lisboa - EPIAL, localizada no município de Arapiraca - AL, ministrada por bolsistas do PIBID do curso de Ciências Biológicas da Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL, o tema abordado foi “Glicídios e Lipídios”, sendo este explanado com o auxílio de recursos midiáticos (slides e imagens), aplicado aos discentes do 1º ano “C” vespertino da referida escola.

Posteriormente, foram aplicados no laboratório de informática dois quizzes online, referentes ao tema abordado. *A priori* os alunos foram orientados a formarem duplas, logo após foram direcionados ao laboratório, no qual cada dupla ficou com um computador para que respondessem os quizzes. Ao lado de cada computador havia sobre a bancada uma folha com as informações referentes as alternativas expostas nas questões dos quizzes, por essa razão cada aluno já era encaminhado diretamente para o seu devido local, nessas folhas os discentes deveriam colocar a opção que julgavam correta, bem como deixá-las marcadas nos computadores, para que depois pudessem ser conferidas pelas bolsistas do PIBID, em caso de dúvida. Inicialmente todos responderam o quiz referente a glicídios, após o termino já foram orientados a responderem o quiz de lipídios. Vale ressaltar que os alunos obtiveram um tempo máximo de 15 min (com tolerância de 5 min) para responder cada quiz.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com Libâneo (1999), a avaliação é uma análise qualitativa sobre dados considerados importantes do processo de ensino e aprendizagem que auxilia o professor a tomar decisões sobre o seu trabalho.

Baseado nisso, foi possível observar que os discentes, a princípio, especialmente no início da aula teóricamostraram-se pouco participativos, porém com o decorrer da mesma e com os questionamentos feitos pelas bolsistas do PIBID aos mesmos, estes citaram curiosidades e sanaram suas dúvidas. Ao final da aula, os estudantes fizeram suas considerações a respeito do que foi exposto.

No decorrer da aplicação dos quizzesos alunos demonstraram-se interessados e instigados (Figura 1), justamente por estarem diante de uma novidade, e apesar da visível preocupação com as respostas a serem marcadas nos quizzes, os mesmos não mostraram muitas dúvidas e dificuldades para responder as atividades nem manusear os computadores, o que confirma o fato de que os alunos estão cada vez mais integrados ao mundo modernizado e tecnológico, e que à educação precisa acompanhar esse ritmo, para que o ensino não se torne retrogrado e monótono, pois muitos discentes só desenvolvem determinadas atividades cognitivas quando colocados mediante as situações diferentes do cotidiano escolar e associadas as realidades dos mesmos.

A aplicação de atividades dessa natureza é essencial para o crescimento do universo escolar (SILVA e FARIA, p. 2206, 2012). Para os referidos autores “as inúmeras tecnologias surgem com o objetivo de inovar o contexto da escola frente à prática tradicional de ensino. Dessa maneira, considera-se que a utilização de jogos computacionais é aliada do processo ensino-aprendizagem de Biologia.” Vale ressaltar que para que o jogo atinja seu potencial didático, deverá ser aplicado de forma contextualizada, não dispensando a atuação do professor como orientador e articulador durante todo o processo, uma vez que, a simples implementação do jogo didático não garante a aprendizagem (PEDROSO, 2009).

No entanto, os docentes são responsáveis pelo que expõem e transmitem aos alunos, por essa razão devem ser cautelosos e críticos ao analisarem “o que, como e quando utilizar/aplicar” atividades consideradas “novas” e diferentes no âmbito escolar.

Desta maneira, os discentes foram avaliados de forma qualitativa, onde apenas o que foi observado pelas bolsistas do PIBID foram o empenho, desenvolvimento e participação durante a aula e aplicação dos quizzes, estes conseguiram surpreender pelo comportamento durante o desenrolar das atividades executadas, atingindo assim resultados satisfatórios, principalmente, com relação ao manuseio dos computadores, compreensão e a forma como conseguiram lidar com a atividade proposta.



Figura 1: Discentes respondendo aos quizzes online.

Fonte: Dados do autor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, ficou evidente que a execução de determinadas atividades avaliativas envolvendo recursos tecnológicos auxilia no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem, bem como dinamiza as aulas e modifica a concepção dos discentes sobre avaliação, desmistificando o receio exposto pelos mesmos no decorrer dessas atividades, tornando assim as TIC's como uma opção a ser analisada e utilizada pelos docentes.

REFERÊNCIAS

- ANDREIS, I. V.; SCHEID, N. M. J. **O uso das tecnologias nas aulas de biologia**. *Vivências*. v. 6, n. 11: p. 58-64, 2010. ISSN: 1809-1636.
- ARAÚJO, G. H. M.; SILVA, A. S. C.; CARVALHO, J. C.; RODRIGUES, C. W. M. S.; OLIVEIRA, G. F. O quiz como recurso didático no processo ensino-aprendizagem em genética. In: **63ª Reunião Anual da SBPC**. G. Ciências Humanas. Disponível em: <<http://www.sbpnet.org.br/livro/63ra/resumos/resumos/5166.htm>>. Acesso em: 26. Set. 2015.
- BEZERRA, C. S.; CARMO, F. N. A.; OLIVEIRA, F. A.; OLIVEIRA, F. C. S.; NETO, X. L. P. “A utilização de modelos como recursos didáticos no ensino de Biologia para jovens e adultos”. In: **III Congresso de Pesquisa e Inovação da Rede Norte e Nordeste de Educação Tecnológica**. Fortaleza, CE, 2008.
- FIGUEIREDO, J. E M.; SILVA, A. S.; WERNECK, V. M. B.; COSTA, R. M. E. M. Sim-Colmeia: Ambiente de simulação da dinâmica populacional de uma colmeia para o ensino de Biologia. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. In: **XXII SBIE - XVII WIE**. Anais, ISSN: 2176-4301. Aracajú, 2011.
- GIACOMAZZO, G. F.; FIUZA, P. J.; SANTOS, C. R.; DIAS, A. T. B. B. B.; NICOLEIT, E. R.; ZANETTE, E. N. **Aplicações para a ferramenta de avaliação online quiz na UNESC**. *CINTED-UFRGS*, v. 8 n. 3, dezembro, 2010.
- KRASILCHICK, M. **Prática do ensino de biologia**. 3. ed. Campinas: Harbra, 1996.
- LIBÂNEO, J. C. **Didática**. 15.ed. São Paulo: Cortez, 1999.
- PEDROSO, C. V. Jogos didáticos no ensino de Biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. In: **IX Congresso Nacional de Educação -EDUCARE, III Encontro Sul de Psicopedagogia**. Anais, PUC/PR, 2009.
- RAMALHO, M. A. P.; SILVA, F. B.; SILVA, G. S.; SOUZA, J. C. Ajudando a fixar os conceitos de Genética. **Genética na Escola**, v. 1, n. 2, p. 45-49, 2006.
- SILVA, L. A. S. S.; FARIA, J. C. N. M. “Quiz” da membrana plasmática - construção e avaliação de material didático interativo. In: **Enciclopédia Biosfera, Centro Científico Conhecer**. Goiânia, v. 8, n. 15; p. 2205, 2012.
- SILVA, K. N. FERREIRA, L. C. SILVA-FORSBERG, M. C. Simulações computacionais aplicadas ao ensino da Biologia. In: **Seminário Nacional de Educação Profissional e Tecnológica - II SENEPT**. Universidade do Estado do Amazonas - UEA. 2010.