

Quiz como ferramenta de aprendizagem em Ciências.

Cristiane Costa

Atualmente, a utilização de recursos didáticos no Ensino de Ciências/Biologia pode favorecer que o conteúdo seja trabalhado de uma maneira mais interativa deixando a aula menos conteudista e memorística. Dentre os vários recursos que podem ser trabalhados pelo professor, as novas tecnologias da informação e comunicação (TIC) vem ganhando espaço na sala de aula, devido a familiaridade dos alunos com essas ferramentas (SANTOS; OLIVEIRA, 2020). As TICs podem contribuir para que o aluno seja o protagonista de seu aprendizado e o professor faça apenas intervenções quando necessário. Sendo assim o processo ensino-aprendizagem deixa de ser vertical para ser horizontal sem que o professor seja o detentor do conhecimento. Dentre os diferentes tipos de TICs que podem ser utilizados como ferramentas educacionais os jogos computacionais configuram-se como uma possibilidade bastante apreciada pelas crianças e adolescentes (SAVI; ULBRICHT, 2008). Desenvolvemos o jogo didático denominado Quiz “Nossas Mulheres na Ciência”, pois observamos que nossos alunos desconheciam o papel que grandes cientistas brasileiras tiveram nos trabalhos científicos. Para isso, o presente trabalho tem como objetivo relatar o processo de criação de um Quiz que poderá ser utilizado como recurso de aprendizagem, revisão de conteúdo e avaliação do conhecimento. A criação e elaboração do jogo foi realizada pela percepção das docentes que os alunos desconheciam o papel das cientistas brasileiras no desenvolvimento da Ciência. O jogo foi construído utilizando o programa Power Point da Microsoft® usando o recurso de criação de hiperlinks do programa, o qual permite a transição de um slide a outro, definido estrategicamente em qualquer ponto do conjunto de slides da apresentação. O primeiro slide inserido foi um slide introdutório contendo as regras do jogo e, em outro, colocamos uma foto e um pequeno texto sobre a cientista. Depois, no próximo slide continha uma frase com opção de certo ou errado e duas possibilidades de voltar ou prosseguir. A resposta sempre era informada quando o aluno clicava nas opções certo ou errado, cada uma em caixas de texto separadas. Os slides

indicando erro ou acerto foram inseridos na sequência. Após a criação de todos os slides a próxima etapa foi a criação de um link de transição em cada caixa. Desse modo, quando o estudante clicar na alternativa escolhida, a apresentação será direcionada para o resultado da resposta, indicando erro ou acerto da questão. Para dar continuidade ao jogo, no slide com a resposta certa colocamos uma caixa de texto com a palavra: continue! Para que o aprendizado fosse realizado no slide com a resposta errada tinha uma caixa de texto onde era possível voltar a questão e verificar onde estava o erro. O jogo será enviado pelos grupos de WhatsApp e para não sobrecarregar a memória do celular tentamos criar um arquivo leve. O jogo poderia ser realizado em sala de aula, pois não há necessidade de internet uma vez baixado no celular ou o professor teria a opção de projetar no Datashow e interagir com toda a turma. Esse jogo ainda não foi disponibilizado aos alunos foram realizados testes com poucos alunos para encontrarmos possíveis erros e dificuldades dos alunos. A intenção do grupo era aumentar o conhecimento dos alunos também sobre a História da Ciência e que o aluno perceba o quanto o trabalho dos cientistas é importante para o desenvolvimento de nossa sociedade. Esse formato de jogo também poderia ser utilizado em revisões do conteúdo sendo uma forma divertida e eficaz para o aprendizado. Avaliamos ser de grande importância a criação de novas estratégias de ensino e que a Educação deve acompanhar o desenvolvimento tecnológico da sociedade e de nossos alunos.

Palavras chave: quiz, tecnologia da informação e comunicação, mulheres, ciência.

Referências

SANTOS, L. C., & DE OLIVEIRA, C. L. C. (2020). O jogo digital Quiz dos tecidos, as contribuições da monitoria para o ensino de Histologia e para a formação acadêmica do monitor. **Horizontes**, v. 38, n. 1, 2020, p. 1-18.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Novas Tecnologias na Educação**, v. 6, n. 2, 2008, p.