

15° 2021 FEPEG

FÓRUM DE ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO E GESTÃO

“Universidade e a transformação pela inovação tecnológica: Novas formas do fazer pedagógico.”



AUTOR(ES): JOÃO HENRIQUE DUARTE MARTINS, VICTÓRIA ANDRESSA ROCHA BRITO, ANGÉLICA ALVES FROIS, JEANE PINTO RODRIGUES, VICTOR SOARES RODRIGUES, REJANE PEREIRA DE SOUZA e GUILHERME ARAÚJO LACERDA.

ORIENTADOR(A): GUILHERME ARAÚJO LACERDA

USO DE BIOQUIZ COMO APOIO PEDAGÓGICO EM AULAS REMOTAS DE BIOLOGIA.

Introdução

Devido à pandemia o país foi afetado em diversas áreas, incluindo a educação, uma vez que, alunos e professores passam a não frequentar o ambiente escolar presencial, seguindo as orientações de prevenção, passando a utilizar o modelo de ensino remoto como recurso de ensino.

Segundo **Silva (2020)**, as escolas enfrentaram desafios estruturais com relação à escassez de recursos tecnológicos disponíveis e acessíveis aos alunos para garantir a assistência as aulas remotas e readaptar o ensino para o ambiente virtual e desafios relacionados com a falta de preparo de alunos e professores para uma mudança tão repentina.

As escolas estaduais de Minas Gerais foram adaptadas por meio de plataformas virtuais oficiais de ensino permitindo que a continuidade do processo fosse garantida. Diante desta nova realidade as atividades pedagógicas foram desenvolvidas nas escolas por meio de Planos de Ensino Tutorados com o acompanhamento dos professores regentes de aulas (**AGÊNCIA MINAS, 2021**). Ao acompanhar esse novo modelo de ensino em uma Escola Estadual de Montes Claros- MG, percebeu-se que mesmo havendo boa devolutiva de atividades pelos alunos, as aulas síncronas ministradas pela professora de Biologia apresentavam pouca adesão dos estudantes.

Em acompanhamento a esta situação, alunos do Programa de Iniciação à docência (PIBID) da Unimontes elaboraram um projeto de Intervenção no sentido de motivar a participação dos alunos nas aulas através do uso de metodologias mais atrativas.

As tecnologias digitais, quando presentes e bem utilizadas, são ferramentas capazes de contribuir positivamente para a educação. Posto isto, torna-se necessário a utilização de recursos didáticos que contribuem no aumento da participação e na interação durante o processo de aprendizagem dos alunos. Um método dinâmico e interessante para se empregar é o da gamificação na educação.

Segundo **Alves, Minho e Diniz (2014)**, os jogos podem ser utilizados em espaços escolares ou não desenvolvendo habilidades cognitivas, favorecendo a aprendizagem através dos desafios e pela diversão proporcionada.

Atendendo a esta proposta convencionou-se o uso de um jogo como uma ferramenta para auxiliar o professor regente, abrangendo uma dinâmica que consiste em utilizar um software adaptado para o aprendizado, sobre os conteúdo abordado nos PETs (Planos de Estudos Tutorados).

Objetivo

Utilizar a plataforma Kahoot com o objetivo de revisar e reforçar os conteúdos ministrado no ensino remoto, para promover maior participação dos alunos nas aulas síncronas e assíncronas, realizando uma abordagem mais dinâmica.

Material e Métodos

O trabalho foi realizado com duas turmas do segundo ano do ensino médio aplicando, após a aula e apresentação de vídeo sobre o conteúdo, um quiz sobre animais invertebrados e sistema digestório, abordados no PET no período de 16/09/2021 a 23/09/2021. Foi utilizada como metodologia de ensino o Kahoot, uma plataforma com jogos de aprendizado no qual são realizados testes de múltipla escolha, desenvolvido por Johan Brand, Jamie Brooker

15° FEPEG

2021

FÓRUM DE ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO E GESTÃO

“Universidade e a transformação pela inovação tecnológica: Novas formas do fazer pedagógico.”



e Morten Versvik em um projeto conjunto com a Universidade Norueguesa de Ciência e Tecnologia (KAHOOT, 2012). Anteriormente à realização da atividade houve divulgação nos grupos de whatsapp por meio da realização de posts informativos (figura 1). Ao estudar sobre esses dois temas, os alunos aplicaram seus conhecimentos ao responder as perguntas do jogo utilizando celular ou computador para acessar o Kahoot além do PET e vídeos do YouTube como material suporte. Utilizando o google meet como ferramenta, foi disponibilizado os links dos Bioquiz no qual cada aluno acessou e após finalizar as respostas de cada pergunta, relatou sua percepção sobre as atividades trabalhadas.

Resultados e Discussão

Um dos resultados positivos da aplicação desta metodologia foi a interação entre os alunos presentes na sala que sentiram-se motivados a participarem da atividade. Segundo **Huizinga (1990)** o jogo traz significado à ação, trazendo algo maior que simplesmente um fenômeno físico, psicológico ou biológico.

Outro resultado desta iniciativa foi a incorporação de novas ferramentas de ensino pelo professor regente, resultado da interação entre o trabalho docente e as propostas dos projetos de iniciação à docência. Os acadêmicos do PIBID levaram ao ambiente escolar novas alternativas, enriquecendo a prática pedagógica ali aplicada.

Diante das sugestões feitas, verificou-se um feedback positivo dos discentes e foi notório que, a metodologia aplicada despertou grande interesse no processo implementado como proposta de intervenção. Não houve aumento de participação do número de alunos, mas é provável que essa prática realizada continuamente por um maior período possa atrair outros alunos para as aulas, gerando melhorias no desempenho dos participantes das aulas síncronas.

Conclusão

Dos resultados obtidos nesse trabalho, destaca-se a importância da utilização dos variados recursos tecnológicos que, adaptados e utilizados de maneira pedagógica, podem viabilizar e agregar as metodologias de ensino interativas na prática docente. Notou-se que a variação metodológica e o trabalho de motivação para aulas síncronas pode aumentar a interação entre alunos e professores durante as aulas de Biologia. Portanto recomenda-se que essas atividades de suporte sejam usadas continuamente a fim de garantir uma melhor participação e aprendizagem.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior Brasil (CAPES) – pela concessão de Bolsa no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do Subprojeto UNIMONTES- Biologia- 13887, edital- 2020.

Agradecemos também a todo o corpo docente da E.E.Professor Hamilton Lopes, Coordenação e Supervisão do PIBID pelo apoio e auxílio fornecido.

Referências

- HUIZINGA, Johan. **HOMO LUDENS: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- ALVES, L. R. G., MINHO, M. R. S. e DINIZ, M. V. C. **GAMIFICAÇÃO: diálogos com a educação**. In Fadel, L. M. et al. (Org.). “Gamificação na Educação” (pp. 74-97). São Paulo, 2014. Pimenta Cultural.
- SILVA, A. L. S. **PARTICIPAÇÃO DISCENTE NAS ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS: relato de caso em escola pública (macció-al) na disciplina de ciências**. Disponível em: < https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD4_SA16_ID4089_24082020131450.pdf >. Acesso em: 24/09/2021.
- SOBRE NÓS**: História.Kahoot,2012.Disponível em: <URL>. Acesso em: 24/09/2021.
- REDE ESTADUAL DE ENSINO TERÁ REGIME DE ESTUDO NÃO PRESENCIAL**. Agência Minas, 2021. Disponível em: <http://www.agenciaminas.mg.gov.br/noticia/rede-estadual-de-ensino-tera-regime-de-estudo-nao-presencial> Acesso em: 24/09/2021.

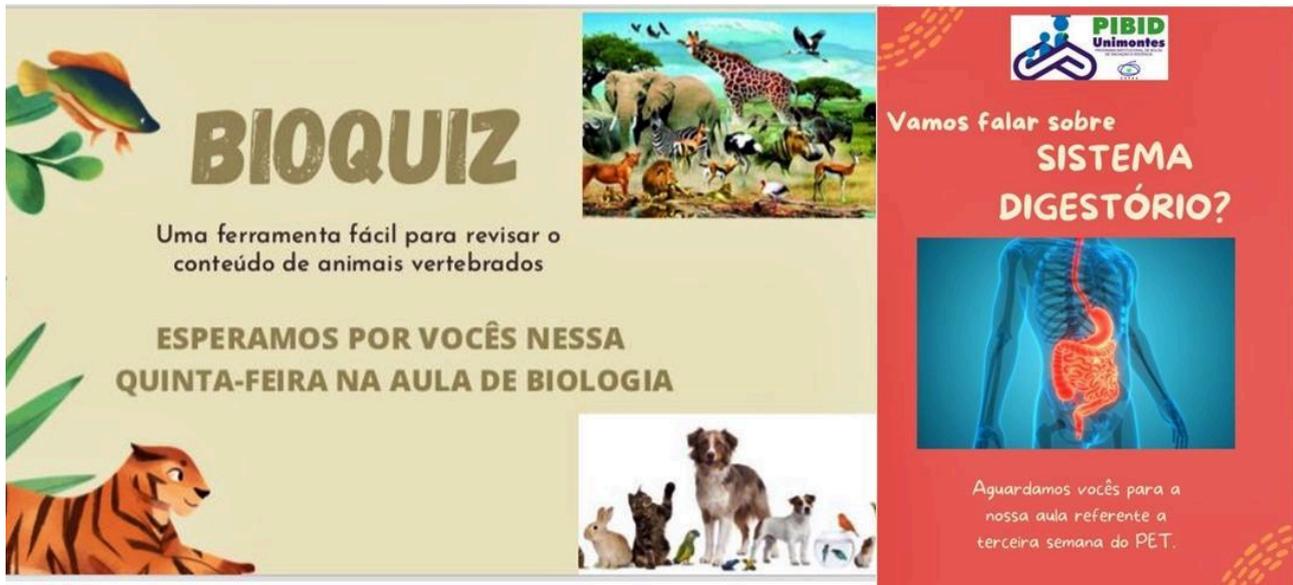
ISSN: 1806-549X

15° 2021 FEPEG

FÓRUM DE ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO E GESTÃO

“Universidade e a transformação pela inovação tecnológica: Novas formas de fazer pedagógico.”

Realização: **MINAS GERAIS** GOVERNO DIFERENTE ESTADO EFICIENTE **Unimontes** Universidade Estadual de Montes Claros **FADENOR**



BIOQUIZ

Uma ferramenta fácil para revisar o conteúdo de animais vertebrados

ESPERAMOS POR VOCÊS NESSA QUINTA-FEIRA NA AULA DE BIOLOGIA

PIBID Unimontes

Vamos falar sobre **SISTEMA DIGESTÓRIO?**

Aguardamos vocês para a nossa aula referente a terceira semana do PET.

Figura 1. Posts de divulgação das atividades postados nos grupos institucionais.