

PLICKERS COMO MÉTODO INFORMAL DE AVALIAÇÃO

Leandro Sousa Lisboa¹
Yuri Dantas da Silva²
Bruna Lourenção Zocaratto³

INTRODUÇÃO

Este projeto interventivo surgiu a partir da observação local de aulas e métodos avaliativos apresentados na disciplina de língua inglesa uma escola pública de ensino médio (1ª a 3ª série) do Distrito Federal. Por meio dessas observações e dos relatos dos estudantes, surgiu a necessidade de se pensar diferentes estratégias e instrumentos avaliativos que possibilitassem um processo avaliativo do ensino-aprendizagem mais amistoso e significativo.

A fim de propor uma alternativa, escolhemos a plataforma online *Plickers* por ser um recurso de metodologia ativa de ensino-aprendizagem baseada em jogo/*quiz* a fim de alcançar resultados de engajamento e aprendizagem satisfatórios, contemplando o uso comunicativo da língua, visto que em quase um ano de atuação na escola-campo, pudemos constatar que geralmente a avaliação na sala de aula regular se dava por meio de tarefas escritas, trabalhos e dos usuais “provões”, utilizados sob perspectiva somativa, com foco em atribuição de nota, sem reflexão ou *feedback* acerca dos resultados obtidos nesses instrumentos ou no processo da aprendizagem em geral.

A escola-campo está situada em Taguatinga, uma das Regiões Administrativas (RA) consideradas periféricas e recebe estudantes de variadas regiões. Os alunos participantes têm idades entre 14 e 18 anos, compõem turmas do 1º e 2º ano do ensino médio regular da escola-campo e, de maneira voluntária, comparecem às aulas ministradas por nós no *English Lab* - projeto desenvolvido dentro da escola visando incentivar a prática comunicativa da língua inglesa. Neste projeto atuamos como professores residentes, participantes do programa Residência Pedagógica - CAPES.

Assim, o desenvolvimento deste projeto, por meio de avaliação informal e formativa, em contraponto à usual exterior a esse projeto, integrou/inseriu metodologias ativas ao processo avaliativo possibilitando, assim, um ambiente descontraído e menos estressante para o estudante, avaliando-os de maneira mais sutil, lúdica e dando aos mesmos a percepção de parte integrante do próprio processo de aprendizagem.

METODOLOGIA

Este trabalho possui caráter de projeto interventivo e objetivou contribuir com o processo de aprendizagem do sujeito por meio de diferentes estratégias e instrumentos de avaliação, significativos e formativos, contrapondo a usual configuração dos processos e instrumentos avaliativos utilizados em sala de aula. A partir da observação realizada por nós, e também, considerando os relatos dos estudantes, demos sequência a fim de estruturar um outro tipo de recurso avaliativo, compreendendo conseqüentemente, diferentes instrumentos.

Dessa forma, a metodologia do trabalho foi composta inicialmente por levantamento bibliográfico sobre o tema em questão, seguido de observação de aulas de inglês no ensino

¹ Graduando do Curso de Letras Língua Inglesa do Instituto Federal de Brasília – DF, teacherlisboa@gmail.com;

² Graduando do Curso de Letras Língua Inglesa do Instituto Federal de Brasília – DF, dsyuri123@gmail.com;

³ Doutora em Educação pela Universidade de Brasília (UnB), Docente em Língua Inglesa no Instituto Federal de Brasília – DF, bruna.zocaratto@ifb.edu.br.

médio regular e escuta dos relatos dos alunos, formulação e aplicação de uma avaliação através da plataforma *Plickers*, e por fim análise dos resultados obtidos.

A partir daí, pensamos maneiras e modelos de provas que pudessem ser elaborados e aplicados objetivando uma experiência mais amigável e capaz de reduzir o estresse e ansiedade nos alunos ao longo da realização. Utilizando instrumentos voltados para abordagens gamificadas (ex.: jogos e *quizzes*) e metodologias ativas, diferentes da comum prova escrita e dos usuais “provões” aplicados na escola, notamos maior envolvimento e demonstração de segurança no uso das competências linguísticas (*reading, writing, speaking and listening*) por parte dos alunos.

A plataforma utiliza *QR Codes* para coletar informações das cartas dos estudantes por meio de aplicativo para celular utilizado apenas pelo professor. Essa escolha se deu por se tratar de instrumento baseado no uso da tecnologia, de metodologias ativas, games e *storytelling* e por apresentarem maior receptividade por parte dos estudantes. Com base nisso, criamos uma conta no (<https://get.plickers.com/>), inserimos as pastas das turmas, cadastramos os alunos e atribuímos números de cartas a eles (tais cartas são fixas para cada um e, cada posição refere-se a uma alternativa resposta de A a D), que serão utilizadas na realização das atividades.

A atividade realizada foi construída no formato de *quiz* tendo como base o conteúdo gramatical (*Magic E*) trabalhado e em trecho do filme *Spider-man: Into the Spider-Verse*. Os alunos tiveram que responder as questões com alternativas de A a D, lidas por nós com o celular e enviadas automaticamente para o sistema. As respostas puderam ser acompanhadas em tempo real ao final de cada rodada de respostas e os estudantes puderam discutir acerca do tema.

Já na própria prova, continha uma questão diagnóstica perguntando o nível de compreensão do conteúdo ministrado em sala e o que eles julgavam ter aprendido/fixado a partir das aulas. Após a resolução, realizamos momentos de conversa e discussão que possibilitaram aos alunos apresentar quais foram as dúvidas deles e se todas elas foram esclarecidas. Ao final de todo processo de aplicação, apresentamos os resultados finais e demos o feedback para que eles pudessem verificar os erros e acertos e fixar o conteúdo.

DESENVOLVIMENTO

Estar em sala de aula é um desafio constante e diário. Na busca do objetivo de ensinar, os professores se veem cada dia mais desafiados em como levar conteúdos interessantes, efetivos e desafiadores aos estudantes.

Parte do processo educacional, a avaliação constitui etapa fundamental por apresentar, em muitos casos, o único momento de retorno do processo de aprendizagem do estudante ao longo das aulas. De acordo com Sant’Anna (1998, p.29-30) avaliação é:

Um processo pelo qual se procura identificar, aferir, investigar e analisar as modificações do comportamento e rendimento do aluno, do educador, do sistema, confirmando se a construção do conhecimento se processou, seja este teórico (mental) ou prático.

Esse processo, que tem a prova como principal instrumento avaliativo, comum a todos os alunos, normalmente apresenta características específicas de aplicação: estudantes enfileirados, uma sala fechada, papel, caneta e tempo para resolução das questões, para além dessa configuração espacial tradicional é quase certo de que a prova sirva ao propósito da aprovação ou reprovação do estudante, com base em sua nota. Nessa situação o processo e o instrumento avaliativo, que têm o potencial de contribuir para a aprendizagem, deixam de cumprir um papel mais profundo tanto na formação do docente quanto para a formação do aprendiz. Segundo Libâneo (1994, p.195):

Uma tarefa didática necessária e permanente do trabalho docente, que deve acompanhar passo a passo o processo de ensino e aprendizagem. Através dela, os resultados que vão sendo obtidos no decorrer do trabalho conjunto do professor e dos alunos são comparados com os objetivos propostos, a fim de constatar progressos, dificuldades, e reorientar o trabalho para as correções necessárias. A avaliação é uma reflexão sobre o nível de qualidade do trabalho escolar tanto do professor como dos alunos. Os dados coletados no decurso do processo de ensino, quantitativos ou qualitativos, são interpretados em relação a um padrão de desempenho e expressos em juízos de valor (muito bom, bom, satisfatório, etc.) acerca do aproveitamento escolar. A avaliação é uma tarefa complexa que não se resume a realização de provas e atribuição de notas. A mensuração apenas proporciona dados que devem ser submetidos a uma apreciação qualitativa. A avaliação, assim, cumpre funções pedagógico-didáticas, de diagnóstico e de controle em relação às quais se recorrem a instrumentos de verificação do rendimento escolar.

Entretanto, não é impossível ver situações onde a avaliação serve meramente como marco, como ponto obrigatório de uma disciplina ou curso, posto que os alunos raramente recebem *feedback* daquilo que produziram, tampouco, são instruídos a verificar, corrigir e fazer reflexão acerca dos erros e acertos. Dessa maneira, ao contrariar potencialidades de aprendizagem e focando em nota, a avaliação passa a ser apenas somativa. Para Gil (2006, p. 248) uma avaliação somativa caracteriza-se por:

Uma avaliação pontual, que geralmente ocorre no final do curso, de uma disciplina, ou de uma unidade de ensino, visando determinar o alcance dos objetivos previamente estabelecidos. Visa elaborar um balanço somatório de uma ou várias sequências de um trabalho de formação e pode ser realizada num processo cumulativo, quando esse balanço final leva em consideração vários balanços parciais.

Várias são as maneiras de apresentar para os alunos, e para a própria comunidade escolar, o retorno e o balanço dos conteúdos aplicados nas salas de aula. Dentre eles estão as correções de provas em conjunto, os momentos “tira-dúvidas” e até mesmo a refacção da prova.

Apesar dessas várias opções, este trabalho firmou-se na aplicação de atividades e métodos ativos de avaliação, em específico, o *Plickers*, por acreditar que esse proporcionaria múltiplas maneiras de interação e avaliação dos estudantes, postas em processo que consiste de caráter mais formativo.

Os *Plickers* são uma metodologia ativa para educação e têm o foco em interatividade e colaboração, segundo José Morán (2015, p.18), algumas das características das metodologias ativas são:

[...] a criação de desafios, atividades, jogos que realmente trazem as competências necessárias para cada etapa, que solicitam informações pertinentes, que oferecem recompensas estimulantes, que combinam percursos pessoais com participação significativa em grupos, que se inserem em plataformas adaptativas, que reconhecem cada aluno e ao mesmo tempo aprendem com a interação, tudo isso utilizando as tecnologias adequadas.

Por isso foram pensadas para o trabalho, um modelo de gamificação, o que contribui para um ambiente mais plural em possibilidades de ensino. O recurso digital também possibilita dinamismo nas avaliações e feedback imediato, dando ao professor a alternativa de corrigir os estudantes após a aplicação.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao relacionar as observações na escola-campo com os tópicos apresentados sobre avaliação, o projeto organizou-se acerca de estratégias e instrumentos para preencher algumas lacunas contidas nos relatos das experiências avaliativas apresentadas pelos estudantes nas salas de aulas regulares observadas por nós. A partir daí, foi possível destacar certo desencontro entre os conteúdos trabalhados pelos professores e os assuntos presentes nas provas, além do tipo de instrumento avaliativo utilizado, configurado principalmente em cima da prova tradicional, sob perspectiva somativa.

De maneira geral, apresentar um tipo de avaliação centrado na avaliação informal considerou usar modelo de avaliação formativa onde os estudantes pudessem sentir maior conforto durante a realização. Ao utilizar do conceito de gamificação e apresentar avaliação em formato de *quiz*, foi possível obter e discutir os resultados com os alunos já no momento sequencial à realização.

Tal metodologia avaliativa também possibilitou momento em que os próprios estudantes, sob nossa supervisão, apresentavam suas dúvidas aos colegas a fim de que os outros pudessem esclarecer tais problemáticas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dessa maneira, a partir da análise dos dados obtidos, concluímos que o projeto foi capaz de cumprir o propósito de levar aos estudantes uma modalidade de avaliação mais significativa, participativa, voltada para a formação e não apenas para mensurá-la. Além do modelo ter garantido um ambiente amistoso e descontraído, os alunos cooperaram entre si nas dúvidas que haviam a respeito das questões exibidas durante a aplicação, demonstrando que aqueles que tinham maior domínio do conteúdo podiam auxiliar o colega que estivesse com dúvida, o que julgamos ser parte fundamental de metodologias ativas, além de nos fornecer base diagnóstica e avaliativa de como foi a fixação do conteúdo.

Palavras-chave: *Plickers*, avaliação informal, avaliação, metodologias ativas, escola pública.

REFERÊNCIAS

- GIL, Antonio Carlos. **Didática do ensino superior**. São Paulo: Atlas, 2006.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994. 2ª edição
- MORÁN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens, v. 2, p. 15-33, 2015.
- SANT'ANNA, Ilza Martins. **Por que avaliar?: Como avaliar?: Critérios e instrumentos**. 3ª Edição, Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.