

APLICAÇÃO DO SOFTWARE SOCRATIVE NOS CURSOS DE TECNOLOGIA DO ENSINO SUPERIOR

APPLICATION OF SOCRATIVE SOFTWARE IN HIGHER EDUCATION TECHNOLOGY COURSES

Ivonete Ferreira de Sousa,
Vanessa Coelho Ribeiro

RESUMO

Esse estudo tem o objetivo de analisar os resultados da utilização do software Socrative nos cursos de Tecnologia de uma Instituição de Ensino Superior do DF. A disciplina escolhida para esse estudo foi a de Gestão de Tecnologia da Informação (GTI), dos cursos de Engenharia de Software, Sistema de Informação e Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. O nível de aprovação dessa disciplina é relativamente alto, se comparado com as outras disciplinas da grade curricular. Porém, o ensino remoto utilizado em tempo de pandemia, aliado as distrações do ambiente doméstico, fez com que os estudantes ficassem desanimados e muitas das vezes não conseguissem atingir os objetivos propostos. Nesse contexto, para que os estudantes assimilassem as competências trabalhadas em sala de aula, foi utilizado como metodologia para revisão dos conteúdos, o Software Socrative: um software educacional que oportuniza o professor acompanhar o ritmo de aprendizagem dos alunos em tempo real, com a possibilidade de intervir imediatamente no processo de ensino-aprendizagem. Os resultados demonstraram que os estudantes gostaram do uso de software em atividades de ensino aprendizagem com recursos de gamificação. Como pontos positivos destacados foram a motivação dos estudantes, a avaliação instantânea, as intervenções realizadas pelo professor durante o desenvolvimento dos questionários e a possibilidade de comparação dos resultados da turma. Como desvantagens temos a impossibilidade da utilização *offline* e algumas limitações existentes na versão gratuita do software.

Palavras chaves: Ensino-aprendizagem; Ensino superior; Cursos de Tecnologia; Socrative; Gamificação;

ABSTRACT

This study aims to analyze the results of using Socrative software in Technology courses at a Higher Education Institution in the Federal District. The discipline chosen for this study was Information Technology Management (GTI), from the courses in Software Engineering, Information System and Technology in Systems Analysis and Development. The approval level for this subject is relatively high, compared to other subjects in the curriculum. However, the remote teaching used during the pandemic, combined with the distractions of the home environment, made students feel discouraged and often failed to achieve the proposed goals. In this context, in order for students to assimilate the skills worked in the classroom, the Socrative Software was used as a methodology for reviewing the contents, the Socrative Software: an educational software that enables the teacher to follow the students' learning pace in real time, with the possibility to intervene immediately in the teaching-learning process. The results showed that students liked the use of software in teaching-learning activities with gamification resources. As positive points highlighted were the students' motivation, the instantaneous assessment, the interventions carried out by the teacher

during the development of the questionnaires and the possibility of comparing the results of the class. Disadvantages include the impossibility of offline use and some limitations in the free version of the software.

Keywords: *Teaching-learning; University education; Technology Courses; Socrative; Gamification;*

1. Introdução

A escola é uma instituição de importante efeito na vida em sociedade e influencia direta ou indiretamente toda a população, pois é um campo de trocas em vários aspectos. A escola ainda é um aparelho reprodutor do modelo civilizatório vigente, que, como sabemos, é industrial, mercadológico e patriarcal (MORAES, 2015). Entretanto, a escola atual deve dar respostas aos problemas e necessidades dos seres humanos de hoje, alinhando a teoria e a prática, ou seja, a aprendizagem tem que ser significativa. Uma aprendizagem significativa é aquela que oportuniza aos estudantes relacionar a aprendizagem adquirida em sala de aula com seus conhecimentos prévios vivenciados no dia a dia.

Diferente contexto requer diferente tipo de escola. A escola do modelo tradicional aprisiona os alunos e professores em horários e programas rígidos sob estritas normas de obediências (MORAES, 2015), porém as necessidades das escolas do século XXI são diferentes das escolas do século passado. Atualmente as Instituições de Ensino Superior (IES) do Distrito Federal (DF) têm investido em tornar um espaço diferenciado para o estudante, incentivando a prática docente mais tecnológica e criativa de forma a motivar a participação dos discentes em sala de aula.

“Na sociedade em que vivemos as tecnologias estão presentes em todos os espaços, seja nos meios de informação, comunicação e até mesmo no ambiente escolar, o que possibilitou os indivíduos a criarem novos meios que viessem facilitar os obstáculos encontrados em seu cotidiano, portanto, se faz necessário saber utilizá-los e estudá-los, para que assim possamos compreender os recursos tecnológicos.” (Verçosa, Silva e Macêdo, 2020)

Nessa perspectiva, o objetivo deste texto é refletir sobre os desafios e as contribuições da aplicação do software Socrative nas turmas de tecnologia do Ensino Superior, como uma possibilidade para atender as novas exigências tecnológicas e educacionais. A aplicação foi realizada no 1º semestre de 2021, remotamente, em uma turma de Gestão de Tecnologia da Informação (GTI), dos cursos de tecnologia em uma Instituto de Ensino Superior (IES) do Distrito Federal (DF). Essa disciplina trabalhou com os conceitos e aplicação da biblioteca *Information Technology Infrastructure Library* (ITIL). A Itil é um conjunto de boas práticas detalhadas para o gerenciamento de serviços de TI que se concentra no alinhamento de serviços de TI com as necessidades dos negócios.

Estruturalmente esse artigo foi dividido em três partes, primeiramente uma abordagem do software Socrative na educação, em seguida é realizada uma análise sobre os cursos de tecnologia de uma IES e por fim, a utilização da plataforma Socrative no processo ensino-aprendizado.

Foi escolhida uma turma do Uniprojeção, por possuir um projeto pedagógico diferenciado que proporciona a formação integral dos alunos nos quatro pilares fundamentais da educação: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos e aprender a ser. Segundo essa instituição “a educação é sempre educação da cultura geral, com um forte significado social e que vai além das suas pretensões básicas que são a aprendizagem e o conhecimento” (PROJEÇÃO, 2021).

2. Software educacional Socrative

Socrative é um aplicativo baseado na *web* e *tablet* que pode ser usado por professores para avaliar a compreensão dos alunos em tempo real por meio de atividades como questionários e enquetes. Existem versões gratuitas e pagas (SOCRATIVE, 2021).

Na atualidade, a utilização das Metodologias Ativas no campo do Ensino Superior tem se tornado um fator decisivo na sociedade. O sistema universitário não passa ileso as transformações sociais e econômicas, se faz necessário “reinventar” seus modos de formar e de se relacionar com a sociedade para continuar ocupando um lugar de destaque (FARIA, 2015). Nesse sentido, a utilização de tecnologias diferenciadas é essencial durante o processo ensino-aprendizado.

“[...] o professor deve estar capacitado e aberto a essas novas tecnologias que vem surgindo ao longo do tempo, fazendo com que haja uma integração, e que não deve ser usada como uma única ferramenta, e sim como uma opção de melhorias no ensino, fazendo com que o professor acompanhe as mudanças tecnológicas ao seu redor.” (VERÇOSA; SILVA; MACÊDO, 2020)

Diante dessa realidade, um dos softwares educacionais que está sendo utilizado como ferramenta no processo ensino-aprendizado é o SOCRATIVE. Ele é um software educacional, gratuito, multiplataforma, que oportuniza o desenvolvimento de quizzes e games online, com a participação individual ou coletiva. A versão gratuita oportuniza até cinquenta integrantes online simultaneamente.

Segundo consta no site oficial do Socrative, essa ferramenta oferece um *feedback* imediato, assim os educadores podem acompanhar a evolução e participação dos estudantes. Essa é uma maneira eficiente de monitorar e avaliar a aprendizagem, além de economizar tempo para os educadores, proporciona interações divertidas e envolventes para os estudantes (SOCRATIVE, 2021).

Além da utilização do software em um navegador, é permitido fazer o download em todos os principais dispositivos e plataformas digitais. Sua utilização é permitida em smartphones, tablets, laptops e computadores. Com o perfil diferenciado para professor e estudante, esse software permite que o docente crie atividades diferenciadas como questionários, enquetes, situações problemas e/ou perguntas abertas (todas oportunizando respostas online). Em seguida, a atividade cadastrada pelo professor é disponibilizada em uma sala virtual (*room*) e disponibilizada aos estudantes. O professor faz o acompanhamento, configura o tempo de resposta e a evolução da turma em tempo real.

Segundo Ferreira e Ogliari (2015) existem quatro possibilidades de utilização do SOCRATIVE: (i) criar perguntas de saída, que nada mais são do que perguntas que servem para fazer um diagnóstico prévio, (ii) utilização de um jogo chamado “corrida espacial”, (iii) escolha do tema pelos estudantes e (iv) a criação de questionários interativos.

Os resultados podem ser realizados de três maneiras distintas, a critério do professor que configura o ambiente. O primeiro é o “Feedback Instantâneo”, onde os participantes visualizam as respostas ao término de cada questão, o segundo é a “Navegação Aberta” onde os itens são respondidos e no final o resultado é disponibilizado aos participantes e por último é o “*Paced* do Professor” onde o professor controla o fluxo de perguntas e monitora as respostas conforme acontecem.

Além dessas opções de navegação, o professor pode autorizar alguns itens como: solicitar inserção dos nomes, perguntas e respostas aleatórias, mostrar os feedbacks das perguntas (essas respostas são cadastradas previamente pelo professor), mostrar a pontuação final e deixar somente uma tentativa de resposta. Essa última opção é interessante, pois se o estudante sair da plataforma poderá continuar o questionário de onde parou.

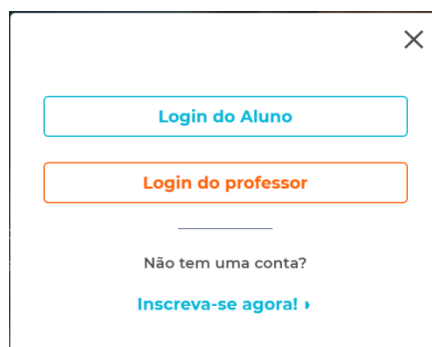
Um dos diferenciais desse software é que ele permite “avaliar rapidamente a compreensão do aluno com atividades preparadas ou perguntas imediatas e, em seguida, ajusta seu ensino com base nos resultados” (SOCRATIVE, 2021). Para Churkin (2017), o Socrative torna as atividades significativas e apropriadas, o professor pode propor questões de múltiplas escolhas, caça palavras, respostas curtas e até mesmo falsas/verdadeiras. Enquanto os alunos pesquisam e respondem o professor consegue visualizar as tarefas e gerar relatórios.

Desde 2010, o Socrative fornece ferramentas de avaliação formativa para professores em todo o mundo. A missão do Socrative sempre foi conectar professores e alunos à medida que a aprendizagem acontece, fornecendo ferramentas divertidas e eficazes para avaliar a compreensão dos alunos em tempo real. Isso permite que os professores modifiquem suas instruções para conduzir a aprendizagem dos alunos de forma mais eficaz. Socrative atualmente tem quase 3 milhões de usuários em todo o mundo e está disponível em 14 idiomas (SOCRATIVE, 2021).

Esse aplicativo foi extremamente útil durante o tempo de pandemia, pois permite que o estudante se interaja praticando individualmente, com colegas e até mesmo com os familiares, de forma lúdica e descontraída, aprimorando o pedagógico mesmo estando fora do horário das aulas na escola, além de auxiliar com as atividades dos alunos enfermos ou ausentes por algum motivo (CHURKIN, 2017).

Os acessos de professores e alunos são realizados diferentemente por dois endereço distintos: para estudantes o link é <https://b.socrative.com/login/student/> e o acesso do professor é realizado pela url <https://b.socrative.com/login/teacher/>. O estudante não precisa de uma conta para acessar, basta digitar o nome da sala que será disponibilizada pelo docente. Já o docente, precisa de um cadastro prévio para a utilização, conforme figura 1 que segue:

Figura 1: Tela de Login



Fonte: Autores (2021)

Além da versão gratuita do Socrative, existe a versão PRO. Essa é uma versão paga que oportuniza algumas vantagens que não existe na versão gratuita. São elas: 150 alunos por sala; Acesso restrito com carteira de estudante (login com a matrícula estudantil); Até 20 salas privadas ou públicas; Links compartilháveis para fácil login; Disponibilidade de até 20 atividades simultaneamente; Importação de lista de turmas; Levantar a mão do usuário em silêncio; Pastas personalizadas (SOCRATIVE, 2021).

3. Cursos de Tecnologia do Ensino Superior

A IES escolhida para esse estudo é uma instituição privada, o Uniprojeção, atua há mais de 43 anos no DF, ofertando a comunidade dezenas de cursos de superiores na modalidade presencial e a distância. O foco desse estudo são os cursos de graduação da área de tecnologia: Sistema de Informação (SI), Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (TADS) e Engenharia de Software (ENG).

A disciplina Gestão de Tecnologia da Informação- GTI compõe o eixo comum nesses três cursos de tecnologia, a partir do quarto semestre. A turma de GTI, foco desse estudo, era composta por 16 estudantes, uma do sexo feminino e 15 do sexo masculino, na faixa etária de 20 a 35 anos, período noturno. A maioria já estava trabalhando ou fazendo estágio na área do curso.

A ementa da disciplina abordava os conceitos básicos da gestão da tecnologia da informação, as melhores práticas de gestão de TI e a biblioteca *ITIL*. Com carga horária de 80 horas semestrais, sendo 4 aulas semanais de 50 minutos cada, os estudantes tinham a oportunidade de vivenciarem os conceitos das novas tendências tecnológicas de cunho a inovação tecnológica e as demandas corporativa, focada na criatividade, autonomia, e outras habilidades que o mundo do trabalho exige.

No 1º semestre de 2021 as aulas foram ministradas remotamente, pois a IES decidiu em 2021 dar continuidade as aulas com uma metodologia remota utilizando tecnologia síncrona, devido o decreto nº 40520 DE 14/03/2020, publicado pelo GDF (GDF, 2020) para reduzir a transmissão do novo coronavírus. Os estudantes já estavam adaptados a essa nova maneira de estudos, pois já era o terceiro semestre consecutivo que estudavam remotamente.

Na fala de todos os estudantes dessa turma, foi relatado que a ausência do ambiente escolar, aliado a essa realidade que a pandemia trouxe, fez com que eles ficassem desanimados, apáticos, cansados, com uma renda menor, com dificuldades de concentração (alguns devido às sequelas do Covid), tristes pelas

perdas de familiares e amigos e acima de tudo o ambiente doméstico não proporcionava a concentração que o estudo exigia.

Essa realidade fez com que a IES oportunizasse vários canais que antes não eram tão utilizados, como contato via whatsapp dos coordenadores e professores, acesso remotamente ao laboratório da instituição, flexibilidade nas aulas e prazos de tarefas, acompanhamento individual aos que solicitavam, entre outros, de forma a minimizar os problemas citados pelos estudantes.

Nas aulas de GTI, os aspectos teóricos da disciplina foram abordados ao longo do semestre em aulas expositivas e práticas, leitura e discussão de textos, exercícios, vídeos e reportagens. Como diferencial nesse semestre foi utilizado o software educacional Socrative.

4. Utilização da plataforma Socrative no processo ensino-aprendizado

Esse estudo realizou-se a partir da utilização da versão gratuita do software SOCRATIVE, durante as aulas remotas da disciplina de GTI, com o intuito de aprimorar as metodologias de ensino aprendizagem e inovação nas aulas do curso de graduação. Essa metodologia privilegia a participação dos alunos em atividades individuais e em grupo em tempo real.

A presente investigação utiliza como referência a abordagem qualitativa, que consiste em uma abordagem investigativa que se consolidou para responder ao desafio da compreensão dos aspectos formadores do ser humano, de suas relações e construções culturais, em suas dimensões grupais, comunitárias ou pessoais. No Brasil a pesquisa qualitativa teve influência dos estudos desenvolvidos na área de avaliação de programas e currículos e das novas perspectivas para a investigação da escola e da sala de aula, permitindo a compreensão dos processos escolares, de aprendizagem, de relações dos processos institucionais e culturais e do cotidiano escolar em suas múltiplas implicações (GATTI; ANDRÉ, 2010).

Os dados qualitativos são essencialmente significativos e mostram grande diversidade; eles incluem praticamente qualquer forma de comunicação humana-escrita, auditiva ou visual; por comportamento, simbolismos ou artefatos culturais. Uma análise qualitativa envolve dois aspectos práticos: o desenvolvimento da consciência dos tipos de dados que podem ser examinados e como eles podem ser descritos e explicados; e o desenvolvimento de atividades práticas adequadas aos tipos de dados e às grandes quantidades deles que devem ser examinados (GIBBS, 2009).

Após a definição da análise qualitativa, a estrutura da disciplina foi dividida em etapas, conforme os cinco estágios do ciclo de vida da Itil: Estratégia de serviço, Desenho de serviço, Transição de Serviço, Operação de serviço e Melhoramento Contínuo de Serviço. Cada módulo foi trabalhado em três semanas de aula e ao término de cada um, os estudantes recebiam uma apostila digital com os conteúdos trabalhos para estudos individuais. Após a preparação dos estudantes, a turma participava de um simulado online no aplicativo Socrative.

Para esse artigo foi escolhido a opção de questionário interativo, onde os discentes respondem individualmente e o professor acompanha o desempenho em tempo real por meio de um painel que se pinta na cor vermelha quando o aluno erra a questão, ou na verde, quando o aluno acerta (FERREIRA; OGLIARI, 2015). Na

figura 2 é apresentada a visão do painel de controle gerenciado pelo professor, os nomes dos estudantes foram ocultados para preservação dos mesmos:

Figura 2: Painel de Controle do Socrative

☒ Show Names
 ☒ Show Responses
 ☒ Show Results

NAME ▲	SCORE % ↓	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	65%	✓ A	✓ D	✓ A	✓ B	✓ B	✓ A	✓ B	✓ D	✓ B	✓ C	✓ A	✗ D
	0%												
	✓ 15%	✗ C	✗ C	✗ C	✗ A	✓ B	✓ A	✗ C	✗ C	✗ D	✗ A	✗ D	✗ B
	15%	✗ D	✗ C	✓ A	✓ B	✓ B							
	25%	✓ A	✓ D	✓ A	✗ D	✓ B	✓ A						
	45%	✓ A	✓ D	✓ A	✓ B	✓ B	✓ A	✓ B	✓ D	✓ B			
	25%	✓ A	✓ D	✓ A	✓ B	✓ B							
	35%	✗ D	✓ D	✗ D	✓ B	✓ B	✓ A	✗ D	✓ D	✓ B	✓ C		
	45%	✓ A	✓ D	✓ A	✓ B	✓ B	✓ A	✓ B	✓ D	✓ B	✗ B		
	70%	✓ A	✓ D	✓ A	✓ B	✓ B	✓ A	✓ B	✓ D	✓ B	✓ C	✗ C	✓ A
	35%	✓ A	✓ D	✓ A	✓ B	✓ B	✓ A	✓ B	✗ A				
	35%	✓ A	✓ D	✓ A	✗ A	✓ B	✗ B	✓ B	✓ D	✓ B	✗ B	✗ B	✗ B
	50%	✓ A	✓ D	✓ A	✓ B	✓ B	✓ A	✓ B	✓ D	✓ B	✓ C		
13 Class Total		75%	83%	83%	75%	100%	75%	58%	58%	58%	33%	8%	8%

Fonte: Autores 2021.

Antes da aplicação do simulado, o docente deve realizar um cadastro na plataforma e logar com as credenciais cadastradas. Só então, é possível passar para a etapa de cadastro das questões. Os tipos de questões que estão disponíveis são múltipla escolha, respostas curtas ou duas opções verdadeiro/falso. Também existe a opção de exportar as questões ou realizar o cadastro manualmente.

Quando o cadastro estiver finalizado, é necessário ativar a atividade na *room*. Uma *room* é uma sala online onde as atividades ficam disponíveis para a visualização dos estudantes. Um diferencial desse aplicativo é que o estudante consegue acessar o simulado sem necessidade de um login prévio. Se o estudante optar, poderá acessar diretamente pelo celular, basta baixar o aplicativo e digitar o nome da sala disponibilizado pelo docente. O nome da room é escolhida pelo professor e disponibilizada aos estudantes minutos antes da aplicação dessa tarefa.

Nessa disciplina a opção adotada foi cadastrar manualmente, sem exportação de arquivos já existentes. Com 15 questões de múltipla escolha, o estudante conseguia visualizar os tópicos primordiais do estágio da ITIL trabalhado nas semanas anteriores. Durante o quiz as respostas e o *feedback* cadastrado pelo professor ficavam disponíveis ao término de cada uma. Essa possibilidade deixava os estudantes mais empolgados e ativos, pois sempre questionavam algumas respostas antes mesmo da finalização dessa atividade.

Mesmo os estudantes visualizando as questões de forma aleatória, o professor consegue acompanhar o desenvolvimento/resolução em tempo real e intervia sempre que necessário. Essa ferramenta educacional proporcionou acompanhamento do rendimento pedagógico da turma, com possibilidade de intervenções pontuais no desenvolvimento do simulado online.

Durante essa atividade o professor acompanha a evolução dos estudantes por um painel de controle de resultados, onde é possível identificar o nome do estudante, status de acertos/erros dos itens, porcentagem total de acertos individuais e o *score* da turma. Também é possível finalizar o simulado quando necessário, para isso basta o professor clicar no botão *finish*. Nessa etapa ocorre a intervenção direta do docente. A possibilidade de elaborar questionários interativos dá ressignificação à forma como os alunos recebem o diagnóstico do ensino-aprendizagem e são avaliados (FERREIRA; OGLIARI, 2015).

Para acessar essa plataforma, o estudante somente precisa de um computador ou celular com acesso a internet. O acesso é realizado pelo navegador ou por *download* do aplicativo no celular. Ao acessar a sala, o estudante digita a nome da *room* disponibilizado pelo professor e em seguida acessa as questões. Após a finalização, é gerado um arquivo com o rendimento dos estudantes, esse documento só é disponibilizado ao docente.

Analisando os cinco simulados aplicados durante o semestre, por meio de uma média simples, identificou que a turma atingiu cerca de 85% de aproveitamento. Nenhum estudante acertou menos de 60% dos itens e a maioria ficou com resultado de 90%. Em todas as atividades o nível de abstenção foi de 25%, já que era aplicada no horário de aula e alguns alunos faltavam. Os alunos que não conseguiam realizar o simulado no horário de aula, recebiam o arquivo digital das questões para resolução posterior.

O simulado que teve a menor média da turma foi a que contemplava as questões do estágio de Transição de Serviços, o terceiro questionário aplicado. Segundo os estudantes, as questões estavam mais extensas e difíceis. No ponto de vista docente, isso se deu porquê esse estágio possui processos mais complexos para serem assimilados, além das questões contemplarem especificidades das fases anteriores. Nenhum estudante conseguiu atingir a nota máxima em todos os simulados, mas os resultados seguiam um padrão, poucos estudantes acertavam cerca de 60% a 80 % e a maioria acertava de 90% a 100%. Na fala dos estudantes, essa forma de atividade era mais dinâmica e “legal”, pois geravam uma “disputa amigável” entre os colegas.

Existem vários pontos positivos sobre a utilização dessa plataforma. Os alunos demonstraram motivados durante a realização do questionário, o *feedback* instantâneo proporcionou aprendizado significativo, a gamificação incentivou os estudantes a estudarem antes, a ferramenta é de fácil manuseio e aprendizagem, fácil acesso, a interface é amigável, não existe as tais “propagandas” que geralmente as ferramentas gratuitas disponibilizam durante a sua execução, tem caráter sustentável pois o consumo de papel é reduzido, pode ser instalado em vários dispositivos e a possibilidade de gerar um arquivo em PDF com as questões cadastradas.

“Outro ponto positivo que pesa a favor da ferramenta é que ela permite dar voz àqueles alunos que geralmente, por timidez, acabam ficando calados em sala de aula” (FERREIRA; OGLIARI, 2015).

Além de todas essas vantagens, a utilização do Socrative aumenta a participação dos alunos, tanto na hora da explicação de um conteúdo, como na hora de resolver dúvidas para resolução de um problema (GUERRERO ET AL, 2013). Segundo Souza e Sousa (2021) a utilização de técnicas diferenciadas no ambiente

escolar faz com que o conhecimento coletivo seja desenvolvido nas aulas, formando pessoas mais autônomas, conscientes, críticas e competentes para atender as demandas do mundo do trabalho e da sociedade.

Durante a aplicação foram identificadas duas desvantagens existentes na versão gratuita do software analisado: 1) o tamanho reduzido do campo disponível para a inserção da identificação estudantil: o quantitativo de caracteres não permitia que fosse digitado o nome completo do estudante; 2) e a impossibilidade do uso *offline*: durante a aplicação, alguns estudantes perdiam a conexão com a internet e tinha que acessar novamente e refazer o questionário.

5. Conclusão

No decorrer do estudo, foi possível perceber que são vários os desafios que os professores vivenciam para aprimorar o processo ensino aprendizagem, principalmente com o ensino remoto utilizado durante a pandemia. O uso do Software Socrative trouxe as aulas de GTI uma motivação aos estudantes e um bom aproveitamento das competências trabalhadas.

Comparando com as tarefas teóricas convencionais, foi possível comprovar que os estudantes preferem as atividades *online*, com acompanhamento em tempo real pelos docentes. O fato do estudante saber que o professor está acompanhando a resolução das questões e a qualquer momento pode ter uma intervenção, motivou os estudos prévios.

Como pontos positivos foram destacados a motivação dos estudantes, a avaliação instantânea, as intervenções realizadas pelo professor durante o desenvolvimento dos questionários e a possibilidade de comparação dos resultados individual e em grupo. Como desvantagens foram identificadas: à impossibilidade da utilização *offline*, a falta de validação do login estudantil e algumas limitações existentes na versão gratuita do software.

Os resultados desse estudo demonstram que é benéfico à utilização de ferramentas online no processo ensino-aprendizado. Ao utilizar recursos de aprendizagem diferenciada, os estudantes tornam-se participantes, ativos e motivados na busca do próprio conhecimento. Os resultados são melhores do que as atividades teóricas tradicionais. Além da motivação da turma, o professor consegue fazer um acompanhamento mais eficaz do aprendizado.

Nesse processo, cabe ao professor a tarefa de destacar a seriedade do trabalho em grupo, gerando diferentes interações e possibilitando oportunidades para que todos se conscientizem da importância do seu papel, enquanto participantes do processo pedagógico, cujo objetivo é proporcionar uma aprendizagem enriquecedora e colaborativa.

REFERÊNCIAS

CHURKIN, O. M. (2017). **Gameificação na Educação - O Quizz Socrative como processo maiêutico nos logradouros soteropolitanos**. *Plurais Revista Multidisciplinar*, 2(3), 78-88. <https://doi.org/10.29378/plurais.2447-9373.2017.v2.n3.78-88>

FARIA, J. de S. **Metodologia Ativa de Aprendizagem na Educação a Distância: Notas sobre a formação do professor**. III Simpósio Internacional de Inovação em Educação. Disponível em: < [http://www.lantec.fe.unicamp.br/inoва2015/images/trabalhos/artigos2 B, v. 3, 2015](http://www.lantec.fe.unicamp.br/inoва2015/images/trabalhos/artigos2_B_v_3_2015).>

FERREIRA, L. R. S; OGLIARI, C. R. N. **A CONTRIBUIÇÃO DO SOFTWARE SOCRATIVE COMO SUPORTE PEDAGÓGICO AO ENSINO MÉDIO. ENSAIO COM PROFESSORES DE GEOGRAFIA**. 2015. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/18176_7822.pdf. Acesso em: 04 set. 2021.

GDF. **DECRETO Nº 40.520, DE 14 DE MARÇO DE 2020**. Dispõe sobre as medidas para enfrentamento da emergência de saúde pública de importância internacional decorrente do novo coronavírus, e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 15 mar. 2020.

GATTI, B. ; ANDRÉ, M. **A relevância dos métodos de pesquisa qualitativa em Educação no Brasil**. In: WELLER, Wivian; PFAFF, Nicolle (Org.). Metodologias da pesquisa qualitativa em educação: teoria e prática. p.29-38. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

GIBBS. G. **Análise de dados qualitativos**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GUERRERO, C. et al. **Experiencias de utilización de aplicaciones móviles para la mejora de la participación del alumnado**. Actas de las XIX Jenui. Castellón, v. 10, n. 12, 2013.
Disponível em: < http://bioinfo.uib.es/~joemiro/aenui/procJenui/Jen2013/p34.gue_expe.pdf>.
Acesso em: 04 ago. 2021.

MORAES, M. C. de. **Transdisciplinaridade, criatividade e educação: Fundamentos ontológicos e epistemológicos**. Editora Papirus, 2015.

PROJEÇÃO. **BCEC Brasil Central de Educação e Cultura Ltda | Grupo Projeção**. 2021. Disponível em: <https://projecao.br/Faculdade>. Acesso em: 04 set. 2021.

SOCRATIVE. 2021. © Copyright 2021 Showbie Inc. Todos os direitos reservados. Disponível em: <https://www.socrative.com/about-us/>. Acesso em: 04 set. 2021.

SOUZA, J. E. de; SOUSA, I. F. de. **Aprendizagem baseada em projetos nos cursos de tecnologia do ensino superior**. A Educação em Verso e Reverso: Dos Aportes Normativos aos Aspectos Operacionais 3 C, Ponta Grossa - Pr, p. 164-175, 13 jul. 2021. Editora Atena. Disponível em: <https://www.atenaeditora.com.br/post-ebook/4224>. Acesso em: 01 ago. 2021.

VERÇOSA, Y. de L.; SILVA, P. V. do N. ; MACÊDO, V. F. de. **O acesso aos recursos tecnológicos ao ensino superior**. Série Educar: Tecnologia, Belo Horizonte, v. 4, p. 45-50, 01 jan. 2020. Disponível em: https://www.poisson.com.br/livros/serie_educar/volume4/Educar_vol4.pdf. Acesso em: 05 set. 2021.