

O USO DA PLATAFORMA DIGITAL SOCRATIVE NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA A PRÁTICA DA APRENDIZAGEM POR MEIO DA GAMIFICAÇÃO.

Francisca Valéria de Souza Duarte ¹
Carlos Felipe da Silva Melo ²

INTRODUÇÃO

A pesquisa teve como objetivo apresentar o *Socrative* como ferramenta pedagógica no processo de aprendizagem da língua inglesa por meio da gamificação, como alternativa de incrementar o uso de tecnologias digitais de informação e comunicação no acesso a uma plataforma digital para promover o engajamento discente, a interatividade em grupo, o raciocínio lógico, a avaliação formativa e a autoavaliação.

Nesse contexto, o trabalho buscou o engajamento discente nas aulas de língua inglesa a partir da utilização do *Socrative*; o desenvolvimento de aprendizagem por meio da gamificação e a análise das contribuições da plataforma digital no processo de ensino-aprendizagem de inglês como prática pedagógica, tendo em vista o fácil acesso a tecnologias móveis em sala de aula, a busca de meios para promover a aprendizagem de forma dinâmica, o quantitativo de alunos por turma, a redução da carga horária no ensino médio e a procura de meios efetivos para avaliação formativa

Para isso, através de uma pesquisa-ação, foi possível a implementação de ações para dinamizar as aulas de língua inglesa, com a utilização da plataforma digital. A intervenção ocorreu durante as aulas de língua inglesa, no período de julho a setembro de 2024, com encontros semanais em sala de aula / *sala maker* – com atividades práticas envolvendo perguntas e respostas, contou com a participação efetiva de 20 (vinte) alunos de uma escola pública do ensino médio da cidade de Manaus-AM, no âmbito do Programa Ciência na Escola (PCE), fomentado pelo Fundo de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas – FAPEAM.

A pesquisa possibilitou a dinamização das aulas por meio dos jogos em forma de questionários, permitindo assim um maior engajamento dos discentes, seja pelo

¹ Especialista em Ensino da Língua Inglesa e Literatura Anglo-Americana pelo Centro Universitário do Norte (UNINORTE) - AM, valeria.fvsm7@gmail.com;

² Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA) - AM, carlos.felipe.edu20@gmail.com.

reforço/revisão dos conteúdos da disciplina, o raciocínio lógico desenvolvido durante a reflexão, a análise, a tomada de decisão, assim como na aprendizagem colaborativa. Nesse aspecto, a utilização do *Socrative* mostrou-se eficaz para o processo de avaliação formativa, desenvolvendo novas habilidades e competências integrando o uso de tecnologias, inovando e dinamizando de forma prática as aulas de língua inglesa.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Trata-se de uma pesquisa-ação (Thiollent, 2011) de cunho qualitativo, na área de tecnologias e educação desenvolvida com alunos do ensino médio. A pesquisa dividiu-se em quatro etapas: a primeira etapa consistiu na pesquisa bibliográfica, a segunda foi a fase exploratória de observação e planejamento da ação, a terceira foi a fase de orientações para a realização do plano de ação e implementação das ações – uso da plataforma digital *Socrative*, a quarta fase ocorreu a apresentação dos resultados da ação. Os materiais utilizados na intervenção: a plataforma *Socrative*, televisão, computadores, celulares; quanto aos ambientes de aprendizagem, parte do trabalho foi orientado em sala de aula e as aplicações realizadas na sala *maker* da escola.

REFERENCIAL TEÓRICO

Entende-se como plataforma digital, ambientes virtuais que desempenham a função de compartilhar informações e facilitar interações por meio de conexões on line. No campo educacional, tais tecnologias favorecem o desenvolvimento de alternativas para a aprendizagem, desde a forma, o planejar, ensinar e o avaliar podem se realizados de forma eficaz, tendo em vista a quantidade de ferramentas disponibilizada em rede, trazendo benefícios tanto ao aluno, quanto ao professor. Dentre as plataformas digitais e aplicativos que auxiliam no processo de avaliação formativa – por meio de gamificação, podemos destacar o *Quizizz*, o *Kahoot* e o *Socrative*.

O *socrative* é uma plataforma digital ou site desenvolvido por três estudantes Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT). Por apresentar uma interface mais simples, permite aos usuários um melhor manuseio e utilização de suas ferramentas disponíveis. A plataforma permite criar questões de múltipla escolha, verdadeiro/falso e admite respostas curtas, nas perguntas elaboradas é permitido anexar textos, imagens e vídeos – o que facilita a análise e contextualização dos discentes na hora de responder o

questionário. Após a elaboração de questionário, o professor pode salvar o arquivo em salas virtuais dentro do próprio site, como o nome da sala virtual os alunos conseguem ter acesso as questões formuladas pelo professor, ou simplesmente através da leitura do *QR Code* disponibilizado na plataforma – o que dinamiza o tempo de acesso as atividades com o uso da câmera do celular.

Churkin (2018, p. 3-4) estabelece a similaridade entre o filósofo Sócrates da Grécia Clássica e a sutileza das novas tecnologias como o Socrative da era virtual, quando menciona e referencia sobre a maiêutica - método de ensino que induz o indivíduo a produzir o próprio conhecimento, trazendo à luz ideias e novos conceitos por meio de perguntas, tal como a plataforma digital que estimula e induz o discente a refletir, interagir, analisar alternativas de respostas por intermédio de questionários. Nesse sentido, a plataforma digital do *Socrative*, ensina a maiêutica nas ferramentas de elaboração de questões de múltipla escolha e de respostas curtas em um jogo dialético de perguntas e respostas, enquanto na ferramenta de verdadeiro/falso implementa a ironia.

Nesse raciocínio, se na antiguidade haviam as àgoras (lugares onde ocorriam os encontros e debates nos tempos de Sócrates), na atualidade temos as àgoras virtuais (lugar onde ocorre encontros para compartilhar conhecimentos, revisar conteúdos e avaliar conceitos) que possibilitam a avaliação formativa, o *feedback* instantâneo, a aprendizagem de forma dinâmica e colaborativa com o auxílio de novas tecnologias digitais, tal como o uso da plataforma socrative. Para Oliveira e Torrentes (2021, p. 849) o *Socrative* “é uma página web que tem por objetivo oferecer um instrumento de avaliação formativa para professores e alunos”. Dessa forma, utilizar o processo de avaliação formativa é mais justo e significativa, pois avalia o aluno de forma contínua, durante o processo de aprendizagem, sendo mais eficaz do que a avaliação diagnóstica e a somativa. Dentre as competências descritas na Base Nacional Comum Curricular (2017), destacamos:

Utilizar novas tecnologias, com novas linguagens e modos de interação, para pesquisar, selecionar, compartilhar, posicionar-se e produzir sentidos em práticas de letramento na língua inglesa, de forma ética, crítica e responsável. (BRASIL, 2017, p. 246)

A plataforma digital do *Socrative*, além de agregar o uso de tecnologias, viabiliza a utilização de linguagens verbal, visual e híbrida na criação e aplicação das atividades

na interface, oportunizando a produção de sentidos no contexto da língua inglesa, também promove a interação entre os discentes pelo uso da gamificação.

Para Rossini (2020, p. 7) “os recursos disponibilizados no ambiente da rede oferecem ao aprendiz, tecnologia que lhe permite, efetivamente, usar a língua em experiências diversificadas de comunicação”. De acordo com Churkin (2018, p. 7 - 8) o *Socrative* “estimula uma leitura mais rápida, estimula o pensamento lógico, reforça o vocabulário, inclusive da língua inglesa, além do que, pode ser utilizado em qualquer lugar e horário disponível”. A plataforma digital do *Socrative* induz o aluno a competição, adotando o uso de ranking e pontuações como alternativas de impulsionar a resposta imediata, nesse âmbito é desenvolvida múltiplas inteligências como a linguística, lógico-matemática, espacial-visual e corporal-cinestésica na aptidão para controlar o celular e concentrar na escolha da resposta correta.

Paula *et al.* (2022) destacam que o *Socrative* não só permite a “interação entre o professor e o aluno a partir do tablet, do computador ou do smartphone, permitindo dinamizar a interação professor-aluno em sala de aula, em tempo real”, mas também avalia o rendimento dos discentes; proporcionando ainda ao docente o *feedback* com o quantitativo de respostas, porcentagem de erros e acertos, que ajudam a identificar a percepção dos alunos quando ao assunto proposto no ambiente virtual. A utilização do *Socrative* nas aulas de língua inglesa está em conformidade com as habilidades descritas pela BNCC (2018):

Explorar tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e mobilizá-las de modo ético, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos; Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projeto autorais em ambientes digitais. (BRASIL, 2018, p. 489).

Para Monte *et al.* (2017, p. 94) “o ambiente dinâmico, inovador e lúdico do *Socrative*, é um grande diferencial para o aprimoramento do ensino”. Pela possibilidade de inserir imagens, vídeos, textos e gerar feedback instantâneo, é uma ferramenta essencial para trabalhar com turmas com maior quantitativo de alunos, facilitando na administração do tempo quanto a aplicação de atividades em sala de aula, ao invés do professor utilizar exercícios impressos que levam geralmente uma aula para aplicação e

outra para a correção, a plataforma aplica e disponibiliza o *feedback* das atividades em pouco tempo por meio da gamificação.

Rossini (2020, p. 7) sugere aos professores a utilização de recursos digitais, tais como: *Kahoot* e *Socrative*, pois viabilizam a aplicação de testes rápidos de múltipla escolha, através da gamificação. Busarello (2016) defende que a gamificação surte efeitos positivos, tanto no engajamento do indivíduo, como no melhor aproveitamento para que o conhecimento seja mediado e construído.

Pimenta *et al.* (2024, p. 693) ressaltam que a utilização do *Socrative* é eficaz como ferramenta educacional, pois lida com metodologias ativas que potencializam a atenção dos estudantes, possibilitando o desenvolvimento de aprendizagens significativas.

Com relação a prática pedagógica, Silva *et al.* (2022) ponderam que o uso do *Socrative* possibilita maior interatividade entre professor-aluno, feedback automático, funciona como ferramenta de avaliação on-line, possibilita a criação de enquetes, permite o fácil acesso por qualquer dispositivo móvel, como o celular – sendo uma ferramenta acessível a todos os envolvidos no processo de aprendizagem.

Oliveira e Torrentes (2021, p. 851) argumentam que o *Socrative* possibilita a realização de atividades prioritariamente síncronas. E a aplicação de tais atividades permitem o feedback (retorno) instantâneo que favorecem a avaliação dialógica que instiga os estudantes a sanar dúvidas e questionamentos durante e após o processo avaliativo. As autoras ponderam que dentre os três tipos de avaliações – diagnóstica, somativa e formativa, a plataforma digital do *Socrative* seria um instrumento mais recomendado para avaliações formativas. Nota-se que muitos autores evidenciam a plataforma digital do *Socrative* como uma possível ferramenta pedagógica para impulsionar a aprendizagem dos estudantes, de forma inovadora, dinâmica e formativa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na fase bibliográfica foi realizado junto com os alunos o estudo da arte sobre a gamificação e a utilização do *Socrative* em atividades ligadas ao processo de aprendizagem. Com a pesquisa foi possível identificar que a utilização do *Socrative* propicia experiências inovadoras não somente nas aulas de inglês, mas também em outras disciplinas, apresentando ser uma ótima ferramenta pedagógica para o processo de

ensino-aprendizagem. Anastacio e Voelzke (2020, p. 10-12) relatam que o processo de aprendizagem dos alunos melhorou com a utilização do *Socrative* nas aulas de Física – favorecendo o feedback instantâneo, permitindo a autoavaliação, bem como a substituição de exercícios impressos por atividades no aplicativo, sendo positiva para os discentes. Oliveira *et al.* (2021) compartilham a experiência com a plataforma digital do *Socrative*, mostrou ser eficaz, devido a maior adesão do uso do recurso tecnológico e engajamento discente, os alunos mostraram mais interesse nas aulas de Química – resultando em um maior desempenho nas atividades propostas na disciplina. Além disso, dinamiza as aulas, provoca a competição, favorece o trabalho em grupo e possibilita a troca de saberes.

O desenvolvimento de atividades de ensino que envolve as tecnologias tende a melhorar o desempenho da turma, manter a cooperação e participação de todos os alunos, promover um fluxo contínuo de informações para os professores e alunos, um maior estreitamento no relacionamento docente-discente” (MONTE *et al.*, 2017, 95).

Na segunda fase, a exploratória deu-se a observação dos alunos quanto a utilização de questionários por meio de plataformas digitais, sendo o *Socrative* mais aceito pelos alunos devido a facilidade de acesso e o domínio das ferramentas na interface do site. Nesse sentido, descartamos a hipótese que o uso de outras plataformas digitais como o *Kahoot*, o *Quizizz* e similares sejam inferiores, pelo contrário, são ótimas ferramentas que sugerimos que devem ser incluídos em sala de aula, em outras oportunidades para a dinamização no processo avaliativo.

Dada a preferência da plataforma digital, foi dado início ao planejamento das ações que consistiu na criação de atividades semanais com a utilização da plataforma, dando sequência a fase da ação – a utilização do recurso pelos discentes durante as aulas de língua inglesa na sala *maker*, o conteúdo da língua inglesa abordado nas intervenções foram: o conceito de *countable nouns and uncountable nouns*, o emprego de *much and many* e o uso do *simple past*. Após o período de intervenção foi aplicado um questionário para verificar o posicionamento dos alunos sobre o uso da plataforma digital, que deram o parecer favorável à utilização do *Socrative* na disciplina, logo foi desenvolvida a fase de apresentação do trabalho mediante a divulgação de resultados da pesquisa na escola.

De acordo com Alves (2015, p. 18) em diversas culturas a gamificação contribui para o processo de aprendizagem. Durante a aplicação dos questionários na sala *maker* foi possível perceber o quanto a gamificação dinamiza o processo de avaliação, a fase avaliativa que geralmente é admitida como a mais tensa no ciclo de aprendizagem, acaba sendo mais flexível com a inclusão do *Socrative*. Segundo Oliveira *et al.* (2021, p. 12) o *Socrative* dinamiza a aula, instigando o aluno a competição, possibilitando a troca de saberes – favorecendo o trabalho em grupo. Nesse cenário, os alunos por meio da competição no *Socrative* oportunizam a aprendizagem, seja pelos acertos ou análise de erros durante a inserção dos questionários, ou ainda pelos comentários dos colegas durante as atividades e *feedbacks* fornecidos pela própria plataforma digital.

Melo e Andrade (2023) destacam o papel dessas tecnologias como objetos de aprendizagem que potencializam a educação 5.0 que abrange o uso de tecnologias e a aprendizagem colaborativa. Nessa premissa, a inclusão do *Socrative* admite o uso de uma tecnologia digital de informação e comunicação, com o uso do celular para o acesso aos questionários e potencializa a aprendizagem em grupo em forma de competição. Oliveira e Torrentes (2021, p. 856) sinalizam o *Socrative* como um instrumento de avaliação formativa acessível, podendo ser utilizado por educadores e educandos. Nesse sentido, a utilização da plataforma digital do *Socrative* promove um processo de revisão de conteúdos, retenção de informações, avaliação interativa de caráter formativo e a aquisição de conhecimentos. Ideal para atividades em grupo, pela partilha de conhecimento, tomada de decisões, análise de erros e contextualização dos conteúdos da disciplina.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa levantou a questão sobre o repensar os métodos de avaliar o aprendiz em sala de aula, atribuindo a inserção do *Socrative* nas práticas pedagógicas foi possível a dinamização das aulas de língua inglesa por meio da interface da plataforma digital. A experiência com o site permitiu um maior engajamento dos discentes, seja pelo reforço/revisão dos conteúdos da disciplina, o raciocínio lógico, assim como pela análise e tomada de decisão, colaborando assim para o processo de aprendizagem na disciplina.

Portanto, com a pesquisa e as ações com o *Socrative* em sala de aula, a plataforma digital mostrou-se eficaz no sentido de dinamizar o tempo/espço do docente para a

aplicação de avaliações formativas, na interação por gamificação, no *feedback* instantâneo, na acessibilidade por qualquer dispositivo móvel e pela compreensível interface comparada a outras plataformas com propósitos similares. Espera-se que a pesquisa motive outros debates a respeito da inovação, dinamização e gamificação nas práticas pedagógicas em sala de aula, bem como incentive a outros docentes à utilização de plataformas digitais para impulsionar a aprendizagem e oportunizar experiências inovadoras.

Palavras-chave: Plataforma digital; *Socrative*, Gamificação, Língua Inglesa, Aprendizagem.

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos ao Fundo de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas – FAPEAM pela bolsa concedida no âmbito do Programa Ciência na Escola (PCE), ao Governo do Estado do Amazonas, Secretaria de Estado e Educação do Amazonas, aos docentes e discentes que participaram da pesquisa.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. *Gamefication: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática*. 2 ed. São Paulo: **DVS Editora**, 2015.

ANASTACIO, M. A. S.; VOELZKE, M. R. O uso do aplicativo Socrative como ferramenta de engajamento no processo de aprendizagem: uma aplicação das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação no ensino de Física. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 3, 2020.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: A educação é a base. Brasília: **MEC**, 2018.

BUSARELLO, R. I. *Gamification: princípios e estratégias*. São Paulo: **Pimenta Cultural**, 2016.

CHURKIN, O. M. O aplicativo socrative e o processo maiêutico em São Carlos, ubiquidade ontológica. **CIET: EnPED**, São Carlos, 2018.

MELO, C. F. S. *et al.* *Objetos de Aprendizagem em espaços colaborativos: O engajamento discente no contexto da educação 5.0*. Anais IX CONEDU. Campina Grande: **Realize Editora**, 2023.

MONTE, W. S. *et al.* Gamification e web 2.0: Planejando processo ensino-aprendizagem. **Holos**, 32, v. 3, p. 90-97, 2017.

OLIVEIRA, L. R. S.; TORRENTES, G. C. Socrative: um website para avaliação formativa. **Revista Meta**, Rio de Janeiro, out./dez., v. 13, n. 41, p. 840-859, 2021.

OLIVEIRA, R. S. *et al.* O uso do aplicativo *Socrative* como ferramenta didático-pedagógica para a inserção do lúdico no ensino de Química. Anais VII CONEDU. **Realize Editora**, 2021.

PAULA, C. R. F. *et al.* Uso do aplicativo socrative para dinamizar a interação professor-aluno. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 8, n. 9, p. 63811-63821, sep., 2022.

PIMENTA, H. B. *et al.* O Socrative no ensino de ciências: uma revisão integrativa. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, v. 16, n. 1, p. 680-696, 2024.

ROSSINI, T. C. N. O inglês no mundo contemporâneo e o uso de tecnologias digitais no ensino da Língua Inglesa na avaliação. **Revista CBTECLE**, 4 (1), 605-615, 2020.

SILVA, D. F. *et al.* A metodologia ativa Peer Instruction e o uso do aplicativo Socrative: Relato de experiência no curso de técnico de marketing. **Dialogia**, São Paulo, n. 40, p. 1-22, jan./abr., 2022.

THIOLLENT, M. Metodologia da pesquisa-ação. – 18^a ed. – São Paulo: **Cortez**, 2011.