

Utilização da App Socrative no caminho das Ciências

CITAÇÃO

Bento, M (2016)

Utilização da App Socrative no caminho das Ciências

Rev. Ciência Elem., V4(04):032.

doi.org/10.24927/rce2016.032

EDITOR

José Ferreira Gomes,
Universidade do Porto

Marco Bento

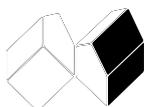
Universidade do Minho
macbento@hotmail.com

COPYRIGHT

© Casa das Ciências 2016.

Este artigo é de acesso livre, distribuído sob licença Creative Commons com a designação [CC-BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/), que permite a utilização e a partilha para fins não comerciais, desde que citado o autor e a fonte original do artigo.

rce.casadasciencias.org



Socrative é uma aplicação online com a sua maioria das opções gratuitas e que tem como principal função aferir através do jogo o nível de compreensão dos alunos sobre um determinado assunto.

É uma aplicação na qual se cria uma sala de aula virtual, que sustenta a interação entre os alunos e o professor, apresentando uma dinâmica comunicacional e interativa, contribuindo para a construção de conhecimento. A sala de aula virtual está acessível através de um nome definido pelo professor (que constitui também a chave de acesso dos alunos aos conteúdos), quando cria a sua conta de acesso.

Sendo o Socrative uma aplicação que funciona em qualquer sistema operativo, esta pode ser acedida através do browser ou a partir das suas apps para dispositivos móveis (Socrative Student e Socrative Teacher) obtidas nas respetivas lojas online. Esta aplicação possibilita o acesso dos alunos aos conteúdos a qualquer hora e em qualquer lugar, a partir de qualquer dispositivo móvel ou computador pessoal, requerendo apenas uma ligação à Internet.

Algumas das suas grandes potencialidades são:

- Proporcionar a interação entre aluno e conteúdo;
- Proporcionar ao aluno um papel ativo na construção de conhecimento;
- Potenciar o trabalho colaborativo entre alunos;
- Potenciar a motivação dos alunos em ambiente educativo;
- Promover novas metodologias como o mobile learning;
- Promover práticas de educação a distância (mobilidade);
- Possibilita a criação de diferentes ambientes de aprendizagem (síncronos ou assíncronos, e presenciais ou a distância).

Descrição

A aplicação apresenta um conjunto diversificado de funcionalidades que facilitam a mediação e a aferição das aprendizagens, pois permite aos alunos obter um feedback instantâneo sobre as suas participações e ler explicações adicionais sobre as questões propostas. Por outro lado, ajuda também o professor a acompanhar o progresso das aprendizagens dos seus alunos através da visualização e aferição das respostas recebidas (quer pela turma quer pelo aluno). A aplicação possibilita três tipos de questões: i) True /False; ii) Multiple Choice; e iii) Short Answer.

Na construção desta aplicação nota-se uma inspiração no modelo de aprendizagem de “Flipped Learning” (Flipped Learning Network, 2002-2015), pelo facto dos alunos poderem responder às diferentes questões de acordo com o seu próprio ritmo de aprendizagem, navegando livremente pela atividade proposta, e ir alterando as suas respostas até que esta seja concluída no período de tempo estabelecido pelo professor. Este ritmo de aprendizagem pode também ser dinamizado e mediado pelo professor em contexto de sala de aula presencial, se o seu objetivo for debater cada questão individualmente.

Nos diferentes cenários de aprendizagem, qualquer uma das atividades pode ser monitorizada pelo professor a distância, podendo, quando em contexto presencial, omitir os nomes dos alunos e/ou as respostas dadas, de modo a aferir sem expor o aluno às suas respostas, assim como colocar a aleatoriedade nas questões e respostas de cada atividade. O ambiente de trabalho da versão “Socrative Teacher” é composto pelos menus “Launch”, “Quizzes”, “Rooms”, “Reports” e “Results” (FIGURA 1).



FIGURA 1. Menu da aplicação “Socrative” na versão professor.

Assim, o menu “Launch” apresenta os itens “Quiz”, “Space Race”, “Exit Ticket” e “Quick Question”, que permitem dar início a uma atividade já criada (FIGURA 2).

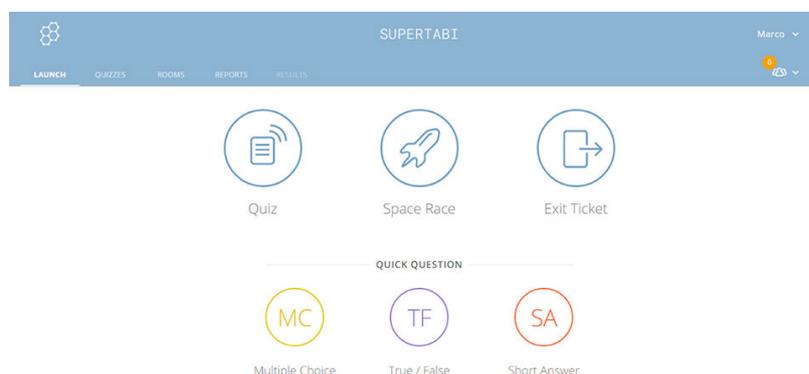


FIGURA 2. Menu “Launch” e suas opções (Socrative Teacher).

No botão “Quiz”, o professor inicia uma atividade escolhendo da sua base de dados um quiz, apresentando-o num dos tipos de cenários de aprendizagem descritos anteriormente. O item “Space Race” é uma das atividades mais lúdicas da aplicação. O uso de ícones lúdicos como foguetões, bicicletas, entre outros, permite a resposta de um, de vários ou até de todos os alunos da turma ao mesmo exercício como se de uma corrida se tratasse, conferindo a componente competitiva de tentar chegar primeiro (responder correta e mais rapidamente), e ganhar a corrida. Tem a obrigatoriedade de ser realizada numa aula síncrona, independentemente de ser presencial ou não, assim como com a possibilidade de ser realizada individualmente ou em grupo (equipas).

A opção “Exit Ticket” permite aos alunos responderem a duas questões predefinidas sobre a avaliação da atividade e a uma questão proposta pelo professor sobre a atividade em específico, como se de uma autoavaliação se tratasse.

Finalmente, os botões “Quick Question” propõem questões do tipo “True /False”, de “Multiple Choice” e/ou “Short Answer”, nas quais os alunos podem responder de forma rápida e instantânea, incluindo ou não a identificação do aluno. Através destas perguntas rápidas, o professor pode aferir rapidamente, e em tempo real, ao nível de compreensão de um dado conteúdo. Como forma de exemplo, caso os alunos usem um smartphone, este é transformado num equipamento de resposta de jogo, não havendo necessidade de qualquer registo por parte do aluno na aplicação.

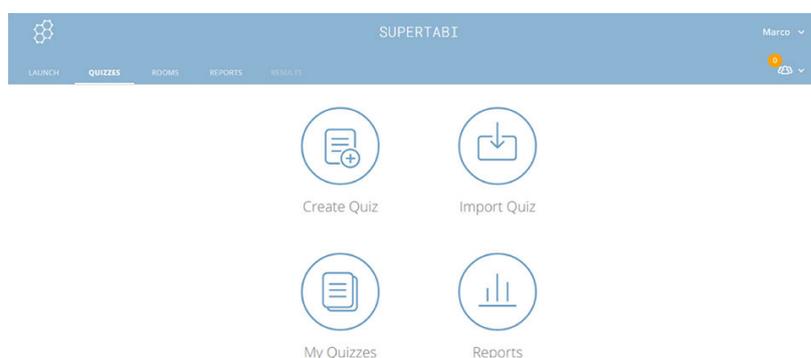


FIGURA 3. Menu “Quizzes” e suas opções (Socrative Teacher).

No separador “Quizzes” o professor encontra a possibilidade de criar o seu quiz de forma muito intuitiva, apenas tendo que se preocupar com o conteúdo, já que o template está criado, não havendo limitações de caracteres, tanto nas questões como nas respostas. Tem ainda a possibilidade de importar um quiz de outro colega e editá-lo ou personalizá-lo colaborativamente, desde que conheça o respetivo código de acesso. O professor poderá sempre que entenda editar, copiar ou eliminar os seus quizzes da sua base de dados na opção “My Quizzes” e na opção “Reports” tem acesso imediato ou posterior, a um conjunto diversificado de relatórios que podem ser visualizados diretamente no ambiente de trabalho da aplicação, ou descarregados em ficheiros Excel e PDF. Estes relatórios podem incluir as classificações e as percentagens das respostas dadas pelos alunos, bem como todas as respostas e o tempo envolvido na realização das mesmas, seja de cada aluno individualmente seja relativo às médias da turma (FIGURA 3).

Os quizzes podem ser construídos com as opções de “True /False”, de “Multiple Choice” e “Short Answer”, podendo ser aplicados qualquer um dos tipos e sem limite de questões, com a possibilidade de introduzir imagens. O quiz deve ser identificado com um título, podendo ser guardado no imediato, já que à medida que forem sendo construídas questões, estas vão sendo automaticamente guardadas pela aplicação (FIGURA 4).

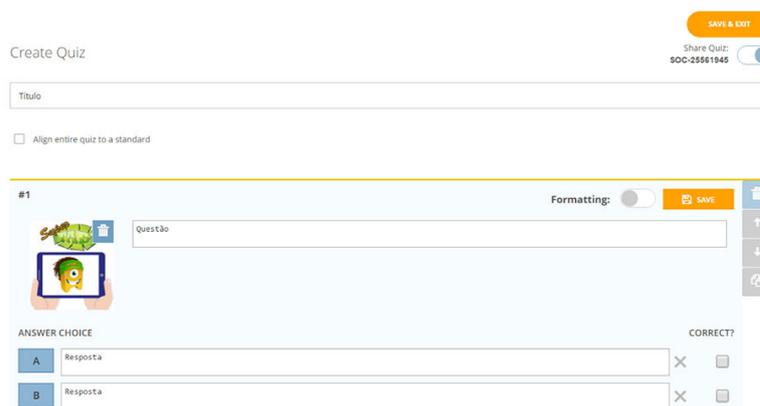
The image shows the 'Create Quiz' interface in Socrative Teacher. At the top right, there are buttons for 'SAVE & EDIT' and 'Share Quiz: SOC-25561945'. Below this is a text input field for the 'Titulo' (Title). A checkbox labeled 'Align entire quiz to a standard' is present. The main area is for question #1, featuring a 'Formatting' toggle, a 'SAVE' button, and a trash icon. There is an image of a person holding a tablet. Below the question text is an 'ANSWER CHOICE' section with two options, A and B, each with a 'Resposta' (Answer) input field and a 'CORRECT?' checkbox.

FIGURA 4. Construção de um Quiz (Socrative Teacher).

No separador “Rooms” define-se o nome da sala de aula virtual (chave de acesso dos alunos à aplicação), bem como comprar-se mais salas de aula virtuais.

Sempre que uma atividade está ativa, o separador “Results” fica também visível, de modo a que o professor saiba qual a atividade que está a decorrer e assim possa acompanhá-la.

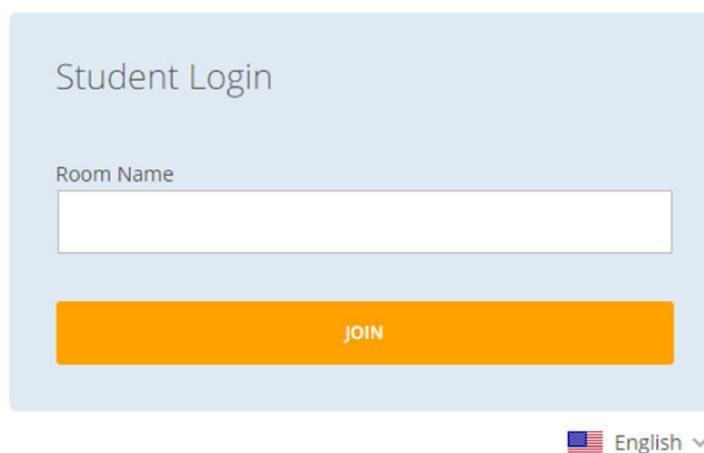
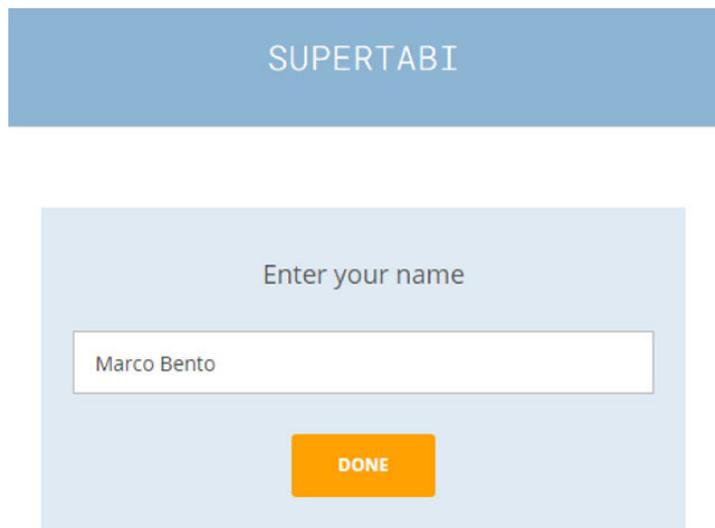
The image shows the 'Student Login' interface. It has a light blue background. The title 'Student Login' is at the top. Below it is a text input field labeled 'Room Name'. At the bottom is a large orange button labeled 'JOIN'. In the bottom right corner, there is a language selector showing the US flag and the text 'English' with a dropdown arrow.

FIGURA 5. Nome da sala de aula.

Já na versão estudante, “Socrative Student”, as funcionalidades são mais limitadas, já que o aluno apenas tem que preencher o nome da sala de aula virtual fornecido pelo professor e o seu nome próprio, para aceder à atividade proposta (FIGURAS 5 e 6).



The image shows a screenshot of a mobile application interface. At the top, there is a blue header bar with the text "SUPERTABI" in white. Below the header, there is a light blue rectangular area containing the text "Enter your name" in a dark grey font. Underneath this text is a white input field with a thin grey border, containing the text "Marco Bento". Below the input field is an orange button with the text "DONE" in white capital letters.

FIGURA 6. Nome do aluno.

A partir deste momento, e dependendo do objetivo pedagógico, o professor apenas tem que estruturar a utilização da aplicação de modo a obter os melhores resultados pedagógicos, considerando as diferentes opções disponibilizadas pela mesma.