

# A aprendizagem colaborativa com o Socrative

Ângelo Jesus <sup>1</sup>  
Armando Silva <sup>2</sup>  
Paula Peres <sup>3</sup>  
Lino Oliveira<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Instituto Politécnico do Porto, ESS | P.PORTO  
[acj@ess.ipp.pt](mailto:acj@ess.ipp.pt)

<sup>2</sup> Instituto Politécnico do Porto, ESE | P.PORTO  
[asilva@ese.ipp.pt](mailto:asilva@ese.ipp.pt)

<sup>3</sup> Instituto Politécnico do Porto, ISCAP | P.PORTO  
[pperes@iscap.ipp.pt](mailto:pperes@iscap.ipp.pt)

<sup>2</sup> Instituto Politécnico do Porto, ESMAD | P.PORTO  
[linooliveira@esmad.ipp.pt](mailto:linooliveira@esmad.ipp.pt)

---

## Resumo

A inovação pedagógica no apoio ao estudo individual e personalizado dos estudantes, constitui um dos vectores essenciais para garantir a qualidade da oferta educativa. A implementação de um processo de ensino-aprendizagem plenamente interativo no ensino presencial, nem sempre se revela fácil, essencialmente em turmas de grandes dimensões. Na tentativa de ultrapassar alguns dos obstáculos inerentes a esses processos, este artigo apresenta a descrição de uma atividade pedagógica com recurso ao Socrative. Com esta ferramenta o professor pode disponibilizar as atividades ficando imediatamente acessíveis a cada estudante. As respostas podem ser representadas de diferentes formas, permitindo uma leitura rápida, em função do tipo de resposta que pode ser por escolha múltipla, verdadeiro/falso ou respostas curtas. Inicialmente os alunos foram surpreendidos pela utilização do telemóvel na sala de aula. Esta surpresa levou depois ao empenho na resolução dos quizzes e estimulou a discussão de tópicos e conceitos dentro dos diferentes conteúdos.

Palavras-Chave: Socrative, Inovação Pedagógica, Mobile Learning.

---

## 1 Contexto

O Instituto Politécnico do Porto (P.PORTO) assume, como linha estratégica de atuação e desenvolvimento para os próximos anos letivos, a promoção de iniciativas de formação em regime de e/b-learning e o desenvolvimento da utilização das Tecnologias da Informação e

Comunicação (TIC) no ensino, na aprendizagem e na investigação, enquadrado na agenda digital europeia de promoção do mercado digital, novas qualificações e novos empregos (Oliveira, Peres, Jesus, & Silva, 2016). A Unidade de e-Learning e Inovação Pedagógica do Politécnico do Porto (<http://e-IPP.IPP.pt/>), surge como resposta às exigências que emergem, quer da realidade educacional portuguesa, quer da imposição pela tutela de novos modos operandi e paradigmas, cujo principal objetivo consiste em fornecer um suporte à implementação do ensino enriquecido pelas tecnologias. A inovação pedagógica e a flexibilidade de tempo e lugar no apoio ao estudo individual e personalizado dos estudantes constituem-se, assim, como os vectores de maior destaque deste projeto, convergindo no sentido de garantir a qualidade da oferta educativa (Jesus, Silva, Peres, & Oliveira, 2015; Oliveira et al., 2016).

Neste contexto, a integração de novas tecnologias na sala de aula oferece novas oportunidades para enriquecer o processo ensino-aprendizagem. A realização das aulas num ambiente de interação fomenta a participação dos estudantes nas atividades propostas pelo professor em sala de aula. O processo de ensino-aprendizagem plenamente interativo na sala de aula pode tornar-se difícil, nomeadamente quando (1) as turmas de não o permitem pela sua dimensão; (2) o tempo de aula pode ser limitado; (3) nas intervenções orais apenas um aluno (ou o professor) pode falar, limitando a participação dos restantes; (4) os alunos podem não ter à vontade para expressar suas opiniões em frente dos restantes colegas, com receio de que possam embarçar-se ao dizer algo incorreto; (5) podem não estar acessíveis mecanismos que permitam ao docente aferir se os alunos estão a acompanhar a exposição das matérias e se existe alguma necessidade de ajustar o ritmo de exposição (Trindade, 2009).

A utilização de ferramentas simples de resposta por parte dos alunos, de que o Socrative<sup>1</sup> (Socrative Inc. by Masteryconnect) é um dos exemplos, permite não só o envolvimento dos alunos da turma e a aprendizagem colaborativa, mas também a realização de avaliação pedagógica em tempo real, tornando possível observar a aquisição de conhecimentos e o desempenho de aprendizagem dos alunos.

O professor pode recorrer a este tipo de ferramentas para alcançar determinados objetivos, como por exemplo, confirmar o acompanhamento das matérias leccionadas ou identificar falhas de compreensão de conteúdos por parte dos alunos. Adicionalmente, estas ferramentas podem também ser usadas para obter e exibir comentários dos alunos, de modo anónimo ou não, fomentando a discussão de matérias em sala de aula, criando condições para a tomada de decisões relativamente ao percurso de aprendizagem a seguir. O facto dessas ferramentas estarem disponíveis para os dispositivos móveis facilita a sua utilização por parte dos alunos e permite tirar partido desses dispositivos nas atividades em sala de aula, sobretudo nas situações em que não existem computadores disponíveis, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais eficaz e apelativo.

## 2 Descrição da prática pedagógica

O Socrative é uma aplicação de distribuição gratuita, em sistema multiplataforma, através do qual professores e estudantes acedem através do seu dispositivo (computador, tablet ou smartphone) (Trindade, 2009). O professor pode disponibilizar as atividades em função do ritmo que achar mais apropriado, ficando imediatamente acessíveis a cada estudante. As respostas dos estudantes podem ser representadas de diferentes formas, permitindo uma leitura rápida, em função do tipo de resposta que pode ser por escolha múltipla, verdadeiro/falso ou respostas curtas (Balta, Perera-Rodríguez, & Hervás-Gómez, 2017; Trindade, 2009). No final pode ser gerado um relatório individual para cada aluno permitindo um acompanhamento do seu progresso individual. São igualmente disponibilizados relatórios agrupados pelas questões apresentadas. A simplicidade e

---

<sup>1</sup> <https://www.socrative.com/>

versatilidade desta ferramenta potenciam a sua utilização em sala de aula, promovendo a interatividade entre alunos e professores (Trindade, 2009).

## 2.1 Objetivos e público-alvo

Neste trabalho é relatada a experiência efetuada na Escola Superior de Saúde do Politécnico do Porto, a diversas turmas de Licenciatura e Mestrado no âmbito das Unidades Curriculares associadas a Farmacologia e Farmacotecnologia. Foram envolvidos 98 alunos no total.

## 2.2 Metodologia

O procedimento consistiu nas seguintes etapas:

1. Apresentação e discussão dos conteúdos programáticos previstos;
2. Em momentos chave é disponibilizado um quiz pré-preparado para os dispositivos móveis dos estudantes;
3. Os estudantes respondem e podem receber feedback imediato;
4. As respostas são apresentadas na plataforma on-line do Socrative, tendo o professor acesso imediato;
5. O professor pode interagir diretamente com os estudantes na explicação das perguntas e esclarecimento de dúvidas;
6. O processo repete-se sempre que necessário durante a aula.

## 2.3 Avaliação

Os estudantes efetuaram uma avaliação qualitativa da experiência. Reuniu-se um conjunto de 10 estudantes de Licenciatura e Mestrado, tendo sido solicitada a sua opinião sobre a abordagem com esta ferramenta. As respostas foram unânimes, congratulando a técnica utilizada e manifestando surpresa pela iniciativa, mas também pelos resultados positivos alcançados. Em situações futuras pretende-se que seja efectuada uma avaliação quantitativa através de questionário de forma a ser apresentado com os relatórios das unidades curriculares no término do ano lectivo. Trabalhos de outros autores chegam inclusivamente a relacionar os resultados obtidos com o Socrative e as pontuações em exames finais (Balta et al., 2017).

## 3 Transferibilidade

O recurso ao Socrative nas aulas presenciais, especialmente nas de cariz marcadamente expositivo, constitui uma forma de dinamizar, captar a atenção, e envolver os alunos na construção colaborativa do conhecimento. É, sobretudo, nos momentos de apresentação de conteúdos expositivos, que o professor poderá propor atividades participativas individuais ou em pequenos grupos, na forma de respostas a questões (previamente preparadas ou geradas no momento) suportadas pelo Socrative usando para isso o recurso aos smartphones, tablets ou mesmo computadores dos alunos (Balta et al., 2017; Trindade, 2009). Nestes contextos de aprendizagem, esta ferramenta adequa-se a qualquer nível e mesmo a qualquer tipologia de ensino e constitui uma forma de minimizar a dispersão da atenção dos alunos provocada (na maioria dos casos) pelo uso indevido dos telemóveis na sala de aula. Uma outra valência desta ferramenta poderá ser a sua utilização em contextos de conferências, seminários ou outros tipos de apresentações, permitindo aos oradores uma

interação com o público através da sua potencialidade de gerar e disponibilizar estatísticas em tempo real.

## 4 Conclusões

As ferramentas Web podem suportar a implementação de atividades individuais, participativas ou colaborativas. Uma dada atividade poderá utilizar várias ferramentas, assim como uma mesma ferramenta poderá servir para implementar várias atividades. As ferramentas Web podem ser utilizadas para auxiliar o alcance de qualquer objetivo cognitivo e para o desenvolvimento das competências transversais (Peres, Gouveia, & Pimenta, 2011).

Em todas as primeiras utilizações do Socrative, os alunos foram surpreendidos pela utilização do telemóvel na sala de aula. Esta surpresa levou depois ao empenho na resolução dos quizzes e estimulou a discussão de tópicos e conceitos dentro dos diferentes conteúdos. Uma vez que a participação não revelava a identidade dos alunos à restante turma, a participação foi total em todas as implementações. Sempre que exequível, o Socrative foi igualmente usado com a opção Space Race, utilizando a distribuição aleatória dos estudantes em 2 equipas, que competiam para responder correctamente a todas as questões. Esta opção revelou-se a preferida pelos estudantes, demonstrando como uma simples estratégia de gamificação pode motivar os estudantes para as actividades lectivas. Uma vez que a utilização do Socrative pelos alunos, era efectuada maioritariamente por smartphone, promoveu-se igualmente uma utilização efectiva do telemóvel na sala de aula.

## 5 Referências

- Balta, N., Perera-Rodríguez, V.-H., & Hervás-Gómez, C. (2017). Using socrative as an online homework platform to increase students' exam scores. *Education and Information Technologies*, 1-14. <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9638-6>
- Jesus, Â., Silva, A., Peres, P., & Oliveira, L. (2015). Experiência de Formação Docente. In Livro de Artigos do CNaPPES 2015- 2015 – Congresso Nacional de Práticas Pedagógicas no Ensino Superior (pp. 65-71). Leiria, Portugal.
- Oliveira, L., Peres, P., Jesus, Â., & Silva, A. (2016). Formação para a Inovação Pedagógica no Politécnico do Porto. In P. Rosado Pinto (Ed.), CNaPPES 2016 – Congresso Nacional de Práticas Pedagógicas no Ensino Superior (pp. 251-256). Lisboa.
- Peres, P., Gouveia, B., & Pimenta, P. (2011). Blended-learning Strategies in Higher Education. In EDULEARN11 Proceedings (pp. 1857-1866). International Association of Technology, Education and Development (IATED). Retrieved from <https://library.iated.org/view/PERES2011BLE>
- Trindade, J. (2009). Promoção da interatividade na sala de aula com Socrative: estudo de caso. *Indagatio Didactica*, 6(1). Retrieved from <http://revistas.ua.pt/index.php/ID/article/view/2684>