

**USO DO SOCRATIVE COMO FERRAMENTA DE ENSINO
APRENDIZAGEM NA GRADUAÇÃO EM ENFERMAGEM**

**USE OF SOCRATIVE AS A TEACHING TOOL IN NURSING
UNDERGRADUATE EDUCATION**

DOI:10.34117/bjdv6n11-526

Recebimento dos originais: 19/10/2020

Aceitação para publicação: 25/11/2020

Flávia Carolina Ferreira Gomes

Especialista em Saúde Pública, UPE, BR
Rua Arcoverde, número 172, apto 301, Janga, Paulista, PE,
Email: fferreiragomes@gmail.com

Danielle Christine Moura dos Santos,

Doutora em Saúde Coletiva, UPE, BR,
Avenida Governador Agamenon Magalhães - de 1203 a 2461 - lado ímpar, Santo Amaro. 50100010
- Recife, PE – Brasil.
Email: danielle.moura@upe.br

Nalva Kelly Gomes de Lima,

Especialista em Cardiologia, UPE, BR,
Rua Baraúnas, 351, Campina Grande- PB.
Email: nalvakellygomes@gmail.com

Sheila Janaína Oliveira Araújo Lima

, Especialista em Vigilância em Saúde, UPE,
BR, Rua José Francisco de Santana, 878, Janga, Paulista, PE.
Email: enf.jansp@bol.com.br

Marize Conceição Ventin Lima,

Mestre em Enfermagem, Faculdade FACOTTUR, BR,
Avenida Getúlio Vargas, 1360, Bairro Novo, Olinda, PE.
Email: marizeventin@hotmail.com

Cássia Cibelle Barros de Albuquerque,

Bacharelado em Enfermagem, UPE, BR,
Rua Arquiteto Luiz Nunes, 1314, Imbiribeira, Recife, PE.
Email: cassia.albuquerque.62@gmail.com

Rafaela Gomes Ribeiro de Sá

Especialista em Saúde Pública, Faculdade FACOTTUR, BR,
Avenida Getúlio Vargas, 1360, Bairro Novo, Olinda, PE.
Email: rafchagomes@hotmail.com

RESUMO

A necessidade de rever o método tradicional de ensino se acentua na mesma proporção em que se acelera o uso das tecnologias. Objetivou-se relatar a experiência do uso do Socrative como ferramenta de ensino-aprendizagem na graduação em enfermagem. A experiência foi desenvolvida em 2018 na disciplina de Saúde Coletiva I, no Município de Olinda-PE. Os discentes foram divididos em grupos e responderam a um quiz com conteúdos trabalhados em aula. As questões foram comentadas, sendo possível identificar as fragilidades e tirar as dúvidas sobre o tema. Percebeu-se que com o uso do Socrative é possível colocar em prática diversas metodologias ativas que permitem a interação e discussão tornando o ambiente motivacional.

Palavras-Chave Tecnologia. Educação. Ensino. Enfermagem.

ABSTRACT

The need to revise the traditional teaching method is accentuated in the same proportion that the use of technologies is accelerated. The objective was to report the experience of using Socrative as a teaching and learning tool in the nursing undergraduate program. The experience was developed in 2018 in the discipline of Collective Health I, in the city of Olinda-PE. The students were divided in groups and responded to a quiz with contents worked in class. The questions were commented, being possible to identify the fragilities and to remove the doubts about the subject. It was noticed that with the use of Socrative it is possible to put into practice several active methodologies that allow interaction and discussion making the environment motivational.

Keywords: Technology. Education. Teaching. Nursing.

Introdução

A prática docente é, para muitos, considerada um desafio à medida que requer capacitação constante e renovação por parte dos atores envolvidos. A necessidade de rever o método tradicional de ensino baseado no modelo jesuítico faz parte da discussão desde a década de 80 e se acentua na mesma proporção em que se acelera o uso das tecnologias e o acesso às informações rápidas (ZANIN, BICHEL, 2018; SILVA et al, 2020).

As metodologias ativas surgem como uma forma de estimular a participação dos discentes em sala de aula tornando-os protagonistas do processo de ensino-aprendizagem e favorecendo a construção de um saber crítico e reflexivo. Essas metodologias podem ser apoiadas a partir do uso de ferramentas tecnológicas, a fim de estimular a participação em sala de aula, pois a depender do público-alvo, aproxima o objeto do estudo à realidade e anseios dos alunos (BACICH, MORAN, 2018).

Socrative é um software gratuito da Web 2.0 que pode ser acessado através de tablet, smartphone ou computador que permite a criação de quizzes, questionários e testes a serem aplicados pelo professor e promove o engajamento formal e informal na sala de aula usando dispositivos móveis dos alunos (VASCONCELOS, BALULA, 2019). As respostas podem ser acompanhadas em tempo real através das respostas feitas pelos discentes que acessam a partir de um código de sala de aula fornecido.

Essa ferramenta permite a utilização de diversas metodologias ativas, por exemplo, a sala de aula invertida, pois permite avaliar o aprendizado de um aluno a partir de um conteúdo pré-fornecido e a partir dessa avaliação aprofundar a discussão ou tirar dúvidas. Também pode ser utilizada a aprendizagem baseada em equipe a partir da “gamificação”, uma vez que permite a competição entre os estudantes, pois o aplicativo fornece “corridas” de respostas entre os alunos. A depender a dinâmica proposta, o docente poderá utilizar do aprendizado baseado em pares através da escolha de grupos que podem discutir e trocar conhecimento para responder os questionários apresentados (VASCONCELOS *et al.*, 2019).

Dessa forma, o presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência do uso do Socrative como ferramenta de ensino-aprendizagem na graduação em enfermagem.

Aporte teórico

Atualmente, no âmbito dos processos formativos das Instituições de Ensino Superior, existe o crescente emprego de novos métodos educativos que tendem a diversificar e a consolidar os conhecimentos dos estudantes e entre essas ferramentas, como métodos inovadores, ressalta-se a Tecnologia Educativa (GADELHA *et al.*, 2019).

Conforme MOREIRA *et al.* (2018), o termo tecnologia educacional é um corpo de conhecimentos enriquecidos pela ação do homem e não envolve somente a construção e uso de artefatos ou equipamentos. Engloba um conjunto sistemático de conhecimentos que torna possível o planejamento, execução, o controle e o acompanhamento abrangendo todo o processo educacional formal ou informal.

Nesse sentido, as tecnologias são processos concretizados através da experiência habitual do cuidar em saúde e algumas, resultadas de pesquisa para o desenvolvimento de um conjunto de atividades produzidas e controladas pelos seres humanos. Servem para originar e aplicar conhecimentos, dominar processos e produtos e modificar a utilização empírica, de modo a torná-la uma abordagem científica (NIETSHE; TEIXEIRA, MEDEIROS, 2014).

Nesse contexto, insere-se o Socrative como uma tecnologia que possibilita a interatividade entre os pares e também demanda do professor uma formação continuada, permitindo uma nova forma de planejar suas aulas, além do comprometimento com o uso regular da tecnologia, não apenas em períodos esporádicos, mas que faça parte da rotina escolar. Assim, o uso de aplicativos como Socrative pode proporcionar ao professor uma otimização do seu tempo (OLIVEIRA e AMARAL, 2018).

Metodologia

Estudo descritivo, do tipo relato de experiência docente sobre o uso do aplicativo Socrative na graduação em Enfermagem em uma instituição de ensino superior da cidade de Olinda, como recurso de aprendizagem.

A escolha pelo uso do aplicativo como ferramenta de aprendizagem ocorreu durante o planejamento da disciplina no início do semestre, tendo sido apresentada sua possibilidade de uso quando na ocasião da Jornada Pedagógica – semana promovida pela instituição aos seus docentes antes de cada período letivo com vistas à formação permanente.

A experiência foi desenvolvida no segundo semestre de 2018 na disciplina de Saúde Coletiva I. Os discentes foram divididos em 04 grupos (turno da manhã) e 06 grupos (turno da noite) e os mesmos deveriam responder a todas as perguntas que continham conteúdos trabalhados em sala de aula

a partir de diversas metodologias, sendo utilizadas principalmente a expositiva, expositiva dialogada, leitura dirigida e seminários. O quizz continha perguntas de múltipla escolha, verdadeiro ou falso e uma última questão com resposta curta.

Para utilizar e elaborar os jogos o professor deve acessar o link: <https://b.socrative.com/login/teacher/>. Já para a execução do mesmo, os discentes acessam através do <https://b.socrative.com/login/student/>. A experiência relatada é possível pelo uso cotidiano dessa ferramenta para o ensino em diversas disciplinas da formação em Enfermagem.

Resultados e Discussão

A atividade se desenvolveu na última aula antes da 1ª Avaliação programada no semestre, dessa forma os conteúdos já haviam sido trabalhados e os discentes foram avisados previamente que haveria uma atividade de revisão.

Os grupos competiam por uma premiação, a qual seria a atribuição de nota para a 1ª Avaliação. Seriam utilizados os seguintes critérios para a escolha do grupo campeão: o menor tempo para terminar de responder o questionário e o maior número de respostas certas.

Para a elaboração do questionário, foram utilizadas questões de concurso público na íntegra ou reestruturadas a partir dos conteúdos trabalhados em sala. Com um total de 10 questões, as quais abordavam os princípios do SUS e a Lei 8080/1990, conforme exemplo na **figura 01**.

Figura 01. Questão elaborada para aplicação de questionário.

5. Sobre a Lei Federal nº 8.080/90 e seus dispositivos, assinale a alternativa INCORRETA.

- (A) A saúde é um direito fundamental do ser humano, devendo o estado apenas realizar leis e fiscalizar o serviço privado, responsável por prover as condições indispensáveis ao seu pleno exercício.
- (B) Os níveis de saúde expressam a organização social e econômica do País, tendo a saúde como determinantes e condicionantes, entre outros, a alimentação, a moradia, o saneamento básico, o meio ambiente, o trabalho, a renda, a educação, a atividade física, o transporte, o lazer e o acesso aos bens e serviços essenciais.
- (C) O dever do Estado de garantir a saúde consiste na formulação e execução de políticas econômicas e sociais que visem à redução de riscos de doenças e de outros agravos e no estabelecimento de condições que assegurem acesso universal e igualitário às ações e aos serviços para sua promoção, proteção e recuperação.
- (D) O dever do Estado de garantir a saúde não exclui o das pessoas, da família, das empresas e da sociedade.

Fonte: <https://b.socrative.com/teacher/#edit-quiz/35495899>

Ao iniciar o jogo, na interface do professor aparece o número da sala, um código que os estudantes devem inserir para ter acesso ao jogo destinado aos mesmos. Inserido o código, é solicitada a identificação dos jogadores com o nome do time, este geralmente é acordado entre os alunos.

Em seguida, a interface dos alunos solicita a inserção de apelidos dos jogadores do time. Ao realizar essa ação, a interface projetada pelo professor vai mostrando a entrada dos jogadores.

Na interface do professor há a opção de mostrar os nomes e as respostas (show names e show answers) (ver **figura 02 e figura 03**). Para essa experiência a opção de mostrar as respostas só foi ativada após todos os grupo terem concluído o questionário.

A correção do questionário foi feita junto com os alunos e as questões foram comentadas uma a uma, sendo possível neste momento tirar as dúvidas quanto ao tema abordado ou dar exemplos de outras possibilidades na prática.

Dessa forma, as questões 03, 04, 06, 07 e 08 tiveram um índice de acerto de 100% nos dois turnos. A questão 10 foi a responsável pelo maior número de erros conforme **Tabela 01**.

Figura 02. Interface do professor-respostas dos quis/Turma manhã.

Quiz da Saúde pública 1 - Mon Aug 27 2018 REPORTS

Show Names Show Answers

Name ↑	Score (%)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	80%	B	C	D	A	A	E	True	True	True	coinstit
Grupo 02 🏆	0%										
Grupo 03	90%	A	C	D	A	A	E	True	True	True	preserva
grupo 1	70%	B	A	D	A	A	E	True	True	True	universa
Grupo2	70%	D	C	D	A	C	E	True	True	True	equidade
Grupo4	0%										
Class Total		25%	75%	100%	100%	75%	100%	100%	100%	100%	0%

Fonte: <https://b.socrative.com/teacher/#final-results>

Figura 03. Interface do professor-respostas dos quis/Turma manhã

Quiz da Saúde pública 1 - Mon Sep 03 2018 REPORTS

Show Names Show Answers

Name ↑	Score (%)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Amanda Airam	80%	C	C	D	A	A	E	True	True	True	doutrinã
Chaves	90%	A	C	D	A	A	E	True	True	True	autonomi
Diacume	90%	A	C	D	A	B	E	True	True	True	autonomi
Gomes6616	90%	A	C	D	A	A	E	True	True	True	autonomi
Thábata	60%	A	E	D	A	B	E	True	True	False	universa
Victor Correia	100%	A	C	D	A	A	E	True	True	True	autonomi
vida loka	0%										
Vitor	0%										
Class Total		83%	83%	100%	100%	67%	100%	100%	100%	83%	33%

Fonte: <https://b.socrative.com/teacher/#final-results>

Tabela 01. Índice de erros por grupo e por turma.

Questão	Turno da manhã	Turno da noite
questão 1	3/4	1/6
questão 2	1/4	1/6
questão 5	1/4	2/6
questão 10	4/4	4/6

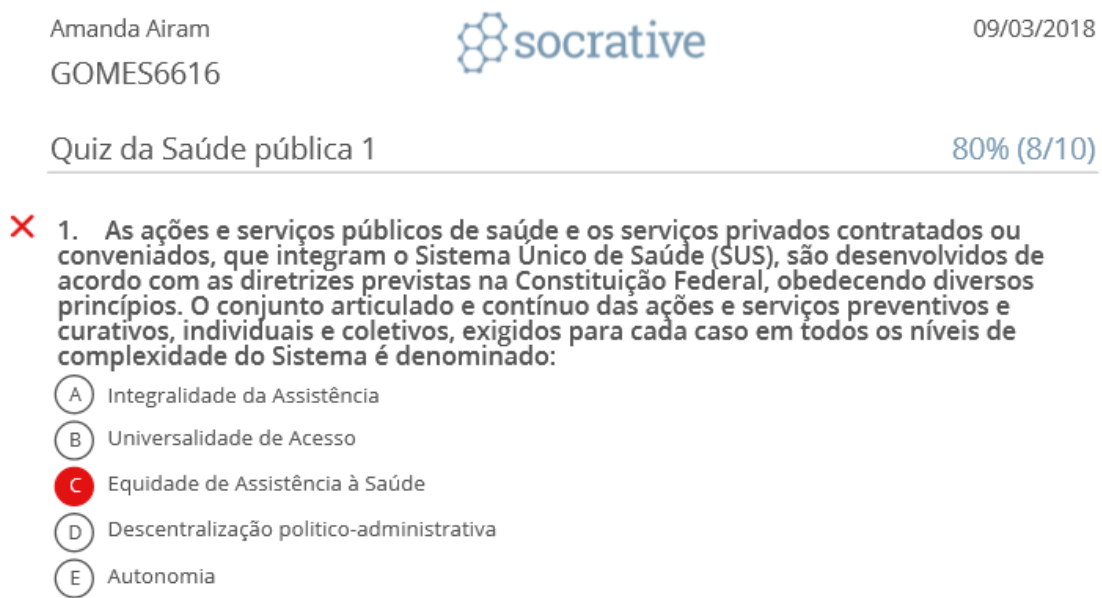
Fonte: Próprios Autores, 2019

O uso das tecnologias da informação e comunicação em experiência publicada por Mercado et al (2018) permitiu melhorar a dinâmica das aulas, facilitar a interação entre os docentes e discentes, tornando o processo ensino-aprendizagem mais prazeroso. Outro fator de extrema importância no ambiente de aprendizado é a identificação das fragilidades, e o uso desse software permite um feedback imediato que possibilita a continuidade do processo de ensinagem que é dinâmico e surpreendente e

facilita o processo de análise e a mediação do docente que tem o papel de planejar, propor e coordenar (ANASTASIOU, 2002).

A plataforma também permite o acompanhamento individualizado do discente através do relatório gerado em PDF com nome do discente, percentual de rendimento, conforme **Figura 04**.

Figura 04. Relatório de Rendimento Individual



Fonte: <https://b.socrative.com/teacher/#reports>

No tocante à acessibilidade, umas das dificuldades relatadas no uso das tecnologias é o acesso universal dos estudantes a rede de internet e aparelhos móveis que possuam configurações mínimas necessárias para o download do aplicativo. A depender da região, muitos estudantes podem não ter acesso a Smartphones. A atividade foi planejada e executada em grupo a fim de minimizar essa fragilidade, pois apenas um dos participantes do grupo precisava fazer login, enquanto que as discussões e a escolha da resposta era feita por todos os integrantes.

Conclusões

Portanto, percebe-se que o Socrative é uma ferramenta útil para realização de atividades de aprendizagem na prática docente. O uso da tecnologia possibilitou o contato dos alunos com uma forma diferente de aprendizagem e, ao mesmo tempo, a revisão de conteúdos da disciplina.

A constante modificação no perfil dos discentes, muitas vezes sobrecarregados por atividades de trabalho diárias, e a variedade de gerações em uma sala de aula são alguns dos desafios atuais para o docente, o qual precisa se capacitar para aliar a tecnologia ao perfil de aprendizado individual dos alunos e, assim desenvolver didáticas que tornem as aulas prazerosas e, conseqüentemente com maior alcance dos objetivos propostos pela disciplina.

Para tanto, torna-se necessário o avanço na utilização da tecnologia na formação docente e fortalecimento permanente para uso adequado da mesma, a fim de ressignificar o processo de aprendizagem dos alunos para a construção do conhecimento científico transformador na academia e sociedade.

Com o uso do Socrative foi possível colocar em prática diversas metodologias ativas que permitiram a interação dos discentes e avaliação rápida do processo de aprendizagem, o que otimizou as discussões em sala de aula tornando o ambiente motivacional.

REFERÊNCIAS

BACICH, L.; MORAN, J. Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: uma abordagem teórico-prática. [recurso eletrônico]/, Porto Alegre: Penso, 2018.

GADELHA, M. M. T; ANDRADE, M. E; SILVA, J. M. A; BEZERRA, I. C. B; CARMO, A. P; FERNANDES, M. C. F. Tecnologias educativas no processo formativo: discurso dos acadêmicos de enfermagem. Rev enferm UFPE on line., Recife, v.13, n.1, p. 155-61, 2019.

MOREIRA; T. M. M; PINHEIRO, J. A. M; FLORÊNCIO, R. S; CESTARI, V. R. F. Tecnologias para a promoção e o cuidado em saúde. Fortaleza : EdUECE, 2018. 387 p. : il. ISBN: 978-85-7826-655-4.

NIETSHE, E. A; TEIXEIRA, E; MEDEIROS, H. P. Tecnologias cuidativo-educacionais: uma possibilidade para o empoderamento do/a enfermeiro. Porto Alegre (RS): Moriá; 2014.

OLIVEIRA, T. M. R; COSTA AMARAL, C. L. C. O uso do aplicativo SOCRATIVE como ferramenta de diagnóstico e intervenção no ensino da matemática. Anais do Congresso Internacional de educação e tecnologias (CIET). 2018. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/863>. Acesso em: 28. Agos. 2019.

SILVA, V. D de O.; PACHECO, M. W. F.; COSTA, R. S. SANTOS, L. do. N.; SANTOS, J. S. Implementação de Metodologias Ativas em Processos de Educação Corporativa na UFRA. Brazilian Journal of Development., Curitiba, v.6, n.9,p.72576-72590,set.2020. Disponível em: <<https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/17378/14107>>. Acesso em: 09 de novembro de 2020.

VASCONCELOS, A. C.; SOUZA, G. L. de A.; BRAINER, S. A. B. et al. As estratégias de ensino por meio das metodologias ativas. Brazilian Journal of Development, Curitiba, v. 5, n. 4, p. 3945-3952, apr. 2019.

VASCONCELOS, S. V.; BALULA, A. Socrative: Using Mobile Devices to Promote Language Learning.Computer-Assisted Language Learning: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications. 2019. DOI: 10.4018/978-1-5225-7663-1.ch041.

ZANIN,E.; BICHEL,A. A Importância das Ferramentas Tecnológicas para o Processo de Aprendizagem no Ensino Superior. Revista Ensino Educação e Ciências Humanas, v. 19, n.4, p. 456-464, 2018.