

METODOLOGIAS ATIVAS E A UTILIZAÇÃO DO SOCRATIVE COMO RECURSO TECNOLÓGICO DE USO PEDAGÓGICO

Congresso Online Nacional de Pedagogia, 1ª edição, de 15/03/2021 a 17/03/2021

ISBN dos Anais: 978-65-86861-78-5

VIEIRA; Tatiane Neves ¹, SILVEIRA; Paula Lemos ², COSTA; João Abelar Martins ³, BATISTA; Margarete de Leon ⁴

RESUMO

O estudo proposto parte do desafio da utilização do Socrative como recurso tecnológico pedagógico em sala de aula, em uma oficina virtual envolvendo 50 professores, ocorreu durante o período das aulas remotas devido à pandemia causada pela COVID-19, no turno da manhã, totalizando duas atividades propostas, tendo possibilidade de disponibilizar material previamente, no Google Class Room para conhecimento caracterizando como Metodologia ativa que é um processo que possui como característica a inserção do estudante como agente principal responsável pela sua aprendizagem. A problemática partiu do questionamento: Como utilizar o Recurso Socrative aplicando técnicas de gamificação como recurso tecnológico pedagógico? Sendo assim, contribuindo com a formação de professores, o aplicativo demonstrou-se como uma excelente ferramenta de apoio, excelente para trabalhar com gamificação que é o uso de técnicas que desenvolve os pensamentos orientados a jogos e criação de trilhas de conhecimento básico, médio e avançado. A primeira atividade foi de utilização da ferramenta em que os alunos acessaram seus perfis como estudantes, respondendo alguns desafios. Logo em seguida, aprenderam a criação, acessando com os seus perfis como docentes, aplicando as técnicas de gamificação, criando uma corrida espacial. A parte prática teve a duração de duas horas, uma hora de gamificação através de trilhas criadas no socrative em grupos com 5 pessoas, sendo 10 grupos, totalizando 50 pessoas. Como resultados foram positivos, os alunos conseguiram relacionar os conhecimentos adquiridos de maneira prática educacionais concretas através da produção trilhas demonstrando conhecimento utilizando o recurso tecnológico socrative, aprendendo também a manipular o aplicativo.

PALAVRAS-CHAVE: Metodologias ativas, Recursos Tecnológicos, Professores, Aprendizagem

¹ UNIAMÉRICA, tatianevieira@urcamp.edu.br

² UNIAMÉRICA, paulasilveira@gmail.com

³ UNIAMÉRICA, joaoabelar@urcamp.edu.br

⁴ UNIAMÉRICA, margaretebatista@urcamp.edu.br