



UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA SOCRATIVE NO ENSINO SUPERIOR: RELATO DE EXPERIÊNCIA DA DOCÊNCIA ORIENTADA

Daisy de Lima Nunes, discente de mestrado do PPG Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiana
Carlos Eduardo Benites Fagundes, discente de mestrado do PPG Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiana

Priscila Nunes Paiva, discente de mestrado do PPG Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiana

Maria Laura Videiro Schmitt, Engenheira Química, Integrante do Grupo Interdisciplinar de Pesquisa em Prática de Ensino (GiPPE) na Universidade Federal do Pampa Campus Uruguaiana

Dra. Eliade Ferreira Lima, docente, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiana

Dr. Rafael Roehrs, docente, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiana

e-mail primeiro autor - daisynunes.aluno@unipampa.edu.br

Considerando o contexto atual, em que as aulas estão sendo desenvolvidas remotamente, é essencial se pensar em atividades dinâmicas, lúdicas e interativas. Dessa forma, neste trabalho relatamos uma atividade desenvolvida por uma aluna do Programa de Pós Graduação em Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde da UNIPAMPA campus Uruguaiana durante a disciplina de Docência Orientada I. Em uma turma do componente curricular de Análise Inorgânica, composta por 25 alunos do quinto semestre do curso de Licenciatura em Ciências da Natureza, propomos como recurso tecnológico para desenvolvimento da aula a utilização do Socrative, uma plataforma digital de aprendizagem baseada em jogos. Inicialmente foi solicitado aos alunos que se organizassem em oito grupos com no mínimo três e no máximo quatro componentes para elaboração e

apresentação de um trabalho. O trabalho consistiu na elaboração e aplicação, na própria turma, de um plano de aula sobre as famílias da tabela periódica. Foi disponibilizado no Google Classroom o material de estudo sobre tabela periódica, incluindo o artigo científico. Durante a aula foi aplicado um questionário interativo composto por nove perguntas objetivas, as quais tinham como objetivos iniciais a verificação e reflexão acerca dos seus conhecimentos prévios em relação às famílias dos elementos químicos da tabela periódica. Dos 25 alunos da turma, 22 participaram da aula síncrona pelo Google Meet. Após a conclusão da atividade no Socrative, explicou-se que o objetivo da atividade seria a divisão dos temas do trabalho proposto. Os temas foram designados em ordem inversa ao número de acertos. A ferramenta foi escolhida por fornecer um feedback automático quando o aluno termina de responder, possibilitando uma devolutiva dos acertos e dos erros. Os arquivos com a temática de cada grupo e a data de apresentação foram disponibilizados no Google Classroom na manhã seguinte após o encontro. O ponto positivo que destacamos é a possibilidade dos discentes retomarem as temáticas que erraram no questionário, a partir da pesquisa e elaboração do trabalho de apresentação. Constatou-se que o uso da ferramenta digital Socrative apresentou resultado efetivo colaborando beneficemente na proposta de escolha das temáticas dos trabalhos, sendo útil como recurso pedagógico em sala de aula. Além disso, a atividade mostrou aos participantes alternativas de utilização de ferramentas tecnológicas em suas práticas de ensino, em especial no estágio supervisionado que provavelmente ocorrerá em um cenário de ensino remoto ou híbrido.

Palavras-chave: lúdico; química; tabela periódica.