

**APLICATIVO SOCRATIVE COMO FERRAMENTA DO ENSINO DE HISTÓRIA E
APERFEIÇOAMENTO DOCENTE**

**THE SOCRATIVE APP AS A TOOL FOR HISTORY TEACHING AND TEACHER
PROFESSIONAL DEVELOPMENT**

 <https://doi.org/10.63330/aurumpub.067-016>

Antonio Rosiel Martins Melo
Mestre e Doutorando em Educação
E-mail: rosielmartinsmelo@gmail.com

Resumo

O recente artigo compõe-se de um estudo sobre o uso do aplicativo Socrative, nas aulas de História nas turmas de fundamental II. Objetiva entender quais as otimizações, potencialidades dos quais essa ferramenta pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem a partir de sua utilização no ambiente escolar. É um estudo de caso que almeja demonstrar também, a necessidade urgente da adaptação dos docentes em relação as novas tecnologias e seus aparatos, como potencialidades a serem usados valiosamente como ferramenta de aprendizagem. Desta forma, o trabalho objetivou estabelecer um panorama sobre não só sobre o uso do aplicativo, mas com a relação científica pedagógica contemporânea, que busca o encaminhamento para conciliar o ensino, o de História não é exceção, com a evolução do mundo tecnológico em que vivemos. Observou-se que independentemente da plataforma utilizada, no nosso caso o Socrative, a mediação por parte do professor é fundamental para o uso das TIC como ferramenta de ensino, seja profícuo e significativo. Pretende-se dessa maneira, regular a aprendizagem e os estudos sobre as metodologias ativas de ensino quando se discute sobre as novas tecnologias e sua utilização na melhoria da educação. Assim, edificar uma apologia da aproximação entre ensino de história e as novas tecnologias, principalmente através de jogos e aplicativos interativos, como é o caso do Socrative, e outros, como elemento da própria evolução tecnológica, e por corolário, do ensino e seu objetivo maior, a aprendizagem.

Palavras-chave: Adaptação Docente; Aplicativo Socrative; Ferramenta de Ensino; História.

Abstract

The recent article consists of a study on the use of the Socrative application in History classes in elementary II classes. It aims to understand which optimizations, potentialities of which this tool can contribute to the teaching and learning process from its use in the school environment. It is a case study that also aims to demonstrate the urgent need for teachers to adapt to new technologies and their devices, as potential to be

used valuably as a learning tool. In this way, the work aimed to establish an overview of not only the use of the application, but with the contemporary scientific pedagogical relationship, which seeks to guide the way to reconcile teaching, History is no exception, with the evolution of the technological world in which we live. It was observed that regardless of the platform used, in our case Socrative, mediation by the teacher is fundamental for the use of ICT as a teaching tool, be fruitful and meaningful. In this way, it is intended to regulate learning and studies on active teaching methodologies when discussing new technologies and their use in improving education. Thus, to build an apology for the approximation between history teaching and new technologies, mainly through interactive games and applications, as is the case of Socrative, and others, as an element of technological evolution itself, and as a corollary, of teaching and its objective greater, learning.

Keywords: History; Socrative App; Teacher Adaptation; Teaching Tool.

1 INTRODUÇÃO

O estudo de caso tem como finalidade analisar a aplicação da ferramenta Socrative nas aulas de História em turmas do Ensino Fundamental II da rede municipal de ensino, buscando atrelar e entender quais as potencialidades de aprendizagens, podem ser construídas com o esse recurso. Busca investigar como os estudantes comportam-se com o uso direcionado da tecnologia e como isso é capaz de construir aprendizagens significativas e contribuir para a inclusão digital na escola e na vida dos discentes. Aborda também o a importância do papel do professor frente essas inovações na sua área de trabalho, revendo seu fazer pedagógico e a necessidade de se repensar suas metodologias empregadas, na busca de soluções eficazes e que sejam capazes de atrair e reter a atenção dos jovens estudantes em meio à fascinação proporcionada atualmente pela revolução digital no qual ele é autóctone.

Assim, o docente precisa se reinventar nesse um mundo tomado pela tecnologia, por smartphones e pela internet, e compreender seu papel dentro do novo ambiente digital. É preciso dessa forma, na atual sociedade moderna, cercada por um uma conectividade em todos os círculos, com a cesso a informação disponível em tempo real e com velocidade nunca antes vista, uma premente necessidade de se analisar os impactos dessas novas tecnologias na educação, a fim de que se possa absorver os impactos positivos e negativos dos processos educacionais emergentes, transformando a forma de educar em um modelo mais adequado ao mundo digital.

Vivemos em um mundo permeado pela tecnologia, por smartphones, pela internet e seus aplicativos diversos, o professor necessita modificar sua Práxis e entender seu novo papel nesse mundo digital. Destarte, é primordial para o docente do ensino básico repensar e adquirir novas alternativas de interação,

voltadas ao campo tecnológico para conectar a escola aos alunos, pois se o impacto do ambiente digital já é sentido pelos adultos, a amplitude da influência tecnológica sobre as crianças e jovens é imensurável.

Kenski (2008) destaca que as relações entre educação e tecnologias acompanham as transformações sociais e culturais e demandam novas formas de pensar as práticas educativas. Em perspectiva semelhante, Bacich e Moran (2018) defendem que metodologias ativas podem ampliar o protagonismo dos estudantes quando articuladas a propostas pedagógicas que valorizem experimentação, participação e mediação docente. No ensino de História, essa discussão precisa ser associada à formação do pensamento histórico e à capacidade de interpretar criticamente as relações entre passado e presente.

Infelizmente, percebe-se invariavelmente que na maioria das instituições escolares o ritmo das mudanças do processo educacional não consegue acompanhar a velocidade de transformação do mundo digital. Faz-se necessário reavaliar o pensamento em relação a forma como se ensina, possibilitando um trabalho diferenciado na prática educativa e, assim, este artigo teve por objetivo analisar os impactos quanto ao uso da ferramenta Socrative na maneira como os discentes interagem, participam e se comprometem no processo de ensino-aprendizagem, não obstante da situação de tempo e espaço, levando o conceito de ensino para além da sala de aula normal.

2 TECNOLOGIAS DIGITAIS E ENSINO DE HISTÓRIA

A presença das tecnologias digitais no cotidiano dos estudantes modifica as formas de acesso, circulação e produção de informações. Kenski (2013) observa que a intensificação do uso das tecnologias digitais repercute nas práticas de ensino e pesquisa, exigindo de professores e estudantes novas maneiras de agir.

No ensino de História, a utilização de tecnologias deve preservar a especificidade do conhecimento histórico. Bittencourt (2018) ressalta a importância de práticas de ensino que possibilitem ao estudante trabalhar com conceitos, fontes, problematizações e diferentes formas de construção do conhecimento histórico.

Pereira e Seffner (2008) destacam a importância do trabalho com fontes e da problematização no ensino de História. A partir dessa perspectiva, recursos digitais podem ser integrados a atividades que solicitem aos estudantes interpretação, comparação, argumentação e análise crítica.

Outro aspecto relevante é a formação docente. Tardif (2014) compreende os saberes profissionais dos professores como conhecimentos construídos em diferentes espaços e experiências, incluindo a formação, a prática e a experiência profissional. A inserção das tecnologias digitais no ensino, portanto, requer mais do que treinamento técnico: exige reflexão sobre a prática, planejamento e capacidade de avaliar quando, por que e como determinado recurso pode contribuir para a aprendizagem.

3 O SOCRATIVE COMO FERRAMENTA DIGITAL NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

O Socrative é um software grátis disponível tanto para a plataforma web quanto para download nas lojas virtuais para os dispositivos móveis. Como se trata de uma ferramenta que dispõe de recursos tecnológicos, o Socrative possibilita levar a experiência de uma sala de aula para qualquer momento da vida estudantil e a qualquer espaço onde o alunado se encontre.

Dessa forma, as atividades podem ser realizadas a critério do professor a partir de um banco construído por ele mesmo, com questões que podem incluir testes de múltipla escolha, verdadeiro ou falso, respostas curtas ou questões dissertativas, permitindo assim, conectar pessoas em uma sala virtual para a realização de atividades que podem ser acompanhadas em tempo real pelo professor.

Nesse aplicativo, como o professor acompanha em tempo real as fases executivas do desenvolvimento das atividades, sendo dessa forma possível analisar em tempo real o progresso dos discente durante o processo de resolução dos exercícios, ele pode detectar os problemas virtuais de aprendizagem, fazendo intervenções na tentativa de dirimir e dependendo do andamento, planeja novamente suas ações no intuito de uma aprendizagem otimizada.

Outro ponto importante da aplicação, é que ele facilita 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, o que complementa o processo de interação e aprendizagem. Outro ponto importante da aplicação, é que ele facilita 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, o que complementa o processo de interação e aprendizagem.

Dessa forma, o ritmo de aprendizagem do aluno e sua privacidade de resposta também é respeitado, podendo inclusive ir alterando as suas respostas dentro tempo do período de conclusão permitido pelo professor.

4 OBJETIVOS DO ENSINO DE HISTÓRIA E PROTAGONISMO DISCENTE

O objetivo principal do ensino da disciplina de História, é o de dispor e buscar caminhos pedagógicas para um ensino que seja inserido na realidade contextual dos discentes, onde os mesmos tenham protagonismo que possam estabelecer uma relação entre conhecimento adquirido no meio escolar e a sua aplicabilidade para além dos limites dos muros institucional.

Assim sendo, o professor tem como missão norteadora tornar o conteúdo acessível a seus estudantes para que os mesmos por si só, possam estabelecer as relações situações do passado com o seu presente para não somente problematizar questões, mas também, ser um indicador de soluções.

Em consonância com as novas tecnologias e sua aplicação em sala de aula, onde o Socrative é um dos exemplos, faz-se necessário que se crie condições para que os alunos possam refletir sobre a importância dos estudos históricos e assumir atitudes éticas, criteriosas, reflexivas, de respeito e de comprometimento com a nova realidade social, que é permeada e está sendo transformada indelévelmente por essas tecnologias.

De acordo com SEEFNER (2018), a escola deve formar um alunado que tenha capacidade de pensar historicamente, de fazer um raciocínio histórico sobre as situações da atualidade, pressupõe um trabalho que envolva riqueza de informações sobre o passado, combinado com uma discussão densa dos conceitos que estruturam o campo da História. Conceitos que devem ser entendidos como ferramentas para melhor compreender o social. Uma das tarefas da aula de História é possibilitar que o aluno se interrogue sobre sua própria historicidade, inserida aí sua estrutura familiar, a sociedade à qual pertence, o país, o estado, etc.

Vivemos em mundo cercado pela tecnologia, por computadores, smartphones, internet e seus aplicativos quase infundáveis. Dentro desse contexto, o professor necessita e precisa se reinventar, compreender sua importância norteadora entre o ensino e o mundo digital.

No ensino básico, que comporta um alunado nativo desse ambiente, é primordial que os docentes dessa fase de ensino, pense em metodologias alternativas de interação voltadas às novas tecnologia para conectar o ambiente escolar aos alunos do novo milênio.

As metodologias ativas, segundo Bacich e Moran (2018), valorizam a participação efetiva dos estudantes e podem incorporar recursos digitais quando estes estejam articulados a objetivos de aprendizagem.

Por que, se os impactos do ambiente tecnológico já são sentidos e vivenciados avassaladoramente pelos adultos, o grau e a potência dessa influência tecnológica sobre o ambiente infanto-juvenil é gigantesco.

Compreender a dinâmica desses mecanismos tecnológicos e a sua imposição na conduta impositiva dos seus usuários, principalmente nessa fase de estudo e idade, é premente e para a reformulação e adequação do ensino de história na contemporaneidade. Pois, as mudanças dentro da sala de aula, sua dinâmica e conduta são diretamente afetadas pelas experiências externas dos discentes, e, por conseguinte, o ensino precisa interagir com os caminhos e mudanças do mundo.

Segundo Pereira (2011), nessa revolução tecnológica no qual a sociedade passa, é inegável o impacto dela diretamente na forma como as pessoas se relacionam com o mundo ao redor.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Como já foi prolatado, a trabalho foi o um estudo de caso pois, à análise dos procedimentos abordam e corresponderam a situação de ensino de turmas de Ensino fundamental II da rede pública de ensino. O

procedimental é usado em relação aos assuntos trabalhados na disciplina de História. O método busca interesses próprios que possam trabalhar conteúdos importantes anteriormente.

A coleta de dados foi realizada a partir de um questionário elaborado pelo professor e atividades no Socrative realizadas em datas diferentes. Os discentes não são identificados pelos seus respectivos nomes e sobrenomes, uma das vantagens do aplicativo, por uma questão ética e profissional. Após os questionários houve a tabulação dos dados e suas respectivas análises. Percebeu-se nesse trabalho a importância e o empenho dos sujeitos para a elaboração da atividade. Destaca-se que os dados têm como principal objetivo, revelar quais potencialidades podem ser feitas com o uso do Socrative.

O ambiente de informática da escola foi o local escolhido para a realização das atividades utilizando o Socrative, sendo registrado por filmagens, fotografias e assinatura físicas. Na análise das respostas do questionário foi possível identificar com clareza que os alunos, como nativos digitais fazem uso constante da internet inclusive para trabalhos da escola.

Após a realização das atividades, as respostas foram organizadas e analisadas com o propósito de identificar potencialidades do recurso no processo de ensino e aprendizagem.

A análise apresentada possui caráter predominantemente descritivo e interpretativo. Os resultados foram considerados a partir das interações observadas, da participação dos estudantes e das possibilidades de acompanhamento proporcionadas pelo aplicativo.

6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados observados indicaram participação e interação dos estudantes durante as atividades realizadas com o Socrative. Os alunos demonstraram familiaridade com computadores e recursos básicos de navegação, recorrendo aos colegas ou ao professor quando encontravam dificuldades.

Outro resultado relevante foi a possibilidade de acompanhamento em tempo real. O professor pôde identificar dificuldades durante a realização dos exercícios e, a partir dessas informações, pensar em intervenções pedagógicas.

A experiência também indicou que o feedback imediato contribuiu para que os estudantes percebessem os resultados de suas respostas. Esse aspecto pode favorecer a autorregulação da aprendizagem, desde que o estudante seja orientado a compreender por que uma resposta está correta ou incorreta.

A experiência analisada dialoga com Prensky (2010), para quem o desafio docente diante das tecnologias não consiste apenas em dominar dispositivos, mas em repensar as formas de ensinar e orientar os estudantes para o uso produtivo desses recursos.

Também se evidencia a importância da formação continuada. Tardif (2014) permite compreender o conhecimento docente como um saber plural, construído nas relações entre formação, experiência e prática profissional.

No campo do ensino de História, a contribuição do aplicativo torna-se mais significativa quando as atividades superam a reprodução de informações e favorecem interpretação, comparação, argumentação e problematização. Bittencourt (2018) contribui para essa reflexão ao destacar a especificidade metodológica do ensino de História.

7 LIMITAÇÕES E DESAFIOS

Apesar das potencialidades observadas, a utilização de tecnologias digitais encontra limitações concretas. O estudo evidencia que a infraestrutura das escolas e as condições socioeconômicas dos estudantes interferem no acesso e na continuidade das atividades.

Há também o desafio da formação docente. A incorporação de tecnologias não deve ocorrer como exigência meramente técnica, mas como parte de uma política de desenvolvimento profissional que possibilite ao professor experimentar, avaliar e reelaborar suas práticas.

Outro limite diz respeito ao próprio uso do aplicativo. Ferramentas digitais podem aumentar a participação, mas também podem favorecer uma aprendizagem superficial quando utilizadas exclusivamente para respostas rápidas, competição ou memorização.

Nesse sentido, a principal questão não é se a tecnologia deve ou não estar presente na aula de História, mas como sua presença pode ser pedagogicamente orientada.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O aplicativo Socrative que é um recurso tecnológico que pode ser encontrado na versão gratuita, mostrou-se ser um mecanismo importante com potencialidade no auxílio dos docentes em sala de aula, quando disponibiliza a oportunidade de entender e diagnosticar os problemas de aprendizagem e, dessa forma, propiciar a oportunidade de intervenções pedagógicas que possibilitem melhorar e otimizar as aulas, com o intuito almejado sempre, de alcançar as metas estabelecidas e planejadas. Pois, como é uma ferramenta que auxilia os docentes no momento da correção das atividades, é possível dar mais dinamismo no processo, como por exemplo, trocar a ordem das perguntas para a turma que está realizando a atividade bem como, trocar a ordem das alternativas.

Assim, percebe-se que isso faz com que os participantes estejam mais atentos ao que está sendo solicitado, e que os alunos se mostram mais atentos e engajados no processo de ensino aprendizagem quando conseguem distinguir o fruto de seus estudos e, nesse sentido, o aplicativo mostrou-se muito eficaz ao fornecer um feedback instantâneo para cada questão que ele respondia.

Como é uma metodologia que se aproxima do seu contexto de mundo, sendo nativos digitais, possibilitou uma motivação maior dos alunos quando perceberam que tinham adquirido a habilidade de compreender os conteúdos intendendo sua participação no processo. Assim, houve esforço, empenho e interação entre os pares e grupos para tentarem dirimir as dificuldades para que todos pudessem concluir com êxitos as atividades. Essa situação, corrobora com a ideia que a aprendizagem não precisa ser um processo doloroso e nem exaustivo, e que se trona mais gratificante com as inter-relações entres seus iguais, com troca de experiências, de forma solidária, para o sucesso na aprendizagem de todos envolvidos.

Contudo, não se pode deixar de destacar as limitações do estudo aqui apresentado visto que, a utilização de recursos de tecnologia como o aqui analisado encontra-se condicionada à estrutura física das escolas e condições socioeconômicas dos alunos. Inobstante as facilidades proporcionadas pelo uso das tecnologias, o professor deve estar apto a lidar com elas, o que levanta uma importante discussão quanto à necessidade de um aperfeiçoamento maior na formação docente, e nos mecanismos institucionais que possibilitem uma estrutura antenadas com o mundo tecnológico, e as novas maneiras aprender e de ensinar.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2018.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2008.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas: Papirus, 2013.

PEREIRA, Nilton Mullet; SEFFNER, Fernando. O que pode o ensino de História? Sobre o uso de fontes na sala de aula. **Anos 90**, Porto Alegre, v. 15, n. 28, p. 113-128, dez. 2008.

PEREIRA, B. T. **O uso das tecnologias da informação e comunicação na prática pedagógica da escola**. 2011. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1381-8.pdf>. Acesso em: 7 ago. 2026.

PRENSKY, Marc. **Teaching digital natives: partnering for real learning**. Thousand Oaks: Corwin, 2010.

SEFFNER, Fernando. Aprendizagem e ensino de História: desafios contemporâneos. In: SILVA, Cristiani Bereta da; ZAMBONI, Ernesta (org.). **Ensino de História, memória e identidades**. Curitiba: CRV, 2018.

SOCRATIVE. **Socrative: ferramenta de avaliação e aprendizagem**. Disponível em: <https://www.socrative.com/>. Acesso em: 7 ago. 2026.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. 17. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.