

ATAS DO



**3**º encontro  
sobre jogos e  
mobile learning

Sábado 7 de maio 2016



## FICHA TÉCNICA

### TÍTULO

Atas do 3.º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning

### ORGANIZADORES

Ana Amélia A. Carvalho

Sónia Cruz

Célio Gonçalo Marques

Adelina Moura

Idalina Lourido Santos

Nelson Zagalo

### ANO

2016

### EDIÇÃO

Universidade de Coimbra, Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação, LabTE

### DESIGN

João Laranjeiro  
Criamagin ®

### ISBN

978-972-95595-9-4

Bento, M., Rodrigues, N. Q., & Lencastre, J. A. (2016). Socrative. In Carvalho, A.A.A., Cruz, S., Marques, C. G., Moura, A. Santos, M. I., & Zagalo, N. (2016) (orgs), *Atas do Encontro sobre Jogos e Mobile Learning*, (pp. 579-589). Coimbra: Universidade de Coimbra, FPCE, LabTE. ISBN 9789729559594

## Socrative

**Marco Bento**

Universidade do Minho  
macbento@hotmail.com

**Nuno Queirós Rodrigues**

Universidade do Minho  
nunoqueiros@net.sapo.pt

**José Alberto Lencastre**

Universidade do Minho  
jlencastre@ie.uminho.pt

Socrative é uma aplicação online de acesso gratuito que permite avaliar através do jogo o nível de compreensão dos alunos sobre um determinado assunto ou conteúdo lecionado. Esta aplicação permite a criação de um espaço virtual complementar às aulas, promovendo a efetiva interação entre os alunos e o professor, dado toda a dinâmica comunicacional ocorrer numa sala de aula virtual.

Esta aplicação pode ser acedida a partir de dispositivos móveis — através das apps gratuitas ‘Socrative Teacher’ e ‘Socrative Student’ disponíveis para iOS, Android ou Windows —, ou a partir do browser de um computador (em [www.socrative.com](http://www.socrative.com)), requerendo apenas uma ligação à Internet.

Inspirada no modelo de ‘flipped learning’, esta aplicação facilita o acesso ubíquo e a aprendizagem autónoma dos alunos, em qualquer altura e em qualquer lugar, e respeitando o seu ritmo de aprendizagem. Os alunos podem navegar livremente pela atividade proposta e ir alterando as suas respostas até que esta seja efetivamente concluída no período de tempo estabelecido pelo professor. O ritmo de aprendizagem dos alunos pode também ser dinamizado e mediado pelo professor em contexto de sala de aula, se o seu objetivo for debater cada questão de uma forma individualizada.

Socrative possibilita a criação de diferentes cenários de aprendizagem: síncronos ou assíncronos, e presenciais ou a distância. Além disso, disponibiliza um conjunto diversificado de funcionalidades muito simples e intuitivas, que facilitam a mediação e a avaliação das aprendizagens dos alunos. Com efeito, os alunos podem obter um feedback instantâneo sobre as suas participações, bem como consultar algumas explicações adicionais sobre todas as questões propostas. Por outro lado, a aplicação ajuda também o professor a acompanhar o progresso das aprendizagens dos alunos, nomeadamente através da visualização e da avaliação das respostas enviadas pelo aluno ou pela turma.

Em qualquer um dos cenários possíveis, as atividades podem ser acompanhadas e mediadas pelo professor, presencialmente ou a distância, podendo este, em contexto presencial, optar

por omitir os nomes dos alunos e/ou as respostas enviadas. Todas as questões e as diversas possibilidades de resposta podem ser propostas pelo professor de um modo aleatório para cada aluno, e devidamente acompanhadas por imagens e/ou breves explicações sobre os conteúdos abordados, podendo estes recursos complementares ser visualizados antes ou depois de o aluno responder à questão proposta, em função do objetivo do professor para aquela atividade pedagógica.

Na versão 'Socrative Teacher', depois de criar a sua conta de utilizador (que pode ser sincronizada automaticamente com uma conta Google), o professor acede ao ambiente de trabalho principal da aplicação (separador 'Dashboard'), composto pelas opções 'Start a Quiz', 'Quick Question', 'Space Race' e 'Exit Ticket', a partir das quais o professor pode dar início às atividades (Figura 1).

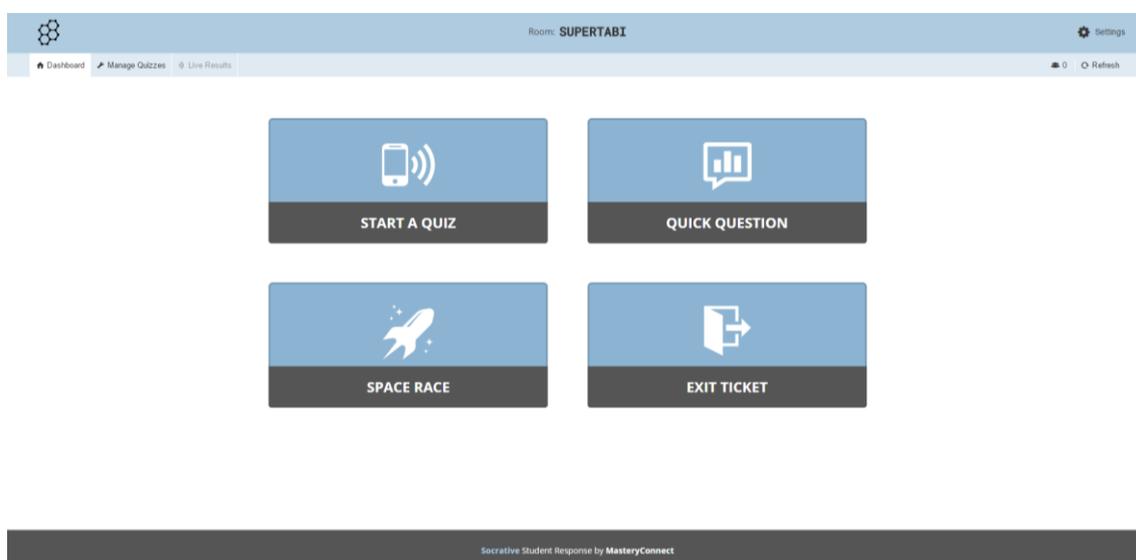


Figura 22. Separador 'Dashboard'.

Na opção 'Settings' o professor pode adicionar e/ou editar algumas informações sobre o seu perfil, assim como atribuir um nome à sala de aula, que constituirá o respetivo código de acesso para os seus alunos.

Por sua vez, no separador 'Manage Quizzes', o professor pode criar e editar 'Quizzes' existentes, assim como aceder aos relatórios de todas as atividades realizadas, ordenadas alfabética ou cronologicamente (Figura 2). Por outro lado, o professor pode também importar uma 'Quiz' realizada por outro colega e editá-la ou personalizá-la colaborativamente, desde que conheça o respetivo código de acesso.

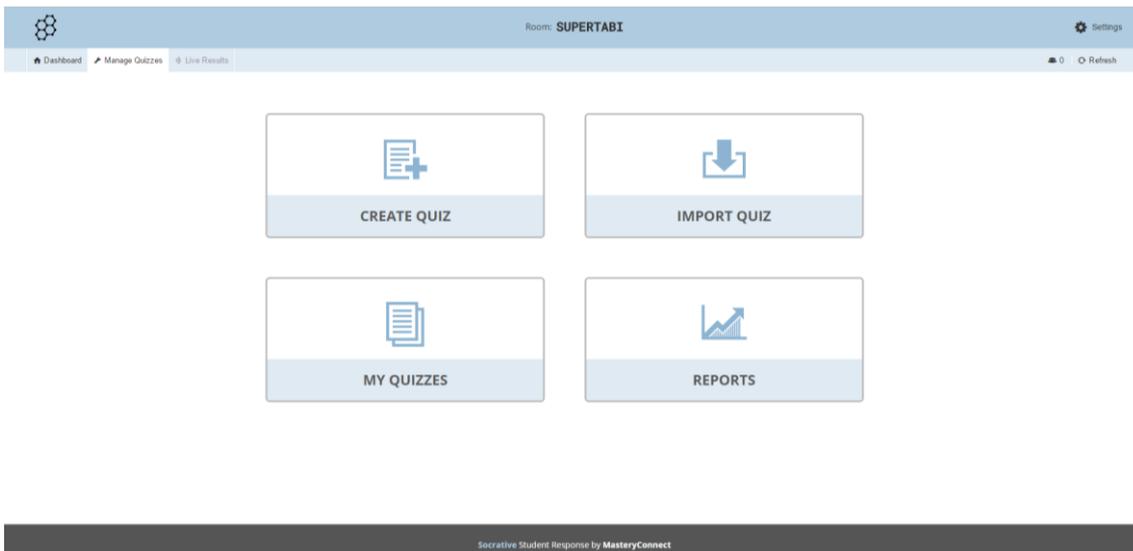


Figura 23. Separador 'Manage Quizzes'.

Todas as atividades criadas na aplicação Socrative possibilitam ao professor o acesso imediato ou posterior a um conjunto diversificado de relatórios que podem ser consultados diretamente na aplicação ou exportados para uma folha de cálculo ou leitor PDF. Estes relatórios podem incluir as classificações e as percentagens das respostas dadas pelos alunos, bem como todas as respostas e o tempo envolvido na realização das mesmas, seja relativo a cada aluno, seja relativo à média da turma.

Na versão 'Socrative Student' (versão com funcionalidades mais limitadas), o aluno apenas tem que digitar o nome da sala de aula fornecido pelo professor e o seu nome próprio, para aceder à atividade proposta (Figuras 3 e 4).



Figura 24. Preenchimento do nome da sala de aula.

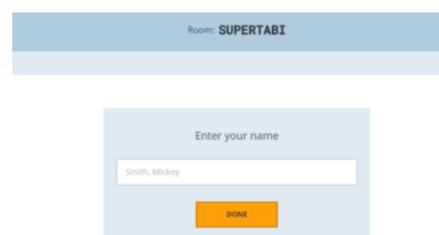


Figura 25. Preenchimento do nome do aluno.

Uma das grandes vantagens desta aplicação é o facto de esta permitir utilizar a atividade do tipo 'Quick Question' em contexto de sala de aula. Com efeito, neste cenário, o professor pode rapidamente propor uma questão do tipo 'True/False', 'Multiple Choice' e/ou 'Short Answer' (Figura 5), e pedir aos alunos para responderem no mesmo instante, permitindo ao professor obter um feedback imediato sobre o nível de compreensão e de aquisição dos conteúdos

abordados na sala de aula. Estas respostas imediatas dos alunos podem constituir uma relevante fonte de informação para o professor que consegue assim aferir em tempo real o nível de apropriação de uma dada matéria ou conteúdo lecionado. Por outro lado, e não menos importante neste contexto, dado as respostas dos alunos poderem ser anónimas, estes podem responder de uma forma livre e sem o receio (expetável) de serem expostos perante a turma.

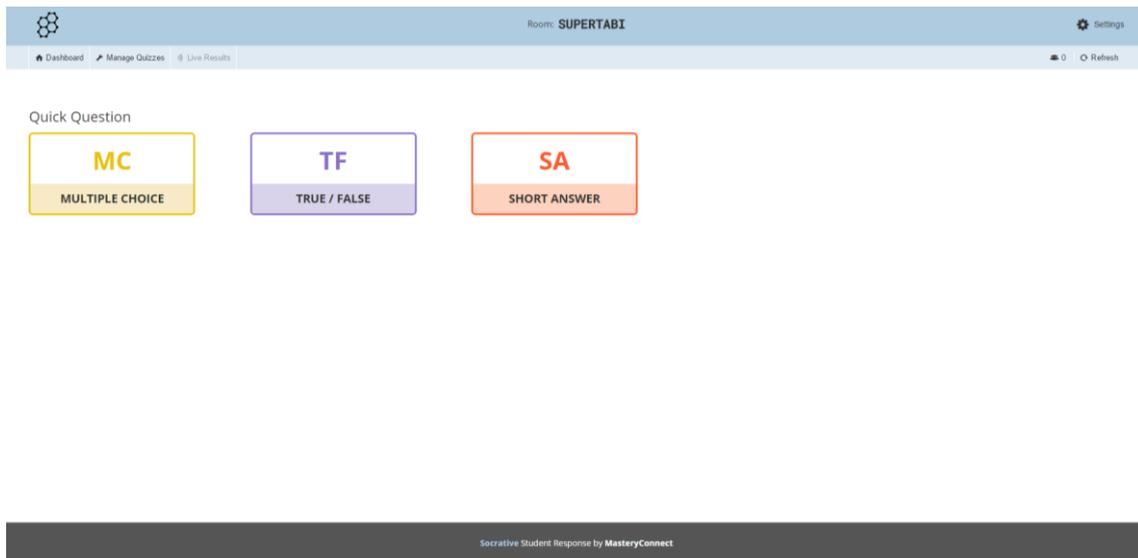


Figura 26. 'Quick Question': tipos de questões disponíveis.

Numa atividade do tipo 'Quick Question', se o professor optar por incluir uma questão do tipo 'Short Answer', além de digitar a questão, deve também definir se aceita ou não uma ou várias respostas por aluno, e se essas respostas são ou não anónimas (Figura 6).

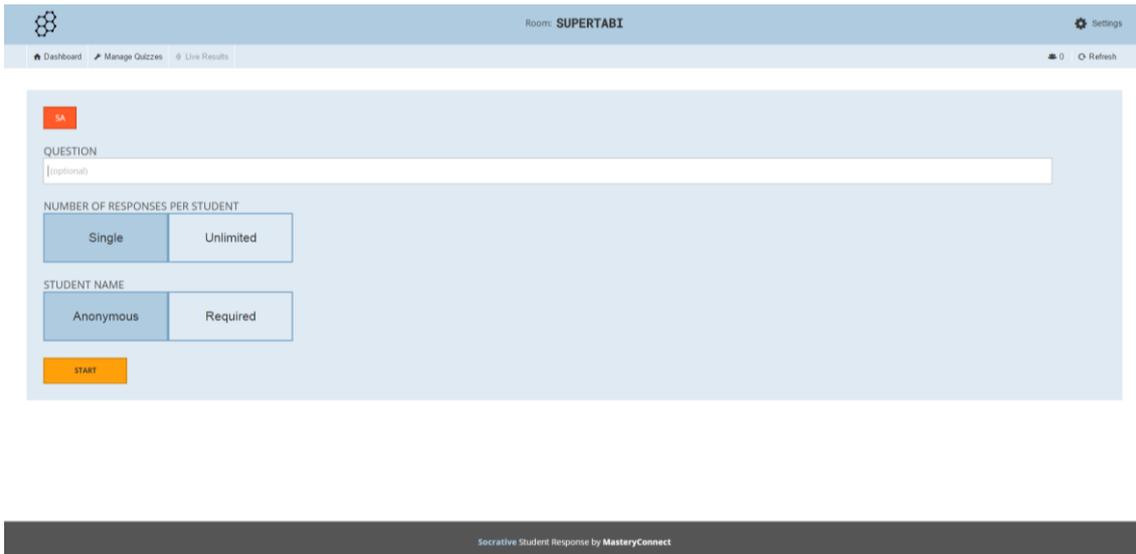


Figura 27. 'Quick Question': opção 'Short Answer'.

A atividade do tipo 'Space Race' tem a particularidade de trazer a ludicidade para a sala de aula, já que esta modalidade tem de ser realizada numa aula síncrona, independentemente de esta ser presencial ou não. Assim, através de ícones lúdicos (ex. foguetões, bicicletas, entre outros), esta atividade permite a resposta de um, de vários ou até de todos os alunos de uma turma ao mesmo 'Quiz' como se de uma corrida se tratasse, desafiando o aluno a tentar ser o primeiro a chegar à meta e ganhar a corrida (se responder mais correta e rapidamente do que os colegas).

Esta atividade pode ser realizada em grupo ou individualmente (Figuras 7 e 8). No 'Space Race', o professor determina o 'Quiz', o número de equipas participantes (de um mínimo de duas a um máximo de 20), define o método de distribuição dos alunos pelas diferentes equipas (de forma automática ou considerando a escolha dos próprios alunos), define o ícone a utilizar e, finalmente, decide se ativa ou não as funcionalidades de atribuir feedback e divulgar os resultados aos alunos depois de estes responderem às questões propostas.

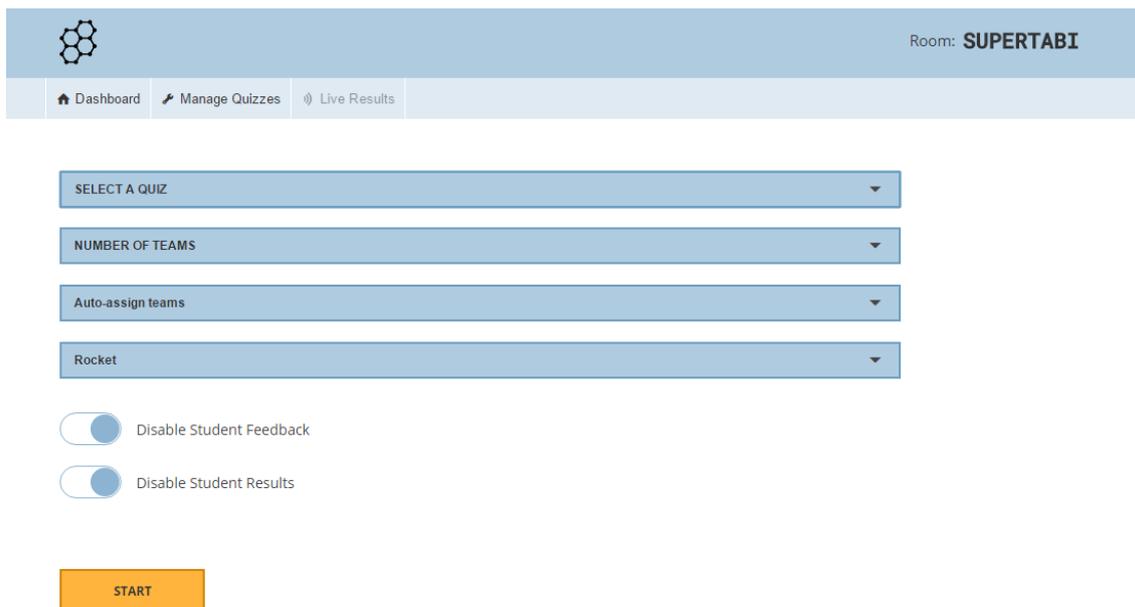


Figura 28. Opções disponíveis na configuração da atividade do tipo 'Space Race'.

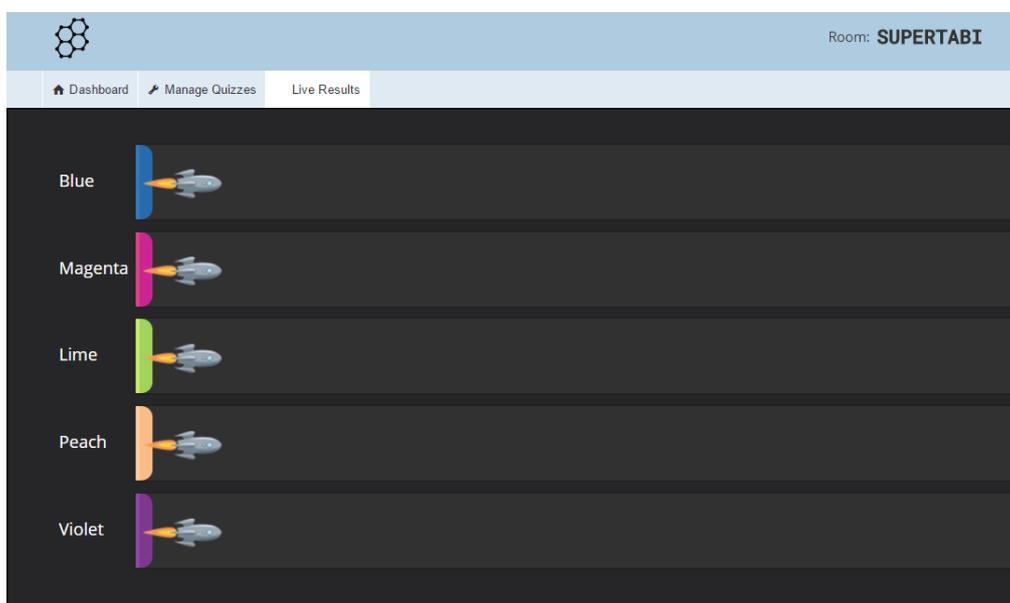


Figura 29. Ilustração dos gráficos da atividade do tipo 'Space Race'.

Na atividade do tipo 'Exit Ticket', os alunos devem responder a duas questões predefinidas pela aplicação e relacionadas com a avaliação da atividade, e ainda a uma questão definida

pelo professor sobre a atividade realizada: i) 'How well did you understand today's material?' (Figura 9), ii) 'What did you learn in today's class?' (Figura 10), e iii) 'Please answer the teacher's question.' (Figura 11).

Room: SUPERTABI

Dashboard Manage Quizzes Live Results

Exit Ticket Quiz

BACK TO RESULTS TABLE

#1 How well did you understand today's material?

HOW'D WE DO? 0/0 students answered

- A Totally got it
- B Pretty well
- C Not very well
- D Not at all

▲ hide explanation

This question has no explanation filled out. You can write in an explanation for this question in the edit quiz page.

Socrative Student Response by MasteryConnect

Figura 30. 'Exit Ticket Quiz': questão #1.

The screenshot shows the top navigation bar with a logo on the left and 'Room: SUPERTABI' on the right. Below the navigation bar are three tabs: 'Dashboard', 'Manage Quizzes', and 'Live Results'. The main content area is titled 'Exit Ticket Quiz'. At the top of this area are two buttons: 'PREVIOUS' and 'BACK TO RESULTS TABLE'. The question card for question #2 is displayed, with the text 'What did you learn in today's class?'. Below the question are two orange buttons: 'SHOW ANSWERS' and 'HIDE NAMES', followed by the text '0/0 students answered'. Below this, it says 'No answers yet' and there is a button labeled 'show explanation' with a downward arrow.

Figura 31. 'Exit Ticket Quiz': questão #2.

The screenshot shows the same top navigation bar and tabs as Figure 31. The main content area is titled 'Exit Ticket Quiz'. At the top of this area are two buttons: 'PREVIOUS' and 'BACK TO RESULTS TABLE'. The question card for question #3 is displayed, with the text 'Please answer the teacher's question.'. Below the question are two orange buttons: 'SHOW ANSWERS' and 'HIDE NAMES', followed by the text '0/0 students answered'. Below this, it says 'No answers yet' and there is a button labeled 'hide explanation' with an upward arrow. At the bottom of the question card, there is a light blue box containing the text: 'This question has no explanation filled out. You can write in an explanation for this question in the edit quiz page.'

Figura 32. 'Exit Ticket Quiz': questão #3.

Se o professor pretender criar uma atividade do tipo 'Quiz', deve começar por atribuir-lhe um nome e decidir se vai partilhar essa atividade (opção predefinida) ou não com os alunos, sendo sempre possível alterar qualquer uma destas configurações em momento posterior. A partir desse momento, o professor tem apenas de seleccionar o tipo de questão a propor (Figura 12).

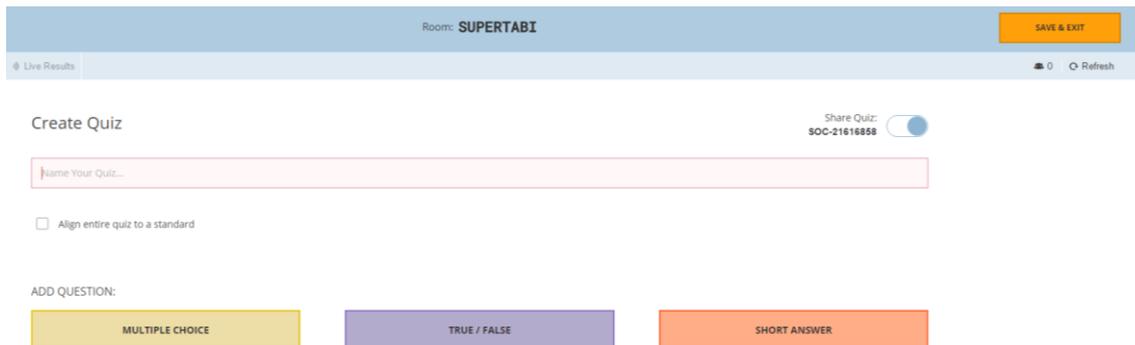


Figura 33. 'Create Quiz'.

Na janela seguinte, o professor deve definir a questão a propor aos alunos assim como as respetivas opções de resposta (de um mínimo de duas até um máximo ilimitado). A seguir, deve indicar quais são a(s) resposta(s) correta(s) à questão colocada e, caso entenda, pode adicionar uma breve explicação, uma introdução ou até uma imagem com vista a ajudar os alunos a compreenderem melhor o(s) conteúdo(s) abordado(s). Todas as questões e respostas admitem as formatações de estilo básicas: negrito, itálico, sublinhado, inferior e superior à linha (Figura 13).

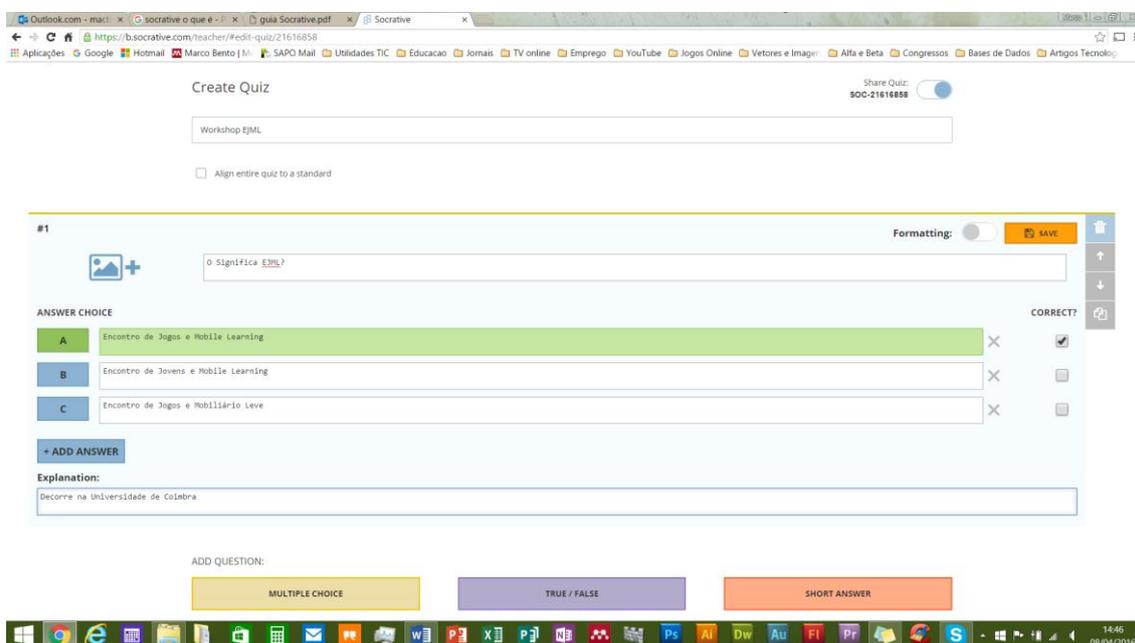
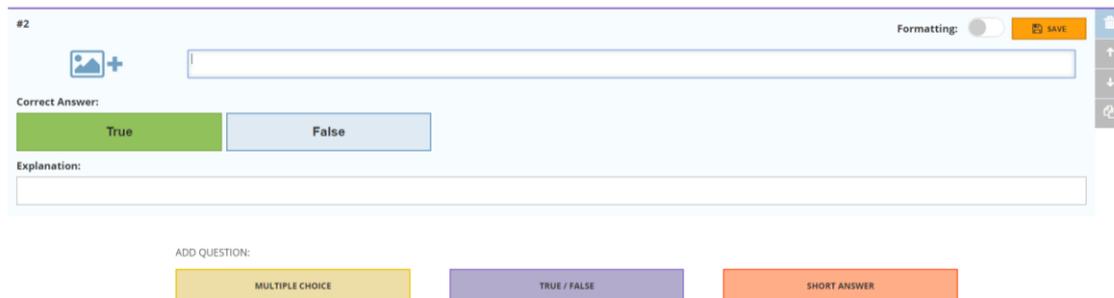


Figura 34. 'Create a Quiz': questão do tipo 'Multiple Choice'.

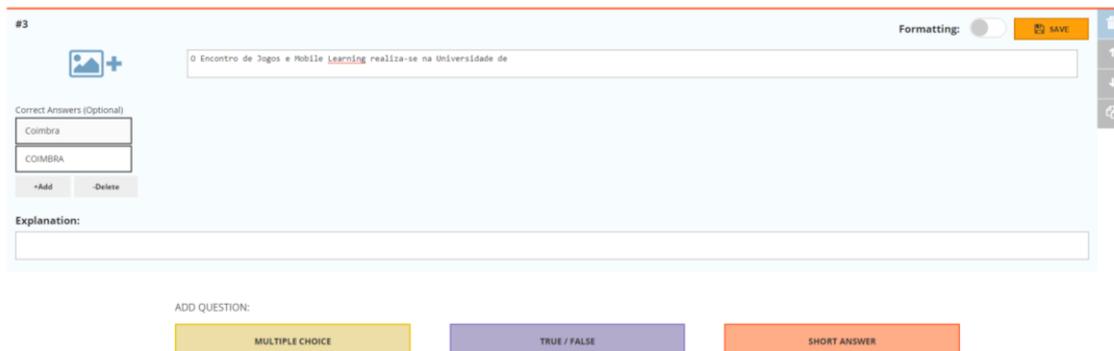
O processo de criação de questões do tipo 'True/False' é muito similar ao descrito para as questões do tipo 'Multiple Choice'. No entanto, neste caso, não é obviamente necessário escrever as respostas, mas apenas a afirmação pretendida (Figura 14).



The screenshot shows a quiz creation interface for a 'True/False' question. At the top, it is labeled '#2'. There is a text input field for the question, a 'Formatting' toggle, and a 'SAVE' button. Below the question field, there is a 'Correct Answer:' section with two buttons: 'True' (highlighted in green) and 'False'. Below that is an 'Explanation:' text input field. At the bottom, there is an 'ADD QUESTION:' section with three buttons: 'MULTIPLE CHOICE' (yellow), 'TRUE / FALSE' (purple), and 'SHORT ANSWER' (orange).

Figura 35. 'Create a Quiz': questão do tipo 'True/False'.

Finalmente, numa questão do tipo 'Short Answer', o professor deve escrever a frase que pretende ver completada, mas neste caso, torna-se necessário incluir também todas as possibilidades de resposta possíveis, podendo o professor definir inclusivamente se estas devem ser respondidas em letra maiúscula, em letra minúscula, só com a inicial maiúscula, e se aceita a resposta correta com ou sem acentos gráficos (Figura 15).



The screenshot shows a quiz creation interface for a 'Short Answer' question. It is labeled '#3'. The question text is 'O Encontro de Jogos e Mobile Learning realiza-se na Universidade de'. Below the question field, there is a 'Correct Answers (Optional)' section with two input fields containing 'Coimbra' and 'COIMBRA', and buttons for '+Add' and '-Delete'. Below that is an 'Explanation:' text input field. At the bottom, there is an 'ADD QUESTION:' section with three buttons: 'MULTIPLE CHOICE' (yellow), 'TRUE / FALSE' (purple), and 'SHORT ANSWER' (orange).

Figura 36. 'Create a Quiz': questão do tipo 'Short Answer'.

Depois de terminada a construção do 'Quiz', o professor pode reordenar, editar ou copiar todas as questões inseridas, após o que deve proceder à sua gravação. Um 'Quiz' não apresenta um número limite de questões, nem quanto ao número, nem quanto ao tipo.

Para o professor dar início à atividade deve iniciar o 'Quiz' através da seleção do título atribuído ao mesmo. Como referido anteriormente, o professor pode depois acompanhar o desempenho e as respostas dadas pelos seus alunos através da opção 'Live Results', função que o auxilia na monitorização da realização dessa atividade.

Finalmente, e dependendo do seu objetivo pedagógico, o professor apenas tem que estruturar a utilização da app de modo a procurar obter os melhores resultados dos seus alunos, considerando as diferentes opções disponibilizadas pela mesma.

Feito o enquadramento geral e funcional da aplicação Socrative, são enumerados a seguir os principais objetivos deste workshop:

- Proporcionar a interação entre o professor e o aluno, entre o aluno e o conteúdo, e entre alunos;
- Potenciar o trabalho colaborativo;
- Potenciar a motivação dos alunos para responderem a questões;
- Demonstrar a praticidade da aplicação de exercícios;
- Produzir conteúdo e conhecimento;
- Promover a integração do *mobile learning* na sala de aula.