



## Oficina: Metodologias Ativas – Aplicação de Peer Instruction com a ferramenta Socrative

Cíndia Rosa Toniazco Quaresma<sup>1</sup>, Patrícia Mariotto Mozzaquatro Chicon<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidade de Cruz Alta  
(UNICRUZ) Cruz Alta – RS – Brasil

{pmozzaquatro, cquaresma}@unicruz.edu.br

### 1. Descrição da oficina

A oficina propõe a aplicação da metodologia ativa *Peer Instruction* com o apoio da ferramenta Socrative. O *Peer Instruction* é um método desenvolvido, desde 1991, por Eric Mazur, professor da Universidade de Harvard [Araujo, Mazur, 2013]. O *Peer Instruction* significa aprendizagem por pares, a qual revela abordagens colaborativas.

Neste contexto o professor não possui a centralidade do ensino. O aluno para a ser o centro, sendo que sua aprendizagem acontece em colaboração com seus pares. [Mazur, 2015]. O método foi desenvolvido com o objetivo tanto de engajar os estudantes quanto de levantar dificuldades a respeito dos conteúdos ensinados em sala de aula. Os encontros presenciais podem, ou não, ser precedidos por material introdutório extraclasse.

Para aplicar o *Peer Instruction*, uma importante etapa é a elaboração de testes conceituais que promovem a interação entre os estudantes, trabalhando com conceitos que servem de fundamento para a solução de problemas. Os alunos respondem questões, que contam pontos na avaliação, em geral, por meio de algum sistema de apoio à aprendizagem, que neste caso será utilizado o Socrative. Trata-se de uma metodologia inovadora, a instrução por pares (*Peer Instruction* – PI),

#### Dicas de estruturação aplicação do PEER INSTRUCTION:

O Professor realiza uma curta apresentação oral sobre os elementos centrais de um dado conceito ou teoria, por cerca de 20 minutos:

1. É apresentado aos alunos um teste conceitual, geralmente de múltipla escolha, sobre os conceitos previamente discutidos na exposição oral.
2. Os alunos têm aproximadamente dois minutos para pensar, individualmente e em silêncio, sobre a questão apresentada.
3. Cada estudante informa ao professor a sua resposta através de algum sistema de votação (por exemplo, clickers ou formulários desenvolvidos pelo professor).
4. De acordo com a distribuição de respostas, o professor pode passar para o passo seis (quando a frequência de acertos está entre 35% e 70%) ou diretamente para o passo oito (quando a frequência de acertos é superior a 70%).
5. Os alunos discutem a questão com seus colegas por alguns minutos, enquanto o professor circula pela sala interagindo com os grupos, mas sem informar a resposta



correta.

6. É aberto novo processo de votação, conforme descrito no item 4.

7. O professor, então, discute cada alternativa de resposta para a questão, informando a correta. Na sequência, de acordo com a sua avaliação sobre os resultados, o docente pode optar por apresentar um novo teste conceitual, ainda sobre o mesmo tema, ou passar para o próximo tópico.

**A oficina será realizada contemplando as seguintes etapas:**

- Apresentação da metodologia *Peer Instruction*;
- Apresentação da ferramenta Socrative e suas funcionalidades;
- Orientações para desenvolvimento de uma aula usando Peer Instruction e o Socrative;
- Serão disponibilizados tutoriais, em formato digital, para acesso livre aos participantes durante e após a oficina;
- Elaboração de exemplos de atividades com as ferramentas Socrative;
- Elaboração do Objeto de Aprendizagem integrando os exercícios criados por meio da configuração de um menu ou página inicial;

Por fim, os participantes irão aprender a utilizar o programa a fim de elaborar objetos de aprendizagem voltados a sua área de atuação.

A oficina terá carga horária de 4 horas.

## **2. Objetivos**

- Apresentar a aplicação de uma proposta baseada em Metodologia Ativa mediada pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) e tecnologias móveis;
- Oportunizar a construção de práticas pedagógicas com a Ferramenta Socrative utilizando dispositivos móveis (smartphone);
- Oferecendo aos profissionais da educação um uma ferramenta de autoria que potencializa o ensinar e aprender mediado pelas tecnologias.

## **3. Público Alvo**

Profissionais e estudantes da área de Educação ou áreas afins.

## **4. Vagas**

Vinte vagas.

## **5. Infraestrutura necessária de software e hardware para sua realização.**

Serão necessários os seguintes recursos de *software* e *hardware*:

- Um laboratório de informática com vinte computadores;
- Um Projetor Multimídia com entradas HDMI, VGA, SD e USB;



- Todos os computadores deverão possuir acesso à internet;

## **6. Referências**

Araujo, I.S. e Mazur, E. (2013). “Instrução pelos Colegas e Ensino sob Medida: uma proposta para o engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem de física”. In: Caderno Brasileiro de Ensino de Física v. 30, n. 2: p. 362-384, ago.

Mazur, E. Peer Instruction: a revolução da aprendizagem ativa. Tradução: Anatólio Laschuk. Porto Alegre: Pesno 2015.