

6 Socrative e SurveyMonkey

*Michele Strelow Moreira
Otto Henrique Nienov
Helena von Eye Corleta*

Socrative

O Socrative é um software gratuito e multiplataforma, ou seja, funciona em diversos tipos de sistemas operacionais, usado para atividades interativas, permitindo que professores e alunos interajam em ambiente virtual ou presencial através de smartphones, laptops, tablets, computadores e outros dispositivos móveis. Para que isso aconteça, é necessário que os usuários tenham acesso à internet. Você pode fazer perguntas através de atividade única ou pode projetar um questionário programado previamente e executar durante a aula. Independentemente da forma, você vai ser capaz de visualizar e avaliar a compreensão do aluno, em tempo real.

A ferramenta tem como objetivo criar um espaço virtual paralelo ao curso, à sala de aula ou afins. É possível coletar perguntas ou respostas e outros comentários dos participantes, além de manter controle do número de usuários inscritos. O Socrative permite fazer e responder perguntas através de atividades propostas ou planejadas previamente e disponibilizadas durante a aula. Pode-se visualizar e avaliar as atividades do aluno ou do público em tempo real.

Basicamente, o Socrative disponibiliza quatro tipos de atividades que podem ser elaboradas: 1) criar perguntas de saída, que servem para fazer um diagnóstico antes ou depois da aula sobre determinado assunto trabalhado; 2) usar a ferramenta como gamificação ("Corrida Espacial"), onde as equipes formadas por alunos são divididas e levadas a responder um questionário e, a primeira equipe a finalizar, vence a disputa; 3) propor aos alunos a escolha de um tema para ser estudado e cada resposta dada pode ser avaliada pelos próprios alunos como forma de democratizar

essa escolha e; 4) a criação de questionários interativos, no qual os alunos respondem individualmente e o professor acompanha o desempenho dos mesmos em tempo real por meio de um painel que se pinta na cor vermelha quando o aluno erra a questão, ou na verde, quando o aluno acerta.

Há duas possibilidades de acesso à ferramenta: através do aplicativo, que pode ser baixado de forma gratuita, ou acessando o site da plataforma. Após o acesso, clique em Login no canto superior direito da tela e escolha entre os perfis "STUDENT" (Estudante) ou "TEACHER" (Professor). Siga as instruções nas páginas seguintes para acessar sua conta ou criá-la, caso esse seja seu primeiro acesso no Socrative.

Como criar uma conta de estudante

Para criar uma conta de estudante, os alunos ou participantes poderão usufruir do aplicativo ou site através do perfil "STUDENT". Ao entrar no aplicativo, o nome da sala, definido pelo professor, deve ser inserido. Em seguida, o aluno informa o seu nome, caso a atividade não seja anônima. O anonimato ou não da identificação é definido pelo professor. Pronto! As atividades poderão ser acessadas pelos alunos (Figura 1).



Figura 1. Login do aluno.

Primeiramente, o nome da sala será fornecido pelo professor e, conforme configuração da atividade, o nome do

aluno será ou não solicitado. Clicando em "Concluído", o aluno acessará a sala e poderá iniciar a atividade. A tela informará que a atividade será iniciada ao comando do professor.

À medida que os alunos ingressam na sala do professor, poderão participar das atividades disponibilizadas. Se não houverem atividades em execução, a mensagem "Esperando a próxima atividade começar" será mostrada (Figura 2).



Figura 2. Mensagem para os alunos aguardarem atividade.

Como criar uma conta de professor

Ao escolher a forma de acesso, seja pelo aplicativo ou pelo acesso no site, é preciso fazer o cadastro para criar um perfil (Figura 3).

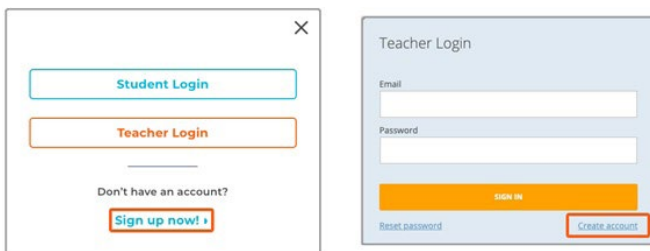


Figura 3. Primeiro acesso ao aplicativo.

Em seguida, siga o passo a passo. Preencha os dados do perfil, como nome, sobrenome e crie uma senha. Na parte dos dados demográficos, é possível trocar o idioma (Figura 4). E, por último, escolha o tipo de conta: gratuita ou o plano Socrative Pro (pago).

Figura 4. Como fazer o cadastro do professor no aplicativo ou pelo site.

Na conta gratuita, professores podem criar salas de aula virtuais para acesso de modo interativo e simultâneo para até 50 pessoas, podendo acompanhar o ritmo de aprendizagem dos alunos por meio de um painel de controle que apresenta o desempenho dos alunos em tempo real, com a possibilidade de intervir imediatamente no processo de ensino-aprendizagem. É possível criar uma sala para os alunos e realizar apenas uma atividade de cada vez, além de permitir uma atividade em grupos (corrida espacial) e o bilhete de saída (que possibilita aos alunos responderem três perguntas ao final da atividade, avaliando-a e fornecendo um feedback ao professor). Os resultados da atividade são encaminhados após sua realização, gerando um relatório de desempenho dos alunos, suas notas e presença (se o nome for exigido ao ingressar na sala). Os relatórios ficam no perfil do professor e podem ser acessados pela interface.

A versão Socrative Pro oferece, além dos recursos da conta gratuita, a possibilidade de várias salas de atividades, o lançamento de atividades simultâneas e até 150 alunos presentes. Também existe a possibilidade de temporizar as atividades.

Página inicial do Socrative "TEACHER"

Na página inicial do Socrative, na barra superior, estão localizados os atalhos para acessar as ferramentas das atividades. Os tipos de atividades para realizar de forma interativa estão localizados na aba "Iniciar", na parte inferior da página, e

correspondem a “Teste”, “Corrida Espacial”, “Bilhete de Saída” e “Pergunta Rápida” (Figura 5).

Na aba “Testes”, é possível acessar a página e criar questões de múltipla escolha, verdadeiro ou falso e resposta curtas. É possível colocar a resposta correta e incluir uma explicação sobre a resposta da questão. Os questionários ficam salvos e você poderá utilizá-los para diversas atividades, modificá-los e compartilhá-los com outros professores. Na aba “Salas”, é visualizado o nome da sala (conta gratuita) ou das salas (Socrative Pro).

Em “Relatórios”, encontra-se o repositório de todas as atividades realizadas. Ficam salvos, em uma planilha .xls, a identificação dos alunos (caso a atividade não seja anônima), suas respostas e o percentual de acertos pela turma e por aluno. Também pode-se salvar as questões e as respostas de cada aluno em um arquivo .pdf e compartilhá-lo com os alunos. Na aba “Resultados”, visualiza-se, em tempo real, as respostas dos alunos, o número de alunos na sala, etc.



Figura 5. Página inicial do Socrative “TEACHER”.

Criando um teste

Para iniciar um teste, o professor escolhe um teste na aba “Testes” (Figura 6) e, em seguida, escolhe o método de entrega e as configurações de teste.



Figura 6. Iniciando a atividade: escolha um teste (1) e defina o método de entrega e configurações do teste (2).

Existem três formas de método de entrega: 1) “Feedback instantâneo”: após definido o teste, os alunos respondem as perguntas em ordem e não podem alterá-las. O feedback é instantâneo, após cada pergunta. O professor monitora em tempo real o progresso dos alunos e suas respostas; 2) “Abrir a navegação”: é o método no qual os alunos podem navegar pelas perguntas, alterar as respostas e, ao final, enviar todos os testes e; 3) “Controlado pelo professor”: quando o professor controla o fluxo de perguntas, monitora as respostas e pode escolher a ordem das perguntas. Pode-se exigir o nome do aluno, embaralhar as perguntas, embaralhar as respostas, mostrar feedback da pergunta e a nota final em todos os métodos de entrega.

Para lançar ou criar um teste em sua conta de professor, você deve compartilhá-lo com os alunos. Assim que os alunos se conectarem à sala, eles verão uma mensagem "Esperando a próxima atividade começar". Uma vez que você lançar um teste, ele será automaticamente compartilhado com os alunos para que eles possam começar a executá-lo.

Durante a atividade, o professor poderá acompanhar a evolução dos alunos na aba “Resultados” e, após concluir, será gerado o relatório da atividade, com todas as informações e resultados, na aba “Relatórios”. O relatório fica vinculado a conta do professor no Socrative e também pode ser enviado para o e-mail cadastrado na conta.

Criando uma corrida espacial

Para criar uma corrida espacial, siga os seguintes passos:

1. Acesse a página inicial do Socrative.
2. Clique em “Corrida Espacial”.
3. Selecione o teste que deseja executar como uma “Corrida Espacial” (certifique-se de que o teste selecionado tenha perguntas com respostas corretas, para que os “foguetes” se movam) (Figura 7).

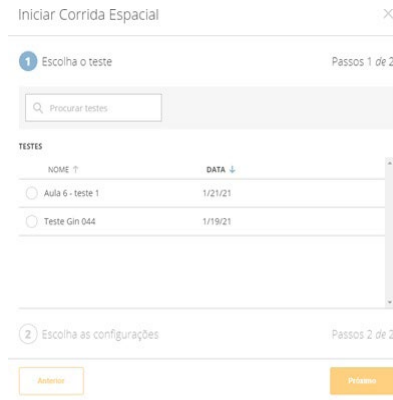


Figura 7. Escolha da “Corrida Espacial”.

4. Escolha suas configurações sobre como você gostaria de lançar a “Corrida Espacial”, como número de equipes, escolha automática ou do aluno, ícone e contagem regressiva (Figura 8).



Figura 8. Configurações da “Corrida Espacial”.

5. Para configurar a corrida espacial, escolha o número de equipes. Os alunos podem:

- a. Jogar sozinhos em seu próprio computador ou dispositivo móvel;
- b. Jogar em conjunto compartilhando um único computador ou dispositivo móvel;
- c. Jogar juntos na mesma equipe, mas respondendo em computadores ou dispositivos móveis separados.

6. Você pode selecionar para que os alunos escolham suas próprias equipes ou sejam aleatoriamente designados para uma equipe. Se você escolher auto-design e houverem mais alunos do que o número de equipes, o Socrative tentará dividi-los uniformemente entre as equipes;

7. Você também pode alterar o ícone (Figura 9) ou optar por ter um temporizador de contagem regressiva (a contagem regressiva pode ser de até 45 minutos e é um recurso da conta Socrative Pro).

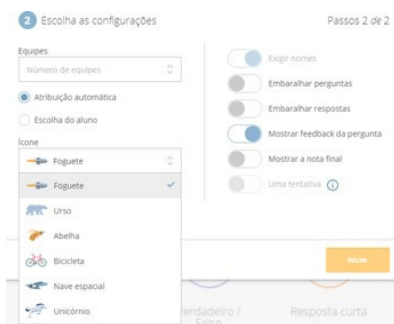


Figura 9. “Ícones” disponíveis na “Corrida Espacial”.

8. Em seguida, quando você e seus alunos estiverem prontos, clique em “Iniciar” para iniciar a atividade (Figura 10).

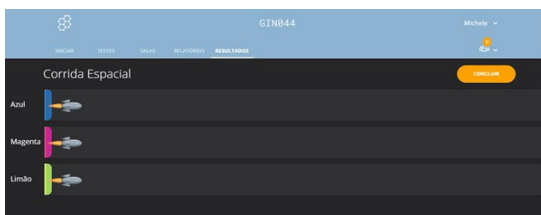


Figura 10. Visualização da “Corrida Espacial”.

9. Uma vez que você começar uma corrida, você será capaz de ver o progresso da equipe em sua guia “Resultados”. Você pode projetar sua tela, para que os alunos possam assistir seu progresso também.

10. Se você tiver um temporizador correndo, o tempo restante será mostrado em um cabeçalho verde. Você pode clicar no “X” no lado direito para remover o temporizador. Uma vez que o temporizador se esgote ou que o temporizador seja removido, a “Corrida Espacial” será concluída.

11. Caso não haja temporizador, quando terminar a corrida, clique em “Concluir”. Uma vez terminada, você poderá reunir relatórios para a atividade ou voltar para a aba “Iniciar”.

Criando uma pergunta rápida

A Pergunta Rápida (Figura 11) é um recurso que permite o professor fazer uma enquete rápida com os alunos que estão em sala de aula. Em uma sala de aula presencial, os professores ditam as perguntas em voz alta, o que também pode ser feito pela sala de aula virtual, ou pode-se escrevê-las no chat da plataforma escolhida para o ensino remoto. Os alunos podem, então, responder às perguntas através do Socrative.

Com perguntas de múltipla escolha, há até cinco opções de escolha de resposta diferentes para os alunos. O Socrative se propõe a tornar as atividades mais dinâmicas e aumentar a participação dos alunos, e uma plataforma intuitiva e fácil de trabalhar.

Bilhete de saída

Os bilhetes de saída são uma maneira eficaz de obter feedback ao final da aula, dando aos alunos a oportunidade de demonstrar o que aprenderam e para os professores terem certeza de que todos os objetivos de ensino foram cumpridos. Eles podem ser usados para ajustar tarefas de casa ou esclarecer quaisquer pontos discutidos em sala de aula, virtual ou presencial.

Os bilhetes de saída seguem sempre o mesmo formato com três perguntas:

1. Quão bem você entendeu o material de hoje?
2. O que aprendeu na aula de hoje?



Figura 11. "Pergunta Rápida" no Socrative.

3. Por favor, responda à pergunta do professor. Isso leva o aluno a responder à pergunta do professor que pode ser escrita no quadro, projetada em uma tela ou verbalmente dita em voz alta em sala de aula virtual ou presencial.

Para iniciar um bilhete de saída, clique em "Iniciar" e, em seguida, em "Ticket de saída". A medida que os alunos enviarem suas respostas, os resultados serão mostrados na guia "Resultados". Uma vez feito, clique em "Concluir" para coletar relatórios (Figura 12).

Exit Ticket Quiz

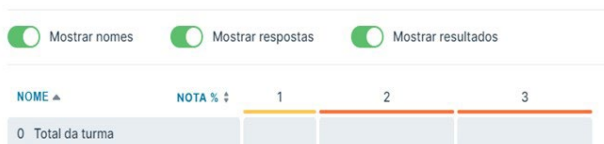


Figura 12. Resultados do "Ticket de saída".

SurveyMonkey

O SurveyMonkey é uma ferramenta prática para fazer pesquisas quantitativas e qualitativas com base na coleta de dados. Ideal para fazer formulários de Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC), dissertações ou teses. A plataforma oferece recursos simples e práticos para criar questionários na versão gratuita.

Fundada em 1999, por Ryan Finley, além de pesquisas personalizáveis, o SurveyMonkey provê uma suíte de programas back-end que inclui análise de dados, seleção de amostras, eliminação de vieses e ferramentas de representação de dados. Além de oferecer planos gratuitos e pagos para usuários individuais, também oferece opções para empresas de larga-escala, companhias interessadas em análise de dados, gerência de marca e marketing focado nos consumidores.

No entanto, a interface do site pode ser complicada justamente por apresentar recursos demais e mostrar constantes anúncios dos planos pagos. Neste capítulo, veja como criar um questionário no plano gratuito, além de usar os recursos de edição e categorização perguntas, criação de relações lógicas e visualização do resultado da pesquisa.

Criando um formulário no SurveyMonkey

Para criar uma nova pesquisa, clique em “Criar questionário” no canto superior direito da sua conta e escolha uma das seguintes opções (Figura 13):



Figura 13. Página inicial do SurveyMonkey. Clique em “Criar questionário” para iniciar um novo questionário.

1. Comece do zero: comece com uma página em branco. Você precisará adicionar perguntas usando as ferramentas na barra lateral esquerda para construir sua pesquisa. Compartilhe a pesquisa com “Minha equipe” que pode ser selecionada por padrão quando você criar uma pesquisa do zero. Se você não quiser compartilhar com todos, certifique-se de desmarcar a caixa ou gerenciar permissões de compartilhamento. Se você tem perguntas prontas e quer copiá-las e colá-las para sua pesquisa, selecione “Minhas perguntas já foram criadas” (Figura 14).

Dê um título para o questionário

Título do questionário

Categoria do questionário

Minhas perguntas já foram criadas.

Escolha como você quer coletar respostas

Comprar respostas segmentadas Usar meus próprios contatos

Escolha um formato de questionário (opcional) Qual é o melhor formato para mim?

<p></p> <p>Uma pergunta de cada vez</p> <p>Role automaticamente para a próxima pergunta</p>	<p></p> <p>Clássico</p> <p>Mostrar todas as perguntas de uma página de uma vez</p>	<p></p> <p>Conversa NOVA</p> <p>Transforme seu questionário em uma conversa de bate-papo</p>
---	--	---

Figura 14. Como configurar um questionário novo.

2. Copie uma pesquisa passada: Você pode criar uma cópia de uma pesquisa que está em sua conta (Figura 15). Dessa forma, você não precisa começar do zero ou alterar pesquisas passadas que já coletaram respostas. As perguntas da pesquisa, lógica, tema e outras configurações de design de pesquisa são levadas para a cópia, mas você precisará criar um novo coletor para enviar sua pesquisa.

3. Comece a partir de um modelo personalizável: Obtenha uma vantagem usando um modelo projetado pela equipe de especialistas em pesquisa do SurveyMonkey. Use o menu suspenso para procurar modelos por tipo para encontrar a pesquisa mais adequada para você (Figura 16). Se você está em uma equipe, você também pode navegar por modelos de pesquisa da sua equipe. Clique em qualquer modelo para saber mais sobre e visualize as perguntas da pesquisa.

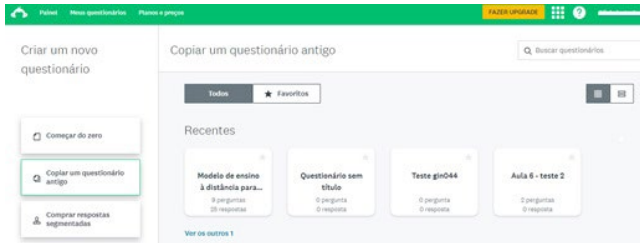


Figura 15. Copiar um questionário antigo.



Figura 16. Escolha um modelo personalizável.

Adicionando perguntas e páginas

Depois de criar sua pesquisa, use a barra lateral esquerda para adicionar suas próprias perguntas ou escolha perguntas pré-escritas do “Banco de Perguntas”. Você pode aplicar configurações de perguntas para personalizá-las ainda mais.

Se você tiver uma pesquisa longa, quebre-a em várias páginas. As páginas ajudam você a organizar sua pesquisa em seções, o que torna mais fácil para as pessoas responderem. Além disso, toda vez que eles avançarem para a próxima página, suas respostas anteriores serão salvas.

Se você estiver usando um modelo, revise a pesquisa para personalizar perguntas e opções de resposta para que seja relevante para seus objetivos de pesquisa. Por exemplo, você pode adicionar o nome específico do produto ou da empresa em que você está procurando feedback. Você também pode querer adicionar novas perguntas ou excluir perguntas que não são úteis para você.

Aplicando a lógica

Depois que suas perguntas e páginas de pesquisa são configuradas, é um bom momento para aplicar lógica à pesquisa. A lógica pode ajudá-lo a obter melhores dados, criando uma experiência de pesquisa mais personalizada para os pesquisadores.

Por exemplo, você pode usar a lógica de pular perguntas para controlar quais perguntas os usuários da pesquisa verão em seguida com base em suas respostas para perguntas anteriores. Ou, você pode usar a randomização de perguntas para reduzir o viés potencial na ordem que as perguntas são apresentadas.

Personalizando o design

Depois que suas perguntas e lógica estiverem configuradas, você pode se concentrar em afinar o visual e a sensação da sua pesquisa com as opções de design e exibição. Por exemplo, mostrar ou ocultar elementos na página de pesquisa, adicionar um logotipo ou criar um tema personalizado.

Visualizando e enviando a pesquisa

Sempre visualize sua pesquisa antes de enviá-la para que você possa pegar quaisquer erros ou problemas lógicos. Quando você estiver pronto para enviá-la, crie um coletor para obter respostas.

Formas para enviar a pesquisa

Depois de projetar e visualizar sua pesquisa, crie um coletor para enviá-lo. Você pode enviar uma pesquisa via URL, e-mail, obter respostas e outras formas (Quadro 1).

Como analisar os resultados da pesquisa

Você pode visualizar e analisar seus resultados a qualquer momento durante o processo de coleta na seção "Analisar resultados". Você pode ter uma visão resumida de seus dados, procurar respostas individuais, criar e exportar gráficos dinâmicos, usar filtro, comparar e mostrar regras para analisar visualizações e segmentos específicos de dados, exibir e categorizar respostas abertas e baixar facilmente seus resultados em vários formatos.

Quadro 1. Formas de enviar a pesquisa do SurveyMonkey.

Tipo de coletor	Descrição
Web Link	Crie um URL ou QR code vinculado à sua pesquisa para que você possa enviar ou postar em qualquer lugar.
Convite por e-mail	Envie convites personalizados por e-mail para seus contatos através do SurveyMonkey para rastrear quem responde e enviar e-mails de acompanhamento.
Mídias sociais	Poste sua pesquisa no Facebook, Twitter, LinkedIn.
Público alvo	Você pode comprar respostas através do SurveyMonkey Audience.
Pesquisa de campo	Colete respostas sem conexão à internet através do aplicativo SurveyMonkey Anywhere.
Mensagem de texto	Envie um SMS para seus contatos com o link da sua pesquisa.

Usando regras para analisar dados

Depois de visualizar os resumos gerais de perguntas, você pode criar regras para responder a perguntas mais específicas sobre seus dados. Filtrar, comparar e mostrar regras permitem que você se concentre em subconjuntos específicos de seus dados, para que você possa analisar seus resultados de uma maneira que seja mais significativa para você.

Os usuários pagos podem criar um número ilimitado de regras. Usuários gratuitos podem criar uma regra.

Exportações

Com qualquer plano pago, você pode baixar seus resultados em uma variedade de formatos. Você pode manter uma cópia off-line dos resultados da pesquisa, enviar as exportações para outros, baixar respostas individuais para impressão ou exportar

seus dados brutos para análise suplementar. As exportações estão disponíveis em planos pagos.

Conta e faturamento: como se inscrever ou atualizar a conta

Para se inscrever gratuitamente, acesse “Planos e Preços” e escolha o plano gratuito. Este plano tem um conjunto de recursos limitado. Você verá uma notificação em sua conta se precisar atualizar para um plano pago para usar um recurso.

Para se inscrever em um plano pago:

1. Vá para “Planos e Preços” e escolha um tipo de plano;
2. Crie um nome de usuário e senha e cadastre-se;
3. Selecione um método de pagamento e insira seus detalhes de faturamento;
4. Clique no botão para confirmar e pagar.

Atualizando uma conta existente

Para atualizar uma conta SurveyMonkey existente, faça login e escolha um plano pago em “Planos e Preços”.