

## O USO DO SOFTWARE GENIALLY NA PRÁTICA PEDAGÓGICA PARA FORMAÇÃO DE PROFESSORES EM TECNOLOGIAS DIGITAIS

### THE USE OF GENIALLY SOFTWARE IN PEDAGOGICAL PRACTICE FOR TEACHER TRAINING IN DIGITAL TECHNOLOGIES

LUCIANO CARNEIRO CARDOZO  
INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
lucianoc1006@gmail.com

MÁRCIA GONÇALVES DE OLIVEIRA  
INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
marcia.oliveira@ifes.edu.br

VANESSA BATTESTIN  
INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
vanessa@ifes.edu.br

**Resumo:** A formação de professores em tecnologias digitais tem assumido valorosa forma de melhorar o ensino e aprendizagem. A utilização de metodologias ativas com intencionalidade pedagógica pode favorecer o ensino de química através de uma prática educativa, utilizando o *software Genially*. O estudo de caráter exploratório e abordagem metodológica qualitativa, foi proposto utilizando as ferramentas e recursos disponíveis no *software*, para a construção de uma estratégia gamificada com objetivo de favorecer o processo investigativo, a partir de resoluções de problemas de ordem cotidiana. Os resultados revelaram que o *Genially* pode ser promissor para tornar as aulas atrativas e imersivas. Em relação ao *feedback* para finalidades avaliativas, o *software* não é indicado, pois não é possível mapear resultados. Apesar disso, apresenta grande relevância para a formação de professores no campo de tecnologias digitais, pois alicerça alternativas profícuas para melhoria do fazer profissional.

**Palavras-chave:** *Genially*. Metodologias Ativas. *Escape Room*. Química Orgânica. Gamificação.

**Abstract:** *Teacher training in digital technologies has been a valuable way to improve teaching and learning. The use of active methodologies with pedagogical intention can favor the teaching of chemistry through an educational practice, using the Genially software. The exploratory study and qualitative methodological approach was proposed using the tools and resources available in the software, to build a gamified strategy with the aim of favoring the investigative process, based on solving everyday problems. The results revealed that Genially can be promising for making classes attractive and immersive. Regarding feedback for evaluation purposes, the software is not recommended, as it is not possible to map results. Despite this, it is of great relevance for teacher training in the field of digital technologies, as it provides the basis for fruitful alternatives for improving professional practice.*

**Keywords:** *Genially*. Active Methodologies. *Escape Room*. Organic chemistry. Gamification.

## 1 INTRODUÇÃO

A prática educativa é uma contínua tomada de decisões e sendo assim, promover novas formas de aprendizagem que sejam mais atrativas e motivadoras têm grande valor no processo de ensino aprendizagem. Nesse contexto, a tecnologia já é uma aliada e atreladas a ela, as metodologias ativas fortalecem estratégias de inovação e são capazes de promover mudanças significativas, inclusive nos conteúdos que pelos métodos tradicionais não engajam os alunos para busca do conhecimento.

Para Moran (2004), a educação inovadora consiste em desenvolver um conjunto de propostas com a integração das tecnologias de forma criativa e menos tradicional. A atuação dos professores no ensino de química orgânica tem assumido postura engessada e abstrata, apresentando pouca conectividade com assuntos cotidianos, além de não engajar os alunos. Nesse sentido, é necessário discutir como utilizar *softwares* para a promover conhecimento através de metodologias ativas.

A utilização de *softwares*, conforme Lévy, (199) não significa apenas a inserção de novas “tecnologias intelectuais” na sala de aula. Ao contrário, na visão de Freitas (2009, p. 20), trazem novas formas cognitivas de pensar e aprender, representando uma radicalização em como lidar com o conhecimento. Uma das formas de romper esquemas e propor maneiras radicais de produzir conhecimento consiste na utilização de metodologias ativas, pois elas, conforme afirma José Moran (2015), aumentam a flexibilidade cognitiva, superando modelos rígidos e automatismos ineficientes. A utilização do *Genially* pode constituir uma prática inovadora amparada por metodologias. A justificativa para utilização do *Genially* é que esse *software* pode favorecer o engajamento dos alunos, sobretudo na sua capacidade de promover interatividade. No entanto, é necessário que sua implantação seja subsidiada por intencionalidade pedagógica.

Atendendo a prerrogativa de investigação, as salas de fuga na visão de Cleophas e Cavalcanti (2020), ainda são pouco utilizadas no ensino de química, demonstrando potencial para serem desbravadas e aplicadas com diversos temas ou conteúdos químicos. Essas salas (físicas ou digitais) também são denominadas *Escape Room*, e são baseadas em resolução de problemas de forma colaborativa e que devem ser resolvidos em um intervalo de tempo pré-estabelecido. No ensino de química essa

abordagem pode auxiliar na resolução de problemas. Dessa forma, o professor pode criar enredos a fim de conduzirem os alunos na imersão da realidade, com tomadas de decisões.

Em relação à temática escolhida, acredita-se o jogo *escape room* atende a proposta de engajamento aplicando tecnologias digitais e metodologias ativas, e consiste em ensinar utilizar os conhecimentos dos jogos para resolver problemas da vida cotidiana. Arelado a estas questões cotidianas, o ensino de química orgânica pode ser favorecido, pois materializa e torna real o conteúdo antes explorado de forma abstrata. Nessa perspectiva, o objetivo deste trabalho é avaliar como o software *Genially* pode contribuir na formação de professores, discutindo a sua aplicabilidade pedagógica. Para fins de materialização didática, utilizou-se a temática química orgânica e substâncias psicoativas como objeto de estudo deste trabalho.

## 2 TRABALHOS RELACIONADOS

Para fins de delineamento da pesquisa e mensuração da relevância da intervenção, realizou-se uma pesquisa no *Google Acadêmico* para busca artigos relacionados à temática da proposta. O trabalho intitulado: “*A utilização de atividades gamificadas e da ciência forense como metodologias ativas para o ensino de química durante o ensino remoto*” converge com a proposta aqui apresentada em relação a adoção da estratégia gamificada para uma aprendizagem mais significativa em Ciências. Dessa forma os conceitos de Química contextualizados à Química Forense se aproxima com a proposta aqui apresentada, no que tange a investigação sobre utilização de substâncias psicoativas, que é praxe de trabalho da perícia criminal. O termo “*ciência forense*” vai de encontro com a proposta apresentada, pois utiliza estratégia de investigação para resolução de problemas do cotidiano.

O trabalho: “*O uso da ferramenta digital escape room como recurso de ensino e aprendizagem de matemática nos anos finais do ensino fundamental*” assemelha-se com a nossa proposta, pois, apesar de trabalhar uma disciplina diferente, utiliza do recurso *escape room* digital e o *Genially* como instrumentos para potencializar a aprendizagem. O trabalho deste artigo difere dos trabalhos acima quanto a aplicação na formação de professores para utilização do *software Genially*, ou seja, para

além de uma aplicação, ele busca capacitar professores para o uso da tecnologia, com estratégias de gamificação, pautando-se no modelo de *escape room* para resolução de problemas, através de um processo investigativo. A originalidade pauta-se na possibilidade de atrelar a tecnologia a enredos pedagógicos criados pelo professor, que podem ser reais ou simulados, mas que no entanto, aproximam-se com a realidade dos alunos e os inserem na temática proposta, visto que as ferramentas utilizadas e a metodologia aplicada são imersivas.

### **3 PLANO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA**

O estudo, de natureza qualitativa e participante, compreende uma pesquisa exploratória, que, segundo Gil (2002, p. 41), “[...] tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses”. Quanto aos objetivos, almejou, por meio de uma prática educacional, a validação de um *software* na formação de professores, por meio de métodos ativos (gamificação), que favorecem o engajamento e a interatividade.

A atividade foi organizada segundo um plano de Intervenção Pedagógica, que consistia no planejamento do uso do software em uma prática educativa para trabalhar conteúdo de química orgânica e substâncias psicoativas. Dessa forma, a intervenção ocorreu no primeiro semestre letivo do ano de 2023, tendo como etapas: a discussão e curadoria; a construção do plano de intervenção e plano de aula; a aplicação da intervenção pedagógica e validação; escrita do relato de experiência.

A intervenção foi aplicada entre professores e cursistas (que também são professores) da disciplina de Tecnologias Educacionais II, de um Programa de Mestrado Profissional de Educação em Ciências. A escolha do público justifica-se pela necessidade de formar professores hábeis na utilização de tecnologias digitais no contexto educacional, de forma que estas não sejam adotadas no “uso pelo uso”, mas que haja intencionalidade pedagógica, fazendo conexões entre o que é real e virtual, contribuindo para uma nova forma de ensinar e aprender. Salienta que o grupo específico foi escolhido a fim atender os objetivos da disciplina, que consistia em apresentar as novas tecnologias, fazer curadoria dos *softwares* disponíveis e a formação de profissionais aptos para replicar as práticas

em suas realidades. O percurso metodológico baseou-se na apresentação das funcionalidades do *Genially* em uma prática educativa. A validação do *software* ocorreu mediante a apresentação e testagem da ferramenta pelos participantes desta pesquisa.

Em síntese, no **Planejamento** que ocorreu em dois encontros, foi realizada a sistematização da intervenção, com análise e discussões de artigos relacionados ao uso e validação de softwares no contexto educacional, curadoria de softwares para práticas educativas e escolha entre o grupo do que poderia proporcionar melhor experiência. Na etapa de **Construção** foi elaborada a apresentação e o *escape room* no *software Genially*, utilizando-se dos modelos disponíveis no site do *software Genially* para aumentar a interatividade.

Para atendimento da intencionalidade educacional, optou-se pela temática de substâncias psicoativas, a partir de histórias reais de crimes relacionados ao uso destas substâncias. O estudo de química orgânica predispõe o aprendizado das substâncias psicoativas e suas implicações na sociedade. Durante o planejamento e construção *Genially* foi proposta uma investigação, destacando como o *Genially* pode contribuir para o engajamento dos aprendizes, abordando e discutindo assuntos relevantes, diferente da forma habitual se observa e se reproduz em sala de aula.

Na **Aplicação** o professor e idealizador da intervenção pedagógica apresentou o *software Genially* e suas funcionalidades, e como parte integrante desta etapa, foi proposta a construção de uma imagem interativa de forma a promover interação e aprendizado prático do *software*. **A Validação** foi realizada de forma a aprimorar a intervenção pedagógica, através de um formulário de avaliação do *software* e suas contribuições para a prática docente. Além disso, incorporou-se a essa etapa a anotação no diário de bordo do pesquisador sobre impressões obtidas durante o processo. Entre elas, destaca-se o empenho e dedicação dos participantes na descoberta do caso proposto, e o potencial aparato do *Genially*, por meio de suas interatividades e temáticas diversificadas.

Um dos desafios da validação foi a criação pelos professores participantes do seu próprio *Genially*, sobretudo, a aproximação com as áreas de interesse. Isso justifica-se pelo fato da falta de tempo hábil para estruturação da proposta, o que reforça ainda mais a necessidade da prática ser pensada e

planejada, de forma intencional. Como instrumento de coleta de dados, foi utilizado um questionário do *Google Forms* sobre a utilização do *software* e sua aplicabilidade. Com perguntas fechadas e abertas, o questionário buscou explicitar as vantagens da utilização do *Genially* e formas de uso. Com o consentimento dos sujeitos, as respostas foram coletadas e discutidas neste relato.

#### 4 RELATO DE EXPERIÊNCIA

A apresentação do *software Genially* foi realizada em uma aula da disciplina de Tecnologias Educacionais II do programa de Mestrado EDUCIMAT/IFES. O pesquisador explanou sobre *software*, desde a etapa de cadastro à utilização dos recursos. Foram apresentados recursos interativos em forma de áudio, *links* e textos de forma a facilitar o cadastro no *software*. Estes tópicos apresentavam ainda o instrumento de validação da prática, por intermédio de um link do *Google Forms*.

A etapa de aplicação da intervenção ocorreu em um encontro em que o professor e idealizador da intervenção pedagógica apresentou, por meio de uma apresentação, as funcionalidades do *software*. Como forma de engajar os participantes, o material foi produzido de forma a instigar o interesse, com recursos interativos, transições de imagem e textos, e *layout* atrativo. Propôs-se a exploração dos recursos pelos professores, a fim de testar e validar o *software* de forma prática e interativa.

Findada a etapa da exposição dialogada, o professor e pesquisador apresentou por meio de uma atividade gamificada do tipo *escape room*, como trabalhar o *Genially* na prática pedagógica. Optou-se pela aplicação prática do *software* no conteúdo conceitual de substâncias psicoativas. O intuito dessa etapa foi mostrar que a ferramenta pode auxiliar professores das diversas disciplinas a pensar práticas intencionais, utilizando-se de metodologias ativas. Nesse sentido, o *escape room* criado, instigou os professores a descobrirem o tipo de substância psicoativa em um contexto criado. O *escape room* no *Genially* intitulado “*Descubra conosco: que substância é essa?*” possuía elementos gamificados, cenários, dicas e mistérios que permitiam a descoberta da substância relacionada. Essa etapa foi muito valiosa, pois houve grande engajamento, por meio da ludicidade da proposta.

A dinâmica foi estruturada contextualizando o uso de substâncias psicoativas, atrelando-o a um crime ocorrido em uma cidade do litoral do estado do Espírito Santo, no qual os envolvidos utilizaram drogas

e logo após, um dele teve cortes profundos na altura abdome em uma praia da região. O caso policial repercutiu em todo estado e ficou conhecido como “o crime da praia do ermitão”.

Todo mistério foi desvendado pela investigação civil, onde foi constatado que a namorada cometeu o crime após fazer uso da droga fentanil. O mistério real serviu de arcabouço para estruturação do *escape room* que consistia em desvendar o nome da droga envolvida no crime, para isso, o aluno deveria fazer leitura de pistas e interpretar dados para descoberta da substância relacionada. O objetivo dessa proposta gamificada foi criar conexões com os conceitos de química de uma forma mais dinâmica, permitindo ao aprendiz explorar de outras formas o conhecimento. Na terceira etapa, foi produzido um *escape romm* com a finalidade de promover interação e aprendizado software. Dessa forma, cada professor foi desafiado a criar um *Genially* sobre um tema de interesse.

Realizada a etapa de **aplicação** da proposta junto aos professores, foi realizada uma validação de forma a aprimorar a intervenção pedagógica e discutir a aplicabilidade do *Genially* em práticas pedagógicas. Foi aplicado um formulário simples para avaliação de *software* educacional na prática pedagógica proposta. O formulário foi constituído com quatro questões abertas e fechadas, e pretendia mensurar as inovações, os recursos de maior engajamento e possibilidades de utilização do software na prática docente, de forma a modificar e melhorar o fazer profissional.

#### 4.1. Resultados e Discussão

A validação do *software Genially* foi realizado pelo grupo de professores participantes desta pesquisa. Dessa forma, mediante as anotações no diário de bordo do professor pesquisador e observação participante, foi possível identificar a assimilação da ferramenta pelos docentes. Em relação às dificuldades apresentadas, considera-se àquelas oriundas da ausência de recursos tecnológicos, acesso à internet nas escolas e a transposição dos conteúdos para o *software*, ou seja, é necessário empo de planejamento do profissional para atender as demandas de uma educação conectada.

Como a explanação foi expositiva e dialogada, no decorrer do processo algumas questões emergiram, dentre elas podemos citar a pergunta do professor D quando apresentado sobre o tipo

de interatividade *Quizz*: “O software *Genially* possibilita identificar resultados quantitativos? ”. Em relação ao questionamento supracitado, podemos afirmar que o *Genially* não possui funcionalidade de mostrar resultados dos respondentes, e portanto, para finalidades avaliativas instantâneas ele não atende. A professora V perguntou sobre a “possibilidade de incorporar as produções do *Genially* em outras plataformas, como em cursos *Mooc*”. Em relação ao questionamento, o professor pesquisador respondeu que há possibilidade de incorporação, e ainda, é possível anexar o *Genially* sem a necessidade de direcionamento para outra página externa.

Em relação aos pressupostos da educação do século XXI, o *Genially* possibilita interatividade e o desenvolvimento de competências diversificadas. Uma das contribuições do *software* é a possibilidade de trabalhar conteúdos abstratos (como a química orgânica), nas variadas formas de exposição: vídeos, imagens, áudios e pequenos textos. Dessa forma, é indicado para o ensino da educação a distância, em que há certa dificuldade de prender a atenção dos alunos nos métodos tradicionais de exposição, como a leitura de capítulos de livros em arquivos *PDF*.

Os recursos interativos do *Genially* possibilitam sua utilização no contexto da educação especial, auxiliando nas práticas pedagógicas para atendimento aos alunos com deficiência, como os recursos de áudio que favorecem o aprendizado de pessoas surdas, ou ainda, as imagens interativas auxiliam estudantes com déficit de atenção e hiperatividade. Além disso, atende diferentes estilos de aprendizagem, permitindo personalização do ensino, uma das tendências educacionais da atualidade.

Sabemos que existem formas diversas de assimilar o conhecimento, com isso, os educadores devem ter a sensibilidade de propor estratégias que mais se adequam ao perfil do aluno. Por exemplo, ao utilizar imagens e vídeos interativos, o *software* proposto atende ao estilo de aprendizagem visual, em que os alunos aprendem melhor através de atividades que aguçam o sentido da visão. Os áudios, em formato de *podcast*, contribuem para o ensino de alunos de perfil auditivo, tolerantes a exposições em matérias de áudio. Os textos, links e páginas dentro do próprio *software* e direcionados atendem ao perfil de estudantes de leitura e escrita, esses adaptam-se melhor em explicações mais teóricas de artigos e livros. A cinestesia, perfil de estudante que aprende por meio de movimentos, pode ser

contemplado quando se propõe interatividades como passagem de tela, combinações de conceitos, mudanças de fase. Uma das características dos estudantes cinestésicos é a aprendizagem por meio de experiências, portanto, trabalhar questões reais atrai esse tipo de aluno.

Analisando a interação dos professores participantes da pesquisa e respondentes do formulário no *Google forms*, podemos dizer que os apontamentos e as impressões coletadas pelo professor pesquisador revelam que o *Genially* pode ser tornar um aliado na prática educativa, permitindo rearranjo de possibilidades. No entanto, estas devem ser pensadas e planejadas, de forma a criar estratégias aliciadoras e não coercitivas, ou seja, o aluno não deve fazer porque o professor propôs, mas sim porque sentiu-se instigado e atraído pela proposta. Com a finalidade de mensurar o interesse e a possibilidade de utilização do *Genially* na prática, foram propostas quatro questões no *Google Forms* que tratavam da aplicação, da inovação e das possibilidades do uso do *Genially*. As intervenções e os pontos de análise do formulário serviram para a validação do *software* educacional.

A questão 1 do tipo escala linear de 1 a 5, onde 1 representava não utilidade para a prática educativa e 5 relacionava o *Genially* como uma excelente alternativa para dinamizar aulas. Os respondentes afirmaram que o *software* revela-se com excelente para diversificar e dinamizar a prática educativa. A questão 2, também do tipo linear de 1 a 5, pretendia discutir as inovações da ferramenta. Sobre as inovações, três professores disseram que o *Genially* traz muita inovação na educação, no entanto, um professor afirmou que suas inovações são parciais, pontuando 4 na escala linear. Os autores Azevedo *et al.* (2021), se referindo à inovação afirmam o *software* promove o interesse dos estudantes pelas atividades e aulas, possibilitando o rompimento e a quebra de alguns paradigmas educacionais, propiciando o diálogo humanizado e construtivo da prática educativa.

As questões abertas 3 e 4, relacionava-se ao que mais chamou atenção no *software* (questão 3) e como utilizar o *Genially* para melhorar a prática docente, salientando a importância de listar formas de utilização (Questão 4). O professor D considerou o *Genially* “muito intuitivo, com facilidade de criação de recursos com animação”. Em relação a utilização na prática, salientou que a proposta do *escape room* é estimuladora, podendo ser replicada em suas aulas, “principalmente naquelas onde o caráter investigativo é preponderante”.

Sobre a possibilidade de incorporação em outras plataformas, como no *moodle*, “é um ponto positivo da ferramenta, principalmente pelo fato dos cursistas não precisarem possuir o *login*”. Já em relação à avaliação e não realização de relatórios, o *Genially* “é um ponto a ser levado em consideração, caso o professor precise de um *feedback*, nesse sentido deverá utilizar uma outra ferramenta em conjunto” (Professor D). A professora F pontuou sobre a “*quantidade de recursos [...] em apenas uma apresentação*”. Reforçou que, com o *software* há a possibilidade de melhorar apresentações, renovar os recursos utilizados, criar jogos mais atrativos e síntese de informações importantes para os alunos.

A professora V considerou o *Genially* como “*ferramenta de simples utilização, que permite uma infinidade de possibilidades, e que os templates disponíveis contribuem para a criação de diversas atividades*”. Pontuou ainda que “um ponto muito positivo é poder incorporar no *Moodle*. Assim, os alunos de um curso a distância podem estar dentro de sua sala virtual e utilizar recursos interativos criados no *Genially* sem precisar sair da sala e sem a necessidade de ter um *login* na ferramenta”. No entanto, assim como o professor D, salientou que “*como limitação, não é um bom instrumento para medir o aprendizado dos alunos e os pontos em que precisa melhorar*”. A professora sintetiza dizendo que o *software* é “ótimo para motivar, prender a atenção e deixar o aprendizado muito mais atrativo”.

A Professora M considerou a diversidade de recursos disponíveis na plataforma, de fato, o *Genially* apresenta inúmeras possibilidades. Quanto à aplicabilidade para uma aprendizagem inovadora e eficaz, a professora indicou que o *Genially* pode ser utilizado na criação de microaulas gamificadas.

Em relação ao objetivo deste trabalho, conclui-se que o *software Genially* contribui na formação de professores, pois torna-se mais uma possibilidade de aplicação pedagógica, com potencial engajamento. Dessa forma, o educador, precisa ter consciência da materialização didática dos recursos, ou seja, cabe ao professor, integrar as tecnologias nas mais diversas situações.

Em relação à utilização de metodologia ativa com o objetivo de gamificar o *software* pode-se afirmar que contribui para o engajamento dos aprendizes, pois utiliza-se de estratégias e características dos jogos para resolução de problemas, sendo totalmente replicáveis em qualquer conteúdo conceitual.

Corroborando com os resultados discutidos, conclui-se que o *Genially* é uma tecnologia digital que pode auxiliar a prática pedagógica, servindo de plano para estruturação de outras propostas, tendo metodologias ativas como percurso metodológico. Conforme respostas dos participantes, a dinamização, a inovação, a facilidade de uso e a incorporação em outras plataformas fazem do *software* uma valorosa ferramenta de potencial replicabilidade em outros contextos.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Algumas questões emergem quando se leva em consideração a utilização do *software* no contexto educacional. Estas revelam que a facilidade de acesso e interatividade proporcionada pelo *Genially* abre um amplo espectro de utilização nas mais variadas práticas educativas. No entanto, em relação ao *feedback* fornecido, ele deixa a desejar, pois necessita de intervenção rotineira do professor, sendo inviável sua utilização como forma de mensurar o aprendizado em processos avaliativos. Para superar esse limitante, pode ser incorporada à prática a utilização de *softwares* de *feedbacks instantâneas*, como o *Google Forms* ou outros *softwares* como o *Word Wall*, uma ferramenta de gamificação de fácil utilização e que pode ser incorporado ao *Genially*.

A inserção de metodologias ativas atrelada às tecnologias digitais gamificadas promovem mudanças significativas na aprendizagem, sobretudo em tempos que os jogos virtuais têm reforçado muitos comportamentos sociais, alguns deles que precisam ser discutidos, como a utilização de jogos que incitam a violência escolar. Com isso, o *Genially* através de suas ferramentas pode ser utilizado nas práticas educativas contextualizando-se fatos e acontecimentos, introduzindo e correlacionando assuntos. O recurso de imagens interativas, por exemplo, serve como contextualização e levantamento de conhecimentos prévios dos estudantes acerca das mais variadas temáticas.

Por outro lado, reforçar atitudes valorosas de combate às drogas têm potencial impacto, pois com os jogos é possível possibilitar a tomada de decisões. Capacitar professores no uso de *Genially*, adaptando-o para o contexto educacional, possibilita criação de cenários relacionados às vivências do cotidiano. O conteúdo de substâncias psicoativas é um exemplo, pois saber distinguir o que é bom, lícito e saudável é parte da capacidade de enxergar a sua volta, sobretudo nos problemas sociais

causados pelo desconhecimento dos potenciais efeitos das substâncias psicoativas, contribuindo para dependência química. Em outros âmbitos, o *Genially* pode ser utilizado para abordar questões sociais diversas, no entanto, é necessário um arcabouço metodológico a ser criado pelo professor.

Os resultados mostraram que os educadores têm interesse pelo conhecimento de novas tecnologias, e que o compartilhamento de práticas pode contribuir para vencer os conflitos e os desafios provocados pela inserção de novas tecnologias em sala de aula. Durante a aplicação do *Genially* os participantes mostraram-se engajados no desenvolvimento da proposta, afim de resolver o problema a ser desvendado. Algumas falas dos professores relevaram a possibilidade de replicabilidade da proposta em outros contextos, inclusive a indexação em outras plataformas, como em cursos *MOOCs*.

O relato aponta a possibilidade de estudos na área, e dessa forma, a proposta apresentada neste artigo, pode servir de estímulo para a adoção de estratégias mais engajadoras no uso de tecnologias, pois reforça a intencionalidade das práticas, para além de saber usar a tecnologia, mas sim, usá-la para resolver problemas reais, tornando o ensino aprendizagem consolidado e significativo. A necessidade de disseminar intervenções pedagógicas valorosas como esta, podem contribuir para a melhoria das práticas educativas, distintas das que já estamos habituados a conceber e replicar no cotidiano. Dessa forma, a formação continuada docente, seja em *workshops*, na colaboração entre professores ou criação de comunidades de práticas, pode expandir territórios, alcançando mais profissionais e qualificando-os para novas metodologias atrativas e engajadas.

## 6 REFERÊNCIAS

AZEVEDO, C. A. ; SILVA, A. A. ; CUNHA, M. E; SILVA JÚNIOR, C. A. B. . Genially: gamificação como ferramenta didática no ensino remoto emergencial. In: VII Congresso Nacional de Educação, 2021, Online. **Anais VII CONEDU- CONEDU em casa**, 2021.

CLEOPHAS, M. das G.; CAVALCANTI, E. L. D. **Escape Room no Ensino de Química**. Química Nova Na Escola, 42, 45–55, 2020.

DA SILVA SANTOS, R. C.; MONTEIRO MARQUES, M. A utilização de atividades gamificadas e da Ciência Forense como metodologias ativas para o Ensino de Química durante o Ensino Remoto. **Revista Insignare Scientia - RIS**, v. 5, n. 2, p. 397-412, 23 jun. 2022.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. 200 p.

FREITAS, Maria Teresa. A formação de professores diante dos desafios da cibercultura. In: FREITAS, Maria Teresa. (Org.). **Cibercultura e Formação de professores**. 01. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 1993.

MORAN, José Manuel. **A contribuição das tecnologias para uma educação inovadora**. Contrapontos- Volume 4- n. 2- p. 347-356- Itajaí, maio/ago. 2004.

MORAN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

SANTOS, Rayanne Cristina da Silva. A utilização de atividades gamificadas e da Ciência Forense como metodologias ativas para o Ensino de Química durante o Ensino Remoto. **Revista Insignare Scientia**. Rio de Janeiro, Mai./Ago. 2022. Disponível em: <https://periodicos.uuffs.edu.br/index.php/RIS/article/view/13009>

MEDEIROS, I. A. de A.; NERES, R. L.; DE SOUSA, R. N.; RODRIGUES, R. dos S.; DA SILVA, V. A.; VIEIRA, F. das C. O uso da ferramenta digital escape room como recurso de ensino e aprendizagem de matemática nos anos finais do ensino fundamental / The use of the digital tool escape room as a resource for teaching and learning mathematics in the final years of fundamental education. **Brazilian Journal of Development**, [S. l.], v. 7, n. 4, p. 37840–37851, 2021. DOI: 10.34117/bjdv7n4-309. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/28114>. Acesso em: 2 mar. 2024.