



## DISCUTINDO O ENEM ATRAVÉS DA INTERATIVIDADE: MEDIAÇÃO DIDÁTICA POR MEIO DE PLATAFORMAS DIGITAIS.

Francisco Miguel Marques Rodrigues <sup>1</sup>  
Filipe Gutierre Carvalho de Lima Bessa <sup>2</sup>

### RESUMO

O presente trabalho consiste em discutir através da concepção didática da gamificação, questões propostas pelo Exame Nacional do Ensino Médio (Enem), que tem por objetivo avaliar o desempenho dos alunos ao fim da escolaridade básica e ajudá-los a ingressar no ensino superior. Torna-se indiscutível a importância que a mediação didática através da gamificação nos últimos anos tem sido uma forte aliada do processo de ensino e aprendizagem. Com isso, o surgimento das plataformas digitais, como o *Socrative*, que funciona como um quiz, vem ganhando força nas aulas. Participaram deste ensaio um total de 45 alunos das turmas de 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio, de uma escola pública da rede estadual do município cearense de Sobral, por ocasião das atividades previstas pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à docência (Pibid). Essa plataforma tornou-se uma importante ferramenta para os docentes pois a mesma é de fácil manuseio e indica parâmetros de rendimentos dos alunos por questão ou assuntos, facilitando a avaliação, e ao final apresenta um ranqueamento dos estudantes, que traz uma maior interatividade entre professor e aluno, estimulando a participação nas atividades propostas e gerando conhecimentos para os mesmos. Observou-se que ao utilizar a plataforma *Socrative*, estimulando a competitividade e interação entre os alunos, foi um momento de muita produtividade, fazendo-se necessário a contextualização temática com questões atuais, nas quais os alunos puderam desenvolver interlocuções e associações. Destaca-se que os discentes puderam observar seus índices de rendimentos, que podem ser mostrados na plataforma, facilitando o gerenciamento de seus estudos. Dessa maneira, fica claro a necessidade de adaptação/adequação de práticas pedagógicas que se conectem com a linguagem e cenários dos alunos, à exemplos de aplicativos e plataformas interativas que se tornam importantes e de grande ajuda para os professores e que geram alto índice de conhecimento para os alunos.

**Palavras-chave:** Competitividade, Pensamento Crítico, Gamificação, Plataformas Interativas.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Biologia da Universidade Estadual Vale do Acaraú- UVA, [miguelbio399@gmail.com](mailto:miguelbio399@gmail.com);

<sup>2</sup> Professor orientador: Mestre, Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA, [filipe\\_carvalho@uvanet.br](mailto:filipe_carvalho@uvanet.br)