

Plataforma Genially para a elaboração de materiais educacionais interativos

Pâmela de Castro¹, Paulo V. S. Magalhães¹, Ana Letícia de S. Lourinho¹, José Aires C. Filho¹ e Raquel S. Freire¹

¹Instituto Universidade Virtual (IUUVI) – Universidade Federal do Ceará (UFC)
60.440-900 – Fortaleza – CE – Brasil

pameladecastro@ufc.br, paulomagalhaes1206@gmail.com,
aires@virtual.ufc.br, analeticiasl@alu.ufc.br, freire@virtual.ufc.br

Resumo. *A oficina trabalha a aplicação web Genially, com o objetivo de mostrar aos docentes de diferentes níveis e áreas a criação de materiais educacionais interativos. A proposta inclui estudos de caso, exemplos e tutoriais para explorar funcionalidades como narrativas gamificadas, slides interativos, questionários, infográficos multimídia e jogos point and click. A iniciativa responde à crescente demanda gerada pela digitalização do ensino, incentivando a atualização das práticas pedagógicas. Com caráter teórico-prático, a oficina oferece ferramentas e estratégias para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, utilizando um recurso digital gratuito, dinâmico e acessível.*

1. Objetivos da Atividade

A pesquisa tem como objetivo central a realização de uma oficina com duração de quatro horas, destinada à formação de docentes no uso da plataforma *Genially* como recurso pedagógico versátil, aplicável à criação de Recursos Educacionais Digitais (RED), ou seja, "entidades digitais produzidas especificamente para fins de suporte ao ensino e à aprendizagem" [Ramos, Teodoro, Ferreira, 2011, p. 13], a partir da ferramenta proposta.

A plataforma *Genially* consiste em uma aplicação web desenvolvida na Espanha, que permite a criação de conteúdos interativos e multimídia de forma intuitiva e acessível, sem a necessidade de conhecimentos avançados em design ou programação. Conforme Prado e Cruz (2024) essa ferramenta tem se tornado bastante utilizada no âmbito educacional, uma vez que possibilita a elaboração de apresentações dinâmicas, infográficos, jogos, quizzes, vídeos e outros recursos visuais.

De acordo com Maraes, Ellensohn e Barin (2022), a plataforma *Genially* desempenha um papel significativo na criação de soluções inovadoras para a apresentação de conteúdos em contextos educacionais. Em sua pesquisa, os autores desenvolveram um jogo digital narrativo no formato RPG, intitulado Ilha das Funções Quadráticas: uma proposta de jogo digital utilizando o *Genially*. Tanto professores quanto alunos têm a possibilidade de elaborar seus próprios jogos e atividades gamificadas na plataforma, promovendo novas práticas pedagógicas que tornam o ensino da matemática mais envolvente e significativo. A partir da aplicação do recurso

criado e apresentado no estudo, os pesquisadores concluíram que ele possui um grande potencial para apoiar o ensino da matemática, assim como de outras disciplinas.

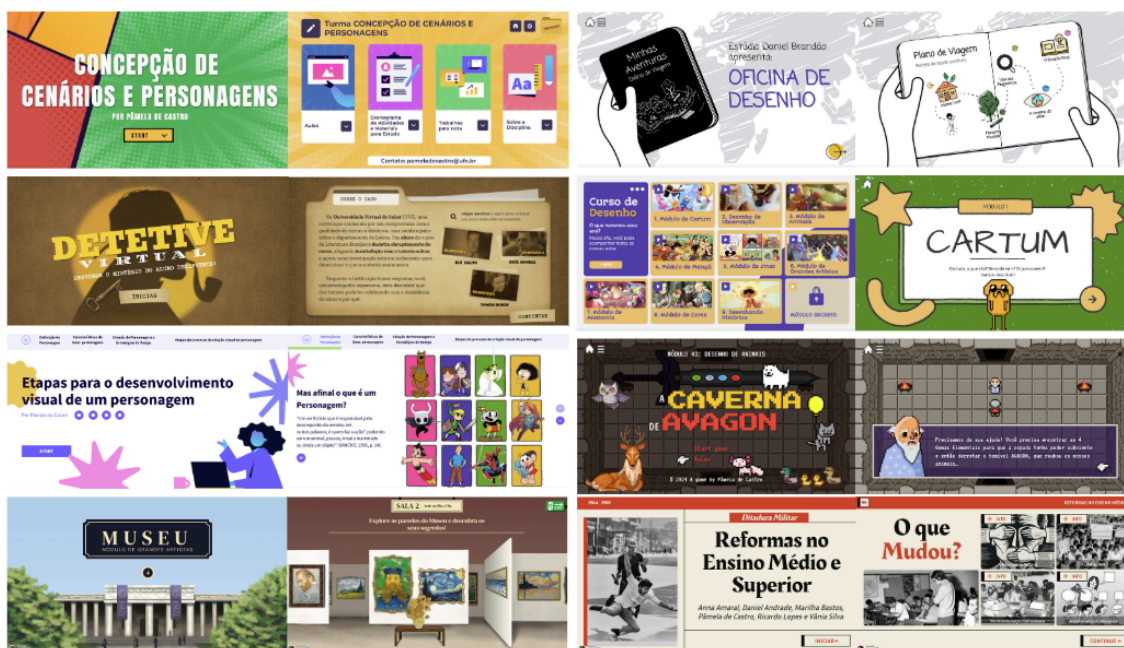
A proposta se justifica no atual contexto de crescente digitalização do ambiente escolar, no qual as tecnologias da informação e comunicação ampliam significativamente as possibilidades do processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, como destacam Camargo e Daros (2021), a ampla disponibilidade de dados e informações no meio *on-line* exige repensar as práticas educativas, priorizando o desenvolvimento de competências e habilidades em detrimento da simples transmissão de conteúdos.

Foram definidos como objetivos específicos da oficina: (i) elucidar dúvidas dos docentes sobre o funcionamento da plataforma *Genially*; (ii) apresentar múltiplas possibilidades de aplicação pedagógica da ferramenta explorada, apoiada a prática docente; (iii) propor exercícios práticos que incentivem os participantes a criar um projeto de interesse próprio, consolidando os conhecimentos adquiridos. Para atingir tais objetivos, será adotada uma abordagem baseada nas metodologias ativas de aprendizagem, com ênfase na Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), conforme discutido por Bacich e Moran (2017).

2. Metodologia

A oficina estrutura-se em dois momentos distintos e complementares. No primeiro, com duração de duas horas, a plataforma *Genially* é apresentada, contemplando a demonstração de seu funcionamento e a exposição de exemplos concretos de projetos (Figura 1) desenvolvidos a partir dos recursos que a ferramenta disponibiliza.

Figura 1. Exemplos de Mídias criadas a partir da plataforma *Genially*



Fonte: Montagens e criações por Pâmela de Castro

O segundo momento, também com duração de duas horas, destina-se à aplicação prática dos conhecimentos adquiridos, por meio da criação de um projeto original elaborado pelos participantes. Nessa etapa, ocorre acompanhamento contínuo dos proponentes da oficina, com fornecimento de suporte técnico e pedagógico, esclarecimento de dúvidas e orientação para a utilização estratégica dos recursos da plataforma, visando maximizar a qualidade, a relevância e o potencial pedagógico dos materiais produzidos.

Etapas da primeira porção da oficina:

- **Apresentação dos facilitadores (5 minutos):** Breve introdução dos realizadores da oficina, com destaque para suas áreas de atuação, experiência com tecnologias educacionais e objetivos da atividade.
- **Contextualização sobre o uso de mídias digitais na educação (25 minutos):** Exposição sobre a relevância do uso de tecnologias digitais no contexto educacional contemporâneo. Abordagem de aspectos como o engajamento discente, a ampliação da autonomia na aprendizagem e o papel das ferramentas digitais na mediação pedagógica.
- **Apresentação da plataforma *Genially* (40 minutos):** Demonstração das principais funcionalidades da ferramenta, incluindo a criação de apresentações interativas, infográficos, jogos, *quizzes* e outros recursos multimodais. Ênfase no potencial da plataforma para promover aprendizagem ativa e experiências significativas.
- **Personalização de templates (20 minutos):** Orientações práticas sobre como adaptar modelos prontos da plataforma *Genially* para diferentes objetivos pedagógicos, destacando aspectos como identidade visual, navegação interativa, inserção de conteúdos multimídia e organização da informação.
- **Exemplos de aplicações pedagógicas (10 minutos):** Apresentação de recursos autorais desenvolvidos pelos proponentes da oficina, incluindo sites educacionais, jogos interativos, infográficos, slides e questionários. Utilização de exemplos para inspirar os participantes e demonstrar a diversidade de aplicações possíveis com a ferramenta.
- **Sessão de perguntas e esclarecimentos (20 minutos):** Espaço dedicado à resolução de dúvidas, comentários e discussões, a fim de preparar os participantes para a etapa prática da oficina.

Etapas da segunda porção da oficina:

- **Revisão e orientações iniciais (20 minutos):** Recapitulação dos principais conceitos abordados na etapa teórica, apresentação das diretrizes para elaboração

do projeto autoral, definição do tema e planejamento da estrutura do recurso digital, com extensão entre 3 e 10 telas.

- **Desenvolvimento prático do projeto (80 minutos):** Espaço dedicado à criação de recursos educacionais digitais interativos pelos participantes, com aplicação das funcionalidades da plataforma Genially. Durante esse período, os facilitadores oferecem suporte individualizado, esclarecimento de dúvidas técnicas e orientação sobre estratégias pedagógicas e estéticas para o aprimoramento dos projetos.
- **Compartilhamento e troca de experiências (20 minutos):** Momento reservado à apresentação breve dos projetos em andamento pelos participantes, promovendo discussões colaborativas e enriquecimento coletivo da prática docente com o uso de tecnologias digitais.

3. Público-Alvo

O público-alvo da oficina inclui professores atuantes em diferentes níveis de ensino, da educação básica ao ensino superior, independentemente da área de formação ou especialização, que apresentam interesse em ampliar práticas pedagógicas por meio da incorporação de recursos tecnológicos.

A oficina destina-se a educadores que buscam utilizar uma ferramenta on-line, gratuita e de fácil acesso, para desenvolver materiais educacionais digitais interativos e diversificados, como apresentações dinâmicas, jogos educativos, infográficos, questionários e narrativas multimídia. Os recursos têm aplicação em sala de aula, com objetivo de potencializar o engajamento dos estudantes, diversificar estratégias de ensino e promover experiências de aprendizagem mais atrativas e significativas.

4. Recursos Necessários

Para a realização da oficina, são necessários os seguintes recursos de infraestrutura física: sala equipada com computadores com acesso à internet e projetor multimídia, utilizados na condução da etapa expositiva. Além disso, incluem-se materiais auxiliares, como papéis, lápis e canetas para quadro branco, fornecidos pela equipe organizadora da oficina.

Referências

- BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2017
- CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. A Sala de Aula Digital: Estratégias Pedagógicas para Fomentar o Aprendizado Ativo, Online e Híbrido. Porto Alegre: Penso, 2021.
- MORAES, F. D.; ELLEN SOHN, R. M.; BARIN, C. S. ILHA DAS FUNÇÕES QUADRÁTICAS: UM JOGO DIGITAL DESENVOLVIDO COM O USO DO GENIALLY. Revista Brasileira de Ensino de Ciências e Matemática, [S. l.], v. 5, n. especial, 2022. DOI: 10.5335/rbecm.v5iespecial.12936. Disponível em: <https://seer.upf.br/index.php/rbecm/article/view/12936>. Acesso em: 10 ago. 2025.
- PRADO, Luciana Augusta Ribeiro; CRUZ, Dulce Márcia. ANÁLISE DAS PLATAFORMAS DIGITAIS PARA A CRIAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS: UM ESTUDO SOBRE USABILIDADE, ACESSIBILIDADE E PRIVACIDADE EM WORDWALL, GENIALLY E INTERACTY. Anais CIET:Horizonte, São Carlos-SP, v. 7, n. 1, 2024. Disponível em: <https://ciet.ufscar.br/submissao/index.php/ciet/article/view/2831>. Acesso em: 10 ago. 2025.
- RAMOS, J. L., TEODORO, V. D., & FERREIRA, F. M. (2011). Recursos educativos digitais: reflexões sobre a prática. Cadernos SACAUSEF VII, 11-34.