

MODULE ESTUDANTES

ATIVIDADE 2. GAMIFICAÇÃO: CONSTRUIR UM QUIZ

- **TEMPO SUGERIDO:** 60m.
- **RECURSOS:** Computador, Tablet ou telemóvel, Plataforma Nearpod ou similar (google forms; mentimeter, etc.) Nota: Utilizar os recursos menos restritivos possíveis para os alunos com doenças raras e/ou degenerativas, permitindo-lhes realizar tarefas em colaboração com os seus pares.
- **LÍNGUAS:** ING / ESP / POR.

INTRODUÇÃO:

A gamificação oferece inúmeras vantagens para melhorar os resultados da aprendizagem. Ao incorporar elementos de jogo nas atividades educativas, a gamificação aproveita a inclinação natural das crianças para o jogo e envolvimento. Aumenta a motivação, tornando a aprendizagem mais agradável e encorajando a participação ativa. A gamificação também promove o pensamento crítico, a capacidade de resolução de problemas e a criatividade à medida que os alunos navegam por cenários baseados em jogos e ultrapassam desafios. Construir um Quiz com os alunos pode ser uma atividade colaborativa e envolvente que promove a aprendizagem ativa.

OBJETIVOS:

- Utilizar recursos digitais para apoiar a aprendizagem.
- Incentivar nos alunos as competências de trabalho colaborativo.
- Utilizar tecnologias abertas e gratuitas que facilitem a organização de ideias.

SEQUÊNCIA DE ATIVIDADE:

Definir o conteúdo curricular ou tema a abordar:

Comece por discutir os tópicos que o Quiz irá abranger. Defina claramente os conhecimentos que o Quiz deve avaliar para garantir o alinhamento com o currículo e os resultados de aprendizagem. Se alguma criança utilizar dispositivos de assistência, como uma cadeira de rodas ou tecnologia adaptativa, certifique-se de que a sala de aula é acessível e organize os lugares para acomodar o seu equipamento.

Brainstorming de perguntas do Quiz:

Envolve os alunos numa sessão de brainstorming para criar perguntas de Quiz relacionadas com o tema. Incentive-os a pensar de forma crítica, a recordar informações importantes e a elaborar perguntas que abranjam diferentes aspetos do tema. É essencial que as perguntas variem em complexidade para acomodar as diversas aprendizagens e capacidades da turma. Esta inclusão garante que todos os alunos podem participar e sentir-se desafiados de forma adequada.

Rever e organizar as perguntas:

Rever as perguntas criadas pelos alunos e organizá-las em diferentes categorias ou níveis de dificuldade, se necessário. Colaborar com os alunos para editar e rever as perguntas. Verifique a clareza, a exatidão e a adequação.

Construir o Quiz:

Os quizzes podem ser concebidos utilizando plataformas digitais. Explore as plataformas ou aplicações disponíveis que permitem a criação e administração de questionários. Fornecer acesso à plataforma ou aplicação em linha onde Quiz está alojado e orientar os alunos no processo de início de sessão e configuração.

Aplicar o Quiz:

Considere a possibilidade de dar mais tempo às crianças para completarem o Quiz, se necessário. Dar tempo extra pode garantir que as crianças têm oportunidade suficiente para ler e responder às perguntas sem se sentirem apressadas.

Rever e discutir os resultados:

Analise os resultados do Quiz com os alunos, concentrando-se no desempenho individual e coletivo. Inicie um debate na turma para refletir sobre o teste, abordar quaisquer ideias erradas e reforçar conceitos-chave. Incentive os alunos a partilharem as suas ideias e perceções.

MODULE ESTUDANTES

ATIVIDADE 2. GAMIFICAÇÃO: CONSTRUIR UM QUIZ

RECURSOS:

- Computador, Tablet ou telemóvel, Plataforma Nearpod ou similar (google forms; mentimeter, etc.) Nota: Utilizar os recursos menos restritivos possíveis para os alunos com doenças raras e/ou degenerativas, permitindo-lhes realizar tarefas em colaboração com os seus pares.

