

Aprendizagem colaborativa e gamificação: algumas ferramentas e aplicações

Conteúdos

Ferramentas/ aplicações: Nearpod, Padlet e Kahoot

Numa perspetiva de utilização pelas bibliotecas escolares e em contexto de sala de aula, foram explicitadas as potencialidades e funcionalidades e propostas atividades a realizar pelos formandos para cada uma das ferramentas/ aplicações.

Nearpod

Descrição

Aplicação que permite criar apresentações com conteúdos (texto, vídeo, imagem, som, slideshow, páginas Web) e atividades (questões abertas, quizz, votações, desenho, completar texto) que funcionam de forma síncrona nos dispositivos do professor e dos alunos. O professor controla totalmente a apresentação dos conteúdos e atividades, vinculando toda a turma à mesma etapa. O Professor e os alunos recebem feedback imediato dos resultados e o professor pode exportar os relatórios das atividades.

Combina, numa solução integrada, apresentação interativa, colaboração e avaliação.

Exploração de uma apresentação: *Aprendizagem colaborativa com Nearpod*

Tarefa realizada pelos formandos: cada colega/ par de colegas criou um Nearpod em que inseriu um texto ou uma imagem e propôs uma atividade (questão aberta, quizz) relacionada com o conteúdo adicionado.

Padlet

Descrição

Ferramenta interativa que permite criar murais onde é possível introduzir textos, vídeos, imagens, som e ligações para páginas Web. Os murais podem ser partilhados. Permite a construção/ aprendizagem colaborativa e a definição de diferentes níveis de participação/gestão.

Foi feita uma demonstração de criação de um mural com o Padlet.

Tarefa realizada pelos formandos: cada colega/ par de colegas criou um Padlet em que inseriu diversos tipos de conteúdo (vídeos, texto, imagens....).

Kahoot

Descrição

Permite realizar atividades interativas e obter, de forma imediata, respostas e contributos dos alunos, através do uso de um dispositivo digital (PC, tablet, smartphone). Podem ser criados quizz, fóruns de discussão e questionários. Nas questões podem ser inseridos vídeos e imagens. Os resultados são disponibilizados no final de cada sessão do jogo e podem ser descarregados pelo professor.

Tarefa realizada pelos formandos: cada colega/ par de colegas criou um quiz no Kahoot.