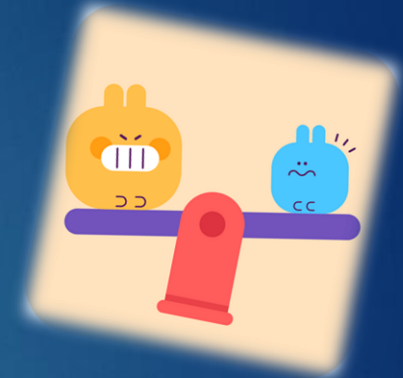


Conversas ao fim de tarde na



Plataforma de aprendizagem



Rita Proença

O que é?

- Plataforma de aprendizagem baseada na criação de jogos lúdicos online;
- Rever os conteúdos lecionados;
- Estudo autónomo.

Pré-requisitos

- Registo na plataforma (e-mail e palavra-passe);
- Conhecimentos de inglês.

Vantagens

- Modo gratuito não tem limite de jogos;
- Intuitivo;
- Permite trabalhar várias competências.

Desvantagens

- No modo gratuito:
- os jogos ficam “públicos”;
 - apenas permite a criação de um tipo de jogo.

Em contexto educativo

- Permite rever os conteúdos estudados de forma divertida e lúdica;
- Possibilita o desenvolvimento da expressão oral;
- Promove o trabalho em grupo, o debate, a partilha e aceitação de ideias entre os vários alunos da turma/equipa;
- Promove a criatividade;
- Motiva os alunos para a aprendizagem por ser divertida;
- Ótima para os minutos finais da aula para voltar a cativar a atenção dos alunos;
- Permite avaliar a progressão dos alunos quando utilizam a plataforma para estudo autónomo.

Desafios

- “Ruido” em sala de aula;
- Mudanças de pontuação ao longo do jogo.

**Como construir
o jogo?**

Como jogar?

Conversas ao fim de tarde na



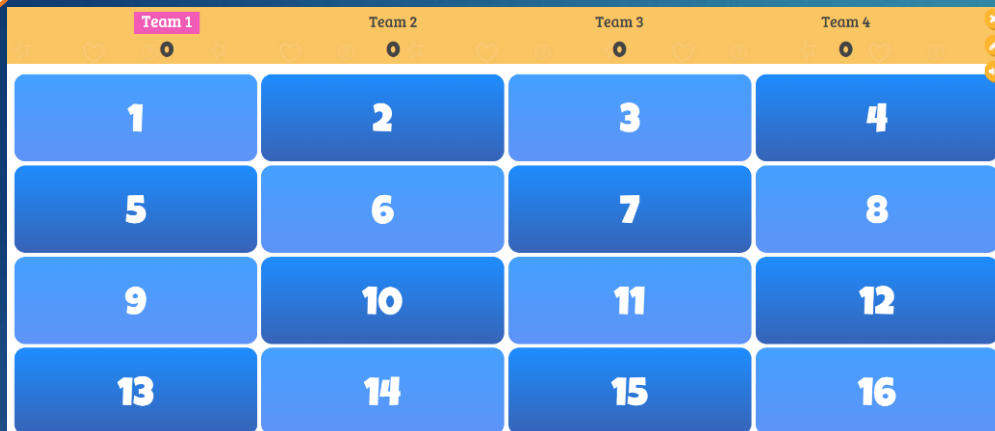
A screenshot of the educom web interface. On the left is a sidebar with a teal header "9 games" and a search bar. Below are buttons for "Games", "Folders", "Likes", and "Following". At the bottom of the sidebar are two teal buttons: "New game" and "New folder". A yellow arrow points to the "New game" button. The main content area shows a form for creating a new game with fields for "Title" (containing "What's it called?"), "Description" (containing "What's it about?"), "Language" (a dropdown menu set to "Choose a Language"), and "Tags" (an empty field). To the right of the title field is a media upload section with a "GIF" button, a file selection button "Escolher ficheiro", a "Nenh...ionado" button, and a URL input field containing "http://example.com/image.jpeg".

- Aceder a “New Game”;
- Atribuir um título ao jogo e fazer uma breve descrição do mesmo;
- Criar perguntas, colocar opções de resposta (facultativo), tempo para responder e imagens (facultativo).

Conversas ao fim de tarde na



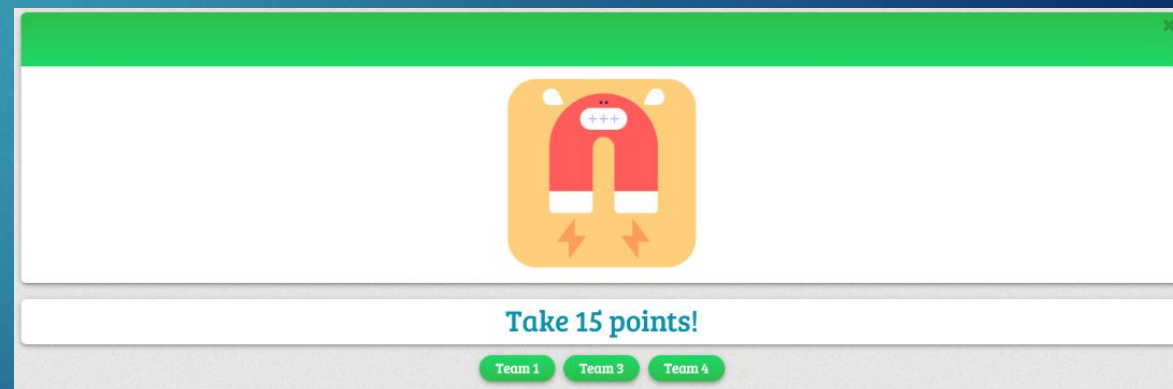
1º No momento do jogo, os alunos vêem o seguinte (os nomes das equipas podem ser alterados):



2º Cada equipa (Team 1, 2, 3 ou 4) seleciona um número e responde à pergunta que aparece quando a “carta” é virada:



3º Se acertou, carregar em “Okay!” e a equipa ganha os pontos que foram atribuídos à questão; se erra, carregar em “Oops!” e a equipa não ganha pontos.



4º Alguns números escondem “indicações” aleatórias como a troca de pontos entre as equipas, ganhar pontos sem responder a nenhuma pergunta, perder pontos, entre outras.

Conversas ao fim de tarde na



MUITO
OBRIGADA!

