



OBJETIVOS

- Usar o jogo interativo e a componente lúdica como elementos potenciadores da aprendizagem e do gosto de aprender.
- Fomentar a colaboração e o espírito de entreajuda dos alunos.



Photo by Jon Tysonon Unsplash



DESENVOLVIMENTO

Criação de um jogo interativo para consolidação de conhecimentos e aprendizagens.

- Divisão da turma em grupos e distribuição aleatória a cada um dos tópicos dos conteúdos curriculares dados.
- Cada grupo procura e revê com base nos materiais existentes à sua disposição na biblioteca escolar, a informação sobre o que aprendeu no tópico atribuído ao seu grupo e constrói, com a orientação dos docentes, 5 perguntas de resposta múltipla sobre o mesmo.
- Cada grupo cria uma conta no Kahoot (ou outra ferramenta similar) e publica o seu questionário.
- Os jogos são projetados na sala e o pin de cada um é fornecido para que todos os grupos possam aceder-lhes e jogar:
 - Cada grupo escolhe um aluno que será o seu porta-voz e terá sempre a responsabilidade final da resposta dada;
 - Cada grupo participa na resolução de todos os questionários menos no que foi criado por si;
 - À medida que vão respondendo, os alunos vão testando os seus conhecimentos e corrigindo as respostas erradas com a ajuda dos alunos que elaboraram as respetivas questões;
 - Ganha o jogo, o grupo que responder de forma acertada e mais rápida ao maior número de perguntas dos questionários.
- Divulgação dos questionários nos canais de comunicação da biblioteca.



APRENDIZAGENS ACBE

Conhecimentos/ Capacidades:

5. Recolhe e seleciona informação em fontes de informação primárias, secundárias e terciárias, incluindo dados e recursos educativos abertos.

8. Organiza e representa a informação coligida, usando diferentes métodos e tecnologias para a registar e gerar novo conteúdo a partir dela.

11. Domina a edição e publicação de conteúdos com recurso a múltiplos formatos e ferramentas.

Atitudes/ Valores

1. Manifesta espírito de interrogação.

2. Age de forma metódica e rigorosa.

5. Demonstra iniciativa e criatividade na resolução de problemas.



RECURSOS

- Ferramentas digitais para criação de questionários:
<https://www.rbe.mec.pt/np4/bed-instrumentos/?text=&from=&to=&tags=Questio%C3%A1rios>



ARTICULAÇÃO CURRICULAR POSSÍVEL

Áreas/ Disciplinas do Ensino Secundário.

<http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-secundario>