

Gamificação com o Quizizz

Modalidade da ação

Ação de formação modalidade Curso

Créditos e Duração

1 crédito (equivalente a 25 horas de formação)

População alvo

Docentes: todos os grupos

Razões justificativas da ação

A Gamificação consiste na adição de mecânicas de jogos em ambiente escolar (e outros) cujo principal objetivo é envolver os alunos de modo a inspirar, motivar e promover a colaboração e interação. É uma metodologia eficaz que deve ser mais explorada e avaliada pelos docentes em contexto do ensino, e apesar de não necessitar de uma plataforma online específica, existem várias opções gratuitas e acessíveis que permitem criar recursos de qualidade para a sala de aula. A plataforma Quizizz é uma das que apresenta grandes potencialidades sendo de fácil utilização tanto pelos docentes como pelos alunos.

Além da aprendizagem do uso da plataforma é necessário demonstrar e debater as metodologias pedagógicas em que a mesma pode ser utilizada no contexto de uma disciplina otimizando assim a metodologia da gamificação.

Objetivos específicos

- Promover a metodologia da gamificação em contexto educativo;
- Aprender a criar recursos na plataforma Quizizz;
- Aprender a aplicar os recursos criados em sala de aula.

Conteúdo programático

- 1) O que é a gamificação.

- 2) Exemplos de gamificação usando o Quizizz.
- 3) Criar uma conta na plataforma Quizizz.
- 4) Visão geral da versão gratuita da plataforma Quizizz.
- 5) Criação de um Quiz.
- 6) Criação de uma lição.
- 7) Partilhar e colaborar com o Quizizz.
- 8) Aplicação do Quiz/Lição em sala de aula.
- 9) Avaliar e dar feedback com o Quizizz.
- 10) Extras e funcionalidades.

Data de realização

27 maio a 28 de junho via plataforma Ilhéu.

Frequência e local de realização

Regime assíncrono não presencial através da plataforma Ilhéu.

Horário

Cerca de um mês para a concretização das tarefas propostas na formação, num total de 25 horas assíncronas.

Metodologias de formação

O formado é o gestor do seu ritmo de aprendizagem através da exploração do material de apoio: exemplos de recursos criados com o quizizz, lições, manuais e vídeos tutoriais que estarão disponíveis através da plataforma Ilhéu.

Após a exploração do material de apoio, o formando conseguirá criar o seu próprio jogo e lição recorrendo à plataforma Quizizz.

A parte final da formação consistirá na aplicação do recurso criado em contexto de sala de aula.

Avaliação

A avaliação ocorrerá através dos questionários e tarefas que devem ser submetidas via plataforma “Ilhéu: Formação Online”

As tarefas consistirão na realização de um Quiz e de uma Lição com um mínimo de dez questões e com utilização de diferentes recursos e uma breve reflexão, questionário online, sobre a aplicação dos mesmos em sala de aula.

Formadoras

Paula Melo Silva – DREAçores/EF/023/2022

Marlene Bento Furtado – DREEAçores/EF/042/2023