



## Dispositivos móveis na Educação - Ferramentas interativas para coleta de dados como estímulo à aprendizagem/participação

Graciela Dresch, Lisandra Sandini Beutler

NTE Santa Rosa/17ª CRE – Santa Rosa - RS - Brasil

graciela-dresch@educar.rs.gov.br, lisandra-sbeutler@educar.rs.gov.br

- 1. Descrição:** A oficina irá apresentar aos participantes os aplicativos Kahoot e Plickers, ferramentas interativas que permitem a elaboração de *quizzes* a serem aplicados em sala de aula. As ferramentas, que se parecem com *games*, permitem a avaliação formativa, com sistema de coleta de respostas/opiniões e feedback imediato. O professor e os alunos, na hora da aplicação da atividade, podem verificar o nível individual de compreensão do conteúdo apresentado ou de habilidades desenvolvidas.
- 2. Objetivos:**
  - Conhecer os aplicativos Kahoot e Plickers por meio dos *quizzes* elaborados pelasicineiras;
  - Entender o funcionamento das ferramentas;
  - Explorar os recursos: criação de *quiz*, criação de turma, inserção de alunos, aplicação de atividades, verificação respostas/acertos.
- 3. Público Alvo:** Professores do Ensino Fundamental e Ensino Médio
- 4. Vagas:** 20
- 5. Infraestrutura:**
  - Um computador para asicineiras ligado a um projetor de vídeo e com acesso à Internet;
  - Um computador por participante, com acesso à Internet;
  - Cada professor participante deverá possuir smartphone com IOS ou Android.