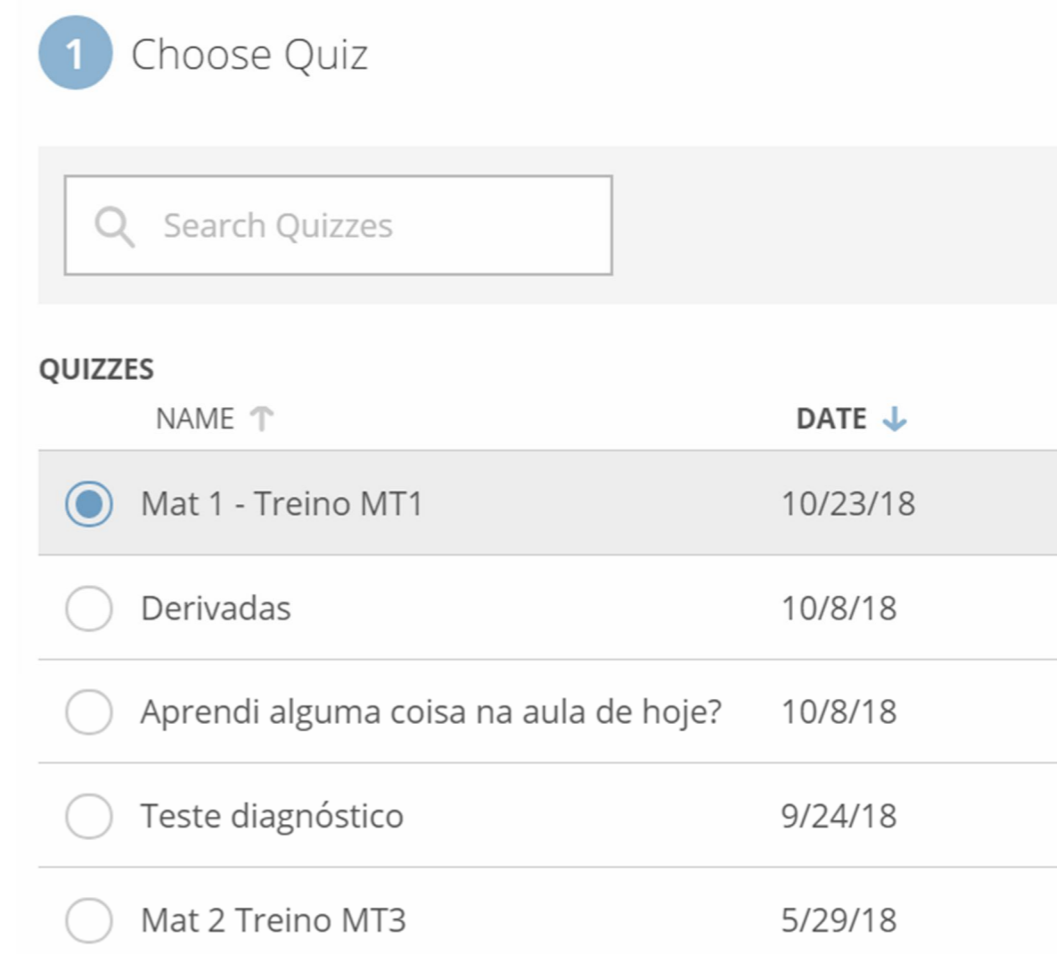
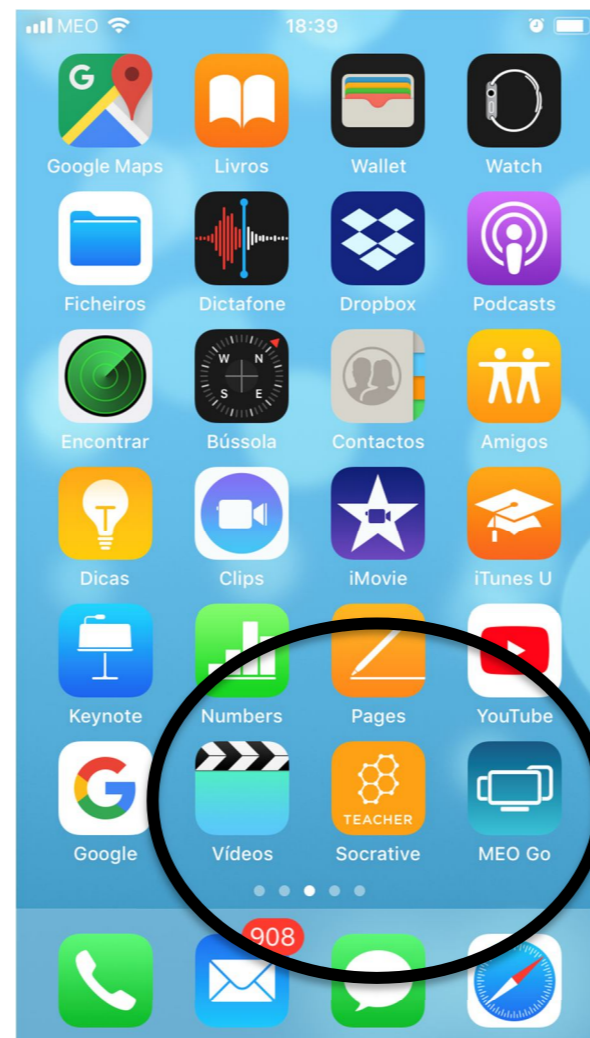


A utilização de jogos para melhorar competências digitais e matemáticas: uma experiência no ensino superior

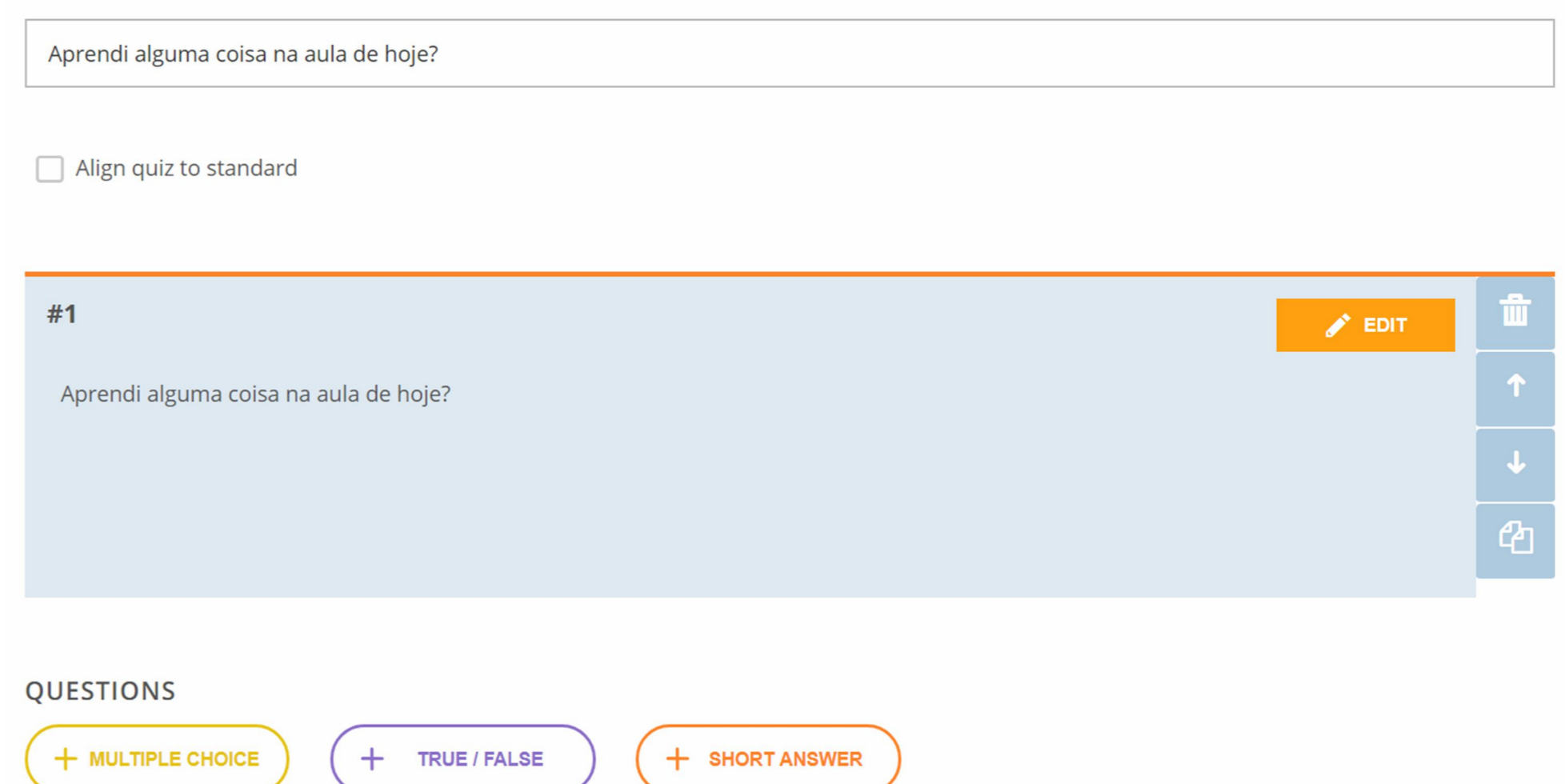
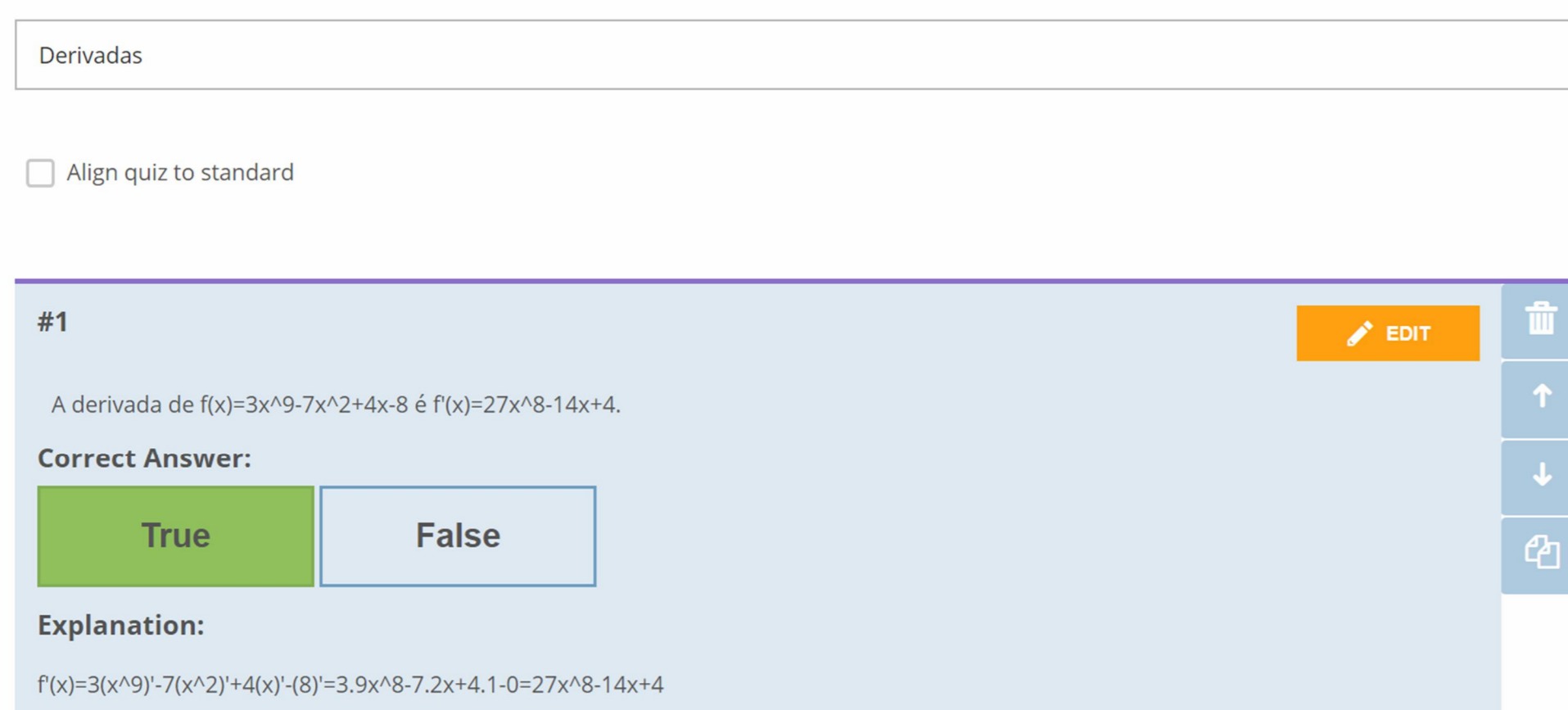
Isabel Vieira – mivieira@iscap.ipp.pt Paulino Leite da Silva – paulino@iscap.ipp.pt Maria Clara Ribeiro – mclara@iscap.ipp.pt
 INSTITUTO POLITÉCNICO DO PORTO

No ISCAP o Socrative tem sido utilizado para motivar os alunos a utilizarem os telemóveis com fim didático. Esta experiência já vai no segundo ano e tem sido bem aceite pelos estudantes. Desde que haja um bom acesso wi-fi, programas deste tipo podem ser bem explorados para motivar, ensinar, avaliar e encorajar uma aprendizagem ativa.

TEACHER LOGIN
STUDENT LOGIN
Blog
Get Help
Apps
Plans



A versão gratuita do Socrative tem disponível vários tipos de perguntas e permite visualizar de imediato os resultados.



Resultados

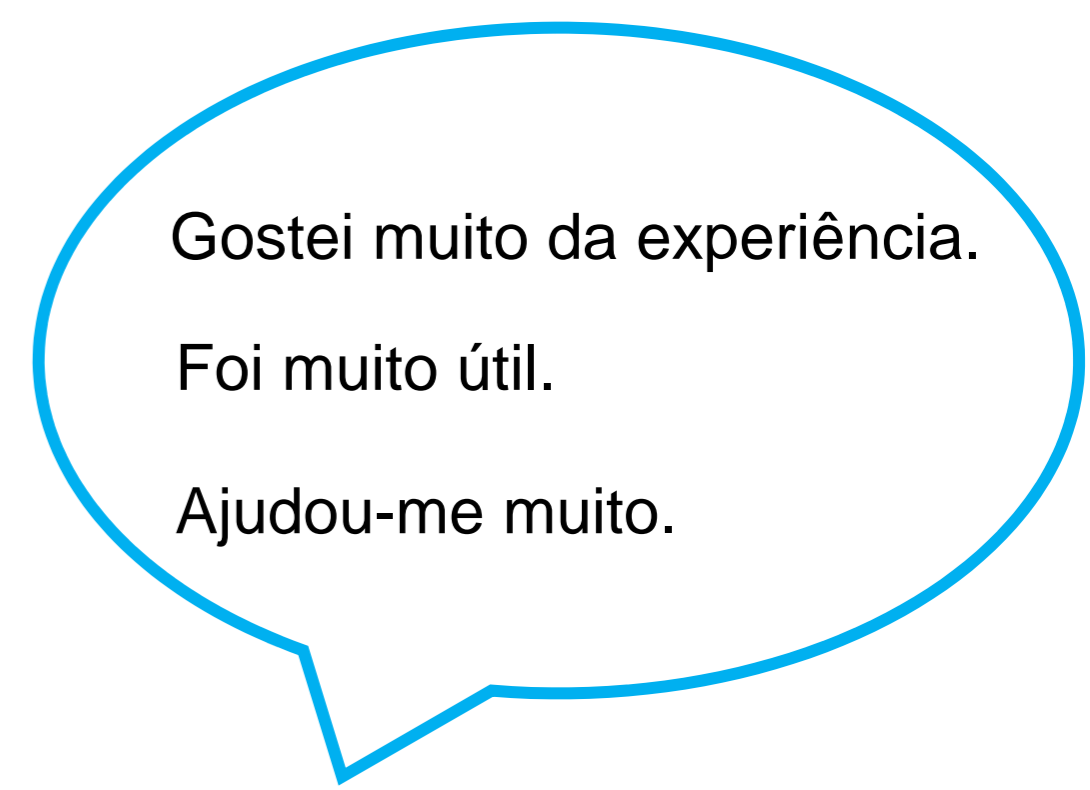
Treino MT3 de Mat 1 - Thu Dec 28 2017

REPORTS

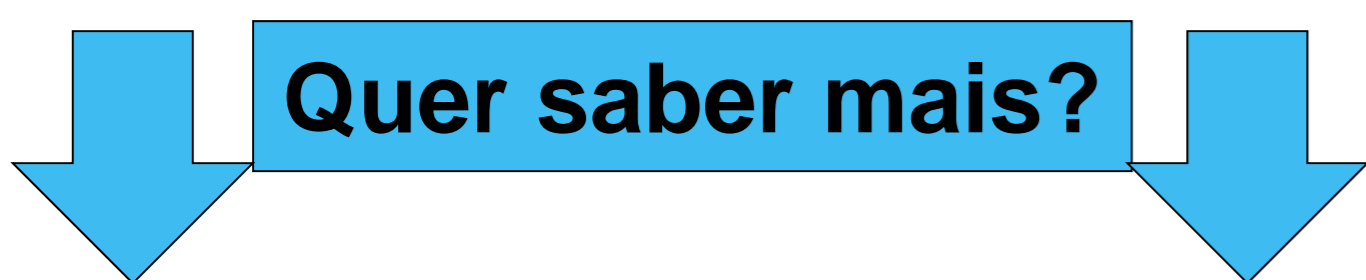
Show Names
 Show Answers

Name ↑	Score (%)	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2010715	71%	A	A	B	B	C	C	C	A	B
2130109	64%	C	C	C	B	C	A	C	A	B
2130416	50%	B	C	B	B	C	A	A	A	B
2150547	71%	B	A	C	B	C	A	C	A	B
2150547	71%	B	A	C	B	C	A	A	A	B
2150547	7%	B	C	A						
2150966	79%	B	C	C	C	C	A	C	A	B

Comentários de alunos



Apesar de não ter ferramentas para escrever Matemática, e as atividades não serem obrigatórias, constatou-se que houve uma grande adesão dos alunos. A grande maioria dos alunos que participaram obtiveram aprovação nas unidades curriculares.



Quer saber mais?

«Start where you are. Use what you have. Do what you can.»
 Arthur Ashe