# Plano de Aula

**Ferramentas Digitais: Interatividade**

120 min

## Objetivo de Aprendizagem

Aplicar ferramentas digitais de interatividade em situações de ensino-aprendizagem.

Foto do Professor

## Mini Bio Professor(a): Nome

Descrição da minibio

### PASSO 1: CONTEÚDOS E HABILIDADES

Escreva aqui quais conteúdos e habilidades que devem ser a base para alcançar o objetivo de aprendizagem

- Funcionalidades Mentimeter
- Funcionalidades Kahoot
- Funcionalidades Socrative
- Experiências de aprendizagem usando interatividade
- Análise de Métricas

### PASSO 2: ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS

Que estratégias pedagógicas serão utilizadas para que o aluno adquira conhecimento e atinja o objetivo de aprendizagem?

- Sala de aula invertida
- Aula expositiva
- Aprendizagem baseada em projeto
- Aprendizagem por pares
- Rotinas de pensamento visível
- Dinâmica interativa

### PASSO 3: ATIVIDADES ASSÍNCRONAS

**PRÉ-AULA**

- Sala de aula invertida
- Funcionalidades Mentimeter
- Funcionalidades Socrative
- Funcionalidades Kahoot
- Enviar vídeos tutorias das ferramentas Mentimeter, Socrative e Kahoot

Mentimeter: https://www.youtube.com/watch?v=6D0eMF9L12Q

Socrative: https://www.youtube.com/watch?v=CnVWeUAXYeQ

Kahoot: https://www.youtube.com/watch?v=TZCak0t0Kf8&t=34s

**PÓS-AULA**

- Aprendizagem baseada em projeto
- Aprendizagem por pares
- Criar uma situação de aprendizagem aplicando ferramentas digitais de interatividade
- Funcionalidades Mentimeter
- Funcionalidades Socrative
- Funcionalidades Kahoot
- Experiências de aprendizagem usando interatividade
- Análise de Métricas

### PASSO 3: ATIVIDADES SÍNCRONAS

| | | AÇÃO PROFESSOR | AÇÃO ALUNO | RECURSOS | DURAÇÃO |
|---|---|---|---|---|---|
| Bloco 0 | Dinâmica interativa | Aplicar dinâmica quebra-gelo pedindo para que cada um se apresente: nome e o que faz em 30seg e colocar no chat da webconferência o link da sua rede social e o emoji que mais combina com o aluno. Compartilhar tela do cronometro. | Apresentar-se em 30seg e colocar no chat da webconferência o link da sua rede social e o emoji que mais combina com o aluno | Timebox | 10min |
| Bloco 1 | Dinâmica interativa | Aplicar questionário do kahoot sobre perfil do público da turma | Responder ao questionário | Kahoot | 10min |
| | Dinâmica interativa | Aplicar questionário do mentimeter sobre expectativas para aula | Responder ao questionário | Mentimeter | 10min |
| | Dinâmica interativa | Aplicar questionário do socrative sobre conhecimentos técnicos das ferramentas (vídeos tutoriais, sala de aula invertida), apresentar percentual de acerto de cada pergunta - se for menor que 70% o conceito será apresentado e recapitulado | Responder ao questionário | Socrative | 20min |
| | Aula expositiva | Sistematização das atividades: Recapitular as situações de interação vividas nas atividades e abrir para que os alunos possam contribuir com as suas percepções. | Apresentar percepções e reflexões sobre atividades anteriores | PPT | 10min |
| Bloco 2 | Aula expositiva | Apresentar métricas da Bloco 1 com objetivo de explicar como a experiência de aprendizado pode ser personalizada de acordo com a interatividade da turma. | Acompanhar apresentação | PPT | 10min |
| | Aula expositiva | Apresentar cases de experiências de aprendizagem usando interatividade | Acompanhar apresentação | PPT | 15min |
| | Rotinas de pensamento visível | Dividir a turma em trios e apresentar rotina de pensamento: Conectar \| Expandir \| Desafiar | Executar a rotina de pensamento a partir do conhecimento adquirido ao longo da aula | Jamboard | 15min |
| | Aula expositiva | Apresentar projeto a ser realizado em trio | Acompanhar apresentação | PPT | 10min |

### PASSO 4: AVALIAÇÃO

| Níveis de desempenho / Critérios | Superou as expectativas | Atendeu as expectativas | Atendeu parcialmente as expectativas | Não atendeu às expectativas |
|---|---|---|---|---|
| Coerência com objetivo de aprendizagem | Apresentou mais de uma experiência de aprendizagem usando mais de uma ferramenta digital de forma coerente com o objetivo de aprendizagem. | Apresentou uma experiência de aprendizagem utilizando uma ferramenta digital de forma coerente com o objetivo de aprendizagem. | Apresentou uma experiência de aprendizagem utilizando uma ferramenta digital de forma incoerente com o objetivo de aprendizagem. | Não apresentou uma experiência de aprendizagem utilizando uma ferramenta digital de forma coerente com o objetivo de aprendizagem. |
| | | | | |
| | | | | |

## Bibliografia Complementar


Tutorial Mentimeter
https://www.youtube.com/watch?v=6D0eMF9L12Q

Case Mentimeter
https://periodicos.ufms.br/index.php/IntegraEaD/article/view/11867#:~:text=A%20utiliza%C3%A7%C3%A3o%20do%20Mentimenter%20foi,suas%20intera%C3%A7%C3%B5es%20sobre%20determinados%20assuntos.

Interatividade
https://porvir.org/tecnologia-facilita-interacao-e-aprendizado-entre-pares-durante-aulas-remotas/

Tutorial Socrative
https://www.youtube.com/watch?v=CnVWeUAXYeQ

Case Socrative
https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/187631/001083277.pdf?sequence=1

Rotinas de pensamento visível
https://pz.harvard.edu/resources/connect-extend-challenge

Tutorial Kahoot
https://www.youtube.com/watch?v=TZCak0t0Kf8&t=34s

Case Kahoot
https://porvir.org/professora-diversifica-aulas-remotas-de-biologia-para-discutir-clima/

*Inserir título ou link aqui*