

Partilhas de Práticas

Sala 1

Criar caminhos de aprendizagem em contexto sala de aula

Síntese: Cada aluno pensa de forma diferente e tem seu ritmo e modo de aprender. Por isso, como docente de uma turma com 8 alunos com medidas universais: alínea a) Diferenciação Pedagógica, num conjunto de 14, optei por aplicar diferentes estratégias pedagógicas para potencializar o ensino-aprendizagem dos mesmos. Uma proposta é a aplicação do recurso digital "LearningPaths" que permite desenvolver atividades gamificadas, baseadas em caminhos de aprendizagem. Nesse espaço é possível criar perguntas, adicionar documentos, vídeos, links e jogos, que possam orientar os alunos até o final do caminho. O professor pode acompanhar as atividades em tempo real, possibilitando um feedback contínuo para os alunos e estes tornam-se os verdadeiro protagonistas da sua aprendizagem. A gamificação é uma metodologia que fomenta a realização de aulas mais dinâmicas, em que os alunos estão mais interessados, envolvidos e motivados. Desta forma, ao aumentar a capacidade de concentração e atenção dos alunos, promove-se a sua participação ativa e fomentam-se aprendizagens mais significativas.