Práticas
EXITOSAS DA EDUCAÇÃO

UNDIME SC

PROJETO

Intercâmbio Cultural em Matemática com Kahoot!



PREFEITURA DE
CAÇADOR
Educação

APRESENTAÇÃO



Vice-Prefeito:
ALENCAR MENDES

Prefeito:
SAULO SPEROTTO



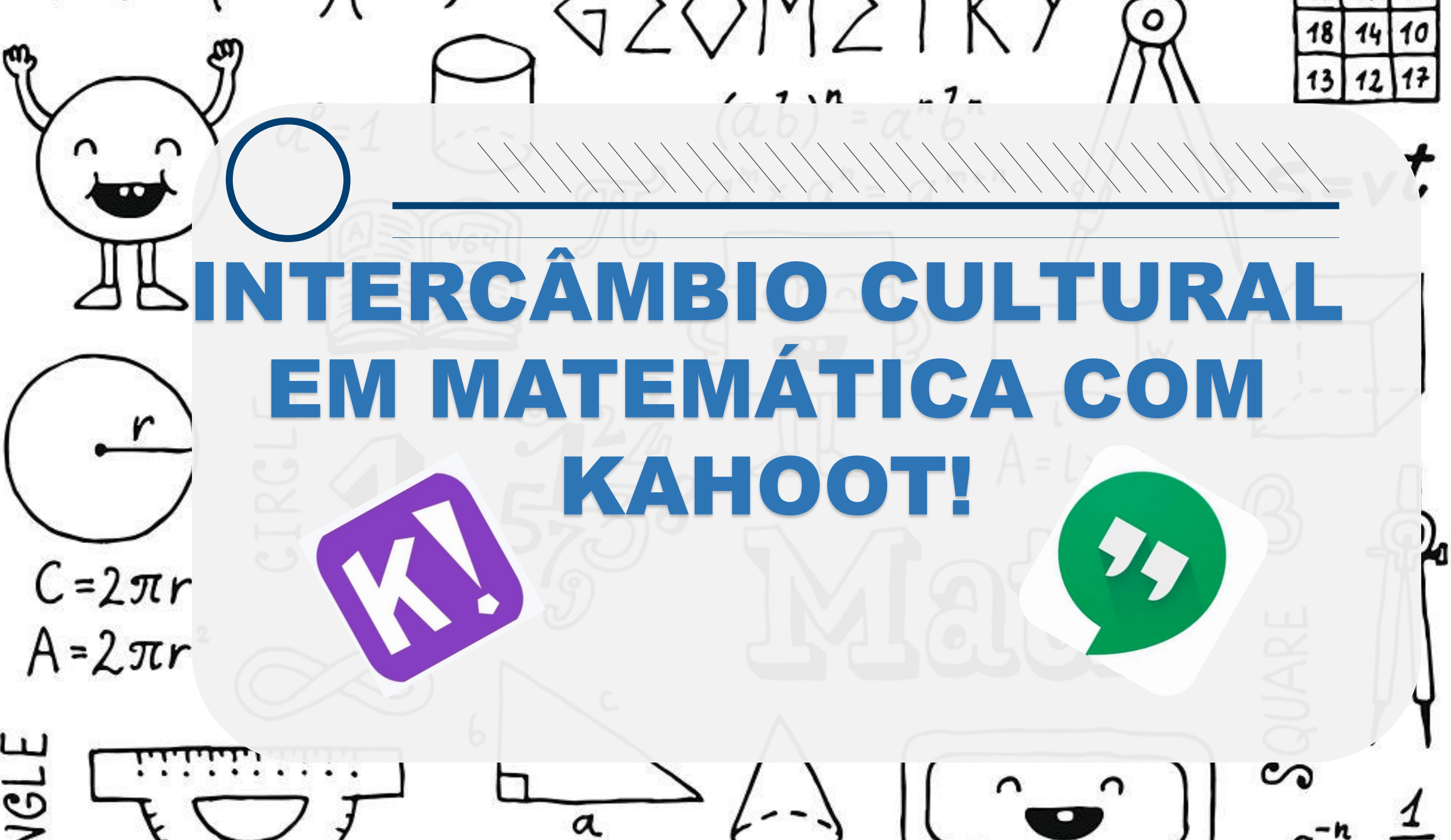


Secretária Municipal de Educação:
JOSETE MARIA DE LEMOS ESTROWISPY



Professor de Informática:
Gabriel José Dalcortivo

INTERCÂMBIO CULTURAL EM MATEMÁTICA COM KAHOOT!



PRÁTICA

Atividade de Matemática em formato de Quiz, utilizado em videoconferência entre duas escolas: EMEB Alto Bonito e EMEB Henrique Júlio Berger, para interatividade entre as turmas de 9º ano, sendo que o resultado foi utilizado pelos professores como avaliação da disciplina.

SITUAÇÃO

- Busca de alternativas para manter o interesse dos alunos;
- Complementação de conteúdos;
- Uso de dispositivos móveis e do laboratório de informática;
- Interação entre escolas da rede.

INTERAÇÃO





EMEB ALTO BONITO

EMEB HENRIQUE JÚLIO BERGER

ATIVIDADE

Os professores de matemática ao alinharam o conteúdo do 9º ano, e com auxílio dos professores de informática, criaram alguns jogos em formato QUIZ de:

POTENCIAÇÃO e RAÍZ QUADRADA.

Foram 32 questões, envolvendo 45 alunos, num período de 90 minutos.

Professores da Prática



Professores da Prática



PLATAFORMA

- Empresa que surgiu na Noruega em 2013;
- Jovens talentosos em parceria com a Universidade Norueguesa de Tecnologia e Ciências;
- Foi pensado primeiro para sala de aula.



PLATAFORMA

Sobre nós

Oi, nós somos Kahoot! Nós estamos em uma missão para tornar o aprendizado incrível e desbloquear o potencial mais profundo de cada aluno, tornando o aprendizado divertido e envolvente através de jogos.

https://kahoot.com/company/

PLATAFORMA

- Facilidade no uso e escolha da janela para compartilhamento, sem perder a imagem dos participantes da vídeo chamada



https://hangouts.google.com/?hl=pt-BR

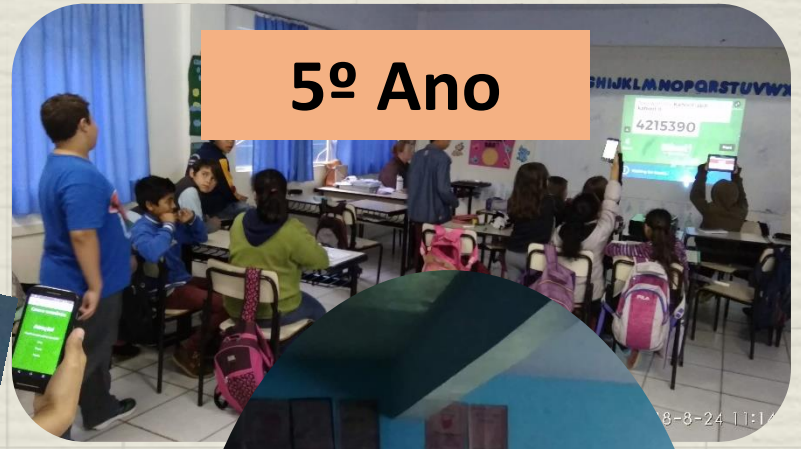
Participação dos Professores



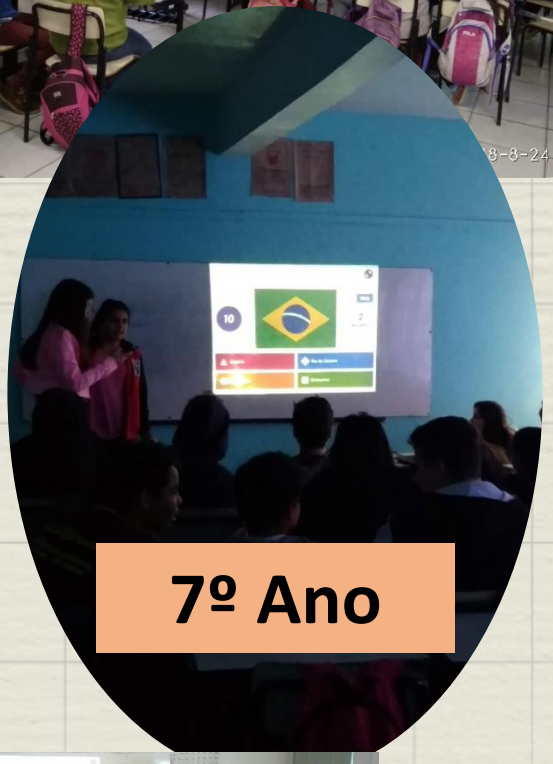
Resultados



8º Ano



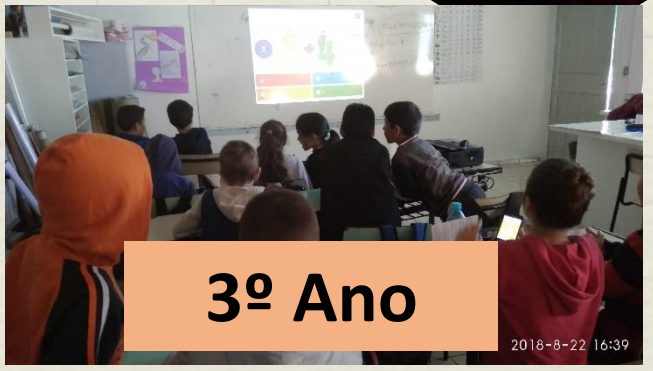
5º Ano



7º Ano

“O aprendizado se tornou muito divertido, e nós precisávamos pensar certo e rápido”

Fernanda Xumadelo
Estudante 9º Ano – EMEB Alto Bonito



3º Ano

METAS

- Expandir o conhecimento a todas as unidades da Rede Municipal de Educação;
- Coletar e obter dados para aprimorar o aprendizado de nosso alunos;
- Professores de área e de informática buscando ferramentas como auxílio à sala de aula.



INTERAÇÃO

Que tal fazer parte dessa experiência?

www.kahoot.it

