

Ação | O Geogebra e os Telemóveis (Kahoot, Plickers, ...) no apoio à aprendizagem da Matemática.

Ação n.º	11
Turma	1
Sala	A definir

MÊS	DIA	HORA	FORMADOR
abril	18	18h às 21h	Cláudia Maia
maio	02	18h às 21h	
	04	18h às 21h	
	09	18h às 21h	
	16	18h às 21h	
	23	18h às 21h	
	30	18h às 21h	
junho	06	18 h às 22h	

### OBSERVAÇÕES

1. O horário divulgado é provisório e sujeito a confirmação (aquando da convocatória e via e-mail).
2. A realização da ação de formação está condicionada à existência de um n.º mínimo de candidatos, após o pagamento da propina.
3. Serão notificados, via correio-eletrónico, apenas após a existência de n.º mínimo, os candidatos selecionados e respeitando os limites mínimos e máximos de acordo com a modalidade de formação;
4. Decorrido o prazo de pagamento e caso não se verifique a existência de um mínimo de formandos que permita a sua realização, a Unidade de Formação Contínua, notificará os formandos via e-mail.
5. Decorrido o prazo de pagamento e caso a Unidade de Formação Contínua e Avançada não efetue qualquer contato com os formandos, estes deverão apresentar-se na sala de acordo com a calendarização acima mencionada para a 1ª sessão de formação

Os conteúdos a desenvolver nas sessões conjuntas serão:

- Enquadramento teórico sobre a importância de ensinar Matemática com recursos a software de Geometria Dinâmica (Geogebra) e ferramentas de avaliação formativa (2 horas);
- Exploração das ferramentas pré-definidas do Geogebra e resolução de propostas presentes em guiões de aprendizagem autónoma seguindo múltiplas abordagens dos diferentes conteúdos (4 horas);
- Criação de ferramentas próprias (1 hora);
- Criação, exploração de material didático, incluindo applets, e reconhecimento das potencialidades do Geogebra para o ensino dos diferentes domínios do Programa de Matemática (6 horas);
- Apresentação, construção e partilha de um GeogebraBook, conhecer as suas aplicações e funcionalidades (4 horas);
- Utilizar os applets do Geogebra no telemóvel (1 hora);
- Conhecer a plataforma Kahoot e a app Plickers como forma de motivar, incentivar a participação, avaliar formativamente e aproximar as atividades em sala de aula às ferramentas tecnológicas que lhes são próximas (3 horas);
- Construção de recursos utilizando o Kahoot, o Plickers ou outras apps adequados a diferentes momentos de uma aula: motivação, desenvolvimento e consolidação (4 horas).