

11 - TUTORIAL DE UTILIZAÇÃO DO QUIZLET

Ana Caroline Rocha de Melo Leite
Davide Carlos Joaquim
Débora Letícia Moreira Mendes
Francisco Herculano Campos Neto
Virgínia Cláudia Carneiro Girão

A Ferramenta:

O Quizlet é uma plataforma virtual que permite o uso de ferramentas para o estudo autônomo e para o ensino por meio de atividades gamificados. Esta ferramenta pode ser utilizada para conduzir o aluno a estudar os principais conceitos sobre um determinado assunto da disciplina.

Neste tutorial, daremos ênfase ao seu uso para o estudo autônomo por meio do plug-in "Cartões" e para atividades interativas pelo plug-in "Live", possibilitando a utilização de recursos que tornam a aula mais atraente aos alunos. Ademais, outros recursos da plataforma podem ser explorados pelos discentes, como os plug-ins "aprender", "escrever", "soletrar" e "avaliar", além de outras possibilidades de interação com os alunos por meio dos plug-ins "combinar" ou "gravidade".

Essa plataforma pode ser acessada, de forma gratuita, a partir da abertura de uma conta na própria plataforma onde o material produzido ficará armazenado. Ela possui, também, uma versão ampliada para assinatura.

Como utilizar o Quizlet?

1. Clique ou copie o link abaixo no seu navegador padrão e será direcionado de forma segura para o site oficial da Plataforma Quizlet:

<http://quizlet.com>

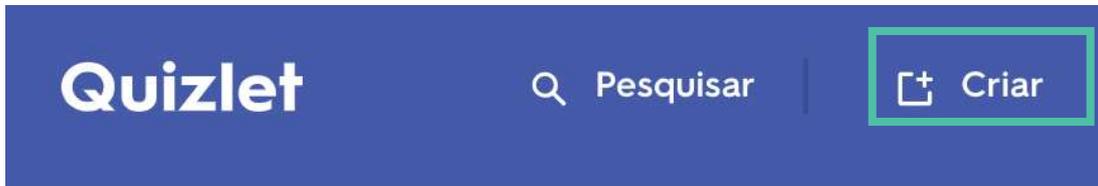
2. Selecione o ícone e inscreva-se.



3. Preencha seus dados pessoais.

4. Após finalizar sua inscrição, você pode criar a sua primeira atividade.

- Para criar a atividade, clique no ícone "Criar+".



- Após clicar no ícone "Criar", vai abrir uma janela para nomear a lista de estudo. Após nomear a lista, clique no novo ícone "Criar".

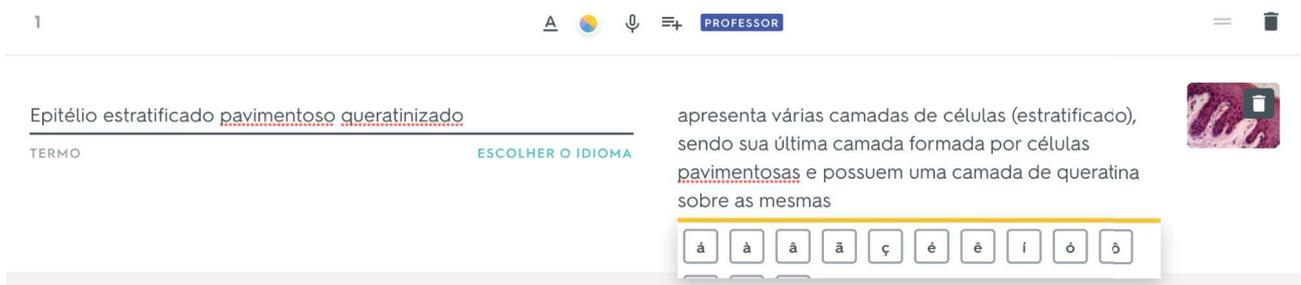
Criar uma nova lista de estudos



Histologia do Epitélio de Revestimentos

TÍTULO

- Depois de nomear a lista com a temática da aula, os conceitos deverão ser inseridos de forma que a primeira coluna esteja associada à segunda coluna. Nesta etapa, imagens podem ser inseridas. Ao terminar a construção da lista de conceitos, clicar em concluído.



- Ao final dessa etapa, o material poderá ser visualizado em vários formatos. Vamos nos deter ao formato Cartões. Clique no ícone Cartões à esquerda. Será possível visualizar a frente e o verso do cartão. O aluno poderá, então, estudar os conteúdos clicando em cima dos referidos "Cartões".

FRENTE DO CARTÃO

Histologia do Epitélio de Revestimentos

ESTUDAR

Cartões

Aprender

Escrever

Soletrar

Avaliar

JOGAR

Combinar

Gravidade

Live

Epitélio estratificado pavimentoso queratinizado

VERSO DO MESMO CARTÃO

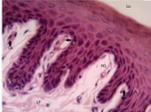
Histologia do Epitélio de Revestimentos

ESTUDAR

- Cartões
- Aprender
- Escrever
- Solettrar
- Avaliar

JOGAR

- Combinar
- Gravidade
- Live



apresenta várias camadas de células (estratificado), sendo sua última camada formada por células pavimentosas e possuem uma camada de queratina sobre as mesmas

9. O aluno poderá trocar de cartão, clicando na seta imediatamente abaixo do cartão, conforme mostra a imagem abaixo.

JOGAR

- Combinar
- Gravidade
- Live

queratinizado

← 1/3 →

10. Os demais plug-ins “Aprender”, “Escrever”, “Solettrar” e “Avaliar” referem-se a outras opções de apresentação de atividades. A plataforma gera essas opções a partir da lista de associação de conceitos que foi produzida para o plug-in “Cartões”.

11. Para uma atividade interativa no momento síncrono, pode ser utilizado o plug-in “Live”. Por meio dele, a plataforma criará um teste a partir dos conceitos que foram depositados para a criação dos “Cartões”.

12. Após clicar no ícone “Live,” surgirá uma janela com a opção **jogar em equipe** ou **jogar individualmente**.

Como você deseja jogar?

Selecione um jogo.



EM EQUIPES
Divida seus alunos em equipes

Selecionar



JOGADORES INDIVIDUAIS
Os alunos competem uns contra os outros, individualmente.

Selecionar

13. Ao selecionar a opção "Jogadores Individuais", é possível selecionar, também, a combinação de resposta desejada para a atividade.



14. Após a seleção da combinação de perguntas, a plataforma disponibilizará o Qr-code e um link para o acesso à atividade. É importante ter pelo menos 2 jogadores. O aluno pode acessar essa atividade por meio do Qr-code, compartilhado na tela pelo professor, ou pelo link que pode ser inserido no chat da aula, no momento da atividade síncrona. Observe imagem abaixo.

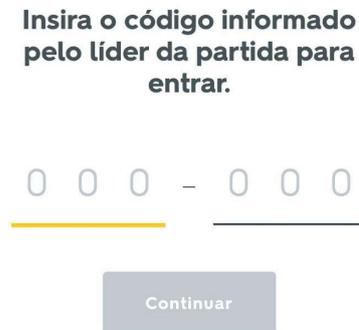


15. Depois que os alunos acessarem a atividade, o jogo pode ser iniciado. O professor pode clicar em "Iniciar jogo" com o número de jogadores que entraram. A plataforma irá criar codinomes para os alunos. Veja exemplo abaixo. No momento do jogo, aparecerão apenas os codinomes dos alunos. Cada aluno saberá o seu próprio codinome.

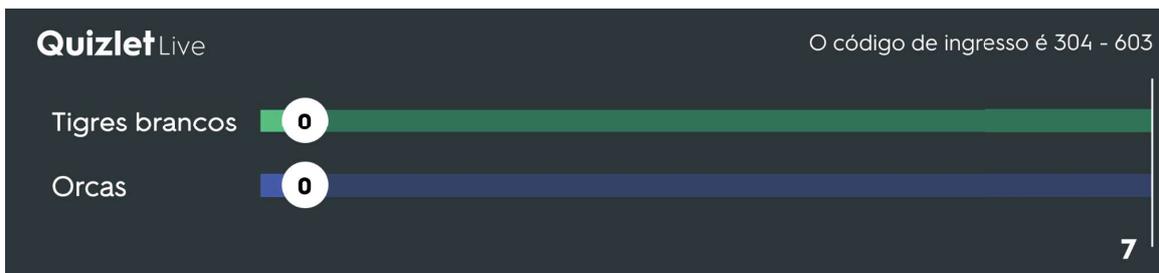


16. Depois que os codinomes são gerados, o professor deve clicar no ícone "Iniciar jogo".

17. No dispositivo que o aluno utilizar para participar dessa atividade (celular, tablet ou computador) aparecerá a tela para inserir o código do jogo, conforme imagem abaixo. Após inserir o código, o aluno deverá clicar em “Continuar”.

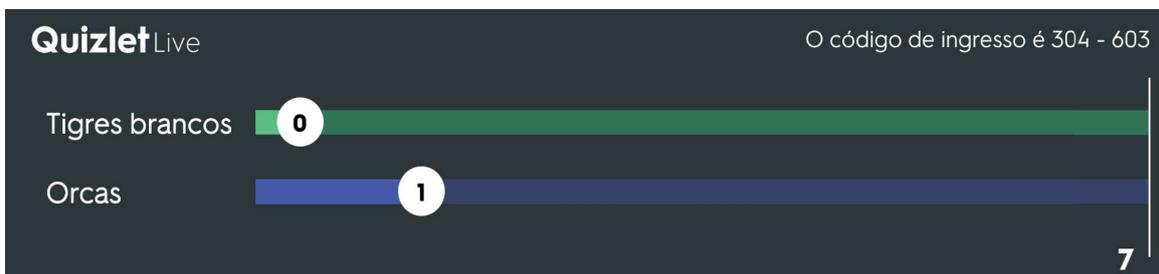


18. Após os alunos acessarem o jogo, o professor verá na sua tela uma barra com o número zero

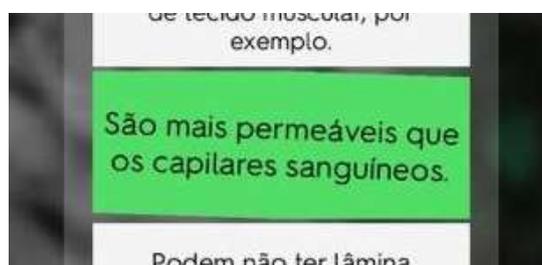


atribuído a cada codinome. Essa marcação mudará conforme os alunos respondam às perguntas.

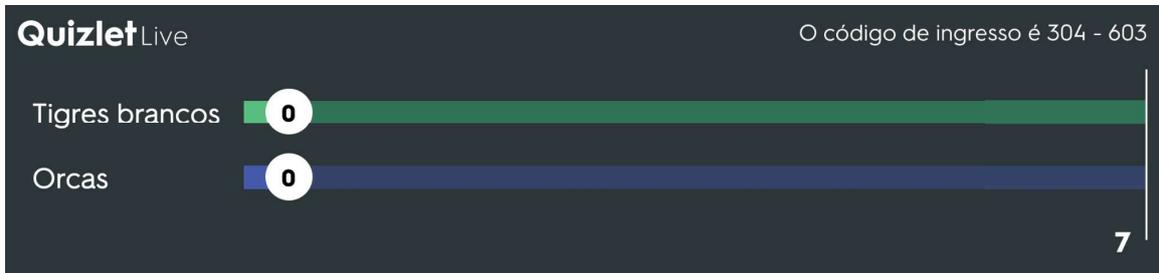
19. Na imagem é possível observar que “Orcas” acertou a primeira pergunta. Com essa observação, o professor pode comentar a disputa na partida e encorajar os demais a alcançarem seus objetivos, estimulando a participação dos demais.



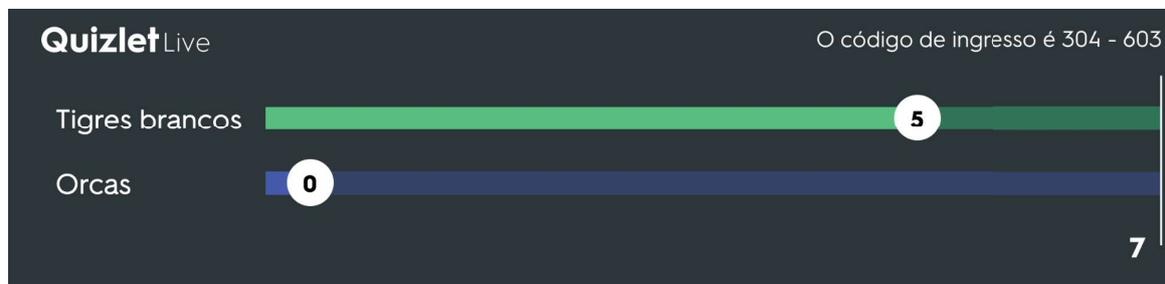
20. No dispositivo do aluno, quando ele acerta uma pergunta, aparece destacada em verde a resposta correta.



21. Quando o estudante erra, ele recomeça a partida, tendo, assim, a oportunidade de revisitar o conteúdo. Abaixo, a imagem mostra que "Orcas" voltou para o início da partida.



22. Na imagem abaixo, "Tigres brancos" está à frente de "Orcas". A imagem demonstra a interatividade que essa atividade pode trazer para o momento síncrono da aula.



23. Quando um aluno completa todas as perguntas corretamente, é revelado como o vencedor da partida.



24. Após o término da atividade, é possível acessar as suas estatísticas. Nesse momento, a plataforma destaca os conceitos que os alunos acertaram, por meio do termo "O que nós sabemos", conforme imagem abaixo:

O QUE NÓS SABEMOS

Capilares contínuos

Não possuem fenestras em sua parede. São encontrados no de tecido muscular, por exemplo.

25. A plataforma também destaca os conceitos que os alunos erraram, por meio do termo "O que nós aprendemos", conforme imagem abaixo. Esse momento permite interatividade e possibilita a revisão dos conteúdos abordados.

O QUE NÓS APRENDEMOS

Capilares fenestrados

Caracterizado pela presença de fenestras, que podem ou não apresentar diafragma.

DE INÍCIO CONFUNDIDO COM

Capilares sinusóides

São capilares descontínuos, lâmina basal adjacente pode estar ausente.