



Objetivos do Projeto

O projeto visa desenvolver a capacidade dos participantes de utilizarem as tecnologias digitais de forma responsável e eficaz, utilizando ferramentas Web2.

Os jogos de turma permitem que os alunos se envolvam de forma moderna e incentivam à competição com os outros, mas também consigo mesmos, fazendo com que os alunos alcancem mais objetivos e progridam. A Web2tools também oferece aos alunos a oportunidade de interagir com os outros à medida que partilham os seus conhecimentos.

Através da gamificação, podemos criar oportunidades para os alunos partilharem o que estão a aprender com um público mais vasto. Especialmente no contexto atual da aprendizagem online, quando toda a estrutura da lição precisa de ser repensada, os jogos vêm como uma vantagem projetada para atrair estudantes e motivá-los, consideramos um aspeto inovador e fundamental da era digital.

