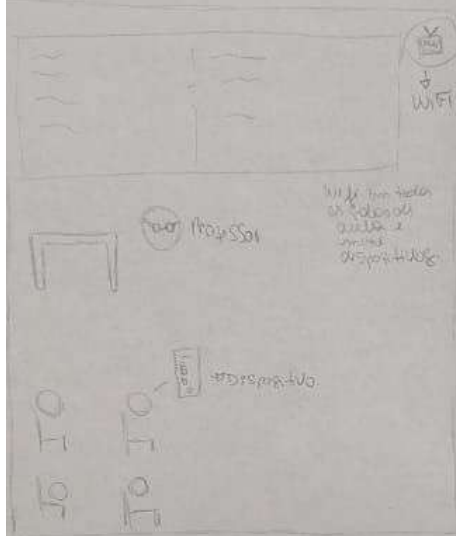
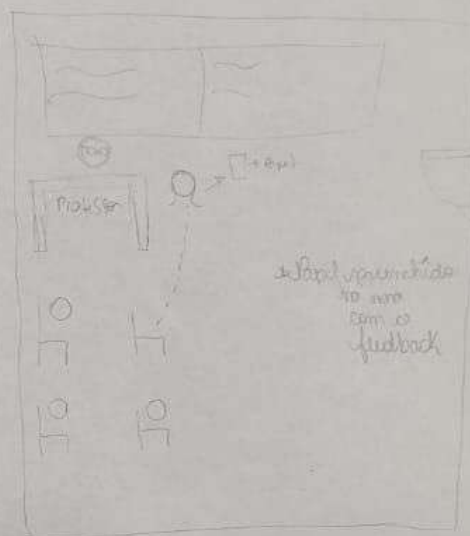


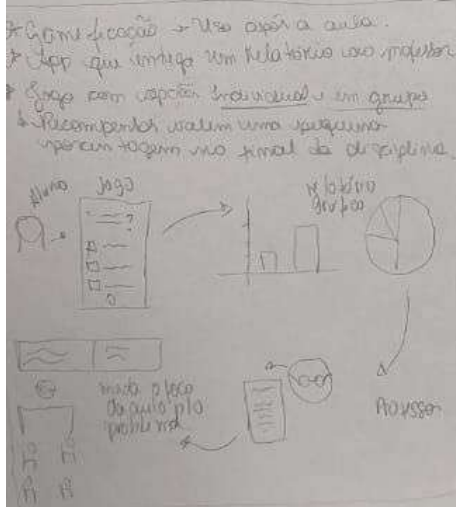
1. Solução mais básica



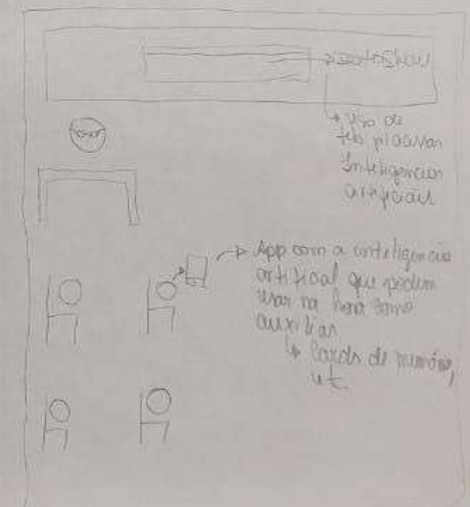
2. Solução mais básica



3. Solução inspirada em jogos



4. Solução inspirada em jogos/TOT



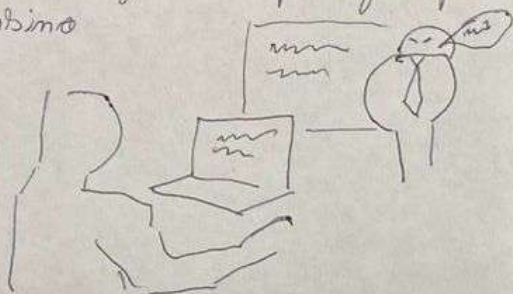
HW → Como podemos criar materiais para que os professores e os alunos possam usar os dispositivos de forma mais eficaz?

VIMW - Como podemos criar maneiras para que o professor e os alunos validem o aprendizado ao longo da aula

Filipe Moreira Sampaio Barros

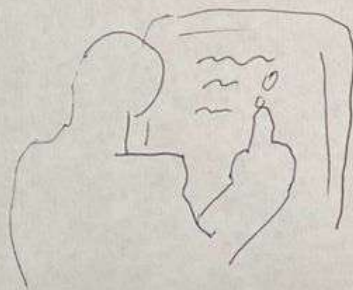
### Solução Bem cara

Uma sala com vários computadores com aplicativo que analisa a atividade do aluno depois envia para os professores ver o desempenho, ainda iria ter um agente IA especializado pra ensinar



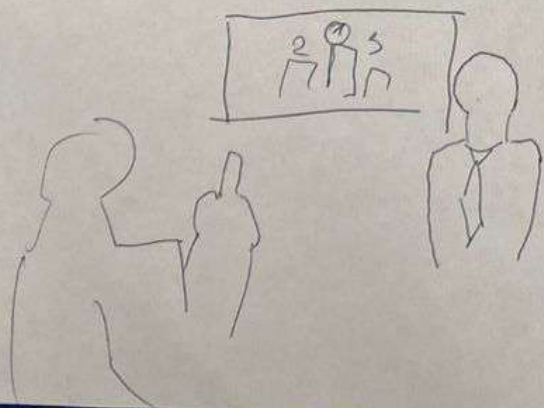
### Barato

Aplicativo do google forms com questões simples Valendo ponto para estimular os alunos



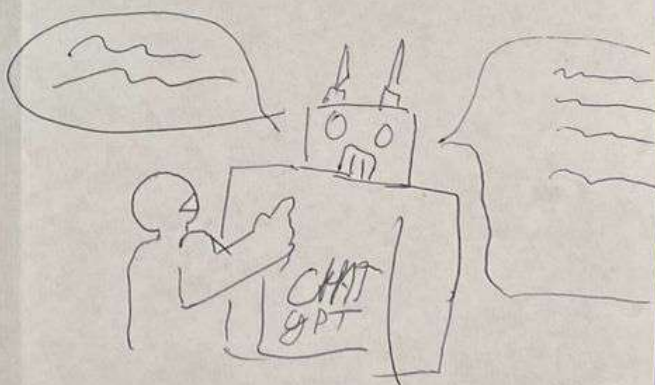
### Solução inspirada em Jogos

Um jogo com as respostas Kahoot, que tem competição para ganhar mais



### Solução inspirada

Um robô com IA para ensinar cada aluno dando aula

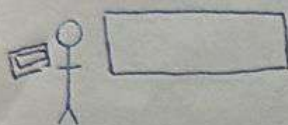




HMW: Como podemos criar maneiras para que o professor e os alunos validem o aprendizado ao longo da aula

## Caro

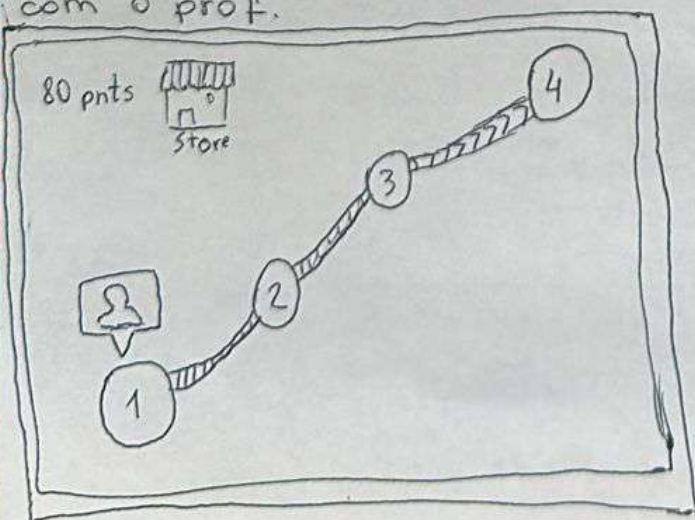
Vamos disponibilizar dispositivos <sup>configurados</sup> aos alunos e professores.



Os dispositivos devem ter um meio de comunicação, um canal "

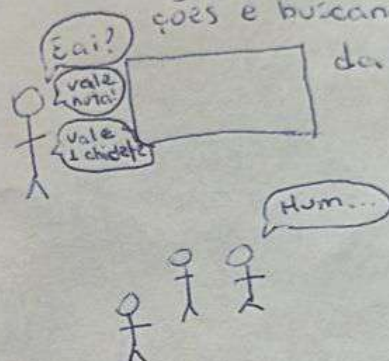
## Gamificação

professor configura um game de fases, tipo 'candy crush' que desbloqueia conforme o avanço da disciplina. Vale pontos que podem ser trocados por acordos com o prof.



## Barato

professor faz perguntas pontuais para os alunos, bonificando participações e buscando a atenção da turma.



## IoT/robos

Existem sensores atuais que captam a atenção do aluno. Isso aliado a uma IA integrada aos formulários que fazem parte de nossa ideia que auxiliam nos erros dos alunos seria excelente.

