



**Instituto de Ciência e Tecnologia
Universidade Estadual Paulista
Campus - São José dos Campos**

SOLUÇÕES E MÍDIAS DIGITAIS PARA EDUCAÇÃO



CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
Bibliotecário: Lucas Rafael Pessota CRB-8/9632

S691 Soluções didáticas e mídias digitais para educação
 / coordenação dra. Marianne Spalding, dra.
 Janete Dias Almeida. - São José dos Campos :
 UNESP, 2022.
 22 p.

ISBN 978-65-XXXXX-XX-X

1. Educação brasileira 2. Metodologias de
ensino I. Spalding, Marianne, coord. II. Almeida,
Janete Dias, coord. III. Título.

CDD 370

APRESENTAÇÃO

O E-book aqui apresentado foi resultado de uma construção conjunta em um momento ímpar da humanidade. Na área da educação, a pandemia do novo coronavírus impactou profundamente o processo de ensino-aprendizagem, promovendo mudanças abruptas e significativas em todos os níveis, desde o ensino básico até o superior, incluindo a pós-graduação. Durante o período de quase dois anos, tanto professores quanto alunos buscaram se adaptar ao novo cenário, por vezes improvisando, criando e desenvolvendo estratégias para dar continuidade ao processo de ensino. Na Disciplina de “Didática e Tecnologia Educacional aplicada ao ensino superior”, do programa de pós-graduação “Ciências Aplicadas à Saúde Bucal”, com o apoio do LAPP- Laboratório de Práticas Pedagógicas, do Instituto de Ciência e Tecnologia da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, ICT-Unesp de São José dos Campos, foram discutidas propostas no intuito de auxiliar, especialmente os docentes, na utilização de ferramentas pedagógicas com uso de recursos digitais. Assim, nasceu a ideia para elaboração deste material, que foi produzido por pós-graduandos do programa no decorrer do 2º semestre de 2021. A produção deste E-book foi, de certa forma, marcada por improvisos, mas de florescência da criatividade e busca trazer algumas possibilidades para a prática docente, por meio da apresentação de ferramentas e mídias digitais que possam contribuir com a elaboração e gravação de aulas, edição de vídeos, avaliações, interação e comunicação.

Esperamos que seja útil para você!

Abraços,

Professoras Janete Dias Almeida e Marianne Spalding

SOLUÇÕES DIDÁTICAS E MÍDIAS DIGITAIS PARA EDUCAÇÃO



Instituto de Ciência e Tecnologia
São José dos Campos
UNESP

Equipe

Coordenação

Prof^a. Dra. Marianne Spalding

Prof^a. Titular Janete Dias Almeida

Editores

Larissa Sandy Leite da Silva

Luis Augusto de Almeida Silva

Autores

Amanda Rodrigues Rehem

Ana Beatriz Simeão Gonçalves

Anderson de Oliveira Nascimento

Bárbara Araújo Hatje

Beatriz Venturoso Simões

Carolina Fedel Gagliardi

Clarice Ferreira Sabino

Douglas Ferreira da Silva

Ellen Eduarda Fernandes

Ellen Randoli Pereira

Gabriela Vieira Mendes

Gabriela Ribeiro Zucco

Gabriella Scheffer Martins de Souza

Jefferson Pires da Silva Júnior

Jéssica Miranda da Silva

José Wilson Silva Mendes

Joyce Roma Correia dos S. Siqueira

Juliana de Freitas Gouveia Silva

Kamilla Alves Santos

Karina Barbosa Souza

Letícia de Miguel Nazário

Letícia Rampazzo da Gama Viveiro

Lucas Eigi Borges Tanaka

Marcelle Simões Coelho

Marina Santos Fernandes

Matheus Fernandes

Noelma de Sousa Félix

Pedro Caio Alves Barros

Rafaela Lantyer Marques Dantas

Raquel Coutinho de Moraes

Rebeka Cristiane dos Santos Silva

Rita Maria Morejon Rodriguez

Roseli de Freitas Araujo Pinatti

Tainá da Silva Tricolly

Talita Queiroz

Tatiana Cursino Pereira

Victor Ruano

Sumário

Soluções para Elaboração de Aulas

Power Point
Biorender
Canva

Soluções para Gravação de Aulas

OBS
Canva

Soluções para Edição de Vídeo

Vegas Pro
Canva
Wondershare Filmora

Soluções Interativas

Apowermirror
QuizLet
GoCongr
Mentimeter
Kahoot!
Figma
Wordwall
ClassDojo

Soluções Avaliativas

Google Forms
Quizziz

Soluções para Comunicação

Google Meet
Google Classroom
Microsoft Teams

SOLUÇÕES PARA ELABORAÇÃO DE AULAS

Power Point

Douglas Ferreira e Jefferson Pires



O que é?

É um software desenvolvido pela Microsoft (empresa que realiza o desenvolvimento, a fabricação, o licenciamento, o apoio e a venda de softwares de computador, produtos eletrônicos, computadores e serviços pessoais) dedicado à criação de apresentações para diferentes finalidades, o que possibilita o uso da tecnologia para facilitar diferentes abordagens.

Uso geral

Por meio de uma sequência de slides, o apresentador ou o grupo que for demonstrar algo pode expressar suas ideias, conteúdos, dados e/ou o que for pertinente para o alcance de seus objetivos frente ao público alvo.

Qual a utilidade?

O PowerPoint permite que o apresentador se utilize de ferramentas que agreguem à apresentação, tornando-a mais dinâmica. A inserção de texto, imagens, vídeos e músicas pode ser alojada facilmente trazendo dinâmica (quando empregada no formato de animação) ao conteúdo, proporcionando maior aprendizado dos alunos e com maior facilidade para o apresentador na abordagem de diferentes temas.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



Biorender

Amanda R. Rehem e Gabriela V. Mendes

O que é?

Biorender foi lançado em 2017 em Toronto, no Canadá, por uma startup. É uma ferramenta online e gratuita que permite desenvolver ilustrações na área da saúde e laboratorial. Os fundadores Shiz Aoki, Katya Shteyn e Ryan Marien desenvolveram o programa com o objetivo de dar liberdade, criatividade e facilidade aos cientistas no momento de criação de suas próprias ilustrações.

Uso geral

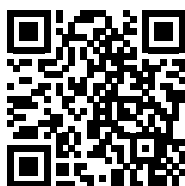
O Biorender é constituído de um acervo de 20.000 ilustrações que podem ser facilmente manipuladas e organizadas com a finalidade de promover o ensino de metodologias, técnicas, procedimentos e resultados em pesquisas científicas. O pesquisador é livre para compor as imagens a partir de fluxos e sobreposição de figuras que facilitam o entendimento dos processos.

Qual a utilidade?

Em situação de distanciamento social ocasionada pela pandemia de COVID-19, a necessidade de recursos visuais, informatizados e online veio à tona. No caso de estudantes das áreas da saúde e biológicas, o contato laboratorial foi impedido, dessa forma, o Biorender pode ser utilizado como recurso educativo a fim de facilitar o entendimento de fluxos laboratoriais e promover o contato com equipamentos e instrumentos presentes no cotidiano da pesquisa.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



Canva

Tatiana Cursino e Victor Ruano

O que é?

É uma ferramenta que possibilita a criação de conteúdo a partir de um design preexistente. Caso a preferência seja por criar um design próprio, a opção também é viável. A proposta do dispositivo é tornar a criação de conteúdo acessível e prática.

Uso geral

Utilizado para a criação de conteúdo de diversos fins, como posts para mídias sociais, convites, panfletos, currículos e, inclusive, apresentações de slides. O site oferece elementos visuais, fotos, vídeos e áudios para complementar

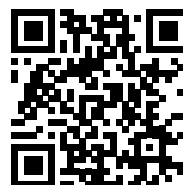
a montagem do design. Além das mais variadas fontes para a elaboração do texto a ser inserido. Disponível de maneira gratuita ou paga. No caso da versão paga, um valor cobrado mensalmente e o usuário passa a ter acesso a um conteúdo exclusivo (como fotos e elementos visuais). O recurso que será destacado neste documento é a apresentação em slide.

Qual a utilidade?

A ferramenta é utilizada para a elaboração de aulas a partir dos designs para apresentações em slide. O aumento no uso do Canva na área educacional pode ser justificado pelos seguintes fatores: facilidade de utilização, ferramenta gratuita e possibilidade de trabalhar em grupo formando equipes para edição.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



SOLUÇÕES PARA GRAVAÇÃO DE AULAS

OBS

Ellen Eduarda e Jéssica Miranda



O que é?

O OBS Studio (Open Broadcaster Software) é um software gratuito e de código aberto para gravação de vídeo e transmissão ao vivo. Foi lançado em 1 de setembro de 2012 e está disponível para os sistemas operacionais Linux, macOS e Windows.

Esse software foi desenvolvido pela OBS Project e seu download pode ser realizado no site: <https://obsproject.com/pt-br>.

Uso geral

Com o OBS Studio é possível gravar vídeos em tomadas diferentes, simulando um estúdio de TV e ainda realizar transmissões para as principais plataformas de streaming de vídeos. É uma ferramenta que capta as imagens de uma webcam e/ou da tela do computador, em associação com outras funcionalidades, a depender dos tipos de fontes selecionadas na configuração durante sua personalização, e transmite o conteúdo captado para um vídeo de gravação ou por meio de uma plataforma de streaming, como Facebook, YouTube ou Twitch, para interações ao vivo.

Qual a utilidade?

Essa mídia digital viabiliza a comunicação entre educadores e educandos, por meio da gravação de aulas dinâmicas e interações durante as transmissões ao vivo. Na modalidade de ensino

remoto, esse software é uma alternativa de fácil acesso que pode ser utilizado para aulas assíncronas, proporcionando uma maior segurança para o professor preparar o seu conteúdo educacional mesmo frente às instabilidades da rede de comunicação, sendo necessário o uso da internet apenas para o compartilhamento do vídeo produzido e não para a sua confecção.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



Canva

Letícia Nazário e Marcelle Coelho

O que é?

O Canva é uma ferramenta de produção de conteúdo geral e diverso.

Uso geral

Pode ser utilizado desde para criação de marketing digital até para desenvolvimento de slides e gravação de aulas, de forma gratuita.

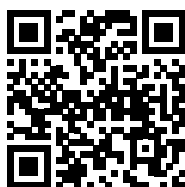
Qual a utilidade?

Por meio desta ferramenta é possível

desenvolver aulas criativas, que chamam mais atenção dos alunos, devido a disponibilidade de templates modernos e diversificados. Um dos diferenciais mais interessantes é que é possível você desenvolver o conteúdo das aulas dentro da própria ferramenta e ainda gravar a sua apresentação de forma mais pessoal, já que existe a opção de utilizar câmera, voz e tela simultaneamente, o que pode facilitar a aprendizagem do aluno, por ele se sentir mais próximo do professor mesmo à distância.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



SOLUÇÕES PARA EDIÇÃO DE VÍDEOS

Vegas Pro

Anderson de Oliveira Nascimento



O que é?

O VEGAS Pro é uma ferramenta muito utilizada por profissionais de diversas áreas, para produção de vídeos. Esse software oferece muitas ferramentas que possibilitam a criação de vídeos profissionais, possibilitando ao usuário trabalhar e editar vários aspectos como correção avançada de cores, ajustes de áudio, além das edições e efeitos de vídeo. Esse programa abrange uma grande quantidade de formatos de arquivos diferentes (entre os formatos estão: veg, mp4, avi, mpg, jpg...), que podem ser abertos para edição ou produzidos os vídeos em nesses mesmos formatos. Trata-se de um software pago que, para quem deseja atuar profissionalmente ou produzir vídeos de alto padrão, apresenta bom custo-benefício.

Qual a utilidade?

Com o VEGAS Pro é possível produzir e editar de forma ágil e com alta qualidade, sendo oferecido pelo software: Trabalhar com quantidade ilimitada de faixas de áudio e vídeo, sincronizar linha do tempo e storyboard, trabalhar com detecção de cenas, linhas do tempo animadas, fazer edição em multicâmera, utilizar diversos filtros, efeitos e títulos, entre muitos outros recursos. Por se tratar de um software voltado para profissionais muitos de seus recursos exigem conhecimento aprofundado prévio, porém as funções mais básicas, que já permitem edições de boa qualidade, são bastante intuitivas e relativamente fáceis de se usar.

Como usar?

No contexto da educação à distância, o VEGAS Pro pode ser utilizado para edição de vídeo aulas fazendo desde simples cortes de trechos indesejados dos vídeos até edições mais elaboradas, adicionando efeitos e animações que podem dar um aspecto muito mais dinâmico às aulas apresentadas. Dessa forma, esse é um software que pode trazer muitas contribuições para que as aulas sejam mais atrativas, o que por sua vez pode implicar em grandes contribuições para a aprendizagem dos alunos, que tendem a concentrar sua atenção muito mais em vídeos bastante elaborados e com mais recursos visuais.

Como Usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



Canva

José Wilson S. Mendes e Pedro Caio A. Barros

O que é?

O Canva é uma plataforma de design gráfico utilizada para a criação de conteúdos audiovisuais de maneira personalizada e gratuita sem a marca d'água, integrando milhares de imagens, fontes e templates.

Uso geral

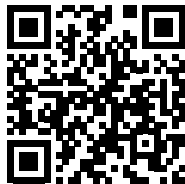
A ferramenta permite a criação de vídeos inteiros e também de vinhetas, vídeos curtos que iniciam ou finalizam um vídeo, além de interface simples para edição.

Qual a utilidade?

Assim como tecnologias já consagradas para uso educacional, como o Powerpoint, o Canva é um instrumento que permite a integração de imagens e vídeos em aulas, potencializando a explicação de conteúdos complexos ou transformando a proposta e o aprendizado de maneira lúdica, interativa e prazerosa.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



Wondershare Filmora

José Wilson S. Mendes e Pedro Caio A. Barros

O Que é?

O Wondershare Filmora é um programa completo de edição de vídeos, ideal para pessoas que estão ingressando nessa área. As possibilidades de utilização de efeitos avançados a por meio de ferramentas interativas estão presentes nesse software.



Uso geral

É possível a criação de vinhetas totalmente únicas em poucas etapas ou a edição de vinhetas já preexistentes que são disponibilizadas em uma biblioteca que está em constante atualização. Ainda é oferecido dentro do programa a edição de som, cortes e junções de clipes, adição de músicas próprias e ícones animados.

Qual a utilidade?

A nova geração de jovens aprende por meio de modelos práticos e eficazes. Desse modo, é aconselhável a modernização das ferramentas didáticas utilizadas pelos professores no ensino de seus alunos. Atualmente, a utilização de vídeos didáticos é considerada um método fácil que poupa tempo em sala de aula e é uma atividade interessante para os estudantes. A edição de vídeo pode ser uma complicação na elaboração dessa configuração de aula, mas isso pode ser facilitado com a utilização de bons editores de vídeos disponíveis.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



SOLUÇÕES INTERATIVAS

Apowermirror

Talita Queiroz e Ellen Randoli



O que é?

O Apowermirror é um aplicativo que permite consolidar e transmitir informações de um dispositivo para outros em tempo real, sem atrasos. Torna as apresentações mais práticas ao permiti-las que sejam controladas de um único dispositivo.

Uso geral

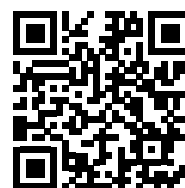
Integra o uso de celulares com computadores e/ou televisões, por meio da função de espelhamento, a partir do qual se obtém controle do compartilhamento de informações, permitindo que a tela do celular seja transmitida para o computador ou televisão, assim você pode transmitir vídeos e outros arquivos para a TV, e até mesmo realizar apresentações.

Qual a utilidade?

Por meio dessa ferramenta é possível espelhar a tela do dispositivo diretamente para o dispositivo do aluno durante aulas e atividades integrativas, com rapidez, favorecendo a integração de informações, principalmente caso haja a necessidade de complementar apresentações com arquivos presentes em outros dispositivos. Além do exposto, há a facilidade em controlar a apresentação na palma da mão do apresentador.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



QuizLet

Kamilla Alves e Ananda Gomes

O que é?

O Quizlet LLC é uma empresa fundada em 2005 por Andrew Sutherland, com software de nome homônimo, multiplataforma, desenvolvido para auxiliar nos estudos de seus usuários. Nele é possível criar seu próprio material didático na forma de flashcards interativos com diversas opções de interação, tanto para uso individual como uso em grupo.

O acesso ao software pode ser feito pelo seguinte endereço: <https://quizlet.com>, ou por aplicativos presentes na Play Store sob o nome QUIZLET: Learn Languages & Vocab With Flashcards

O registro para uso pode ser feito com contas do Google, Facebook e Apple, assim como registro manual na própria plataforma. Conta com planos gratuitos e pagos.

Uso geral

O software é comumente usado por escolas

de ensino de língua estrangeira, auxiliando no aprendizado, na revisão e na memorização do conteúdo. Seu uso não está limitado, pois a metodologia Porém seu uso não é limitado somente a isso, já que a metodologia de “pergunta-resposta” permite sua adaptação para diversos conteúdos de ensino.

Qual a utilidade?

Fundamentando-se na ciência da aprendizagem e se baseando em aprendizado de máquina, o QUIZLET se apresenta como uma ferramenta capaz de auxiliar e acelerar o processo de estudo, tornando-o mais eficiente.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



GoConqr

Clarice Sabino e Lucas Tanaka



O que é?

O GoConqr é uma plataforma online disponível através de meios virtuais e que pode ser acessada por meio de smartphones e computadores. Por meio dele é possível que alunos e professores utilizem diferentes ferramentas educacionais, permitindo a criação de slides, flashcards, mapas mentais, fluxogramas, notas e questionários digitais.

Uso geral

O recurso pode ser aplicado em diferentes

dinâmicas interativas que tem potencial de serem utilizadas no decorrer de aulas presenciais e/ou online. Além disso, permite a realização de avaliações virtuais, promove o acesso do aluno a materiais de apoio, referências para aprofundamento e textos de consulta e suporte disponibilizados pela equipe docente.

A ferramenta permite que, em tempo real, os professores e alunos possam interagir e realizar diferentes atividades e exercícios, tendo em vista que essa dinâmica de entrosamento e comunicação é uma das grandes vantagens das aulas presenciais e que, antes desse tipo de recurso interativo, não era possível em aulas à distância.

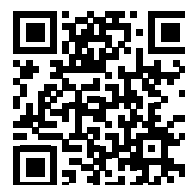
Qual a utilidade?

A proposta do GoConqr viabiliza uma comunicação direta e agradável com os estudantes dentro e fora da sala de aula, influenciando positivamente no processo de aprendizagem e fixação de conteúdo dos estudantes, sendo de grande utilidade na aplicação de uma didática atualizada e funcional. Por conta de suas ferramentas intuitivas e atualizadas em tempo real, a relação entre os discentes e docentes transcorre de forma facilitada e benéfica.

O GoConqr oferece uma interface agradável para sua utilização, possuindo curva de aprendizado simples e intuitiva, assemelhando-se a outros programas já populares e disponíveis por meios virtuais.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.





O que é?

Para favorecer o processo de interação entre professores e acadêmicos nas aulas online, diversos recursos podem ser utilizados, dentre eles uma ferramenta digital em destaque é o Mentimeter. O Mentimeter é uma plataforma online para criação de apresentações interativas em tempo real, que permite que os alunos respondam às perguntas anonimamente durante as aulas e que os usuários compartilhem seus conhecimentos de maneira remota no smartphone ou em outros dispositivos, ampliando a participação do acadêmico nas aulas. Nele você pode elaborar e editar apresentações com diversas funções, layouts e editar os temas, conduzindo a discussão com os alunos de maneira interativa.

Uso geral

De modo geral, o acesso ao Mentimeter se dá por meio de um navegador online. Após realizar o cadastro no site, o acesso ao programa é bem simples e não necessita obrigatoriamente de pagamento, exceto para algumas opções disponíveis apenas para versão paga. É necessário que o professor e os alunos estejam conectados à internet disponível em seus celulares ou computadores, por esse motivo, a ferramenta deve ser utilizada sempre no momento da aula online.

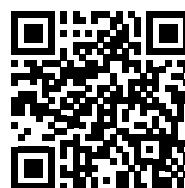
Qual a utilidade?

No âmbito educacional, o Mentimeter permite uma comunicação direta e ampla entre aluno e professor, por meio da interatividade. Todas as respostas são mostradas em tempo real e a identidade dos participantes se mantém intacta, o que torna essa ferramenta ainda

mais interessante pelo sigilo das informações, visto que muitas das vezes o que impede o aluno de participar de atividades que exijam um breve conhecimento sobre determinados temas é sua timidez, e, dessa forma, a liberdade em ter suas respostas livres de qualquer julgamento e interagir com os colegas de turma, torna o Mentimeter uma excelente ferramenta nos encontros e aulas virtuais. Algumas utilidades da plataforma são: questões de múltipla escolha, nuvem de palavras, formulários, rankings, opinião, quiz, slides, entre outros.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



Kahoot!

Letícia Rampazzo e Karina Barbosa

O que é?

Kahoot! É uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, geralmente teste de múltipla escolha e que podem ser acessados por meio de um navegador da web ou do aplicativo.

Uso geral

Testes para aprendizado, aplicação de questionários na forma de jogos.

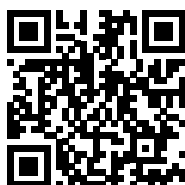
Qual a utilidade?

É geralmente utilizado como recurso

didático em escolas seja para revisar o conhecimento dos alunos, para uma avaliação formativa ou como atividades da sala de aula. A jogabilidade é simples, intuitiva e versátil. Os jogadores se conectam usando um PIN do jogo, que é gerado por um professor ou outra pessoa, e utilizam um dispositivo para responder as perguntas. Essas perguntas podem ser alteradas para atribuir pontos e os pontos aparecem na tabela de classificação após cada pergunta.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



Figma

Marina Fernandes e Tainá Tricolly



O que é?

A plataforma digital Figma é uma ferramenta de design que oferece como diferencial a possibilidade de trabalho colaborativo, ou seja, mais de um membro de uma equipe pode explorar e atuar conjuntamente no mesmo projeto. É uma plataforma com perfil de criação, colaboração e prototipação.

Uso geral

É uma plataforma 100% online, e existe a possibilidade de usar no próprio site ou, ainda, baixar o aplicativo dele. Todos os projetos são salvos automaticamente na nuvem, por meio de um link cada trabalho pode ser compartilhado de maneira simples e fácil. O uso da plataforma

é simples e intuitivo, e oferece uma série de ferramentas, como, por exemplo, formas e imagens, feedback de usuários, entre outras.

Qual a utilidade?

As vantagens da plataforma Figma envolvem ela ser online, ou seja, você pode acessar de qualquer computador e navegador e compartilhar o seu “job” com outras pessoas, que estarão acessando simultaneamente; é gratuito, por mais que possua o plano pago, porém no pacote gratuito você pode realizar infinitos trabalhos; ele possibilita a criação de protótipos navegáveis, ou seja, você constrói seu protótipo, cria um link que possibilita compartilhar com outros usuários; você se comunica em tempo real com as outras pessoas que possuem autorização para editar seu trabalho, e as alterações são exibidas ao vivo para os outros usuários; possui a chamada “biblioteca de componentes”, que oferece um amplo acervo para você montar seu design system e utilizar componentes direto da plataforma, sem precisar de extensões.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



Wordwall

Raquel Coutinho e Juliana de Freitas

O que é?

O Wordwall é uma ferramenta online que pode ser usada para criar atividades

interativas e imprimíveis, sendo que as atividades interativas são reproduzidas em qualquer dispositivo habilitado para web, como um computador, tablet, telefone ou quadro interativo. Já as atividades imprimíveis podem ser impressas diretamente ou baixadas como um arquivo PDF.

Uso geral

As atividades disponíveis no site são criadas usando um sistema de modelo e esses modelos incluem clássicos familiares, como: questionário e palavra-cruzada, jogos de estilo arcade, além de ferramentas de gestão de sala de aula. Há uma lista de 34 modelos de atividades interativas, sendo 18 delas gratuitas e 21 imprimíveis, sendo todas pagas em 3 planos mensais disponíveis para escolher conforme a necessidade do usuário. Além disso, o Wordwall disponibiliza um email onde o usuário pode enviar ideias para alterações a fim de melhorar os modelos preexistentes no site.

Qual a utilidade?

O ensino-aprendizagem tem potencial para tornar-se mais ativo, dinâmico e personalizado por meio de Ambientes Virtuais de Aprendizagem, sendo assim, o Wordwall contempla diferentes estilos de aprendizagem que podem complementar e favorecer a aprendizagem por meio da colaboração e motivação. Segundo Silva e Figueiredo (2012), a aprendizagem não é fragmentada e dissociada de relações pessoais, o conhecimento está relacionado a uma construção colaborativa. Pode-se afirmar a partir disso que o Wordwall possibilita tipos de interações entre alunos e professores por meio de seus recursos.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



ClassDojo

Bárbara Hatje e Carolina Gagliardi

O que é?

A ferramenta interativa ClassDojo tem como objetivo favorecer a dinâmica em sala de aula. É uma plataforma educacional de comunicação escolar ou acadêmica pela qual os professores e alunos diariamente usam para construir comunidades unidas por meio do compartilhamento do que foi aprendido em sala de aula via fotos, vídeos e mensagens. O ClassDojo existe desde 2011, é uma ferramenta gratuita para os professores, que oferece simplicidade e praticidade para cadastro e utilização, dispondo de um design moderno e criativo, encontrando uma forma de atrair ainda mais a atenção em sala de aula com uma experiência diferenciada para alunos e pais.

Uso geral

Com a plataforma, os educadores podem atribuir pontos e comentários aos avatares dos alunos, de acordo com comportamentos e habilidades apresentadas em sala de aula. Na sala de aula virtual os professores escolhem habilidades e valores - como respeito, participação, trabalho em grupo, pontualidade, liderança - e compartilham o feedback com os alunos. Os alunos também podem perder alguns pontos, ao não participarem ou terem um mau comportamento em aula. Com o uso de uma senha pessoal, cada estudante tem acesso ao feedback em tempo real e pode ainda acompanhar o desempenho dos colegas. Além disso, eles podem se divertir com a criação e a modificação

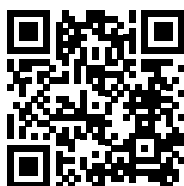
de seus avatares. A ferramenta ajuda ainda no compartilhamento das informações. Além disso, está disponível um kit de ferramentas que ajuda o professor a organizar dinâmicas em sala de aula. O software funciona em computadores, tablets e celulares e é gratuito para professores.

Qual a utilidade?

Com a plataforma, os alunos são estimulados a desenvolver conhecimentos, habilidades e atitudes que os preparam para os desafios da vida contemporânea. Com a ferramenta, os professores podem cadastrar informações sobre o comportamento dos alunos em sala de aula, que recebem retornos em tempo real. Além disso, é possível montar estratégias educativas adaptadas aos interesses, ritmo e formas de aprender de cada estudante. As habilidades “ganhas” pelos alunos também podem ser excluídas caso haja mau comportamento ou descumprimento da habilidade antes desbloqueada. O professor pode também criar “categorias” para pontuar as tarefas de casa: resposta correta, persistência na atividade, dentre outros.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



SOLUÇÕES AVALIATIVAS

Google Forms

Rafaela Lantyer e Noelma Felix



O que é?

É uma ferramenta gratuita que permite ao usuário criar e gerenciar pesquisas, questionários e formulários de preenchimento online, permitindo misturar diversos tipos de perguntas, como dissertativas, múltipla escolha e até escala linear (quando você avalia um determinado tópico de 0 a 10, por exemplo). As informações coletadas e os resultados dos questionários são transmitidos automaticamente e podem ser compartilhados para vários usuários.

Uso geral

Dentre os formatos prontos, você consegue encontrar: informações de contato, agendamentos de horário, confirmação de presença em eventos, convite para festas, inscrições para ganhar algo, inscrições em eventos, feedback de eventos, solicitação de pedidos, candidatura à vaga, pedido de licença, solicitação de trabalho, feedback do cliente, testes, atividade fina e avaliações para vários usuários.

Qual a utilidade?

A utilização dessa ferramenta tem se tornado cada vez mais frequente em diversos ambientes, devido a possibilidade de coletar feedbacks, informações e realizar avaliações e atividades.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



Quizizz

Rita Maria Morejon e Joyce Roma

O que é?

O Quizizz é uma plataforma que permite elaborar questionários muito simples e fáceis de utilizar e, além disso, tem uma proposta de gamificação que com certeza vai dar uma cara nova para as aulas remotas, deixando elas mais dinâmicas e divertidas. Como tecnologia educacional, representa uma ferramenta útil na avaliação do conhecimento e dos processos educativos, e o mais interessante é sua proposta leve e simpática.

Uso geral

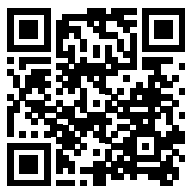
O software foi lançado em Fevereiro de 2015 e já tem especial uso em salas de aula, reuniões em grupo, avaliações formativas e questionários pop entre outras.

Qual a utilidade?

Como tecnologia educacional, representa uma ferramenta útil na avaliação do conhecimento e dos processos educativos, e o mais interessante é sua proposta leve e simpática.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



SOLUÇÕES PARA COMUNICAÇÃO

Google Meet

Beatriz V. Simões e Sarah M. O. Avelino



O que é?

O Google Meet é um serviço de comunicação com a finalidade de fazer videoconferências, sendo possível realizar por meio dela, reuniões com até 250 participantes, quando se tem acesso aos recursos avançados oferecidos.

Uso geral

A ferramenta pode ser utilizada a partir de um computador utilizando qualquer navegador moderno, sem ser necessário o download. Além disso, é possível iniciar reuniões ou participar delas com dispositivos móveis, como celular e tablet, fazendo download no Google Play, ou na Apple Store. Conectado ao Google Meet, é possível fazer reuniões com outros participantes, que podem interagir em tempo real por áudio, vídeo e texto, além de possibilitar o compartilhamento de suas telas e mídias com os demais.

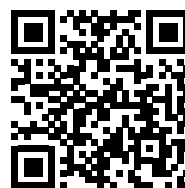
Qual a utilidade?

No cenário pandêmico, a ferramenta ganhou amplo espaço para fins educacionais e tem mostrado que veio para ficar. Por ser de fácil utilização e acesso, desde que se tenha um computador ou dispositivo móvel com internet, o Google Meet é útil para a tecnologia educacional por permitir que aulas sejam ministradas, bem como trabalhos e seminários sejam apresentados,

além de ser um espaço para criar discussões em grupos e fazer reuniões com fins acadêmicos. As instituições de ensino podem utilizar essa e outras ferramentas oferecidas pelo Google Workspace for Education Fundamentals, que oferece uma base flexível e segura para aprendizagem.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



Google Classroom

Rebeka Cristiane e Roseli de Freitas

O que é?

O Google Sala de Aula, ou Google Classroom, em inglês, é uma plataforma online e gratuita tanto para professores como alunos. A ferramenta pode ser acessada por computador, versão web, e também via aplicativos para Android e iOS (sistema operacional dos devices Apple).

Uso geral

Por ser uma solução em nuvem, ela permite o acesso centralizado a todo conteúdo em um único local, possibilitando aos professores, por exemplo, realizarem encontros

em tempo real, se comunicarem com determinada turma e publicações de notas.

Qual a utilidade?

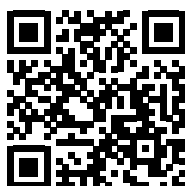
A plataforma foi desenvolvida em conjunto com diversos professores, o que tornou seu uso simples e aderente para as atividades educacionais. Nela, o docente pode criar diferentes turmas, direcionando, assim, os conteúdos, comunicados e distribuindo atividades. Uma característica valiosa é a integração com as demais aplicações como Google Meet para aulas assíncronas e Google Drive para compartilhamento de arquivos, envio e entrega de atividades.

Ele também possibilita a aplicação de provas na qual o aluno fica impossibilitado de utilizar outras páginas durante a avaliação. As avaliações, semelhantemente ao que ocorre no presencial, podem conter questões discursivas ou objetivas por meio do Google Forms. Para auxiliar na organização, todos os usuários podem acompanhar a programação das aulas, datas de atividades e provas determinadas pelo professor por meio do Google Agenda.

Já para o aluno, o Google Sala de Aula providência logo ao acessar a visualização de todas as turmas nas quais ele está matriculado, permitindo, assim, acessar os conteúdos de forma organizada e online.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.



Microsoft Teams

Ana Beatriz Simeão e Gabriela Zucco

O que é?

Microsoft Teams é uma plataforma unificada de comunicação e colaboração que combina bate-papo, videoconferências, armazenamento de arquivos e integração de aplicativos para ser utilizado por universidades ou empresas.

Uso geral

O Microsoft Teams é um software voltado para a educação, que propicia a interação entre professores e alunos, entre alunos, e entre os professores.

Qual a utilidade?

A ferramenta funciona como uma “rede social” para a educação, na qual é possível criar grupos de sala de aula, adicionar tarefas, listas, aplicativos, compartilhar documentos no formato Word, Excel, entre outros. Além disso, é possível realizar vídeochamadas, chamadas telefônicas e enviar mensagens para contatos da plataforma. A Microsoft Teams apresenta versões para download para dispositivo móvel e para desktop Windows.

Como usar?

Escaneie o QRcode, assista o vídeo e aprenda como utilizar essa ferramenta digital.

