

Atena
Editora
Ano 2022

GUIA PRÁTICO DE FERRAMENTAS DIGITAIS NO ENSINO



1ª Edição
2022

Editora chefe

Prof^a Dr^a Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Edição de arte

Cristiane Bashio da Silva

2022 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2022 Os autores

Copyright da edição © 2022 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos capítulos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Dr. Alexandre de Freitas Carneiro – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Prof^a Dr^a Ana Maria Aguiar Frias – Universidade de Évora

Prof^a Dr^a Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa

Prof. Dr. Antonio Carlos da Silva – Universidade Católica do Salvador

Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais

Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília

Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí

Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense

Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense

Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant'Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Profª Drª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadilson Marinho da Silva – Secretaria de Educação de Pernambuco
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Lucicleia Barreto Queiroz – Universidade Federal do Acre
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Universidade do Estado de Minas Gerais
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Profª Drª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Pedro Henrique Máximo Pereira – Universidade Estadual de Goiás
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Guia prático de ferramentas digitais no ensino

Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: Os autores
Organizadores: Juliana Cristina dos Santos
Cristiane Bashiyó da Silva
Antônio Donizetti Durante

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

G943 Guia prático de ferramentas digitais no ensino /
Organizadores Juliana Cristina dos Santos, Cristiane
Bashiyó da Silva, Antônio Donizetti Durante. – Ponta
Grossa - PR: Atena, 2022.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-258-0720-1

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.201220911>

1. Ensino auxiliado por computador. I. Santos, Juliana
Cristina dos (Organizadora). II. Silva, Cristiane Bashiyó da
(Organizadora). III. Durante, Antônio Donizetti (Organizador).
IV. Título.

CDD 371.334

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná – Brasil
Telefone: +55 (42) 3323-5493
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao conteúdo publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os capítulos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.

DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, desta forma não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

AUTORES

Amanda de Oliveira Alves
Antônio Donizetti Durante
Caio Manoel Vieira
Cristiane Bashiyo da Silva
Flávia Emanuele Afonso de Carvalho
Gabriel Martins Moraes
Gabriela Castro
Gabriela de Souza Cavalcante
Geovana Chaves
Guilherme Cândido
Helena Martins Oliveira Guimarães
Jorge Ricardo Aparecido Santiago
Juliana Cristina dos Santos
Luiza Consoli Paciullo
Mário Gabriel de Souza Tomaz
Michelly de Ávila Rodrigues da Cruz
Napoleão Zeituni Jr.
Renan Leandro Matos de Castro
Sophia Sanches
Stefani Monique Martins

ORGANIZAÇÃO

Juliana Cristina dos Santos

Coordenadora do Pibid Biologia do IFSULDEMINAS campus
Muzambinho

Cristiane Bashiyo da Silva

Supervisora do Pibid Biologia do IFSULDEMINAS
Muzambinho

Antônio Donizetti Durante

Supervisor do Pibid Biologia Escola Estadual Professor
Salatíel de Almeida

DESIGN DA CAPA

Cristiane Bashiyo da Silva

Supervisora do Pibid Biologia do IFSULDEMINAS
Muzambinho

APOIO



APRESENTAÇÃO

O presente trabalho tem por finalidade descrever as ferramentas digitais utilizadas pelos discentes do curso de licenciatura em Ciências Biológicas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculado ao Instituto Federal do Sul de Minas, campus Muzambinho-MG, no período de 2021-2022.

As intervenções foram realizadas nas escolas aderidas ao programa, o próprio IFSULDEMINAS e a E.E. Professor Salatiel de Almeida.

Cada capítulo foi escrito e elaborado pelos discentes do programa e conta com a descrição de uma ferramenta digital utilizada pelos alunos para elaborar as aulas e atividades. Estes contêm uma breve apresentação, desenvolvimento com passo a passo e considerações finais.

Buscamos por meio deste e-book conseguir alcançar docentes que queiram trabalhar com as ferramentas digitais mais não sabem por onde começar.

Sumário



| | |
|--|------------|
| CAPÍTULO 1 | 1 |
| CANVA Mário Gabriel de Souza Tomaz e Flávia Emanuele Afonso de Carvalho | |
| CAPÍTULO 2 | 8 |
| GARTIC Guilherme Cândido e Michelly de Ávila Rodrigues da Cruz | |
| CAPÍTULO 3 | 24 |
| GOOGLE FORMULÁRIO Amanda de Oliveira Alves e Jorge Ricardo Aparecido Santiago | |
| CAPÍTULO 4 | 40 |
| KAHOOT Caio Manoel Vieira e Napoleão Zeituni Jr. | |
| CAPÍTULO 5 | 51 |
| MENTIMETER Helena Martins Oliveira Guimarães e Luiza Consoli Paciullo | |
| CAPÍTULO 6 | 60 |
| PADLET Gabriela Castro e Geovana Chaves | |
| CAPÍTULO 7 | 75 |
| QUIZIZZ Stefani Monique Martins | |
| CAPÍTULO 8 | 82 |
| SENECA Gabriel Martins Moraes | |
| CAPÍTULO 9 | 94 |
| SOCRATIVE Renan Leandro Matos de Castro e Gabriela de Souza Cavalcante | |
| CAPÍTULO 10 | 100 |
| STORYBOARD THAT Sophia Sanches | |
| CAPÍTULO 11 | 123 |
| WORDWALL Edson Augusto Barbosa Ambrósio e Ana Flávia Santos | |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 133 |
| Juliana Cristina dos Santos | |



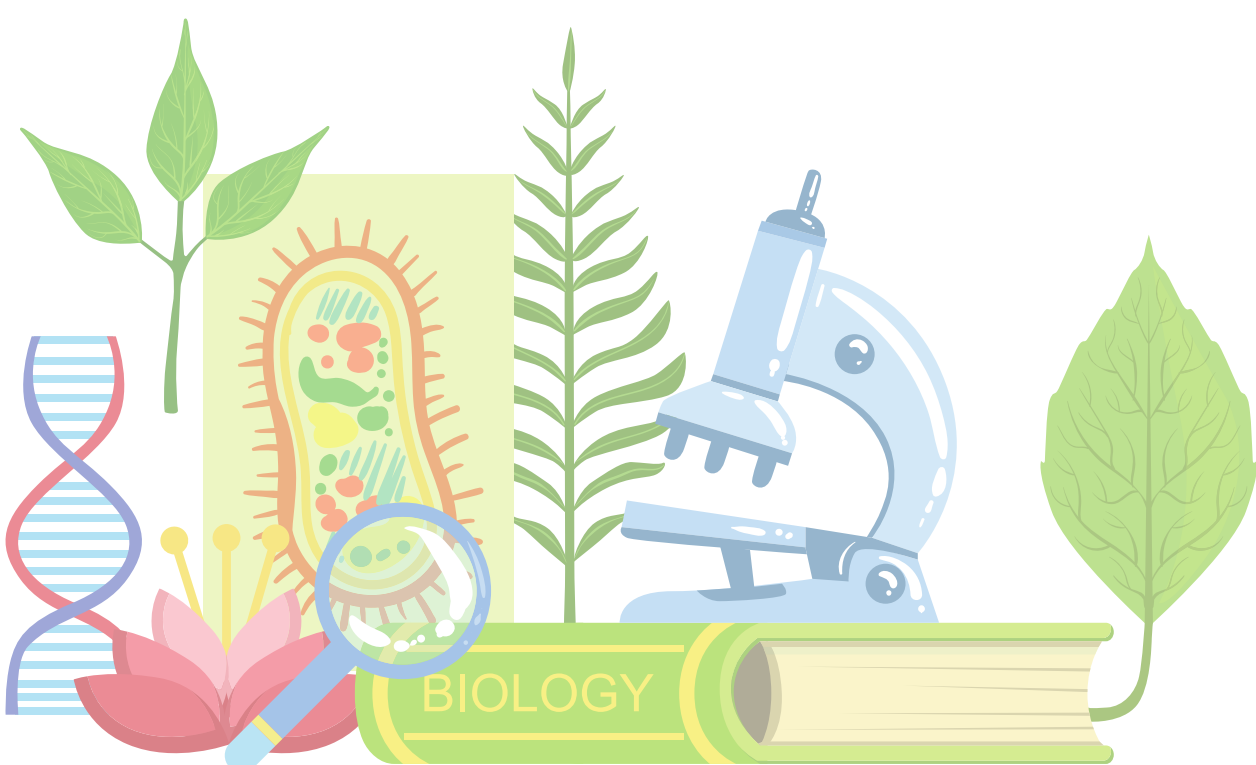
Capítulo 1

Canva

Autores:

Mário Gabriel de Souza Tomaz

Flávia Emanuele Afonso de Carvalho



Canva



Introdução

O Canva é uma plataforma de design gráfico, de grande importância, que possibilita aos seus usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, pôsteres, folders, panfletos, infográficos, layouts para postagens, logomarcas e demais conteúdos visuais. Disponível online em dispositivos móveis, integrando milhares de modelos, imagens, ilustrações e fontes.

Lançado em 2013, segundo o próprio site da ferramenta, tem a missão de garantir que qualquer pessoa no mundo consiga criar qualquer design para publicar onde desejar, ademais, está presente em 190 países, com mais de 100 idiomas, mais de 2 mil funcionários e mais de 7 bilhões de designs criados até os dias atuais, ainda se mantém em constante crescimento.

Ainda mais com a necessidade de inovação no método de ensino, em decorrência da pandemia de SARS-Cov-2, onde o modelo remoto fez com que cada vez mais ferramentas digitais fossem procuradas para chamar a atenção dos alunos nas aulas, além de deixar o conteúdo mais didático e descontraído, facilitando na fixação e absorção do mesmo.



Fonte: Canva



Fonte: canva.com

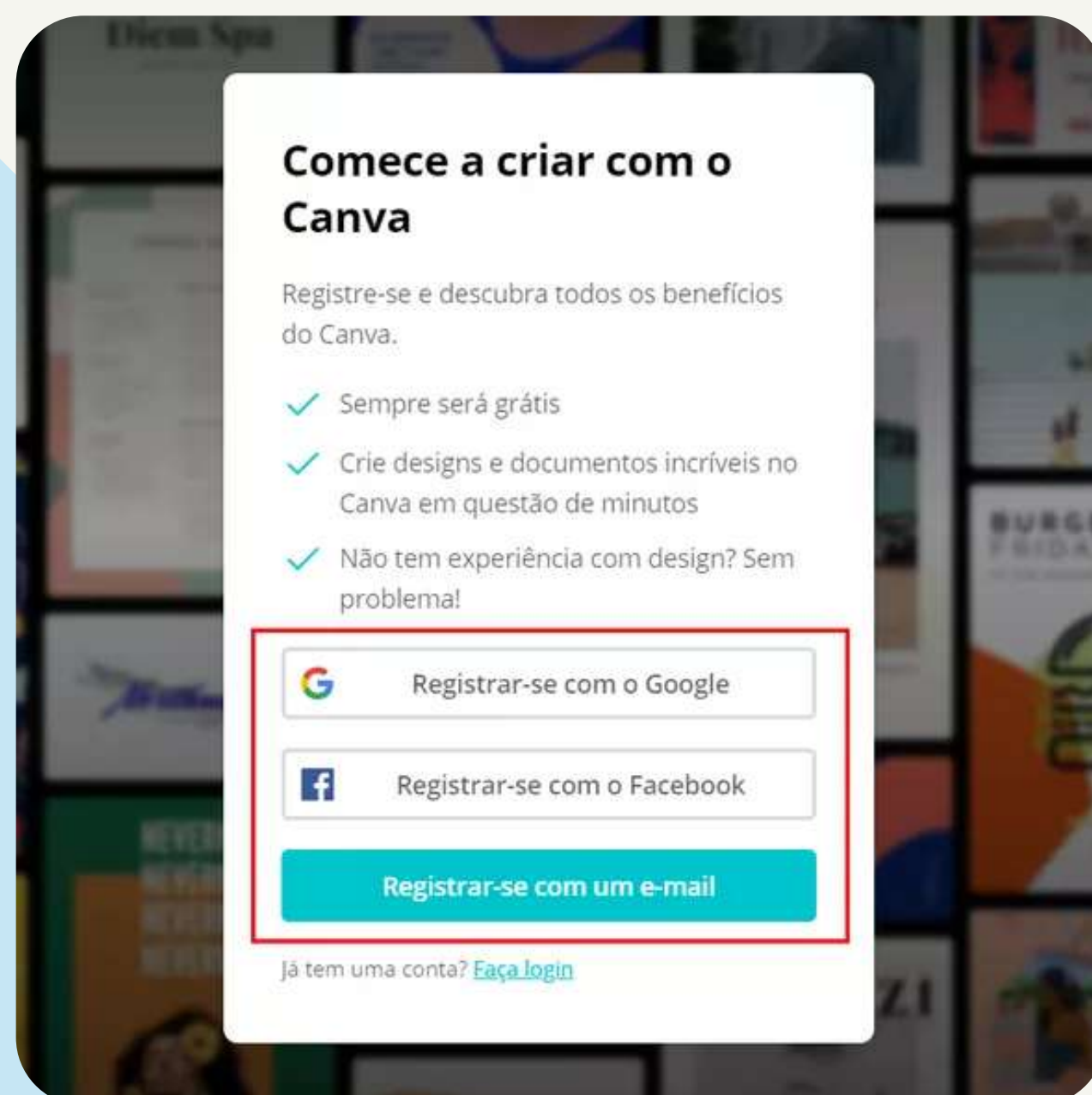
Canva



Desenvolvimento

Passo 1:

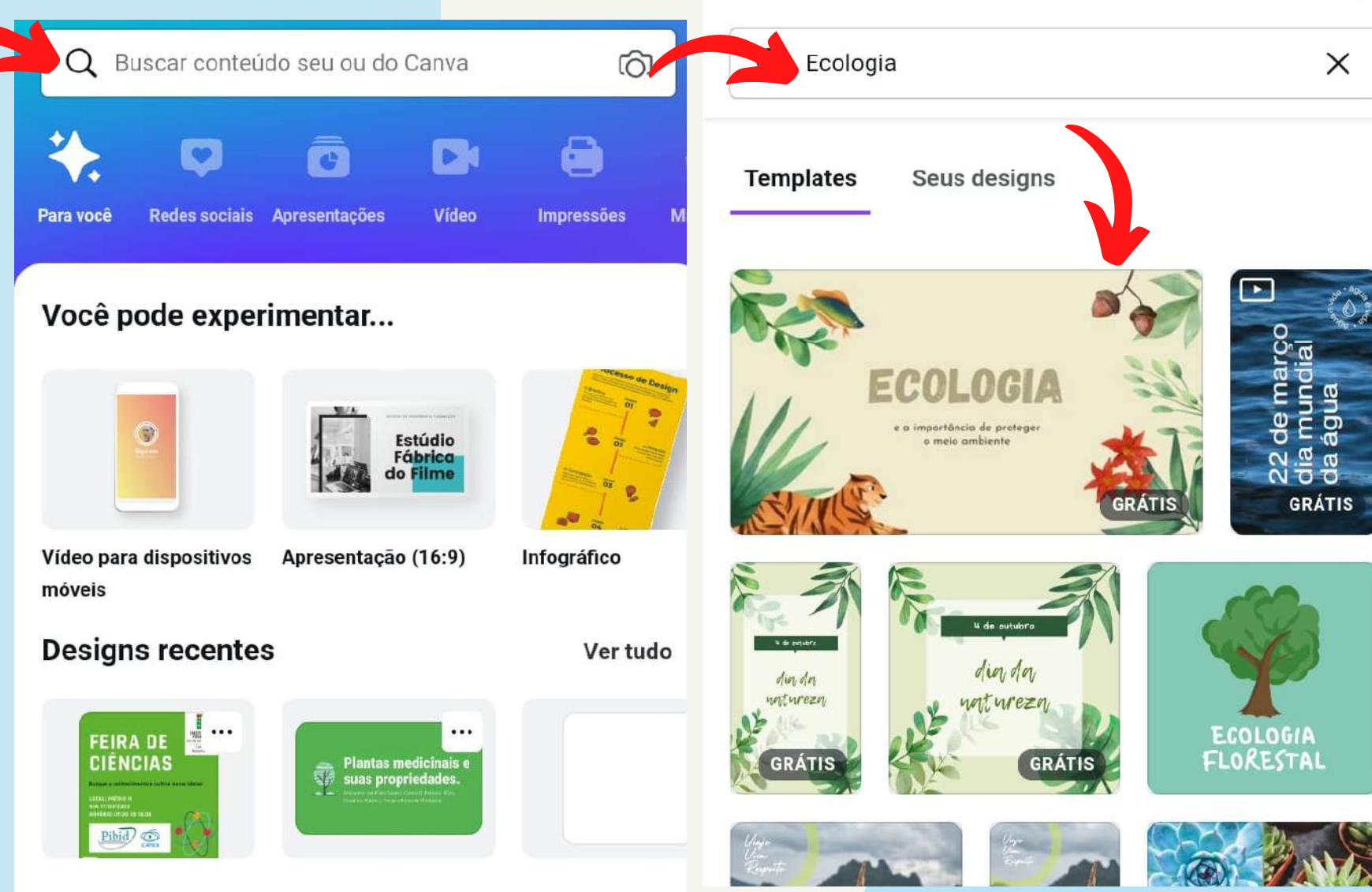
Instale o aplicativo do Canva em seu celular. Quando abri-lo pela primeira vez, será necessário fazer login na sua conta ou criar um cadastro na plataforma que é gratuito.



Fonte: TechTudo

Passo 2:

Vá à tela principal, nela você verá a galeria de modelos disponíveis. Utilize uma das categorias na parte superior da tela, ou a ferramenta de busca para encontrar o modelo desejado e toque sobre ele para editá-lo.



Fonte: canva.com

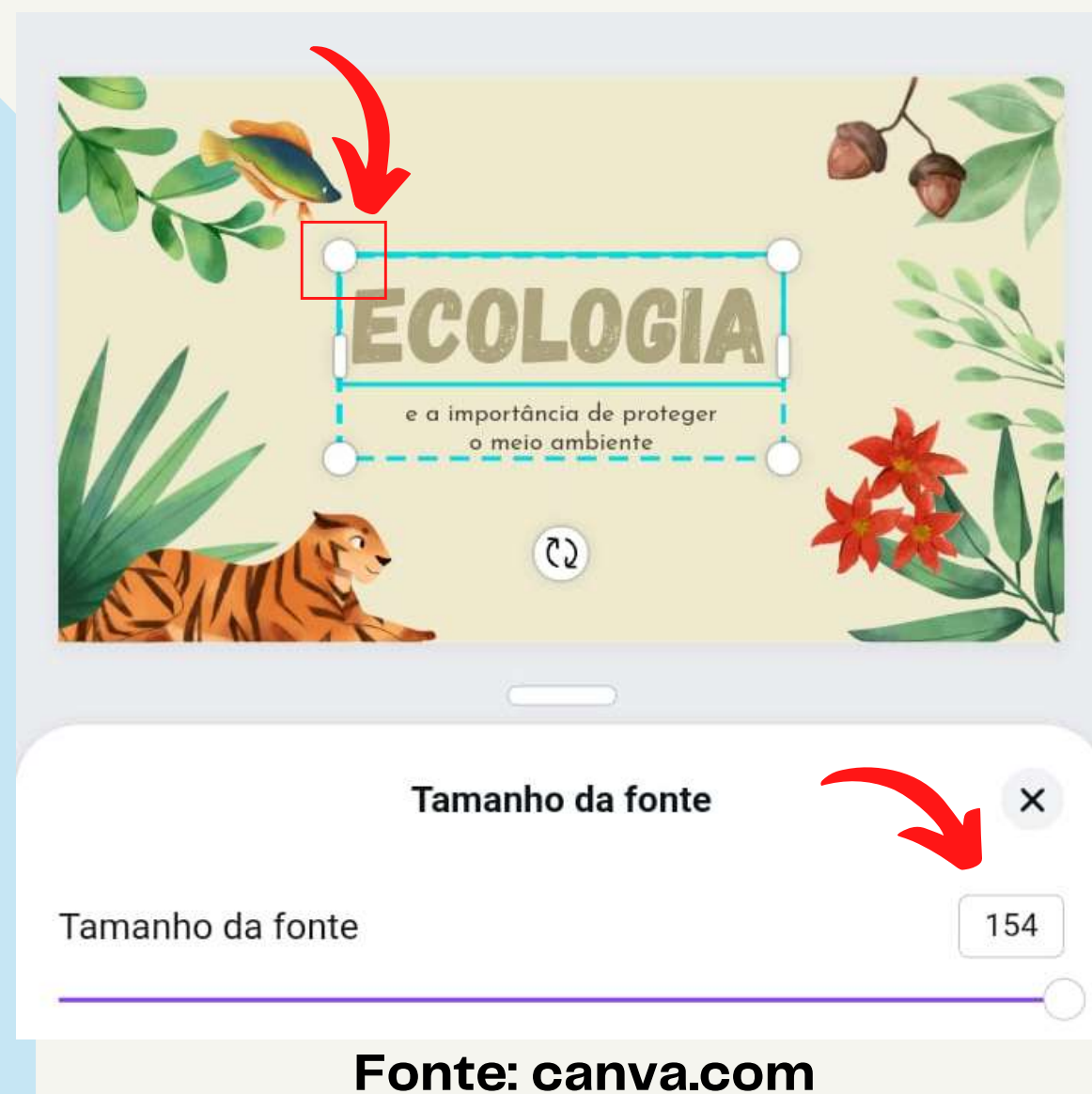
Canva



Desenvolvimento

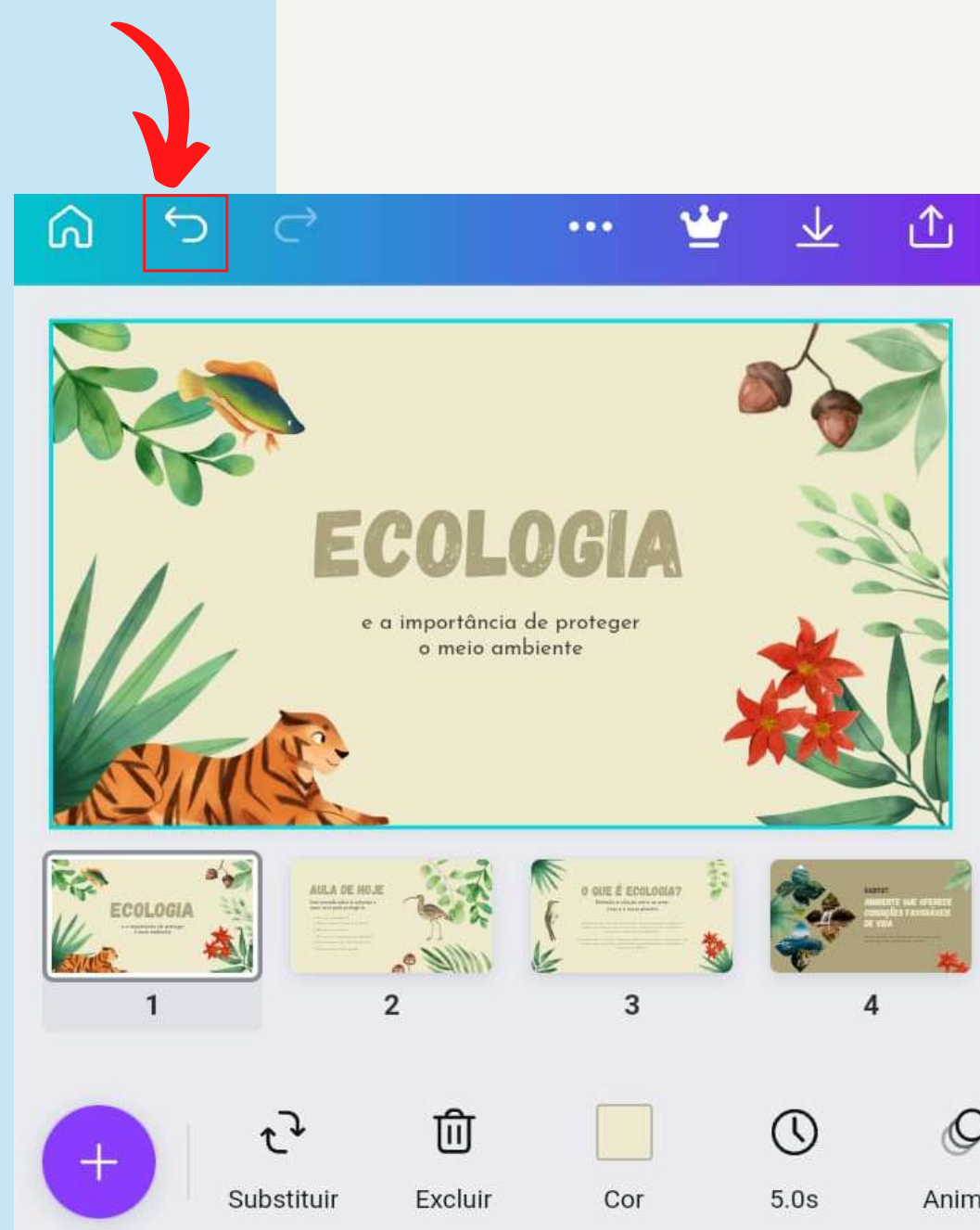
Passo 3:

Ao clicar sobre um texto, você pode alterar a fonte, alinhamento, cor e espaçamento. Utilize os marcadores (“botões”) que aparecem ao redor da caixa de texto para rotacionar ou alterar o tamanho da mesma. Caso queira editar a frase, basta tocar duas vezes sobre ela e digitar o que for de necessidade.



Passo 4:

Agora para editar a imagem de plano de fundo, toque sobre ela. Você pode escolher uma foto já salva em seu celular, usar o próprio arquivo da biblioteca do Canva ou uma cor sólida. Qualquer alteração pode ser desfeita usando o ícone da seta apontada para a esquerda, na parte superior da tela.



Fonte: canva.com

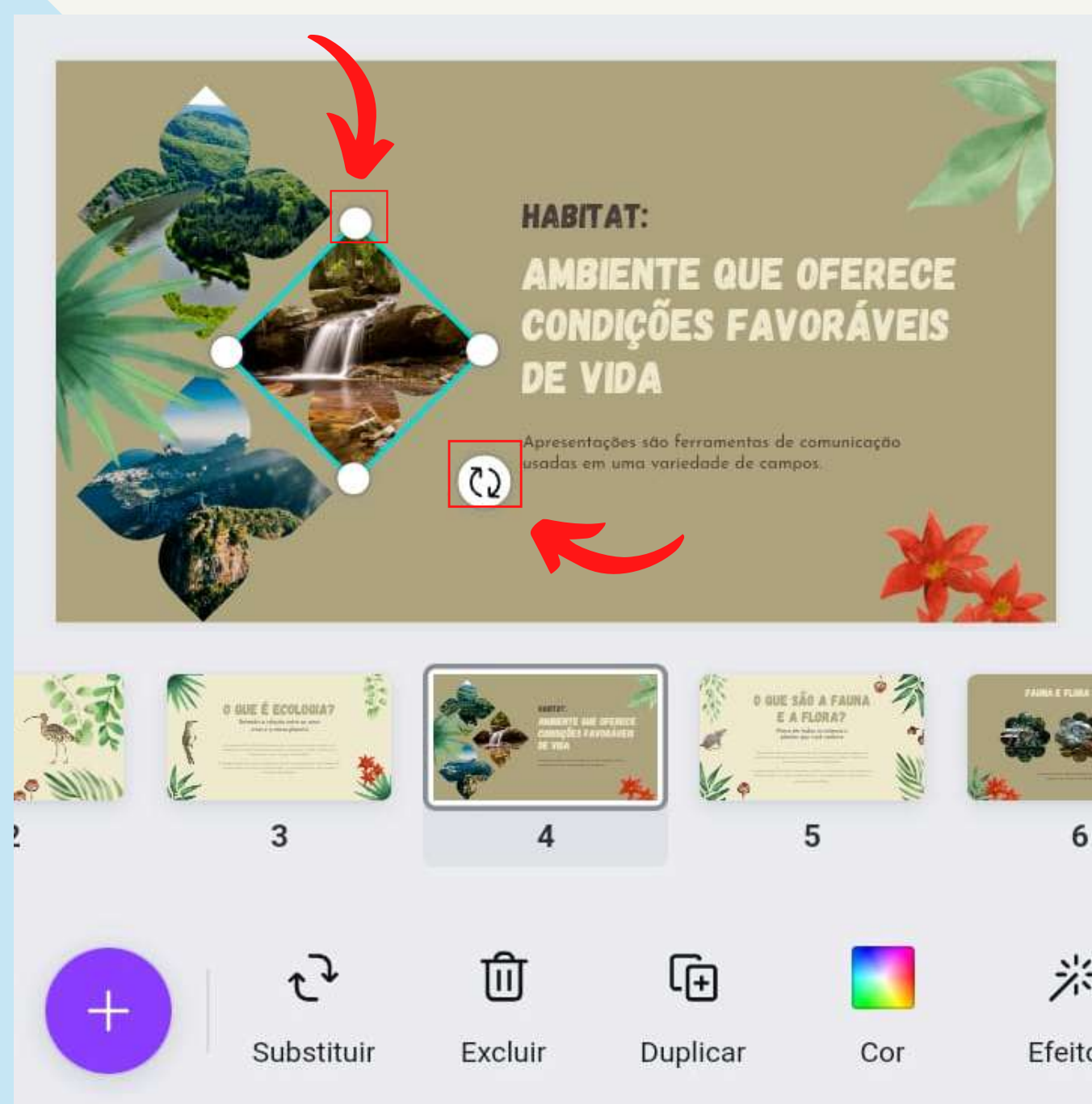
Canva



Desenvolvimento

Passo 5:

Outros objetos podem ser editados da mesma forma, bastando tocar sobre a figura para exibir as opções disponíveis. Na parte inferior da tela, pode ser alterada a cor e transparência. Usando os botões nas extremidades do retângulo de seleção para ampliar ou reduzir. O botão da seta com o círculo serve para rotacionar o objeto.



Fonte: canva.com

Passo 6:

Caso queira adicionar novos itens, como por exemplo, campo de texto, objetos, páginas ou logotipos, toque sobre o botão "+", no canto inferior direito da tela, a fim de criar mais artes ou slides para apresentação.



Fonte: canva.com

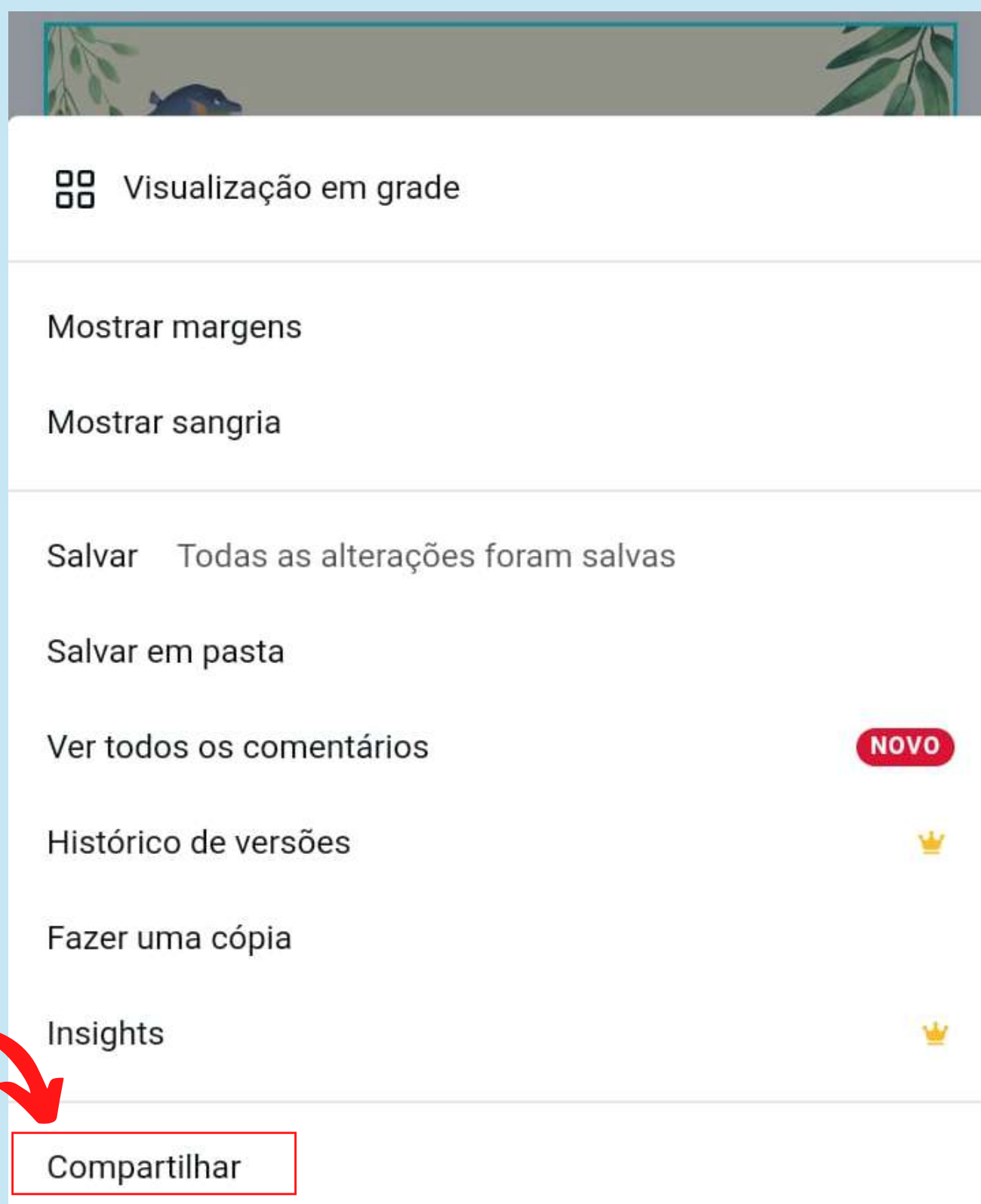
Canva



Desenvolvimento

Passo 7:

Ao finalizar, toque nos três pontos no canto superior direito da tela, clique em "compartilhar" e escolha o formato desejado para exportar o arquivo. Além do mais, você pode salvar a apresentação na sua galeria ou compartilhar nas redes sociais.



Fonte: canva.com



Fonte: canva.com

Canva



Considerações Finais

Canva é uma ferramenta tecnológica de fácil acesso e simples de ser manuseada.

Seguindo o passo a passo, como descrito, pode ser aplicado para qualquer tipo de trabalho, apresentações, pôsteres, folders, panfletos, infográficos e dentre outros designers gráficos. Como já dito, é uma ferramenta muito eficiente para a educação contribuindo com a aprendizagem dos conteúdos.

Além de agilizar o processo de elaboração de slides com modelos prontos, ou com a versatilidade de suas ferramentas permite a criação de um modelo único, instigando a criatividade e produtividade de quem usa o Canva.

Muitas aulas do Pibid foram elaboradas utilizando esse recurso tecnológicos.



Fonte: canva.com



Fonte: canva.com



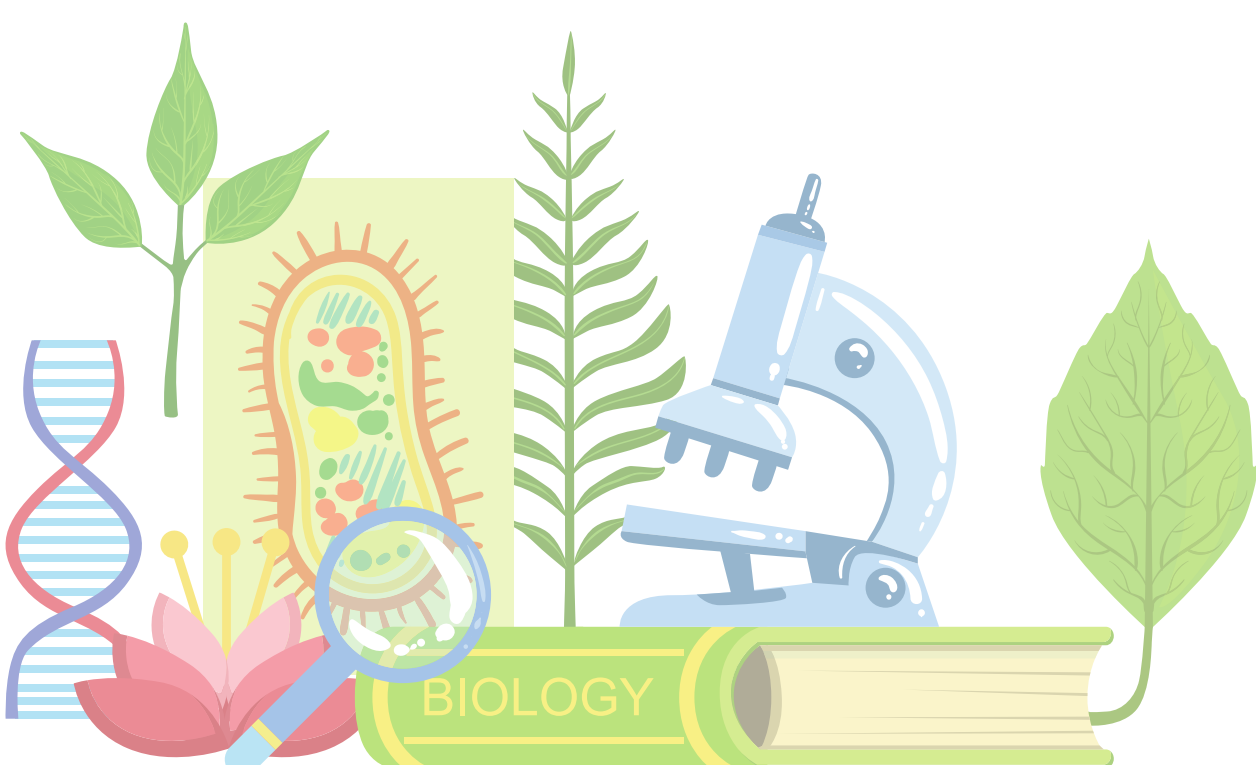
Capítulo 2

Gartic

Autores:

Guilherme Cândido

Michelly de Ávila Rodrigues da Cruz



Gartic



Introdução

A plataforma Gartic é um site que contém um jogo, onde uma pessoa faz desenhos a partir de palavras pré-selecionadas e outros participantes tentam adivinhar o que está sendo desenhado, um jogo parecido com a “forca” muito comum entre as pessoas. A ordem de desenhar é aleatória, o próprio programa seleciona e também possibilita o uso de dicas, quem acertar a palavra primeiro e com o menor uso de dicas ganha mais pontos.

Dessa forma, a ferramenta pode ser uma excelente meio de diversão entre as pessoas, e também pode ser utilizada como um ótimo recurso tecnológico de ensino-aprendizagem, visto que é um método a ser utilizado para a explicação de conteúdos, tornando-os visíveis e facilitando a compreensão por parte dos estudantes.



Gartic



Introdução

A plataforma Gartic funciona a partir de salas criadas pelos próprios jogadores com temas específicos, podendo já ser pré-selecionados ou criados pela comunidade., as salas são divididas entre salas trancadas e abertas.

O limite de participantes por sala é de no mínimo 10 e máximo de 50 participantes. Para criar uma sala com um tema específico é preciso ter uma conta cadastrada no site.

No momento em que os participantes entram na sala o jogo se inicia, a ordem de desenho é selecionada pela ordem de chegada na sala.

Quem acerta a palavra primeiro ganha mais pontos e a numeração de pontos vai decrescendo ao número que as pessoas acertam.

Se os outros jogadores não gostarem do desenho feito ou acharem que foi ofensivo tem a possibilidade de denunciar o desenho e o autor pode ser expulso da sala. Gartic é uma plataforma dinâmica, interativa e permite que os alunos desenvolvam a imaginação.



Gartic



Desenvolvimento

Etapa 1: Criar uma conta.

Passo 2:

Você deve preencher todos os espaços com suas informações e adicionar uma foto de perfil em "escolher ficheiro".

The screenshot displays the Gartic website interface. The top navigation bar includes links for Cadastro, Jogo, Desenhos, Contato, Ajude, and Sobre, along with a search icon, mobile app links (NOSSOS APPS), and a GARTIC.TV link. The main content area is split into two panels. The left panel, titled 'CADASTRO GRATUITO', contains a registration form with the following fields: Nome*, E-mail*, Confirme o e-mail*, Login (Nick)*, Senha*, Confirme a senha*, and Imagem. The 'Imagem' field has a red box around the 'Escolher ficheiro' button, with a red hand icon pointing to it. The right panel, titled 'JOGAR', shows a game room interface with a table of 'Alimentos' and their counts, and buttons for 'Info Sala' and 'Criar Sala'.

| Nick | Padrão | Criadas |
|--------------|--------|---------|
| Alimentos 11 | | 9 |
| Alimentos 12 | | 10 |
| Alimentos 13 | | 10 |
| Alimentos 14 | | 10 |
| Alimentos 15 | | 10 |

Fonte: : <https://gartic.com.br/>

Gartic



Desenvolvimento

Etapa 1: Criar uma conta.

Passo 3:

Após preencher seus dados, clique em "eu li as informações", "Não sou robô" e "cadastrar" para finalizar o processo.

A Equipe Gartic garante que seu e-mail não será fornecido à pessoas que não fazem parte da equipe. Seu e-mail será usado pela equipe para as seguintes finalidades:

- Envio de e-mail para confirmação de cadastro.
- Envio de informações relacionadas ao site.
- Caso você perca sua senha, a mesma será enviada ao e-mail fornecido.
- Comunicação para responder dúvidas e outras questões referentes ao site e ao seu cadastro.

Para fazer o cadastro você declara concordar com a nossa [Política de Privacidade](#). Além disso você declara ter conhecimento das [regras do site](#) e de que o descumprimento de qualquer regra de conduta poderá ser punida. As punições podem ser encontradas na página de regras e variam entre perda de pontos ou vitórias, suspensão temporária do site e até mesmo exclusão da conta.

Com o cadastro você terá direito a um perfil e murais de desenhos. Os dados ficarão gravados em nosso servidor, e não existe garantia de que, uma vez perdidos, serão recuperados. Você autoriza também, o uso de seus desenhos pela equipe Gartic para finalidades distintas, mantendo o crédito original.

Não será possível, em momento algum, substituir o login cadastrado por outro. O login é único e não pode ser alterado.

Eu li as informações acima e estou de acordo com as mesmas

Não sou um robô

CADASTRAR

JOGAR

Gartic
184.386 curtidas
Gartic
gartic.com
Curtir Página Jogar

Fonte: : <https://gartic.com.br/>

Gartic



Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 1:

Depois de fazer seu cadastro, vá na aba "login" e preencha com as informações para acessar sua conta e clique em "login".

Fonte: : <https://gartic.com.br/>

Gartic



Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 2:

Logo após entrar em sua conta, aperte no botão "perfil".

The screenshot shows the Gartic website interface. At the top, there is a navigation bar with links for HOME, CADASTRO, JOGO, DESENHOS, CONTATO, AJUDE, and SOBRE. A search icon and links for NOSSOS APPS and NOSSO CANAL are also present. Below the navigation bar, the 'JOGUE AGORA' section displays a grid of game rooms with names like 'Alimentos 1' and 'Animais 1', along with player counts. A 'JOGAR' button is visible at the bottom of this section. To the right, a 'LOGIN' section shows a user profile for 'gui_csm' with a 'PERFIL' button highlighted by a red box and a hand icon, and a 'DESLOGAR' button. A 'NOVA VERSÃO' banner is also visible at the bottom right.

Fonte : <https://gartic.com.br/>

Gartic



Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 3:

Agora aperte no botão "opções" e logo depois em "meus temas".

Gartic Cadastro Jogo Desenhos Contato Ajude Sobre

PERFIL DE GUI_CSM

Deslogar Recados Opções Meus Temas Infrações Editar Cadastro

Nick: gui_csm Pontos: 0
Nome: Guilherme Cândido Vitórias: 0
Status: ■ Online no site Desde: 08/09/2021

Nível: Sala Principal: Conquistas: Sem conquistas

Mural Livre (0) Mural Jogo (0) Amigos (0) Fotos (0) Salas (1) Favoritos (0)

Fonte : <https://gartic.com.br/>

Gartic



Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 4:

Neste momento, aperte no botão "criar tema".

The screenshot shows the Gartic website's 'MEUS TEMAS' (My Themes) page. The page has a blue header with the Gartic logo and navigation links: Cadastro, Jogo, Desenhos, Contato, Ajude, Sobre, and a search icon. Below the header, there's a blue bar with the text 'MEUS TEMAS'. The main content area says 'Abaixo estão listados os seus temas no Gartic. Com eles você pode criar salas com palavras próprias:'. Below this is a table with the following data:

| Meus Temas | | | | |
|---------------|--------------------|----------|----------------------------|-------------------------|
| Tema | Idioma | Palavras | Visualizar | Deletar |
| 5 Reinos | Português (Brasil) | 53 | Visualizar | Deletar |
| Passo a Passo | Português (Brasil) | 0 | Visualizar | Deletar |

Below the table, there are two buttons: 'CRIAR TEMA' (highlighted with a red box and a red hand icon) and 'CRIAR PALAVRAS'. To the right, there's a sidebar with a search bar containing 'gui_csm' and a list of items labeled 'Alimentos 1' through 'Alimentos 3'.

Fonte : <https://gartic.com.br/>

Gartic



Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 5:

Dê o nome desejado ao seu tema, selecione o idioma que preferir jogar e depois aperte em "criar".

The screenshot shows the 'MEUS TEMAS' (My Themes) section of the Gartic website. At the top, there is a navigation bar with links for 'Cadastro', 'Jogo', 'Desenhos', 'Contato', 'Ajude', and 'Sobre'. Below this, the 'MEUS TEMAS' header is visible. The main form area contains a 'Nome' field with red asterisks, an 'Idioma' dropdown menu set to 'Português (Brasil)', and two buttons: 'CRIAR' and 'VOLTAR'. A red hand icon points to the 'CRIAR' button. On the right side, there is a sidebar with a search bar and a list of items, each labeled 'Aliment'.

Fonte: : <https://gartic.com.br/>

Gartic



Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 6:

Agora você irá apertar em "criar palavras".

Abaixo estão listados os seus temas no Gartic. Com eles você pode criar salas com palavras próprias:

| Meus Temas | | | | |
|---------------|--------------------|----------|----------------------------|-------------------------|
| Tema | Idioma | Palavras | Visualizar | Deletar |
| 5 Reinos | Português (Brasil) | 53 | Visualizar | Deletar |
| Passo a Passo | Português (Brasil) | 0 | Visualizar | Deletar |

CRIAR TEMA **CRIAR PALAVRAS**

gui_csm

Alimentos 1

Alimentos 2

Alimentos 4

Alimentos 5

Alimentos 34

Info Sala

Fonte: : <https://gartic.com.br/>

Gartic



Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 7:

Neste momento, insira as palavras que desejar, atribua dificuldade e ao tema desejado, como mostra o exemplo a seguir.

MEUS TEMAS

Insira até 10 palavras simultaneamente. As palavras devem possuir no mínimo 3 caracteres e estarem associadas à um tema. Campos que ficarem vazios serão desconsiderados.

| Palavra | Dificuldade | Tema |
|----------------------|-------------|---------------------|
| <input type="text"/> | Fácil ▾ | Selecione um tema ▾ |
| <input type="text"/> | Fácil ▾ | Selecione um tema ▾ |
| <input type="text"/> | Fácil ▾ | Selecione um tema ▾ |
| <input type="text"/> | Fácil ▾ | Selecione um tema ▾ |
| <input type="text"/> | Fácil ▾ | Selecione um tema ▾ |
| <input type="text"/> | Fácil ▾ | Selecione um tema ▾ |
| <input type="text"/> | Fácil ▾ | Selecione um tema ▾ |
| <input type="text"/> | Fácil ▾ | Selecione um tema ▾ |
| <input type="text"/> | Fácil ▾ | Selecione um tema ▾ |
| <input type="text"/> | Fácil ▾ | Selecione um tema ▾ |

CRIAR **VOLTAR**

JOGAR

gui_csm Padrão Criadas

| | |
|--------------|----|
| Alimentos 1 | 10 |
| Alimentos 2 | 7 |
| Alimentos 4 | 9 |
| Alimentos 34 | 10 |
| Alimentos 39 | 9 |

Info Sala Criar Sala

JOGAR

Fonte: : <https://gartic.com.br/>

Gartic



Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 7:

Quando terminar este processo, clique em "criar" e repita este processo cinco vezes até atingir o total de 50 palavras.

Insira até 10 palavras simultaneamente. As palavras devem possuir no mínimo 3 caracteres e estarem associadas a um tema. Campos que ficarem vazios serão desconsiderados.

| Palavra | Dificuldade | Tema |
|------------------|-------------|---------------|
| Caderno | Fácil | Passo a Passo |
| Livro | Fácil | Passo a Passo |
| Dicionário | Médio | Passo a Passo |
| Enciclopédia | Difícil | Passo a Passo |
| Tinteiro | Difícil | Passo a Passo |
| Papel | Fácil | Passo a Passo |
| Tabela Periódica | Difícil | Passo a Passo |
| Mochila | Médio | Passo a Passo |
| Régua | Fácil | Passo a Passo |
| Caneta | Fácil | Passo a Passo |



CRIAR

VOLTAR

gui_csm Padrão Criadas

| | |
|--------------|----|
| Alimentos 1 | 8 |
| Alimentos 2 | 4 |
| Alimentos 4 | 9 |
| Alimentos 34 | 8 |
| Alimentos 39 | 10 |

Info Sala Criar Sala

JOGAR

Fonte: : <https://gartic.com.br/>

Gartic



Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 8:

Após adicionar as 50 palavras, aperte em "criar sala".

Insira até 10 palavras simultaneamente. As palavras devem possuir no mínimo 3 caracteres e estarem associadas à um tema. Campos que ficarem vazios serão desconsiderados.

| Palavra | Dificuldade | Tema |
|------------------|-------------|---------------|
| Caderno | Fácil | Passo a Passo |
| Livro | Fácil | Passo a Passo |
| Dicionário | Médio | Passo a Passo |
| Enciclopédia | Difícil | Passo a Passo |
| Tinteiro | Difícil | Passo a Passo |
| Papel | Fácil | Passo a Passo |
| Tabela Periódica | Difícil | Passo a Passo |
| Mochila | Médio | Passo a Passo |
| Régua | Fácil | Passo a Passo |
| Caneta | Fácil | Passo a Passo |

CRIAR

VOLTAR



Fonte: : <https://gartic.com.br/>

Gartic



Desenvolvimento

Etapa 2: Criar uma sala.

Passo 9:

Agora você deve configurar a sala como desejar, adicionando um nome e suas outras características.

The screenshot displays the Gartic website interface. The top navigation bar includes the Gartic logo and links for Cadastro, Jogo, Desenhos, Contato, Ajude, and Sobre. There are also icons for mobile apps and Gartic TV. The main content area is split into two panels. The left panel, titled 'CRIAR SALA', contains a form for creating a game room. The right panel, titled 'JOGAR', shows a list of rooms and a 'JOGAR' button.

Formulário de CRIAR SALA:

Preencha os dados abaixo para criar a sua sala de jogo.
Salas criadas por usuários não marcam pontos no ranking.
Usuários que criarem salas com nomes inadequados serão duramente penalizados.

Nome da Sala:

Tipo da Sala:

Número Máximo de Jogadores:

Meta de Pontos:

Tempo para Desenhar:

Tempo de Intervalo:

Acesso: Apenas para cadastrados
 Cadastrados e não-cadastrados

Senha: Não
 Sim:

Botões: CRIAR SALA, GRAVAR SALA

Interface JOGAR:

gui_csm | Padrão | Criadas

| | |
|--------------|----|
| Alimentos 1 | 10 |
| Alimentos 4 | 10 |
| Alimentos 34 | 10 |
| Alimentos 39 | 7 |
| Alimentos 45 | 8 |

Botões: Info Sala, Criar Sala, JOGAR

Fonte: : <https://gartic.com.br/>

Gartic



Considerações Finais

Por meio da gamificação podemos perceber que há um maior estímulo para que os alunos participem de forma ativa das aulas, visto que a aplicação do jogo Gartic pode trazer maior interesse e diálogo entre os alunos e o professor. Além de participar do jogo, os estudantes apresentam suas dúvidas, levantam questões e as respondem, promovendo, assim, uma experiência prazerosa e uma maior troca de aprendizagem.

Portanto, percebe-se que inovar e levar aos alunos metodologias diferentes, faz com que saia do padrão de uma aula tradicional, fazendo com que os discentes e até mesmo os docentes se afastem da ideia de que apenas o professor fala e o aluno escuta e, assim, não haverá apenas a memorização de um conteúdo, mas sim uma troca de aprendizagem.



Fonte : <https://gartic.com.br/>



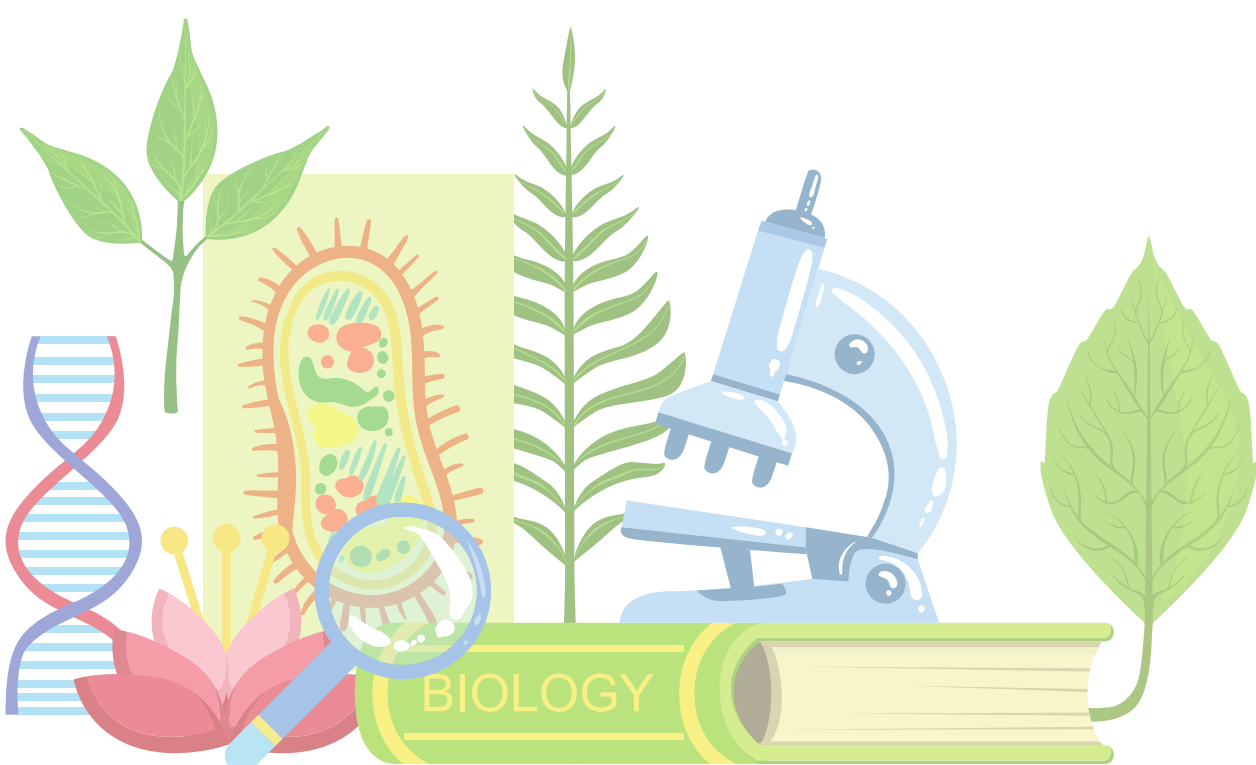
Capítulo 3

Google Formulário

Autores:

Amanda de Oliveira Alves

Jorge Ricardo Aparecido Santiago



Google Formulário



Introdução

Durante o período de pandemia muitos professores tiveram que rever e reinventar suas metodologias de ensino. Dentro do ensino remoto é necessário pensar em todas as formas possíveis para trazer conhecimento aos alunos, além de procurar métodos de avaliação que sejam eficazes no processo de aprendizagem.

O Google Formulário ou Google Forms é uma ferramenta utilizada na criação de questionários e realização de pesquisas. Esse recurso foi muito utilizado nas aulas lecionadas durante o período remoto, devido a sua fácil e intuitiva utilização. Com ele podem ser criadas diversas atividades, variando desde pesquisas no ramo acadêmico até a parte empresarial. Um ponto positivo dos questionários produzidos por essa ferramenta é o fácil compartilhamento por meio de links ou e-mails.

Com o principal objetivo de promover uma fácil coleta de dados para uma análise mais simples, o Google Formulário tornou-se uma importante ferramenta avaliativa dentro do ambiente escolar. Isso se deve ao seu design simples e recursos acessíveis tanto para professores quanto para alunos.

A ferramenta possibilita uma adequação a diferentes tipos de projetos, variando uma avaliação padrão ou elaborando um teste mais interativo e dinâmico, como exemplo uma trilha de atividades que cada resposta leva a uma página diferente.



Fonte: <https://docs.google.com/forms>

Google Formulário



Desenvolvimento

Passo 1: Acessando google drive

Para criar um novo teste no google forms é necessário ter uma conta google, pois após acessar o google drive (link: <https://drive.google.com/drive/u/O/my-drive>), será solicitado acesso a sua conta google

Google

Fazer login

Prosseguir para o Google Drive

E-mail ou telefone

[Esqueceu seu e-mail?](#)

Não está no seu computador? Use o modo visitante para fazer login com privacidade. [Saiba mais](#)

[Criar conta](#) [Próxima](#)



Google Formulário



Desenvolvimento

Passo 2: Criando conta google

Para criar sua conta será solicitado seus dados pessoais e um nome de usuário, logo depois será solicitado que clique em seguir.

Google

Criar a sua Conta Google

Nome próprio Apelido

Nome de utilizador @gmail.com

Pode utilizar letras, números e pontos.
[Utilizar o meu endereço de email atual em alternativa](#)

Palavra-passe Confirmar

Utilize 8 ou mais caracteres numa mistura de letras, números e símbolos.

Mostrar palavra-passe

[Iniciar sessão em alternativa](#) **Seguinte**

Uma conta. Todo os serviços Google a trabalhar para si.

Google Formulário



Desenvolvimento

Passo 3: Criando conta google

Após seguir o passo anterior o site irá solicitar sua data de nascimento e para aceitar os termos e pronto, você terá uma conta google para acessar o google drive.

Bem-vindo ao Google

👤 lalalais546@gmail.com

🇧🇷 Número de telefone (opcional)

A Google apenas irá utilizar este número para fins de segurança da conta. O seu número não será visível para outras pessoas. Pode escolher mais tarde se o pretende utilizar para outros fins.

Endereço de email de recuperação (opcional)
Será utilizado para manter a sua conta segura.

Dia Mês Ano
Data de nascimento

Gênero

Por que motivo solicitamos estas informações

Voltar **Seguinte**

Aceito os Termos de Utilização do Google.

Aceito que as minhas informações sejam processadas conforme descrito acima e explicado de modo mais pormenorizado na Política de Privacidade.

Cancelar **Criar conta**

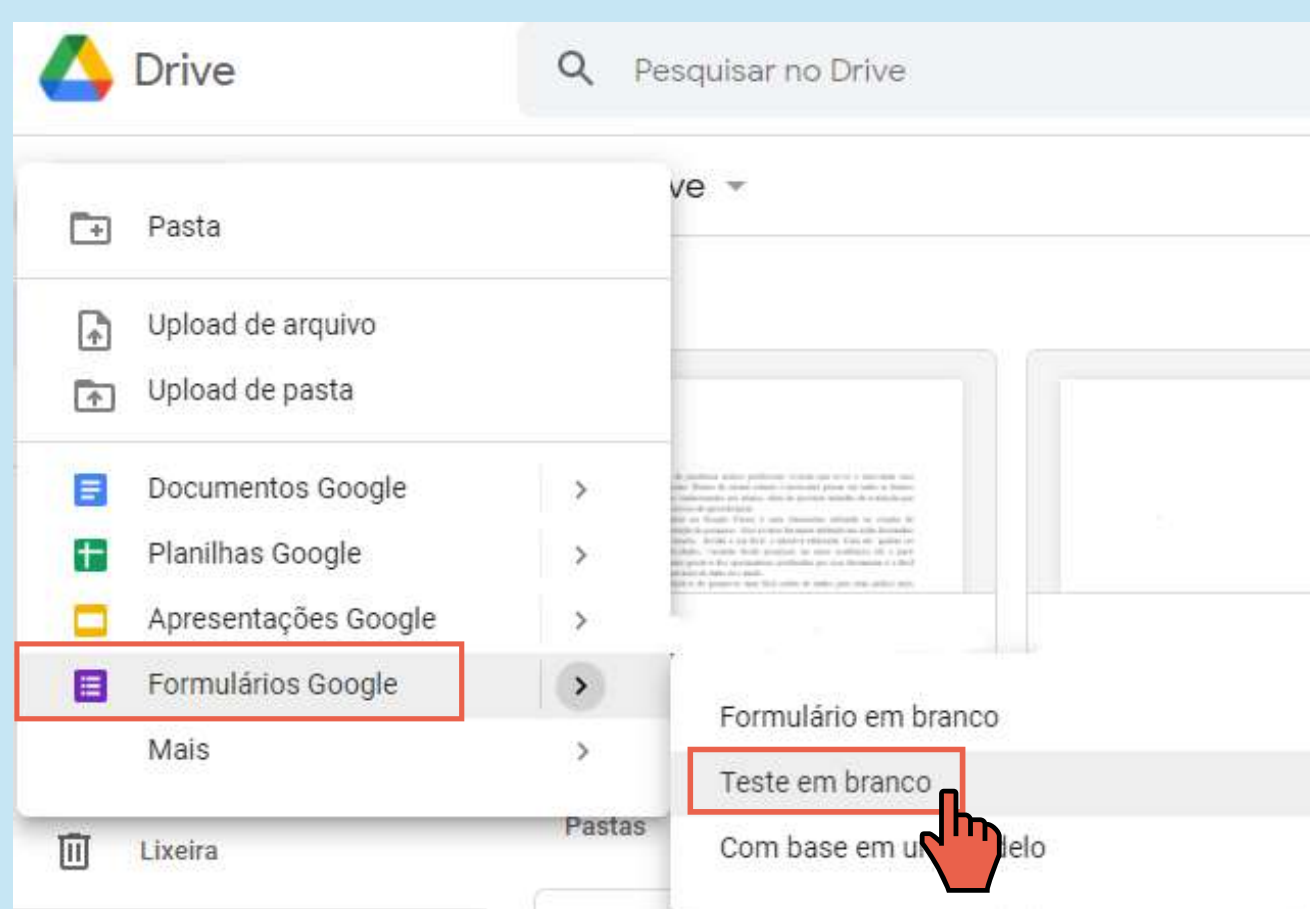
Google Formulário



Desenvolvimento

Passo 4: Criando teste

Ao acessar o google drive na tela inicial vai estar aparecendo a opção "novo+", após selecionar essa opção irá aparecer a opção de google formulário que no caso desse tutorial deverá ser selecionada a opção teste.



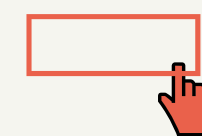
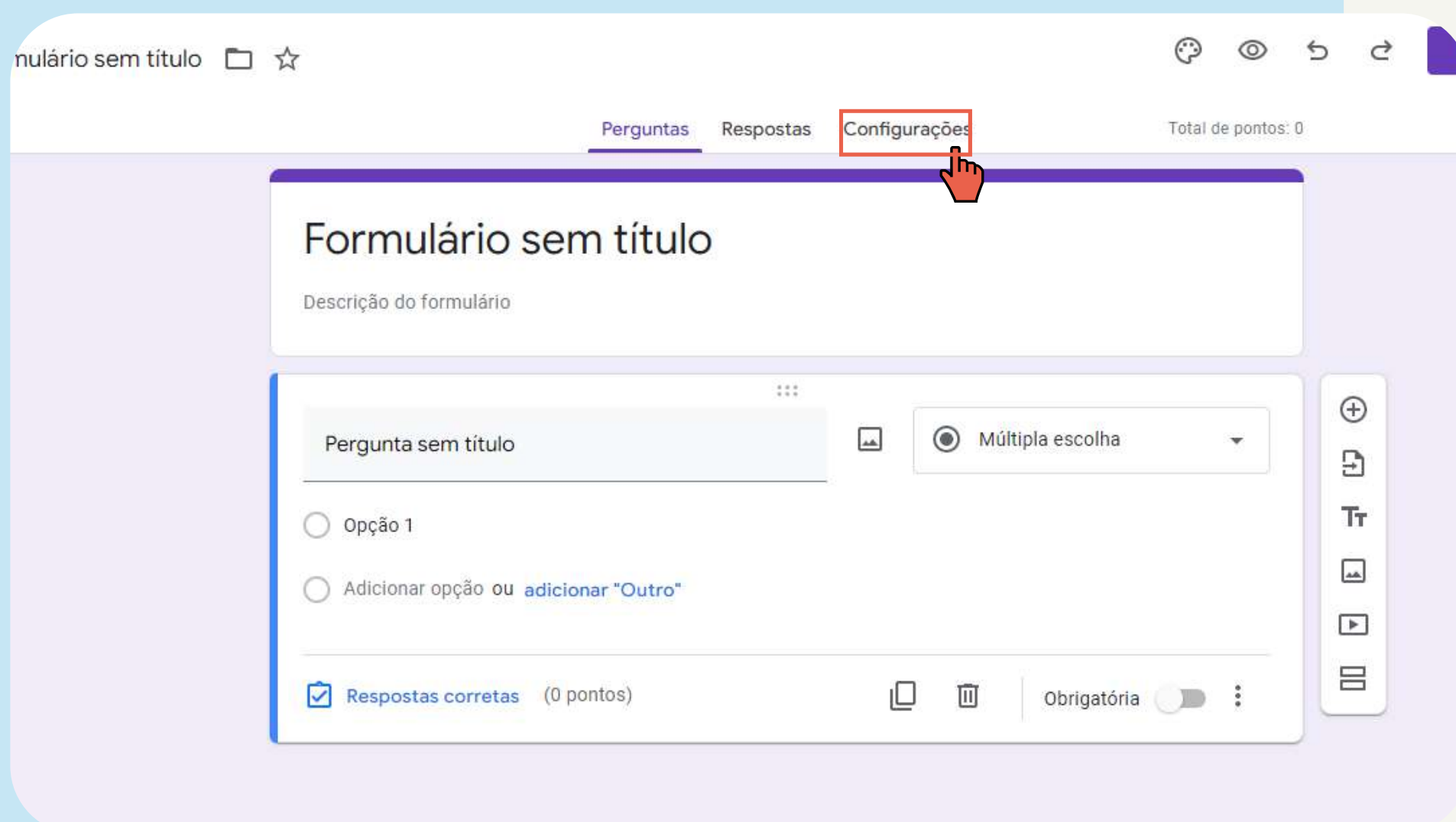
Google Formulário



Desenvolvimento

Passo 5: Acessando configurações

Ao entrar no site e iniciar um novo teste em branco, basta acessar as configurações clicando no botão escrito “configurações” na parte superior do site:



Google Formulário



Desenvolvimento

Passo 6: Criando teste

- Agora, pode-se selecionar as opções desejadas, como se o aluno poderá ver a sua nota após a realização do exame ou não, se ele poderá ver as questões que respondeu errado ou a pontuação recebida em cada questão. Além de configurar o valor de cada uma das questões. O uso dessas opções vai ser de acordo com o interesse de cada mestre de educação.

Criar teste
Atribua pontuações, defina as respostas e dê feedback automaticamente.

LIBERAÇÃO DAS NOTAS

Imediatamente após o envio

Posteriormente, depois da revisão manual
Se esta opção for selecionada, a opção "Respostas → Coletar endereços de e-mail" será ativada.

CONFIGURAÇÕES DOS PARTICIPANTES

Perguntas erradas
Os participantes podem ver as perguntas que foram respondidas incorretamente.

Respostas corretas
Os participantes podem ver as respostas corretas após a liberação das notas.

Valores
Os participantes podem ver a pontuação total e os pontos recebidos para cada pergunta.

PONTUAÇÃO PADRÃO DOS TESTES

Pontuação padrão das perguntas
Pontos de cada pergunta nova. pontos

Google Formulário



Desenvolvimento

Passo 7: configuração do teste

- Logo abaixo há duas outras opções chamadas “respostas” e “apresentação” em que nelas é possível decidir se há a coleta de e-mail dos alunos, se as respostas vão vir em ordem aleatória ou vão seguir uma específica, se o login vai ser limitado a uma única pessoa entre outras opções.

Respostas

Gerenciar como as respostas são coletadas e protegidas

Coletar endereços de e-mail

Enviar aos participantes uma cópia das respostas
É preciso ativar a opção Coletar endereços de e-mail. Desativado

Permitir a edição das respostas
As respostas podem ser alteradas após o envio.

LOGIN NECESSÁRIO

Limitar a 1 resposta

Apresentação

Como o formulário e as respostas são apresentados

APRESENTAÇÃO DO FORMULÁRIO

Mostrar barra de progresso

Embaralhar a ordem das perguntas

APÓS O ENVIO

Mensagem de confirmação
Sua resposta foi registrada. Editar

Mostrar link para enviar outra resposta

Ver o resumo dos resultados
Compartilhe o [resumo dos resultados](#) com os participantes.

RESTRICÇÕES:

Desativar o salvamento automático para todos os participantes

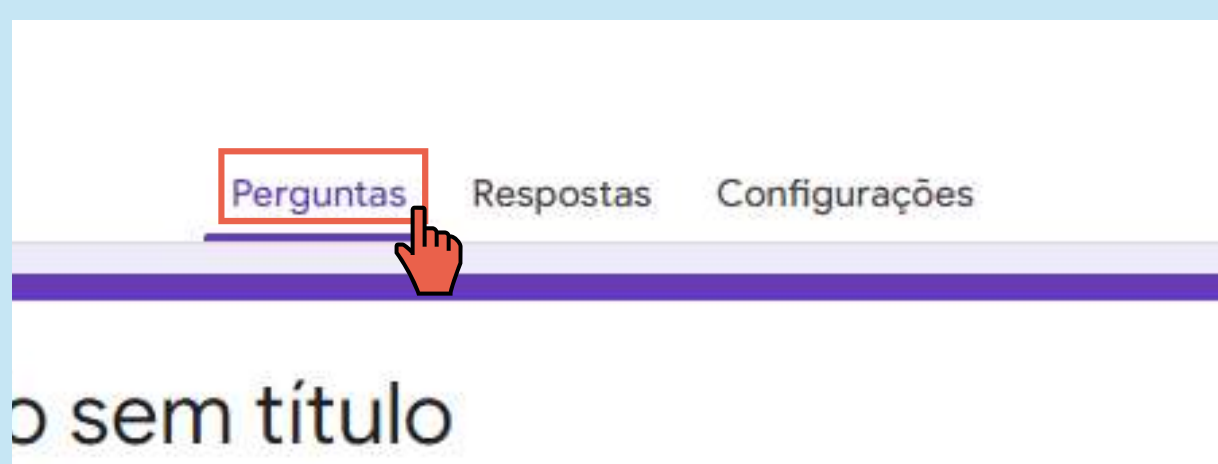
Google Formulário



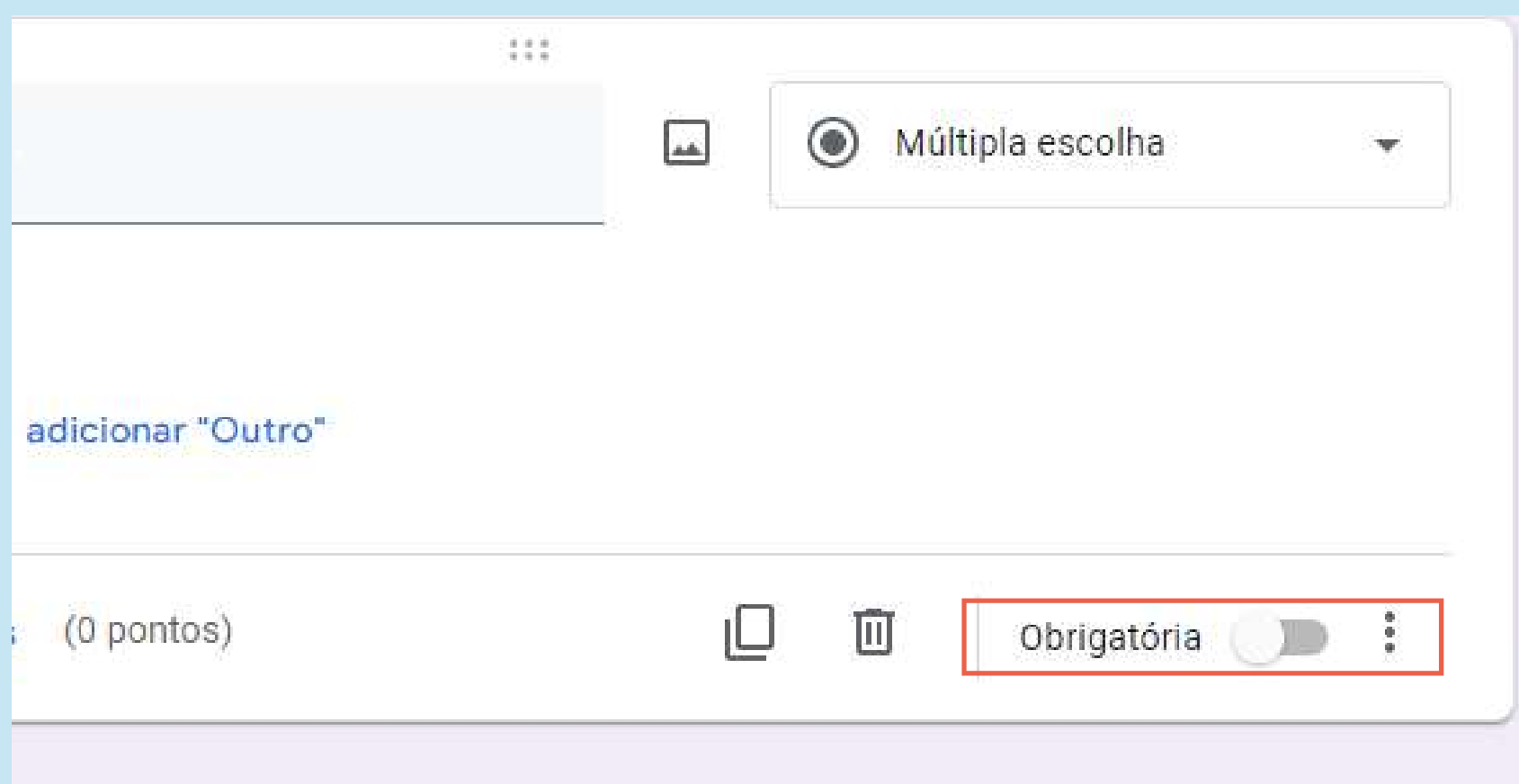
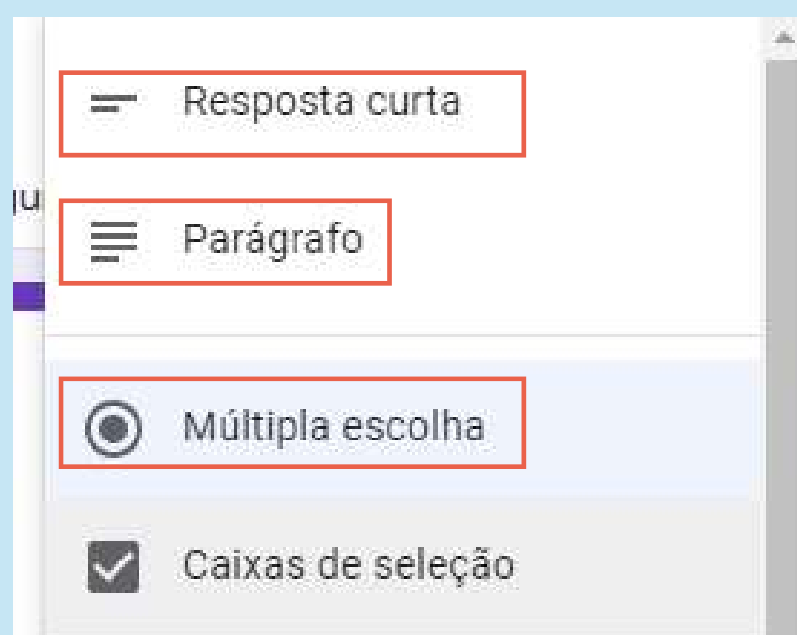
Desenvolvimento

Passo 8: Criando questões

- Realizadas todas as configurações necessárias basta voltar na aba “perguntas” localizadas no topo da tela e começar a criar as questões para o exame.



- Nesse campo é possível escolher se a questão vai ser objetiva ou discursiva, curta ou de parágrafo ou se será obrigatória ou não. o interesse de cada mestre de educação.



Google Formulário



Desenvolvimento

Passo 9: configuração do teste

- Após criar todas as questões, basta clicar no botão “resposta correta” e definir a alternativa correta. Além de decidir os pontos que serão atribuídos para a mesma.

No ano de 2020, uma grande quantidade de queimadas foi registrada no Pantanal. Mesmo antes do final do ano, 2020 já foi considerado histórico no número de focos de incêndio. Analise as alternativas a seguir e indique qual...

Múltipla escolha

- Baixa umidade
- Temperaturas elevadas
- Endurecimento de regras ambientais
- Redução da fiscalização
- Uso do fogo para a abertura de novas áreas agropecuárias
- Adicionar opção ou [adicionar "Outro"](#)

Respostas corretas (1 ponto) | Obrigatória

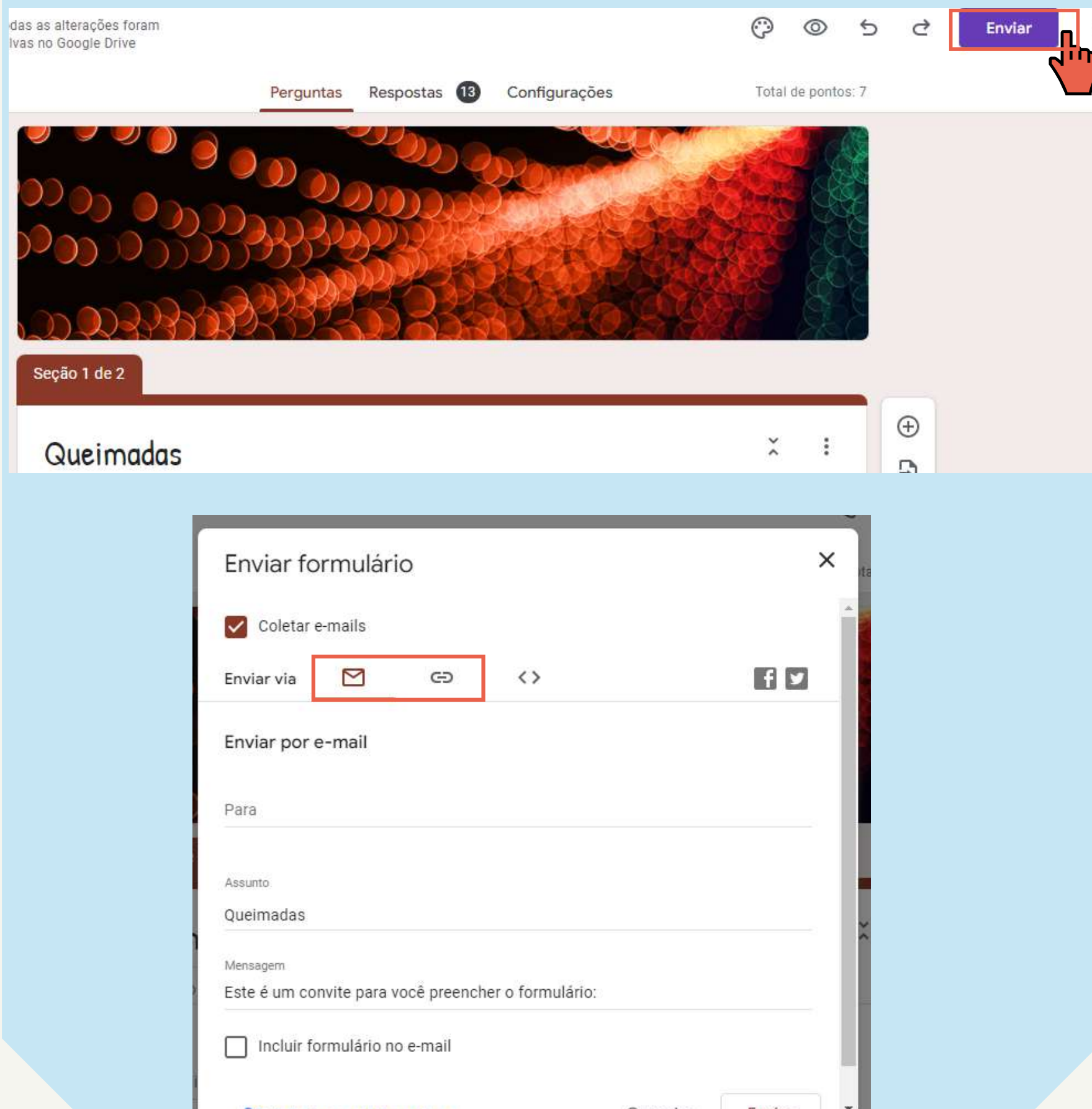
Google Formulário



Desenvolvimento

Passo 10: Criando questões

Após concluir todo o processo basta clicar na opção “Enviar” localizada no canto superior esquerdo e compartilhar com os alunos, que pode ser por meio de e-mail ou link.



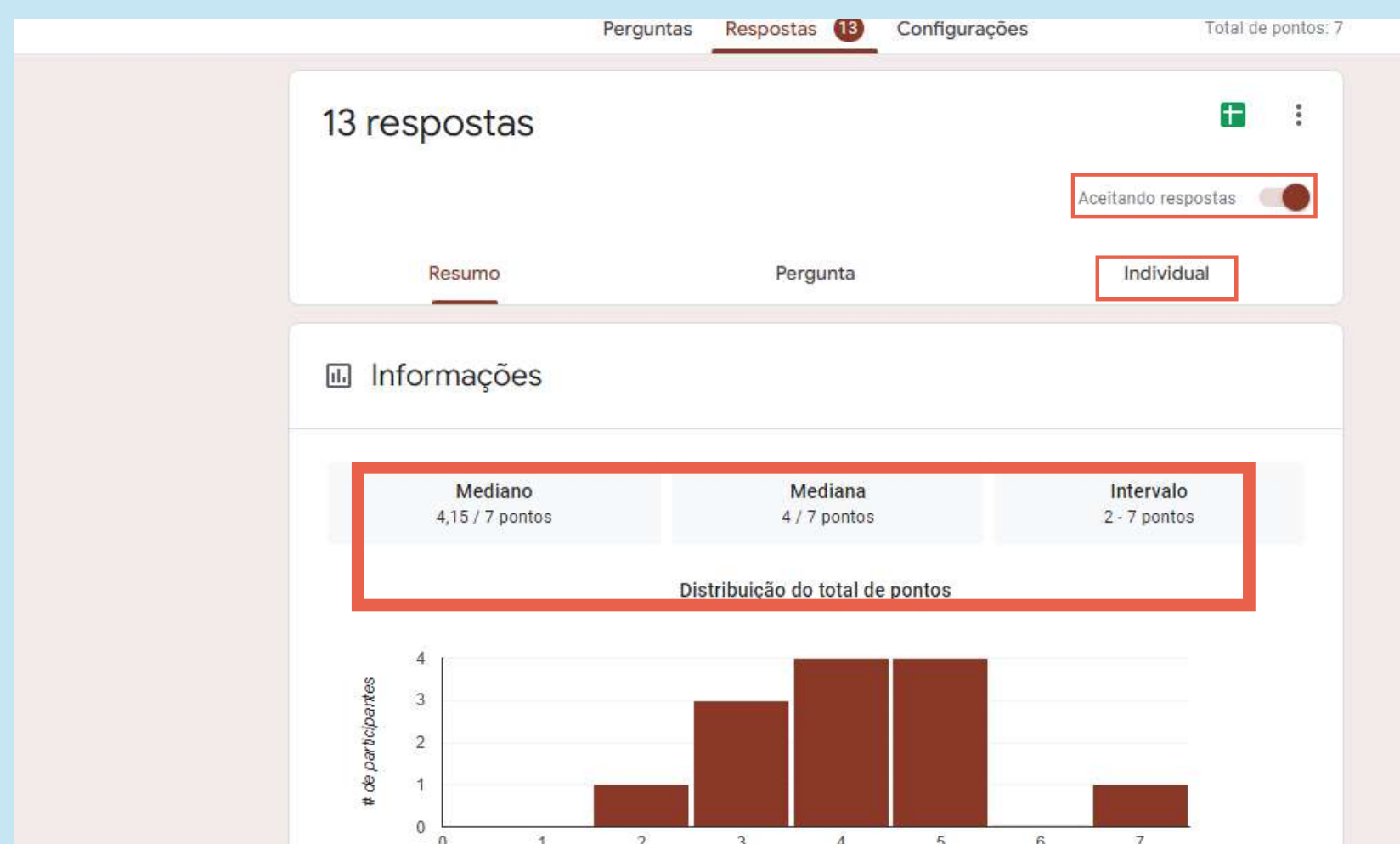
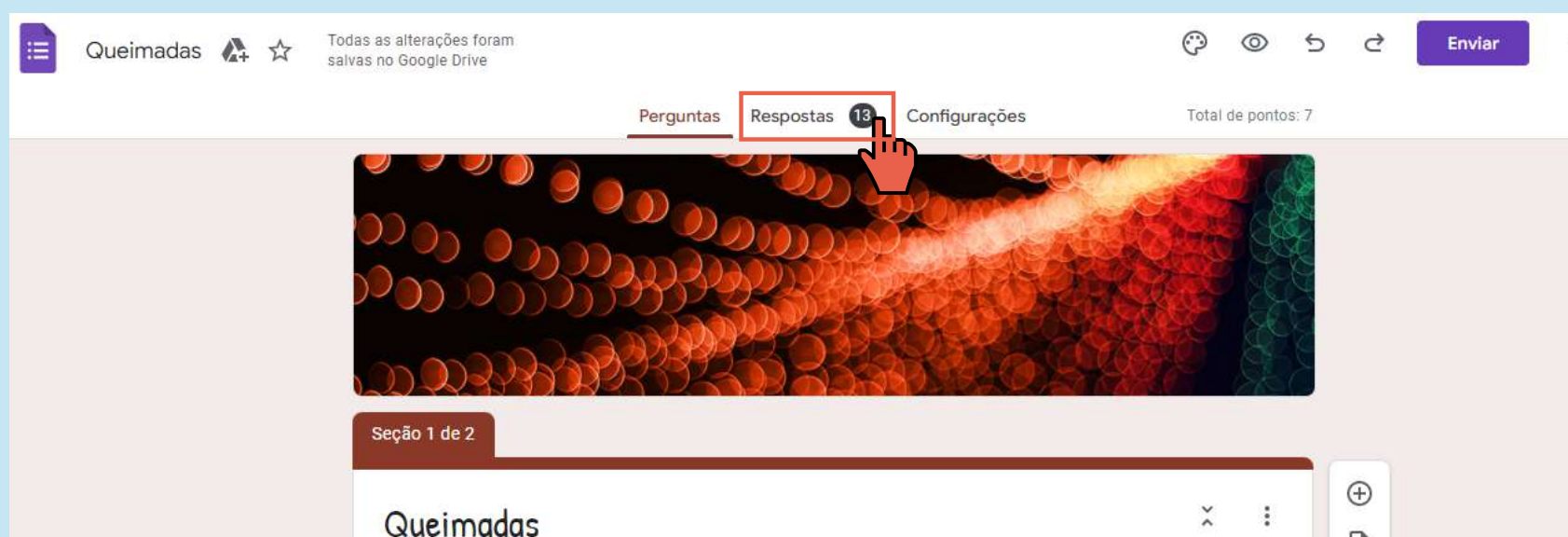
Google Formulário



Desenvolvimento

Passo 11: Acompanhando as respostas

Por último, para acompanhar o desenvolvimento dos alunos basta ir na opção “respostas” que será possível ver as notas de cada aluno, além de apresentar um gráfico que mostra o desempenho da turma como um todo. É nela também que pode se encerrar o período de envio das respostas e finalizar a prova.



Google Formulário



Desenvolvimento

Exemplos de coletas de respostas do teste utilizado durante uma intervenção

Perguntas erradas com frequência ?

| Pergunta | Respostas corretas |
|---|--------------------|
| As queimadas, cenas corriqueiras no Brasil, consistem em prática cultural relacionada com um método tradicional de "limpeza da terra" para introdução e/ou manutenção de pastagem e campos agrícolas. Esse método consiste em (a) derrubar a floresta e esperar que a massa vegetal seque; (b) atear fogo, para que os resíduos grosseiros, como troncos e galhos, sejam eliminados e as cinzas resultantes enriqueçam temporariamente o solo. Todos os anos, milhares de incêndios ocorrem no Brasil, em biomas como Cerrado, Amazônia e Mata Atlântica, em taxas tão elevadas, que se torna difícil estimar a área total atingida pelo fogo. Um modelo sustentável de desenvolvimento consiste em aliar necessidades econômicas e sociais à conservação da biodiversidade e da qualidade ambiental. Nesse sentido, o desmatamento de uma floresta nativa, seguido da utilização de queimadas, representa: | 3 / 13 |
| (UNESP) Os animais da Amazônia estão sofrendo com o desmatamento e com as queimadas, provocados pela ação humana. A derrubada das árvores pode fazer com que a fina camada de matéria orgânica em decomposição (húmus) seja lavada pelas águas das constantes chuvas que caem na região. (J. Laurence, Biologia.) O contido no texto justifica-se, uma vez que: | 6 / 13 |
| No ano de 2020, uma grande quantidade de queimadas foi registrada no Pantanal. Mesmo antes do final do ano, 2020 já foi considerado histórico no número de focos de incêndio. Analise as alternativas a seguir e indique qual fator não favorece o aumento de queimadas: | 1 / 13 |

Pontuações

Liberar pontuações

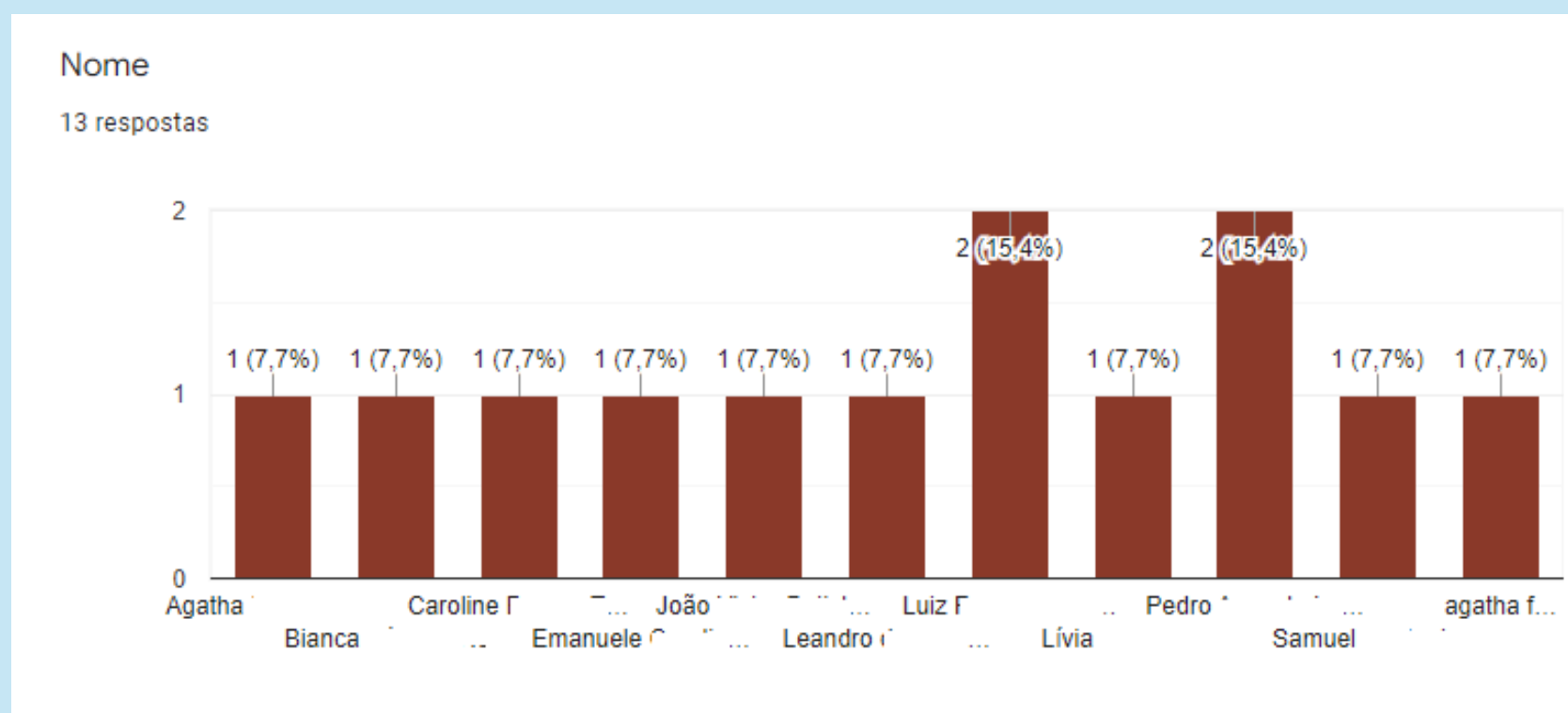
| Enviar por e-mail | Pontuação / 7 | Pontuação liberada |
|--------------------------------|---------------|--------------------|
| [redacted]@gmail.com | 3 | 12 de nov. 14:36 |
| [redacted]@hotmail.com | 3 | 12 de nov. 14:43 |
| [redacted]@gmail.com | 4 | 12 de nov. 14:43 |
| [redacted]@gmail.com | 3 | 12 de nov. 14:45 |
| [redacted]@ifsuldeminas.edu.br | 4 | 12 de nov. 14:54 |
| [redacted]@ifsuldeminas.edu.br | 4 | 12 de nov. 14:54 |
| [redacted] | 5 | 16 de nov. 15:10 |
| [redacted]@gmail.com | 5 | 26 de nov. 09:08 |

Google Formulário



Desenvolvimento

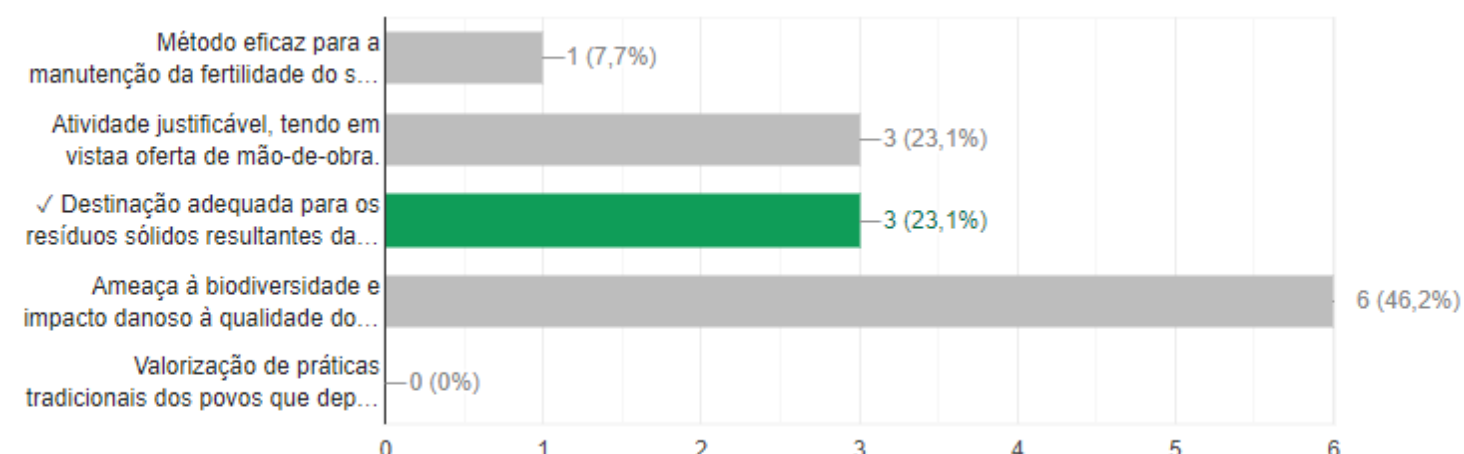
Exemplos de coletas de respostas do teste utilizado durante uma intervenção



Perguntas sobre o tema

As queimadas, cenas corriqueiras no Brasil, consistem em prática cultural relacionada com um método tradicional de "limpeza da terra" para introdução e/ou manutenção de pastagem e campos agrícolas. Esse método consiste em (a) derrubar a floresta e esperar que a massa vegetal seque; (b) atear fogo, para que os resíduos grosseiros, como troncos e galhos, sejam eliminados e as cinzas resultantes enriqueçam temporariamente o solo. Todos os anos, milhares de incêndios ocorrem no Brasil, em biomas como Cerrado, Amazônia e Mata Atlântica, em taxas tão elevadas, que se torna difícil estimar a área total atingida pelo fogo. Um modelo sustentável de desenvolvimento consiste em aliar necessidades econômicas e sociais à conservação da biodiversidade e da qualidade ambiental. Nesse sentido, o desmatamento de uma floresta nativa, seguido da utilização de queimadas, representa:

3 / 13 respostas corretas



Google Formulário



Considerações Finais

Após utilizar a plataforma é possível perceber que não existe dificuldade em acessar e usar todos os recursos disponíveis, sendo muito recomendada para todos os públicos da área da educação, variando desde mestres até os iniciantes na docência. Além da criação de provas e testes, ela é muito usada para receber feedbacks sobre aulas ministradas. Foi por esse motivo que os diversos alunos Pibidianos a vem usando, para conseguir uma resposta sobre o que há de errado em suas aulas e o que pode ser melhorado. Portanto, pode-se concluir que a plataforma é um ótimo recurso para a educação, devido sua utilização ser muito fácil até mesmo para aqueles com dificuldades com tecnologias.



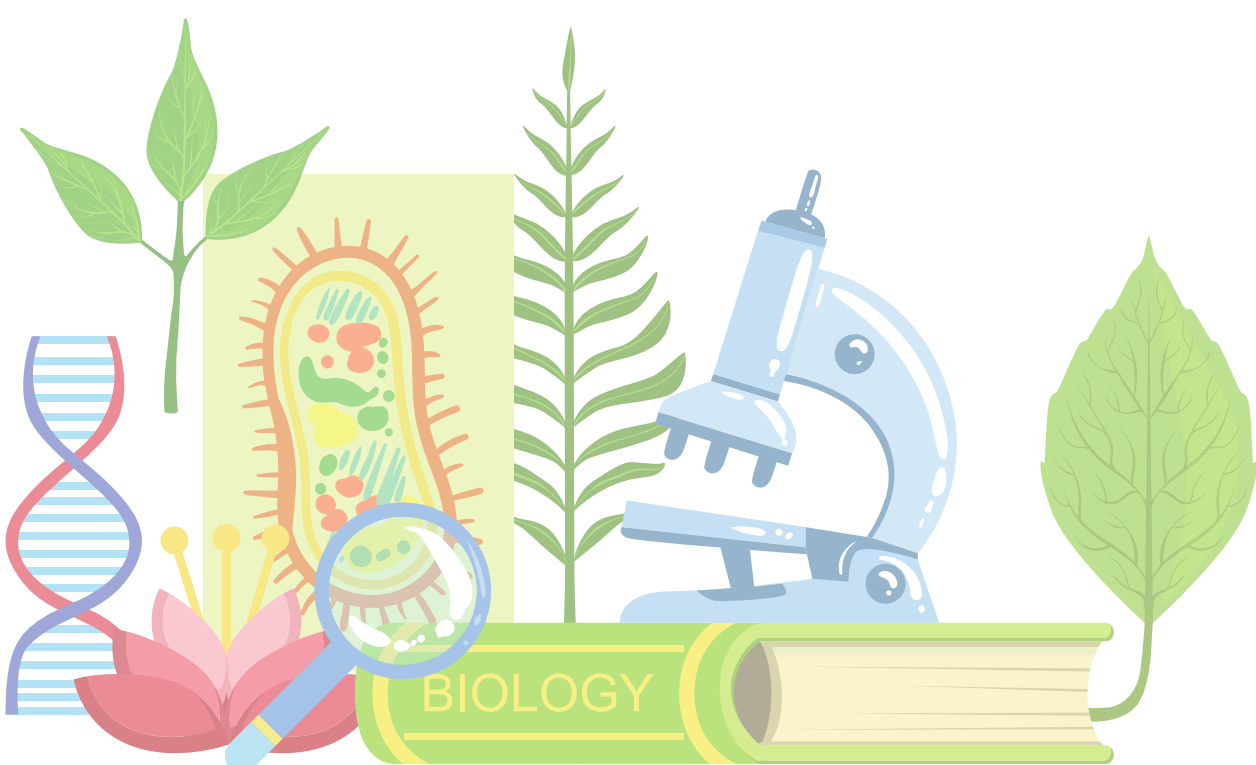
Fonte: <https://docs.google.com/forms>



Capítulo 4

KAHOOT

Autores:
Caio Manoel Vieira
Napoleão Zeituni Júnior



Kahoot

Caio Manoel Vieira e Napoleão Zeituni Jr.



Introdução

O Kahoot é uma plataforma digital com compatibilidade Android e IOS, além da possibilidade de acessá-la pelo próprio navegador. Tal plataforma permite a confecção de perguntas sobre algum tema de seu interesse, podendo ser perguntas de múltipla escolha e com mais de uma resposta correta, de verdadeiro ou falso, de resposta curta ou de Puzzle. E o diferencial desta plataforma é que ela pega alguns elementos de jogos, como por exemplo: pontos para aqueles que acertarem, e mais pontos para quanto menos tempo for necessário para selecionar a alternativa correta; há um placar de classificação, com destaque para os 3 melhores que ficam no “pódio” virtual. Isso acaba por "gamificar" a atividade, e fornece incentivos para a motivação da participação das pessoas/alunos (MEIRA; BLIKSTEIN, 2020)¹.

Fonte: <https://fcmsantacasasp.edu.br/1o-oficina-de-revisao-de-conteudos-por-disputas-online-kahoot/>



Fonte: <https://create.kahoot.it/auth/login>

Kahoot



Desenvolvimento – Cadastro

Etapa 1: Fazer Cadastro ou Login na Plataforma.

Passo 1: faça o login na plataforma ou crie uma conta.

Para isso, acesse o site <https://create.kahoot.it/auth/login>, e basta digitar o nome de usuário ou e-mail caso já possua um cadastro e clicar em "Fazer Login", ou ainda, o usuário possui a opção de fazer login clicando sobre alguns itens, como "Continuar com o Google".

Caso contrário, clique em Inscrever-se lá embaixo, para cadastrar sua conta na plataforma Canva!

Fazer login

Nome de usuário ou e-mail

Senha

Esqueceu a senha? [Redefina sua senha](#)

Fazer login

ou

Continuar com o Google

Continuar com a Microsoft

Continuar com a Apple

Continuar com o Clever

Não tem uma conta? [Inscrever-se](#)

Fonte: <https://create.kahoot.it/auth/login>

Kahoot



Desenvolvimento – Criação do Kahoot

Etapa 2 : Acessar o link do site para iniciar a criação do Kahoot.

Passo 1: copie e cole o link na barra de pesquisa.

Automaticamente, o usuário será direcionado para o endereço <https://create.kahoot.it/creator> que disponibilizará algumas opções para o usuário escolher de acordo com seu interesse a atividade a ser criada.

Passo 2: clique em Criar.

AccessPass ★ Fazer upgrade Compartilhar **Criar** 👤 🔔

os! Vincule uma série de kahoots e atribua-
im curso. Acompanhe o andamento com
idos do curso, envie lembretes e edite o
corresponda às necessidades dos alunos.

Criar curso

Meus kahoots

| | |
|--|---|
| | Quizz sobre o Sistema Solar Napo_ztjr 2 jogos |
| | Deficiência Auditiva Napo_ztjr 2 jogos |

[Ver tudo \(2\)](#)

Fonte: <https://create.kahoot.it/auth/login>

Kahoot



Desenvolvimento – Criação do Kahoot

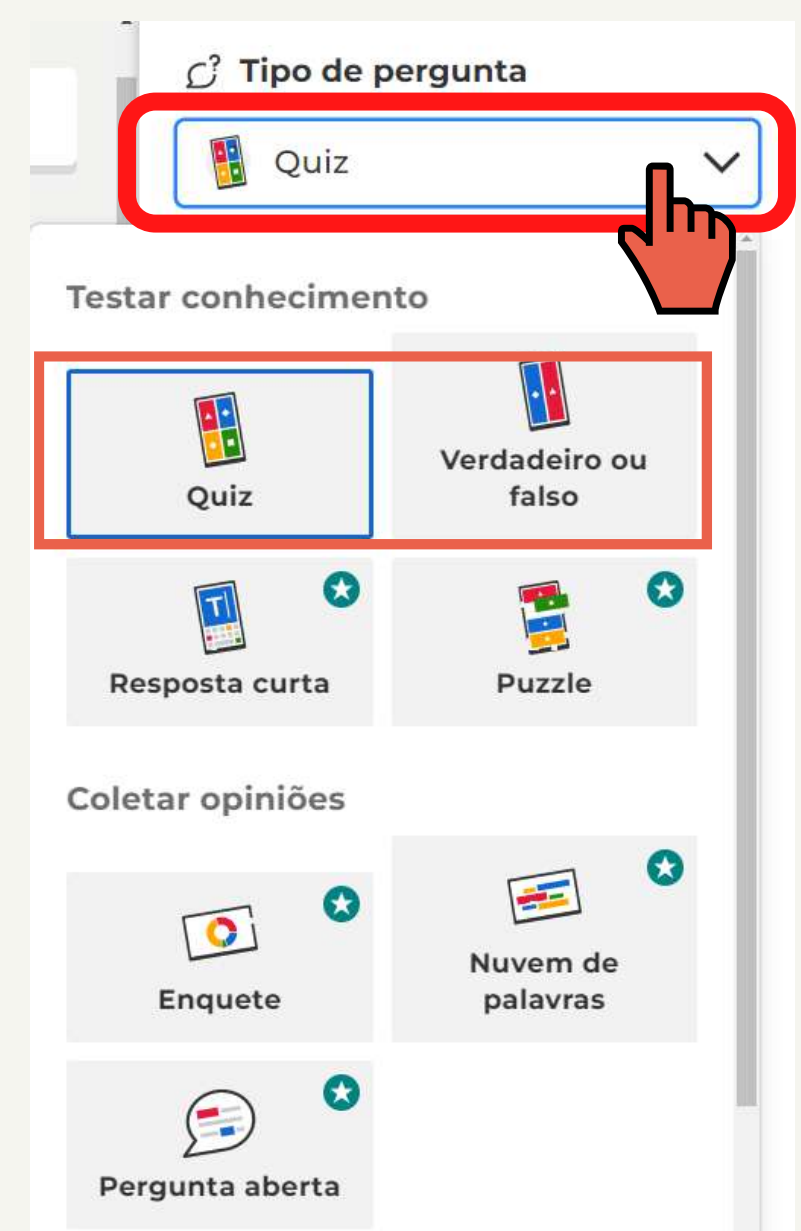
Passo 3: escolha o tipo de Kahoot

Neste passo, o usuário pode selecionar se quer um modelo já pré-editado para facilitar a sua criação em cima de slides, provas, entre outras opções, ou iniciar do zero criando perguntas no estilo Quizz. Para essa última opção, basta clicar em "Criar".

Passo 4: escolha o tipo de Pergunta

Agora, o usuário deve definir qual o tipo de pergunta ele pretende criar. Para isso, basta clicar em Tipo de Pergunta e selecionar, se quer "Quizz" ou "Verdadeiro e Falso".

Vale ressaltar que o plano gratuito disponibiliza apenas dois tipos de perguntas, sendo os dois já citados. Para ter acesso aos outros tipos (estrela do lado da pergunta), o usuário deverá fazer upgrade da plataforma, pagando um determinado valor.



Fonte: <https://create.kahoot.it/auth/login>

Kahoot



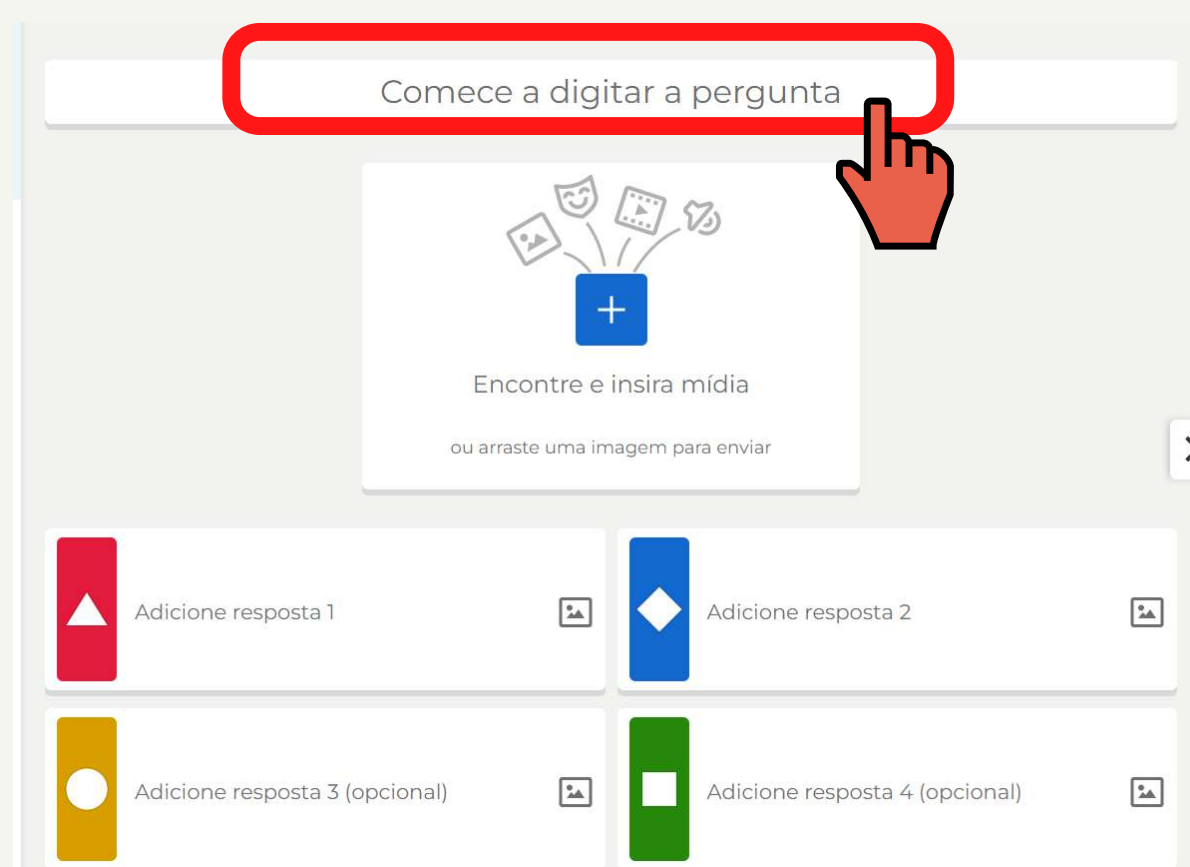
Desenvolvimento – Criação do Kahoot

Passo 5: Comece a criação, digitando a sua primeira pergunta.

Para isso, o usuário deverá clicar sobre o texto "Comece a digitar a pergunta" e deverá digitar o texto de seu interesse, com comando para o público que responderá a questão.

Passo 6: Se for de sua preferência, insira uma imagem na sua questão para orientar melhor o público sobre o que se trata.

Para isso, o usuário deverá clicar sobre o símbolo de "+" e selecionar uma imagem, seja do próprio dispositivo utilizado ou da internet com o link da imagem.



Fonte: <https://create.kahoot.it/auth/login>

Kahoot



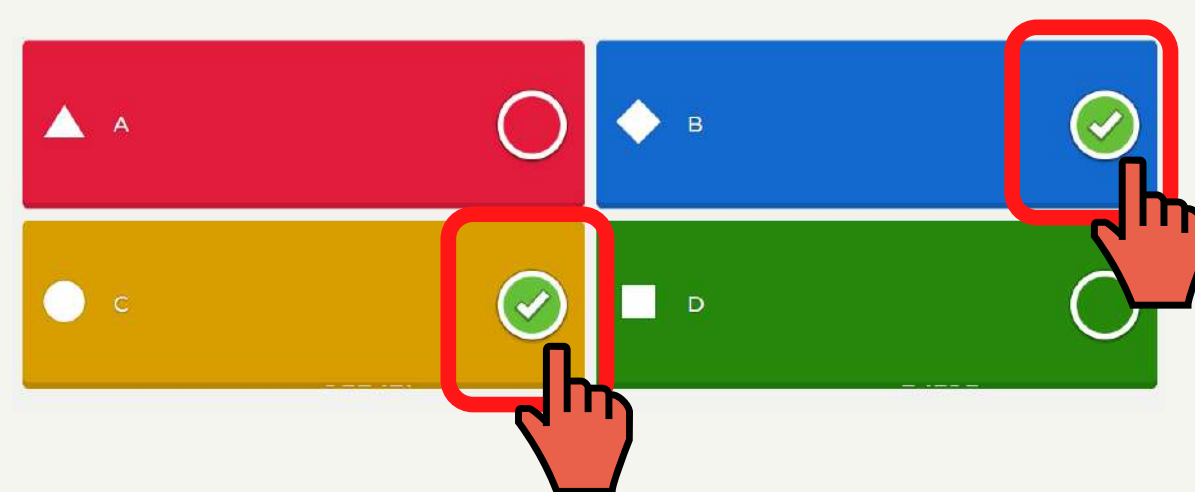
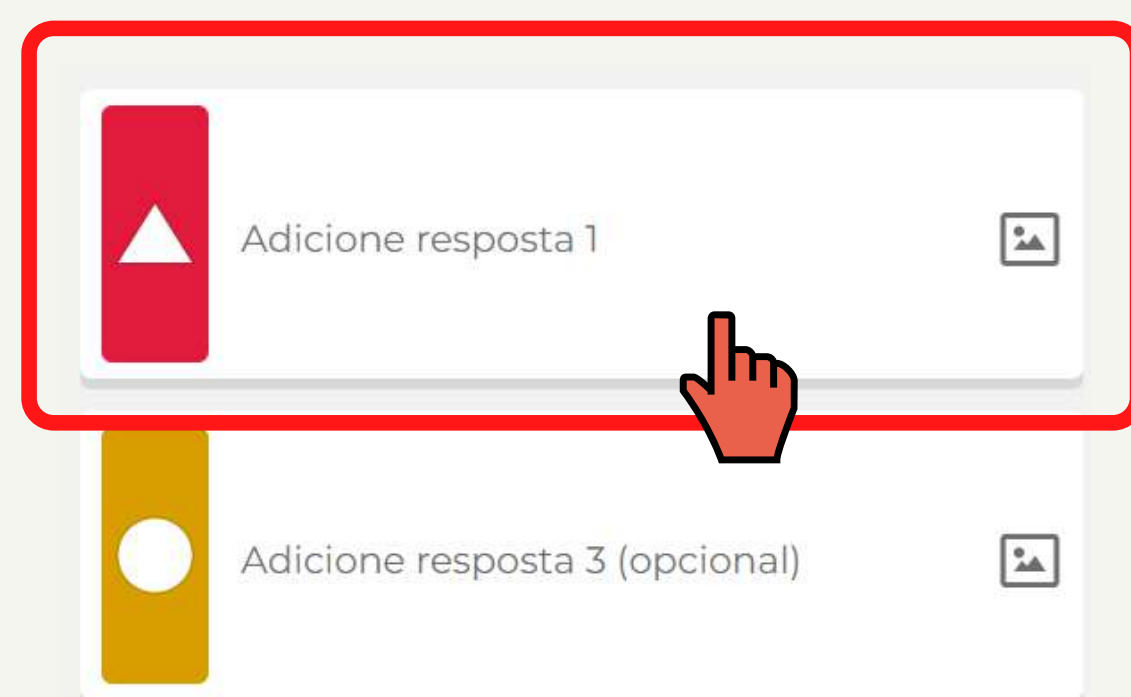
Desenvolvimento – Criação do Kahoot

Passo 7: Selecione e digite quais as respostas que deseja colocar em sua questão, tanto incorretas, como aquela (s) correta (s).

Para isso, o usuário deverá clicar sobre o texto "Adicione resposta" e deverá digitar o texto de seu interesse, com resposta correta e incorreta.

Passo 8: Selecione quais as respostas que deverão ser constadas como corretas.

Para isso, o usuário deverá clicar sobre o círculo daquela (s) alternativa (s) que estiver correta para a Inteligência Artificial reconhecer no momento da efetuação da atividade.



Fonte: <https://create.kahoot.it/auth/login>

Kahoot



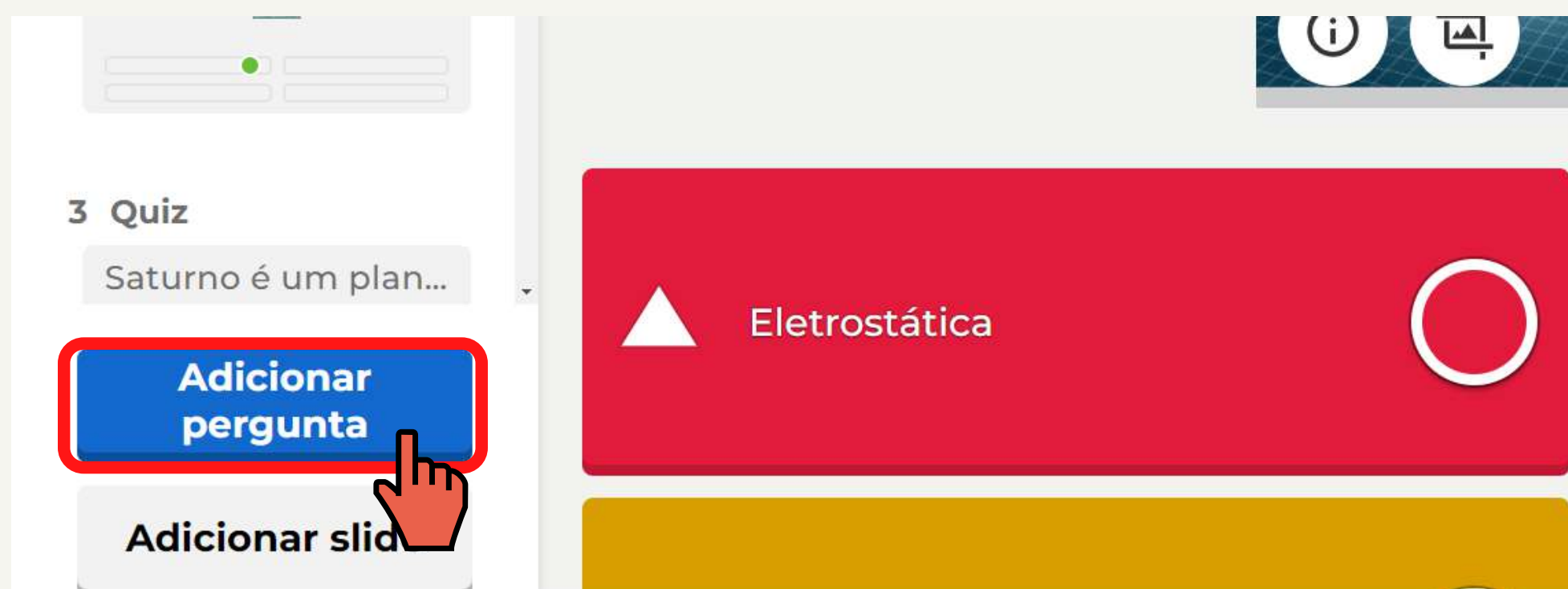
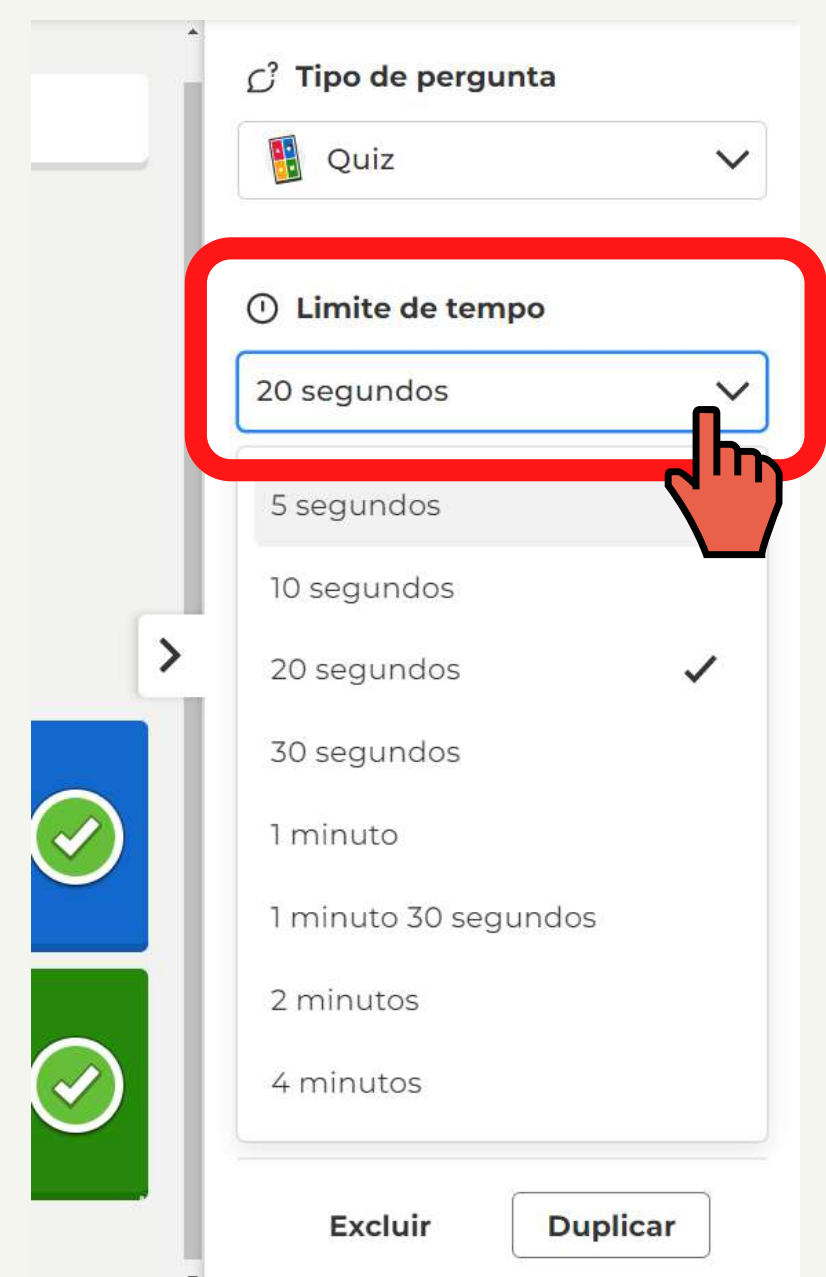
Desenvolvimento – Criação do Kahoot

Passo 9: Selecione o tempo limite para a escolha da resposta.

Para isso, o usuário deverá clicar em "Limite de tempo" e selecionar quantos segundos ou minutos serão necessários para que cada usuário consiga responder aquela devida pergunta.

Passo 10: Criar mais perguntas se for do interesse do(a) Professor(a).

Para isso, o usuário deverá clicar sobre "Adicionar Pergunta", sendo direcionado a uma nova página a ser editada, configurando novamente o que já foi explicado nos passos anteriores.



Fonte: <https://create.kahoot.it/auth/login>

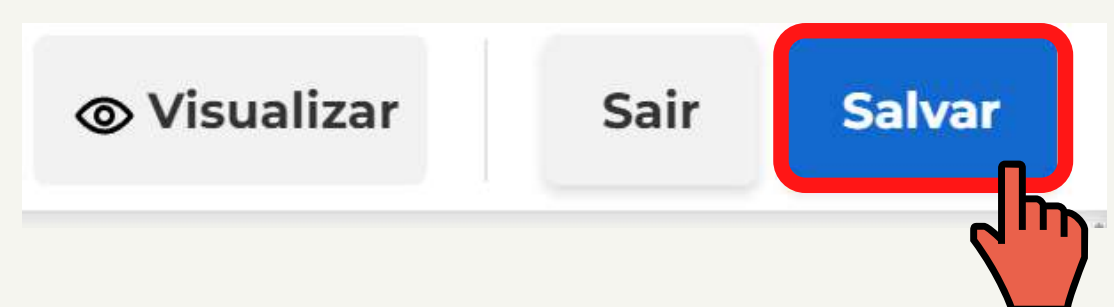
Kahoot



Desenvolvimento – Criação do Kahoot

Passo 11: Clique em salvar para concluir o seu Kahoot.

Para isso, o usuário deverá clicar em "Salvar" no canto direito superior da tela.



Fonte: <https://create.kahoot.it/auth/login>

Passo 12: Coloque um Título (obrigatório) em seu Kahoot e uma descrição (opcional).

Para isso, o usuário deverá clicar sobre "Inserir título do kahoot...", nomeando a atividade criada, e se quiser, uma breve descrição da sua atividade. Posteriormente, deverá clicar em "Continuar" para concluir.

Adicionando os toques finais!

Insira um título e uma descrição para seu kahoot.

Título

Inserir título do kahoot... 76

Um título desonra marcado aos jogadores e ajuda a encontrar seu kahoot.

Descrição (Opcional)

500

Uma boa descrição vai ajudar outros usuários a encontrarem seu kahoot.

Cancelar Continuar

Fonte: <https://create.kahoot.it/auth/login>

Kahoot



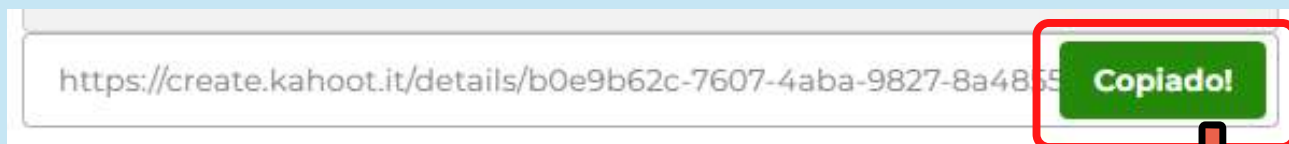
Desenvolvimento – Criação do Kahoot

Passo 13: Finalize seu Kahoot.

Para isso, o usuário deverá clicar em "Compartilhe com outros".

Passo 14: Copie o link e Compartilhe.

O usuário será direcionado para uma página onde constará o link para compartilhamento, e deverá copiá-lo, clicando em "Copiar". Se der certo, aparecerá "Copiado". Pronto, agora basta encaminhar o link para quem desejar!



Compartilhar esse kahoot com...



Pesquisar e-mail/nome de usuário/nome do grupo...



Encontre pessoas ou grupos pesquisando pelo nome, nome de usuário do Kahoot! ou por endereço de e-mail.

https://create.kahoot.it/details/b0e9b62c-7607-4aba-9827-8a48553... Copiar

Fonte: <https://create.kahoot.it/auth/login>

Kahoot



Considerações Finais

Agora, caro leitor, você já será capaz de participar, criar e utilizar os principais itens da plataforma Kahoot. Esta plataforma poderá ajudar muito na elaboração de atividades, sejam elas diagnósticas ou avaliativas. Devido ao fato de possuir vários elementos dos games, eles podem funcionar como um atrativo para aumentar o engajamento e participação dos alunos nas aulas. Isso se deve, em especial, pelo placar de pontos que pode estimular a competitividade, e para ter uma das maiores notas, os alunos precisarão estudar. Essa plataforma foi muito utilizada nas intervenções do Pibid, pois além de ser dinâmica, estimula a concentração e raciocínio rápido dos alunos.



Fonte: <https://create.kahoot.it/auth/login>



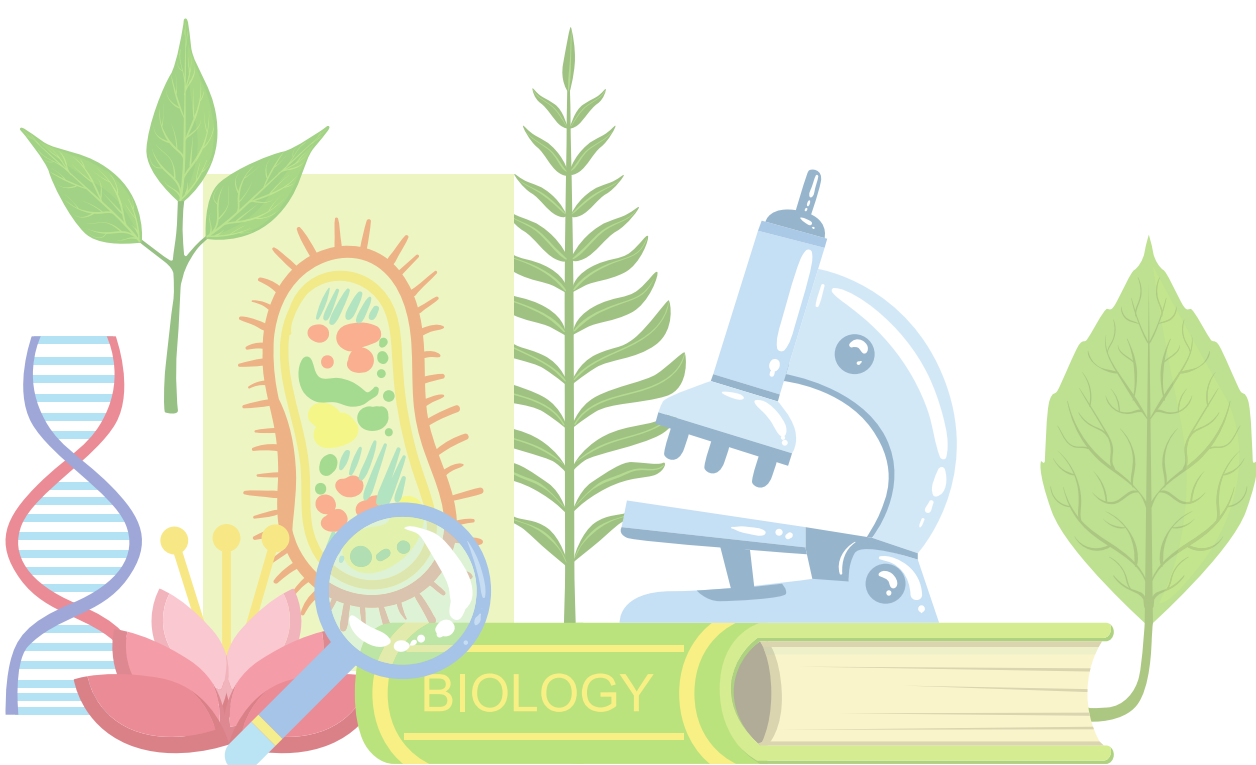
Capítulo 5

MENTIMETER

Autores:

Helena Martins Oliveira Guimarães

Luiza Consoli Paciullo



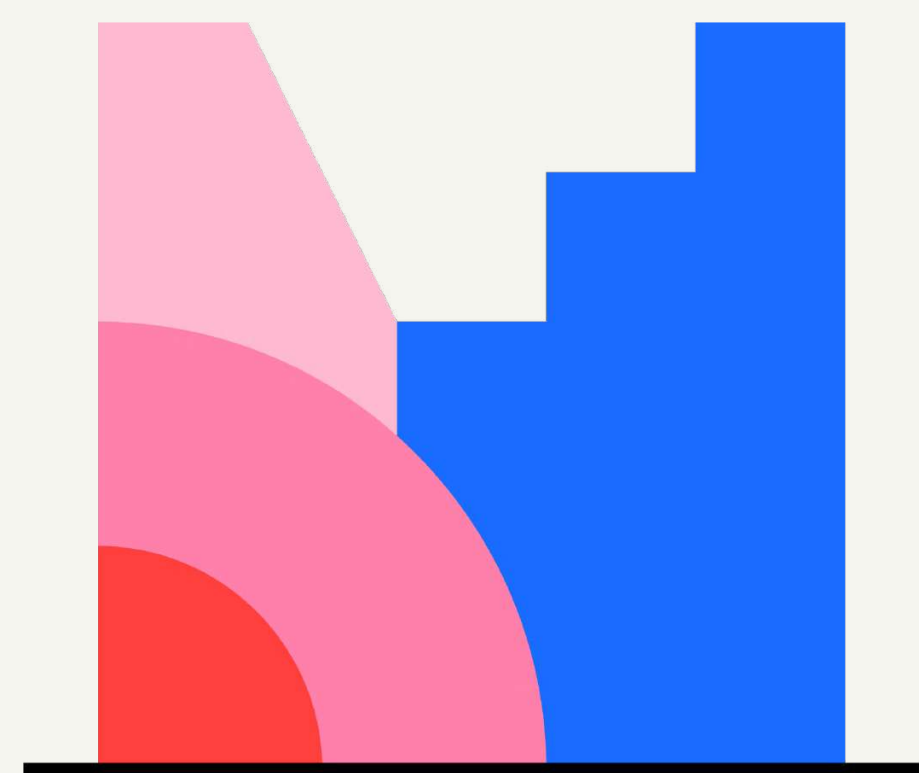
Mentimeter



Introdução

O Mentimeter é uma plataforma utilizada para criar e compartilhar apresentações interativas que permite a interação em tempo real entre os apresentadores e o público: tornando as reuniões agradáveis, envolventes e inclusivas.

Contém ferramentas de perguntas personalizáveis, questionários, feedback, enquetes/votações, nuvem de palavras, ranking, entre outros recursos que são compartilhados através de um código gerado pelo apresentador.



Mentimeter



Fonte: <https://www.mentimeter.com/pt-BR>

Mentimeter



Desenvolvimento

Etapa 1:

Passo 1: Cadastro

Clique para realizar um cadastro com seu e-mail ou vincule com sua conta Google ou Facebook.



Fonte: <https://www.mentimeter.com/pt-BR>

Passo 2: Senha

Escolha uma senha confiável e que você vá lembrar.

ou use seu email

Nome e sobrenome

Seu endereço de email

Escolha sua senha

Cadastre-se

Ao se inscrever, você aceita nossos [termos](#) e [políticas de](#)

Fonte: <https://www.mentimeter.com/pt-BR>

Mentimeter

Crie sua conta gratuita na Mentimeter

Cadastre-se com sua conta do Facebook

Cadastre-se com sua conta Google

Fonte: <https://www.mentimeter.com/pt-BR>

Mentimeter

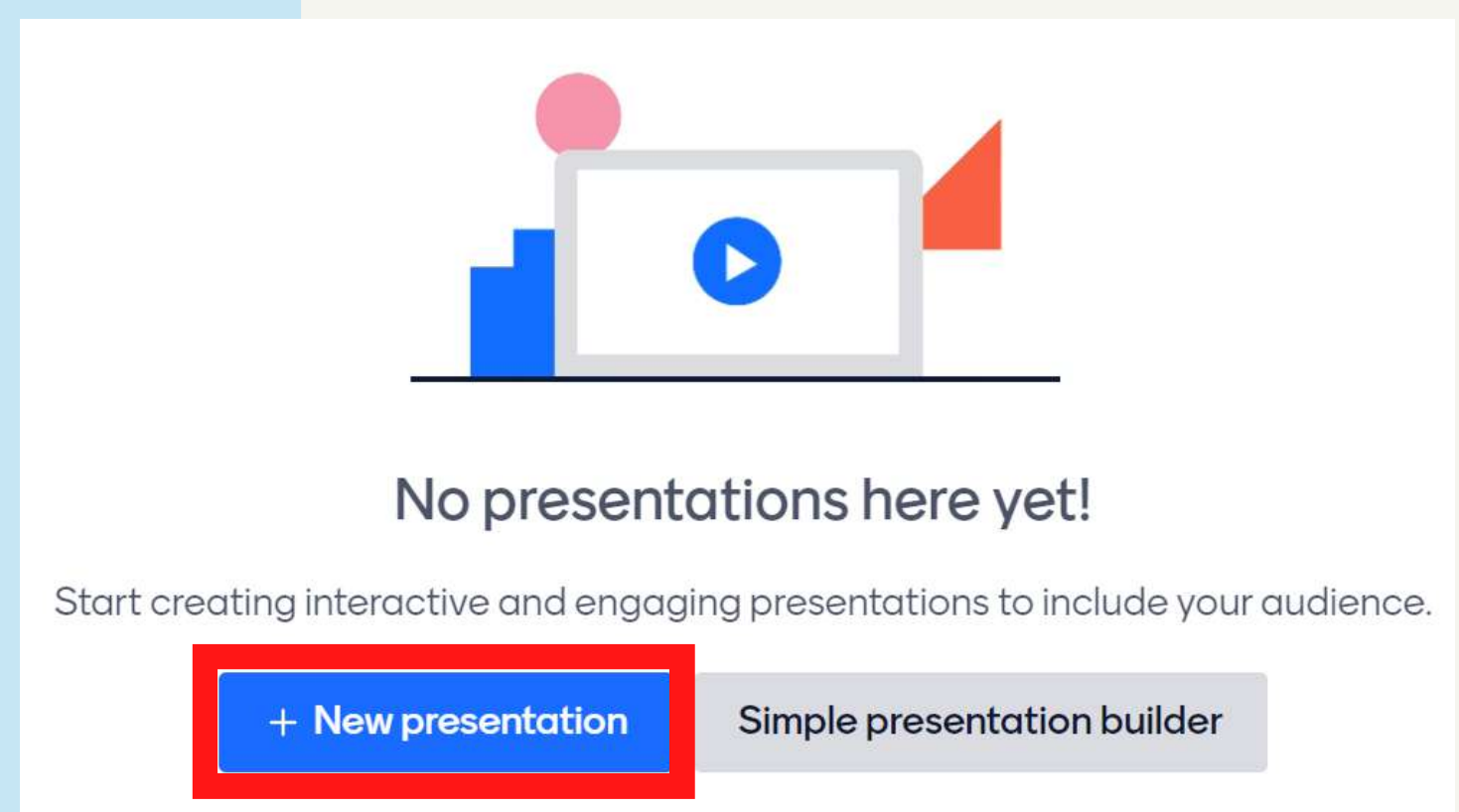


Desenvolvimento

Etapa 2:

Passo 1: Primeira Apresentação

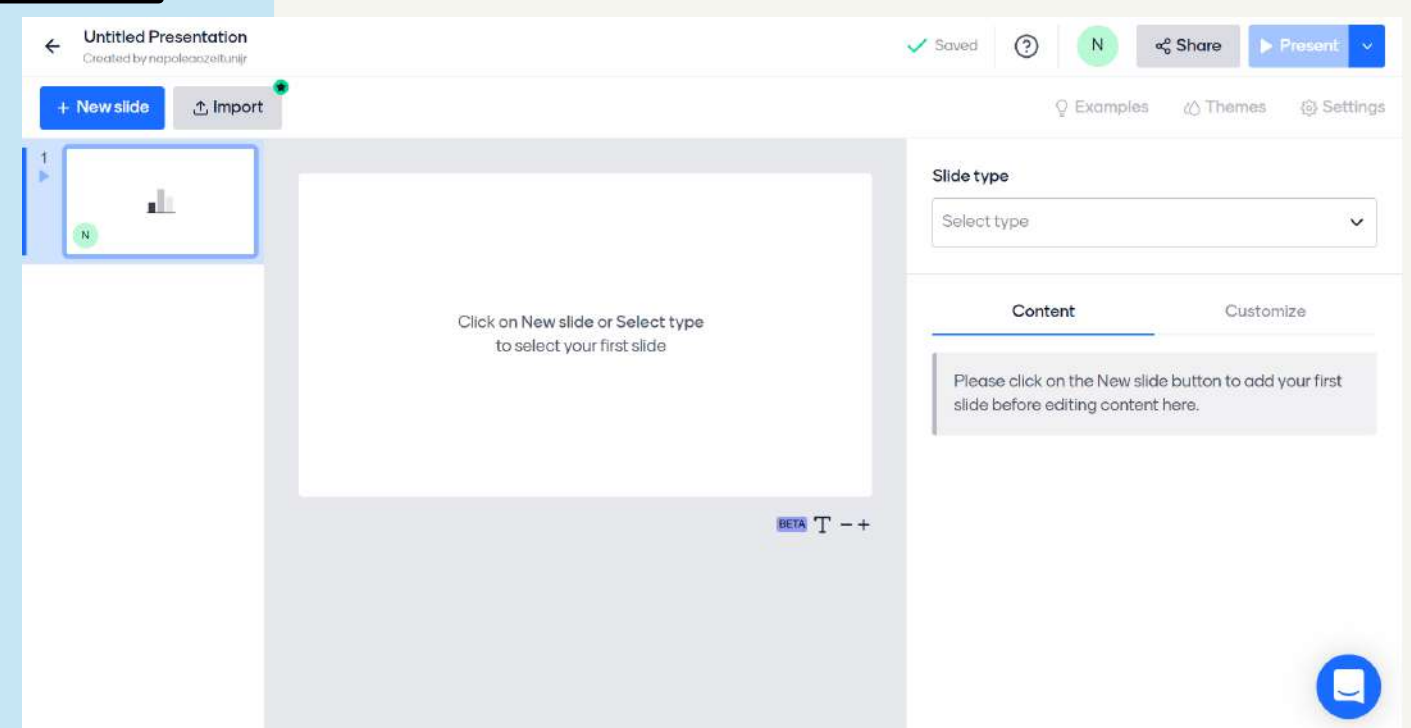
Feito o cadastro, pode-se começar a criar uma apresentação na opção “New presentation”.



Fonte: <https://www.mentimeter.com/pt-BR>

Passo 2: Criando

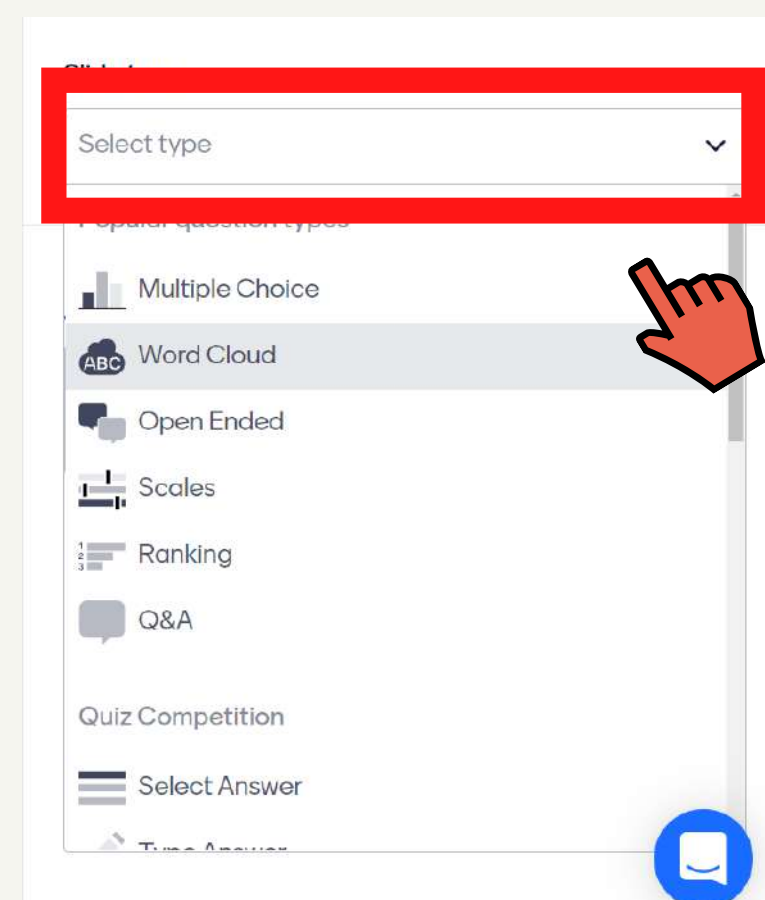
Automaticamente o editor será levado para a tela inicial de apresentações, cujo deverá focar no painel à direita da tela.



Fonte: <https://www.mentimeter.com/pt-BR>

Passo 3: Painel de Recursos

É nele que poderá ser escolhido o tipo, as opções de editar conteúdo e customização da pergunta.



Fonte: <https://www.mentimeter.com/pt-BR>

Mentimeter



Desenvolvimento

Etapa 2:

Passo 3: Painel de Recursos

É nele que poderá ser escolhido o tipo, as opções de editar conteúdo e customização da pergunta.

The screenshot shows the 'Content' tab of the Mentimeter interface. At the top, there is a dropdown menu with 'ABC Word Cloud'. Below it are two tabs: 'Content' (highlighted with a red box) and 'Customize'. Under the 'Content' tab, there are several options: 'Add meta description', 'Your question ?' (with a question mark icon), a text input field containing 'Word Cloud', 'Add longer description', 'Entries per participant ?' (with a question mark icon) and a numeric input field with '3', 'Image ?' (with a question mark icon) and a placeholder for an image with the text 'Drag and drop or click to select an image' and 'Supported file types are .png, .jpg, .gif, .svg', and 'Extras' with a toggle switch for 'Let participants submit multiple times ?' (with a question mark icon). A blue chat icon is visible in the bottom right corner.

Fonte: <https://www.mentimeter.com/pt-BR>

The screenshot shows the 'Customize' tab of the Mentimeter interface. At the top, there is a dropdown menu with 'ABC Word Cloud'. Below it are two tabs: 'Content' and 'Customize' (highlighted with a red box). Under the 'Customize' tab, there are several options: 'Slide settings ?' (with a question mark icon) and four toggle switches for 'Show image', 'Close voting', 'Hide instructions bar ?' (with a question mark icon), and 'Hide results' (with a question mark icon) and 'Show results on all slides' (with a question mark icon), 'Layouts BETA' (with a BETA label) and six layout icons, 'Image ?' (with a question mark icon) and a placeholder for an image with the text 'Drag and drop or click to select an image' and 'Supported file types are .png, .jpg, .gif, .svg', and 'Advanced layouts BETA' (with a BETA label) and 'EX' (with a question mark icon). A blue chat icon is visible in the bottom right corner.

Fonte: <https://www.mentimeter.com/pt-BR>

Mentimeter

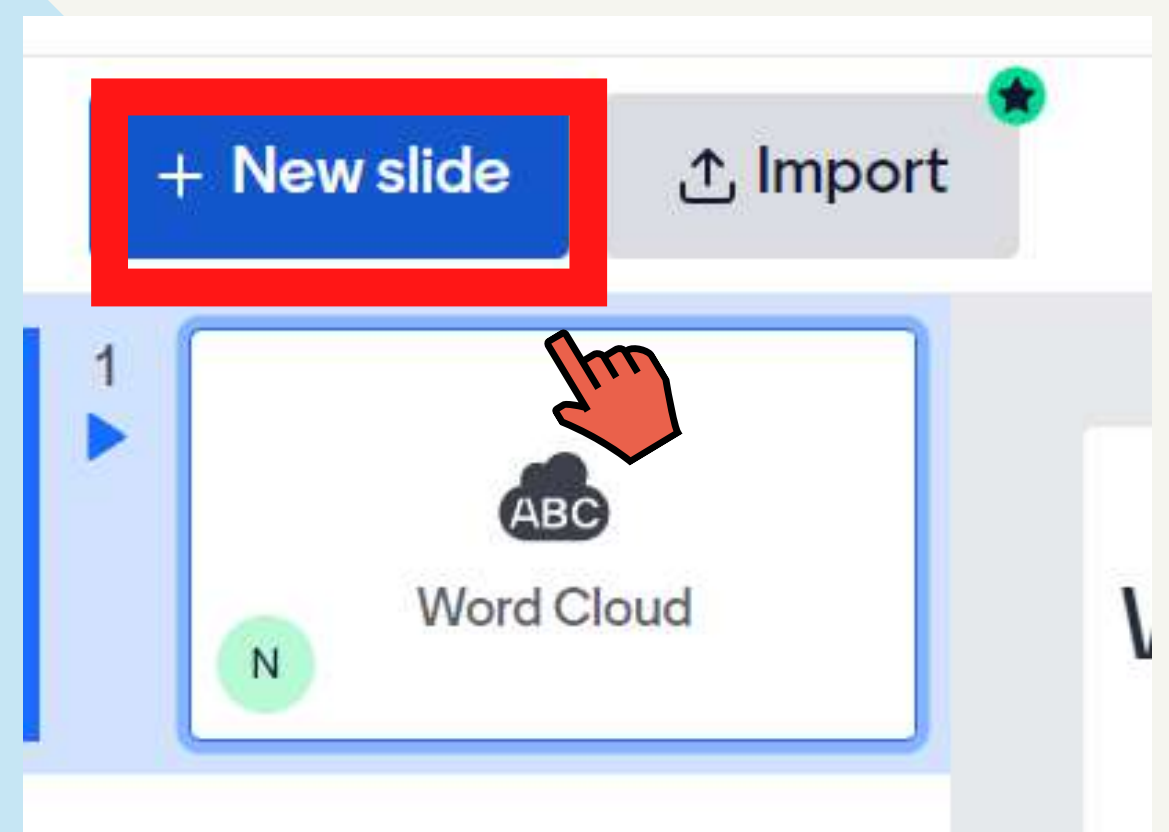


Desenvolvimento

Etapa 3:

Passo 1: Adicionar mais Slides

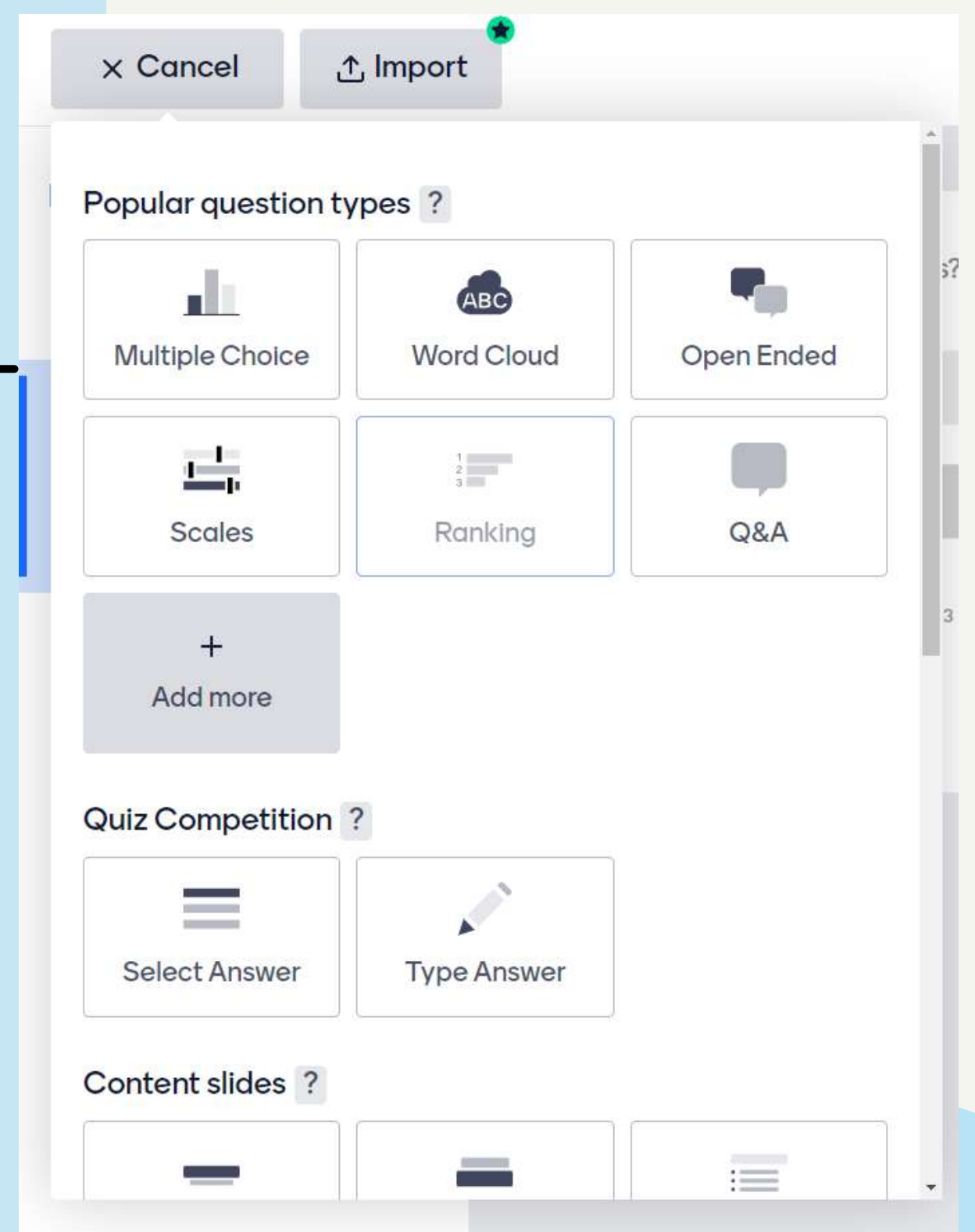
Para apresentar suas perguntas é necessário adicionar outros slides de questões a sua apresentação clicando em "+New slide".



Fonte: <https://www.mentimeter.com/pt-BR>

Passo 2: Selecionar o tipo de slide

Ao se adicionar um novo slide, já é sugerido ao usuário que selecione o tipo de slide.



Fonte: <https://www.mentimeter.com/pt-BR>

Passo 3: Repita o processo

Repita o processo até que se finalize todas as atividades desejadas.

Mentimeter



Desenvolvimento

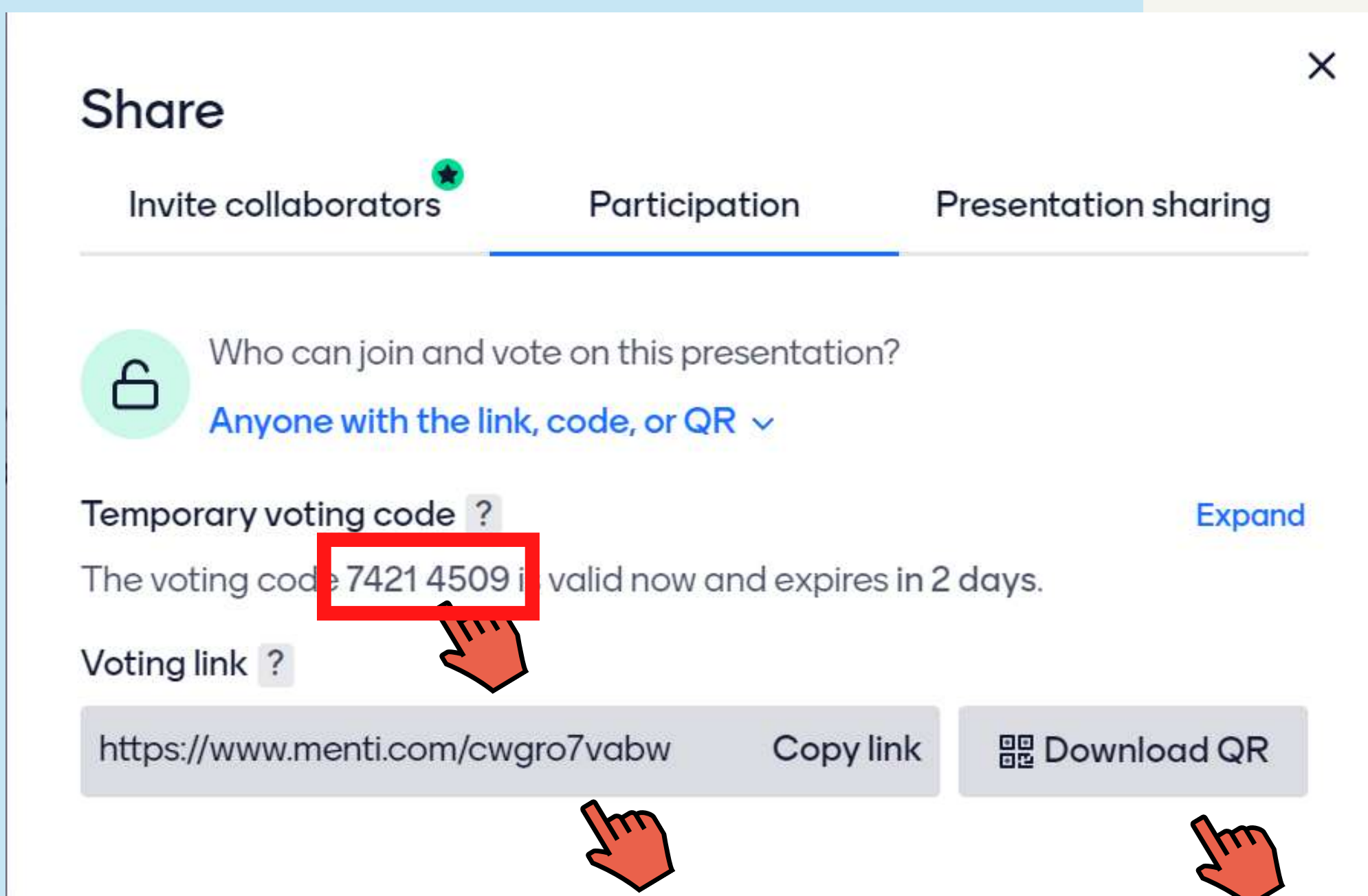
Etapa 4:

Passo 1: Compartilhe seu Mentimeter

Após a finalização de todas as perguntas, deverá ser compartilhado um QR Code, link ou código de acesso. Isso se dará ao clicar primeiramente em "Share".



Fonte: <https://www.mentimeter.com/pt-BR>



Fonte: <https://www.mentimeter.com/pt-BR>

Mentimeter



Desenvolvimento

Etapa 4:

Passo 2: Código de Votação

Caso prefira utilizar o código de votação, além de ser repassado a sequência numérica, também deverá ser compartilhado o link <https://www.menti.com/>, onde deverá ser inserido esse código para participar do Mentimeter criado.

Passo 3: QR Code e link

Caso prefira utilizar esses dois métodos, os alunos já serão redirecionados ao mentimeter criado sem a necessidade de inserir o código de votação.



Please enter the code

Submit

The code is found on the screen in front of you

<https://www.menti.com/>



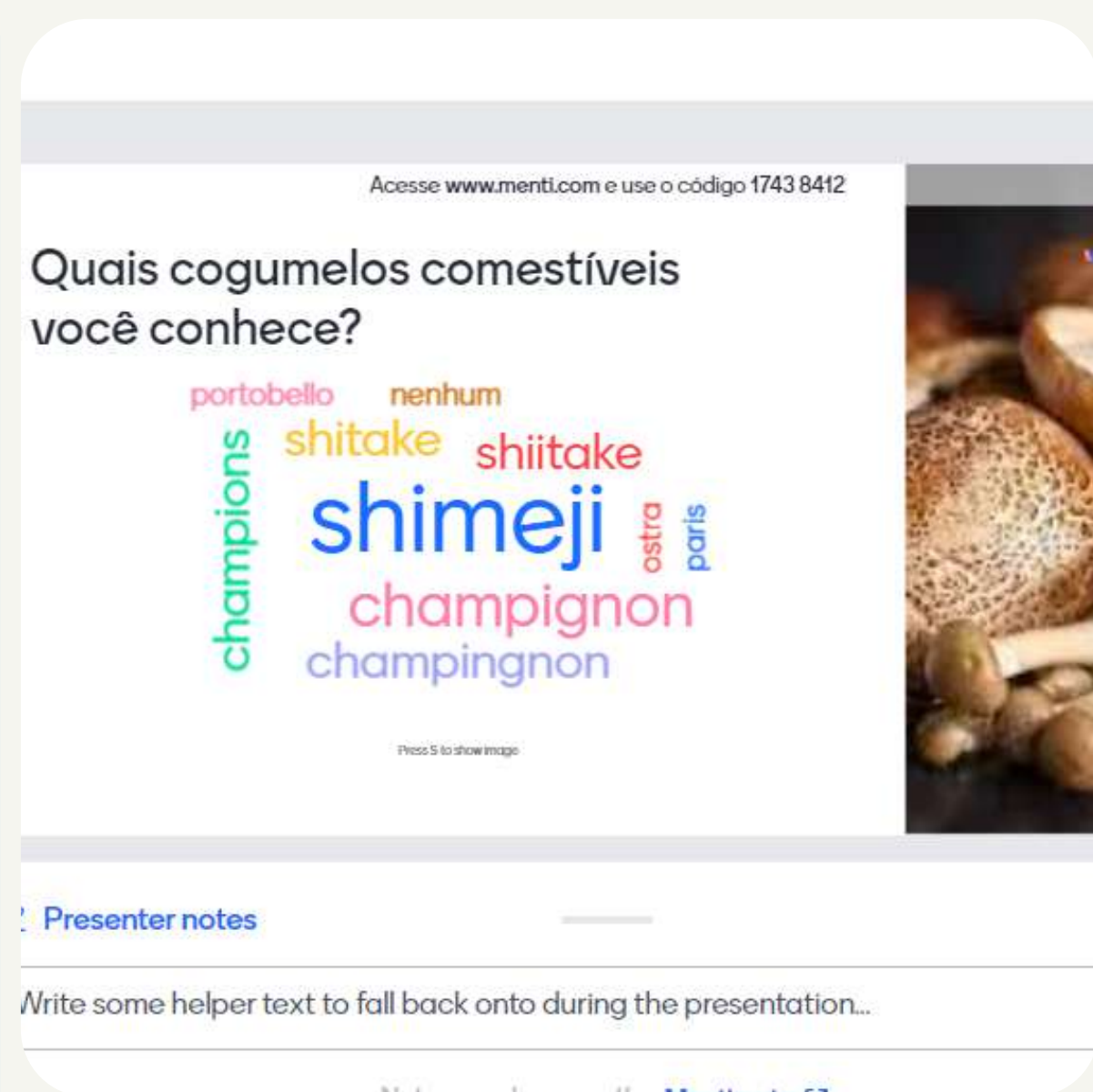
Mentimeter



Considerações Finais

O Mentimeter permite que líderes de palestras, eventos, oficinas e outros tipos de reuniões formais e informais se envolvam com o público, oferecendo ferramentas fáceis de usar para tornar as apresentações interativas e interessantes devido sua amplitude de ferramentas.

A descrição e o passo a passo contidos neste guia de ferramentas digitais permite ao leitor explorar e utilizar o aplicativo de maneira simples, com o intuito de inserir ferramentas digitais nas suas aulas, tirando ela da monotonia das aulas expositivas tornando-a mais atrativa para os alunos.



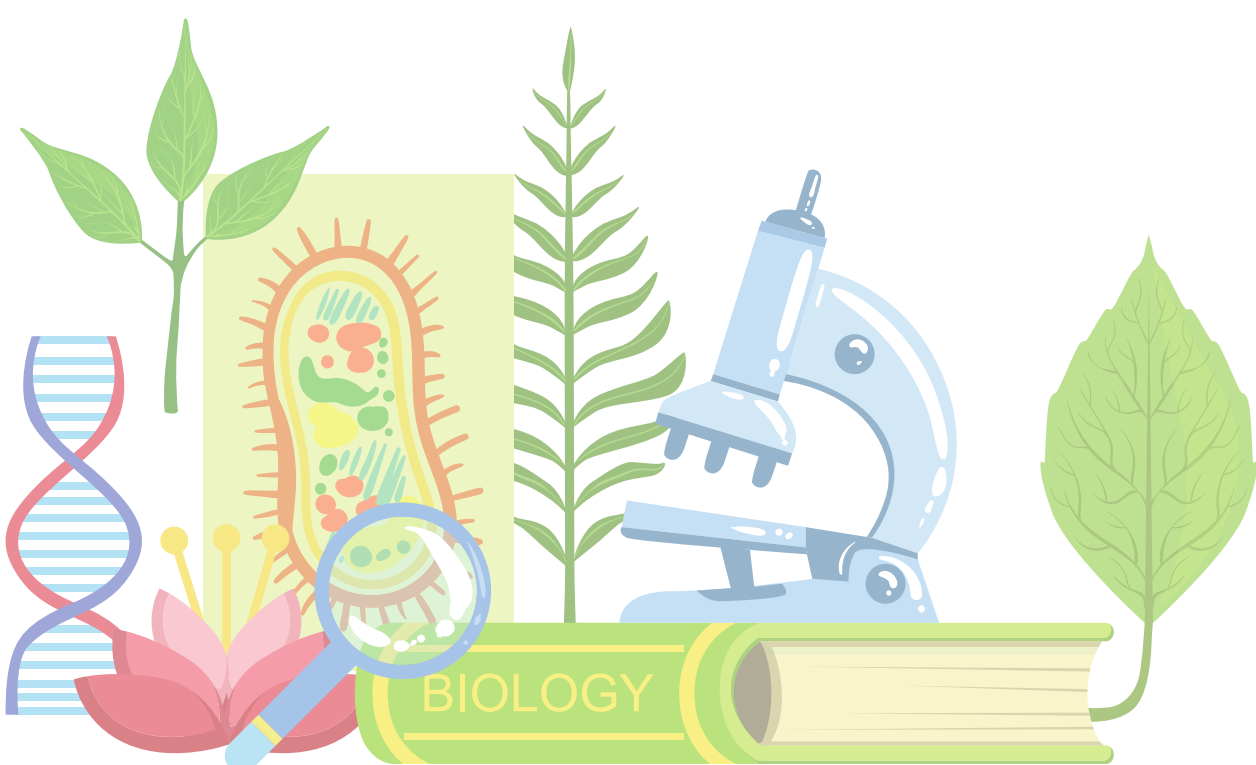
Fonte: <https://www.mentimeter.com/pt-BR>



padlet

Capítulo 6 Padlet

Autores:
Gabriela Castro
Geovana Chaves



Padlet



Introdução

Recurso para construção de mural virtual, on-line, colaborativo e gratuito; possibilita aos usuários curtir, comentar e avaliar as postagens de materiais publicados no mural, além de compartilhar com demais usuários para visualização ou edição do mesmo. Ferramentas como o Padlet, que possuem caráter associativo, promovem a participação coletiva dos indivíduos, colaborando para discussões e interações entre ideias e culturas diferentes; além de promover também uma dinâmica de aprendizado diferente das comumente utilizadas .



padlet

Fonte: <https://pt-br.padlet.com/>

Padlet



Desenvolvimento

Etapa 1: Criar uma conta

Passo 1: inscrever-se

Acesse o link (<https://padlet.com/dashboard>) e escolha a forma que deseja para acessar a plataforma, ela permite criar um usuário ao informar um e-mail e senha ou se inscrever com contas Google, Microsoft e Apple. Selecione a opção que deseja e após isso entre na ferramenta.

Inscrever-se
Aqui é o seu lugar

 **Registre-se com o Google**

 **Inscrever-se com a Microsoft**

 **Inscrever-se com a Apple**

Ou inscreva-se com um e-mail

Continuar

Fonte: <https://pt-br.padlet.com/>

Padlet



Desenvolvimento

Etapa 2 : Criar um Padlet

Passo 1:

Ao acessar a página inicial da plataforma, clique na opção 'Criar um padlet' na lateral superior direita.

Hi, Geovana
Este é o Padlet!

Search padlets

Entrar em um padlet

Criar um padlet

Nome Data

Recentes

Favoritos
Geovana Aparecida • 6m

Galeria

Recentes

Criados

Compartilhados

Curtidos

Arquivados

Nova pasta

Fonte: <https://pt-br.padlet.com/>

Padlet



Desenvolvimento

Etapa 2 : Criar um Padlet

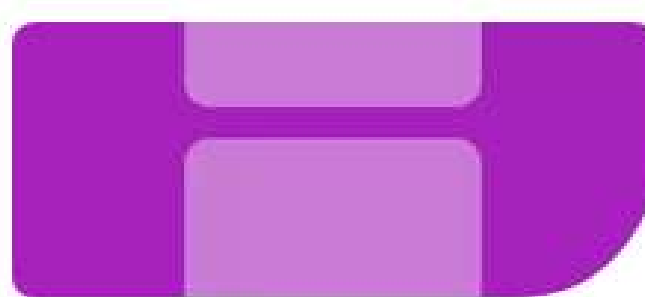
Passo 2:

É disponibilizado vários layouts, que são modelos de organização do mural. Escolha o modelo que deseja criar, e clique em 'Selecionar'.



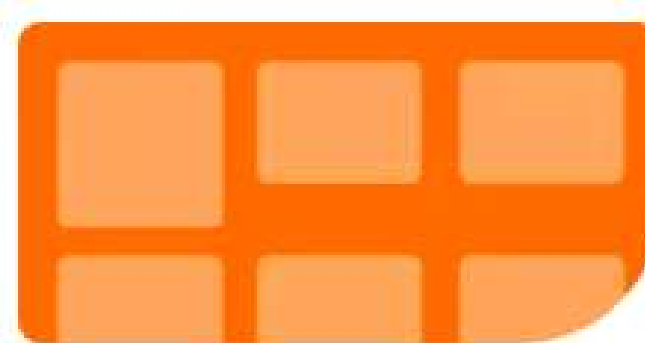
Mural

Agrupe o conteúdo em um layout no estilo tijolinhos.



Lista

Simplifique a organização do conteúdo em um feed vertical fácil de ler.



Grade

Organize o conteúdo em linhas de caixas.



Coluna

Agrupe o conteúdo em uma série de colunas.



Mapa

Adicione conteúdo a pontos em um mapa.



Tela

Distribua, agrupe e conecte o conteúdo do jeito que quiser.



Linha do tempo

Posicione o conteúdo em uma linha horizontal.

Fonte: <https://pt-br.padlet.com/>

Padlet



Desenvolvimento

Etapa 2 : Criar um Padlet

Passo 3:

Ao selecionar uma opção, abrirá uma barra na lateral direita com as seguintes informações:

- Título
- Descrição
- O tipo de papel de parede da sua escolha;
- O tema (cor da postagem e estilo da fonte);
- Ícones do mural;
- A opção Postando (que permite o nome do autor de cada postagem e os comentários de espectadores);
- Etiquetas (que funcionam como palavras-chaves) e o endereço do material

Ao terminar de preencher os dados clique em 'próximo'.

FECHAR Modificar SALVAR

Título
Meu padlet diferenciado

Descrição
Criado com uma pitada de humor

Ícone Nenhuma >

Endereço
Link exclusivo para seu padlet. padlet.com/cristianebashio1/
7vpfy3ml88thzi5

COPIAR P/ ÁREA TR.

Fonte: <https://pt-br.padlet.com/>

Padlet

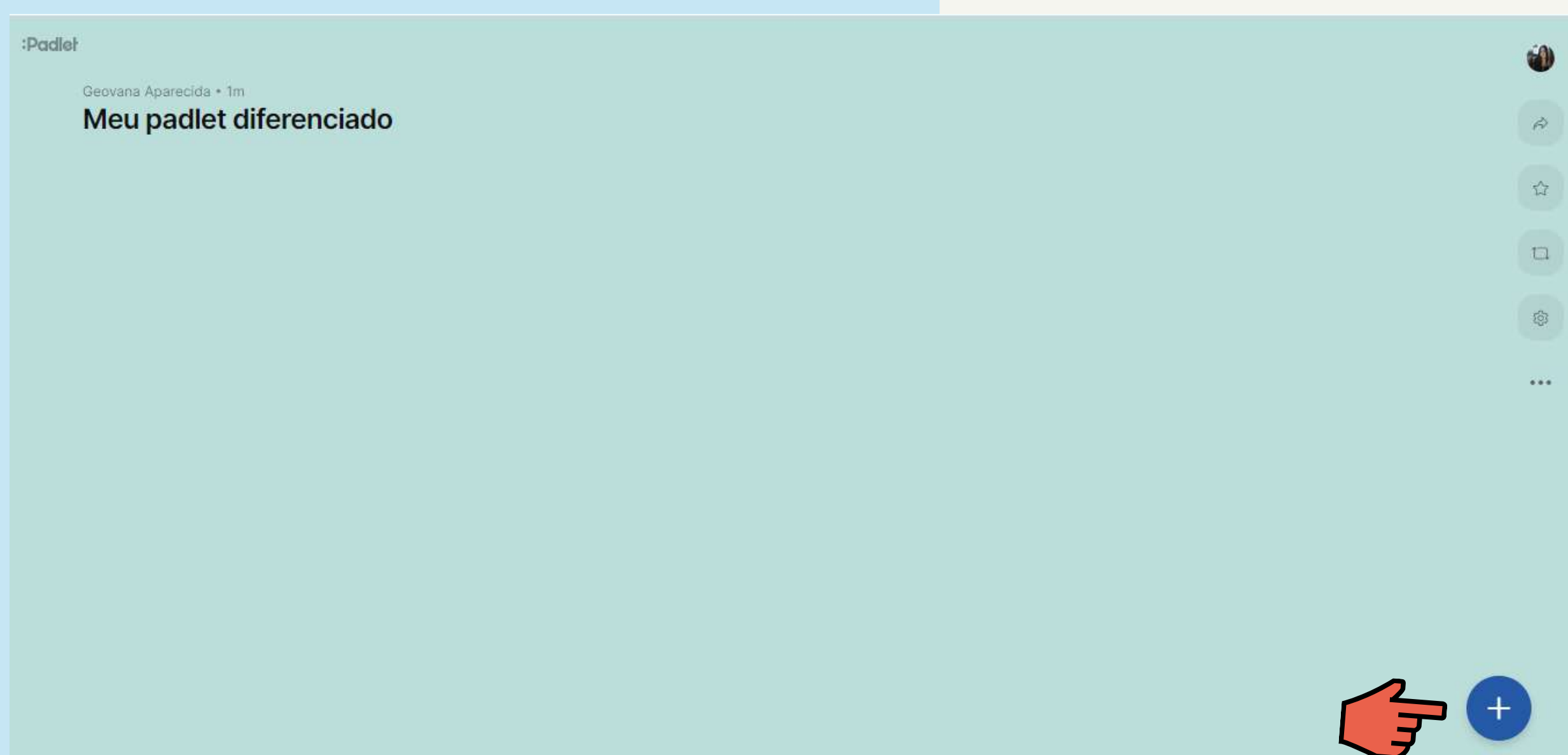


Desenvolvimento

Etapa 2 : Criar um Padlet

Passo 4:

Clique no ícone “+”, no canto inferior do quadro, para adicionar os conteúdos que você deseja. Tal conteúdo pode conter : texto, imagem, vídeo, entre outras opções.



Fonte: <https://pt-br.padlet.com/>

Padlet

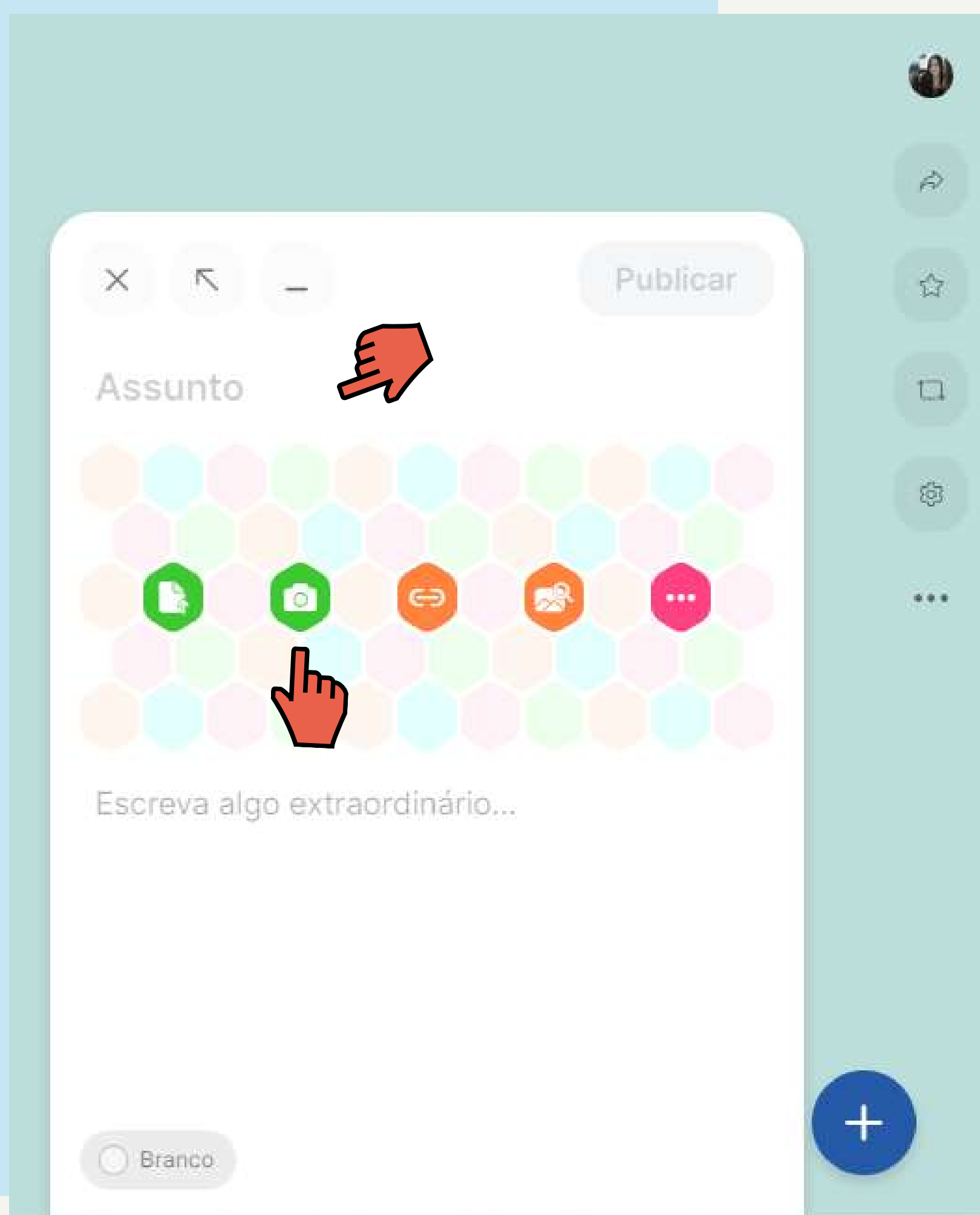


Desenvolvimento

Etapa 2 : Criar um Padlet

Passo 5:

É necessário um título para o item, links e fotos; clique nos ícones oferecidos e será permitido que seja insirado vários tipos de conteúdo.



Fonte: <https://pt-br.padlet.com/>

Padlet

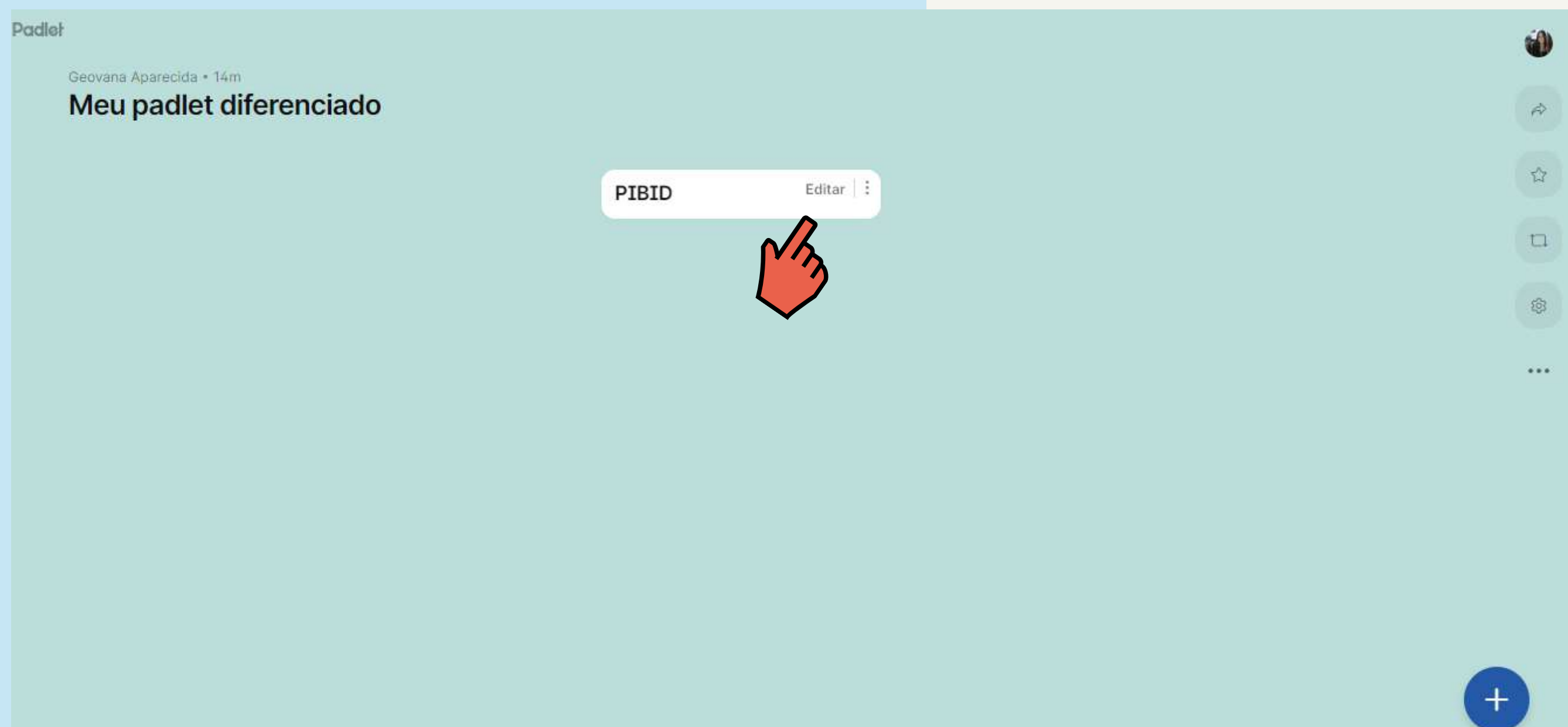


Desenvolvimento

Etapa 2 : Criar um Padlet

Passo 6:

Crie o padlet da forma que você desejar, com tarefas, lembretes ou até mesmo compromissos. Para editar o mural quando quiser, é só clicar no ícone de edição.



Fonte: <https://pt-br.padlet.com/>

Padlet

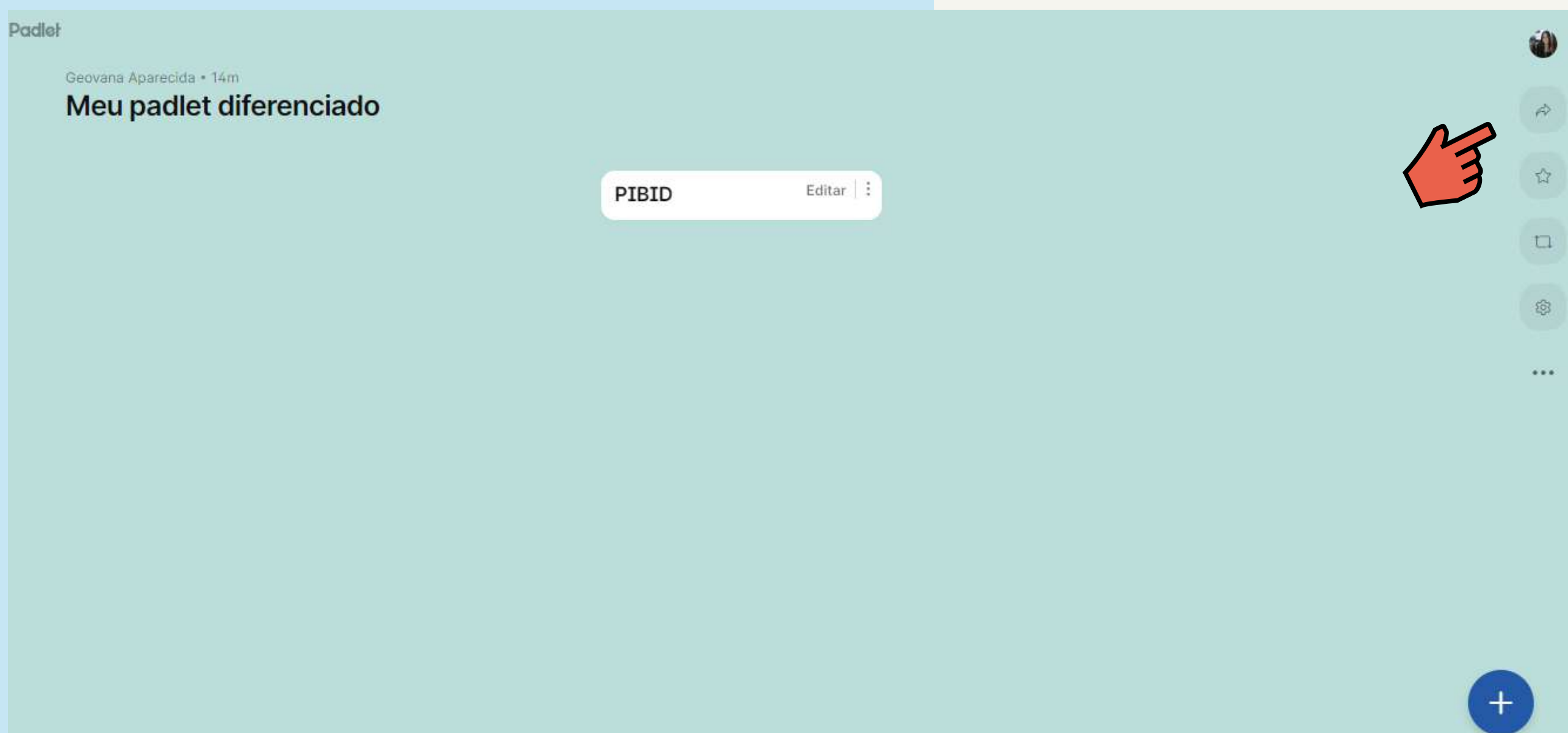


Desenvolvimento

Etapa 3: Compartilhar um Padlet

Passo 1:

Na necessidade de compartilhar padlets, clique no ícone , no alto da tela, à direita.



Fonte: <https://pt-br.padlet.com/>

Padlet

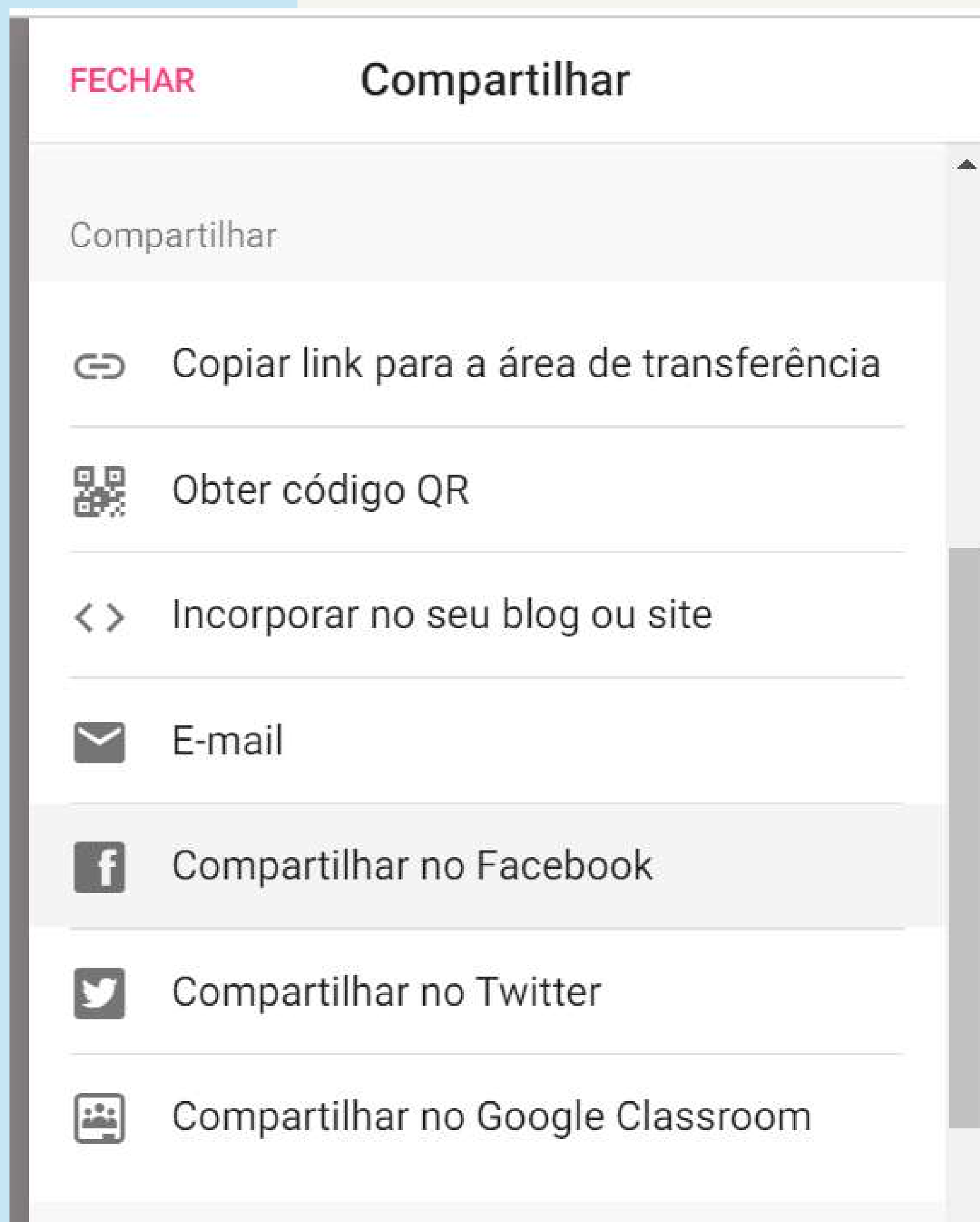


Desenvolvimento

Etapa 3: Compartilhar um Padlet

Passo 2:

O compartilhamento com outros membros do Padlet, pode ser por QR Code, e-mail, link, Google Classroom, Twitter e Facebook. Escolha a opção que melhor atender suas necessidades.



Fonte: <https://pt-br.padlet.com/>

Padlet



Desenvolvimento

Etapa 3: Compartilhar um Padlet

Passo 3:

Você pode permitir que visualizem o conteúdo ou façam edições nele. Clique em “Pode escrever” e defina a opção desejada em “Permissões de visitantes”.

VOLTAR **Alterar privacidade** **SALVO**

Privado
Mantenha o padlet oculto do público. Mesmo que alguém consiga encontrá-lo, essa pessoa não conseguirá acessá-lo.

Senha
Mantenha o padlet oculto do público. Se eu optar por compartilhá-lo com alguém, essa pessoa precisará de uma senha para acessá-lo.

Secreto
Mantenha o padlet oculto do público. Se eu optar por compartilhá-lo com alguém, essa pessoa conseguirá acessá-lo.

Público
Deixe que o mundo inteiro veja este padlet. Coloque-o no meu perfil.

Somente visitantes conectados

Permissões de visitantes **Pode escrever** ▾

Fonte: <https://pt-br.padlet.com/>

Padlet



Resultados

Considerando os resultados obtidos de uma aplicação do recurso feita em uma das intervenções propostas pelo PIBID.

Padlet

Gabriel M. Moraes + 10 + 9M

Quadro de Feedback aula sobre queimadas

Deixe sua sincera opinião nossa aula e nos ajude na avaliação

| Questão | Respostas |
|---|---|
| Você gostou dessa aula? De 0 a 10, que nota você nos daria? | 10/10 Nota 10/10 10 10 10 Nota 10 10 10 10 10 |
| Você conseguiu entender o conteúdo? O que você mais gostou de aprender? | Sim, gostei de lembrar a importância do combate aos desmatamentos e queimadas para o bem do nosso planeta A história foi bem legal completando o conteúdo! Reforçar que as queimadas estão prejudicando nosso planeta é sempre importante Foi muito bom essa aula, peguei mais noção do quanto às queimadas prejudicam o nosso planeta terra. Muito bom! Gostei bastante, muito interessante! sim, gostei de lembrar do quão importante é combater as queimadas e os |
| E o que você não entendeu sobre o tema? | Consegui entender de forma clara o conteúdo trabalhado. Importância de evitar as queimadas A importância de não fazer queimada A importância de não fazer queimadas Aula bem clara Consegui compreender todo o conteúdo apresentado na aula. |

Fonte: <https://pt-br.padlet.com/>

Padlet



Resultados

Considerando os resultados obtidos de uma aplicação do recurso feita em uma das intervenções propostas pelo PIBID.

Você gostou do jogo interativo? De 0 a 10, que nota você nos daria?

- Sim, nota 10/10
- 10
- 10
- 10
- 9
- 10
- 10
- 10

Você acha que com o jogo fica mais fácil entender o conteúdo? Qual a sua opinião?

- Sim, pois trás os ensinamentos propostos de maneira lúdica, facilitando a compreensão.
- Sim, aprendendo jogando é a melhor coisa
- Sim, bem mas fácil
- Sim
- ss
- Com certeza
- Sim, é uma forma de interação divertida que nos ajuda a entender bem o conteúdo.

Quais ações podem ser feitas para preservar o meio ambiente?

- Economia de água e energia, redução do uso de materiais plásticos, preservação das florestas e o manejo correto dos resíduos urbanos, são algumas das atitudes que podem ajudar na preservação do meio ambiente.
- economias
- Descartar lixo nos seus devidos lugares, utilizar menos produtos descartáveis, tomar banho mais rápido, entre outros.
- Economizar energia; Economizar papel; Reduzir o consumo de plástico; Descartar lixo de forma correta, entre outros.

Quais pontos você acha que deveríamos melhorar?

- utilizar mais produtos reutilizáveis, como exemplo, sacolas de pano, ao invés de sacolinhas de plástico.
- fazer reciclagem, diminuir o consumo de carnes, economizar água e energia.

Fonte: <https://pt-br.padlet.com/>

Padlet



Considerações Finais

O Padlet é uma ferramenta de fácil utilização, que possibilita a construção de uma linha de raciocínio complementar, ou seja, várias pessoas conseguem expor seu pensamento complementando o do outro; com isso faz com que as intervenções se tornem mais interessante pedagogicamente, pois os alunos irão se esforçar para trazer uma informação diferente da anterior e complementar à linha de raciocínio. Outro ponto positivo da ferramenta é sua facilidade de manuseio, que possibilita o acesso rápido e descomplicado; se tornando favorável ao discente no momento de realizar a atividade; e também favorável ao docente no momento de corrigir a mesma.



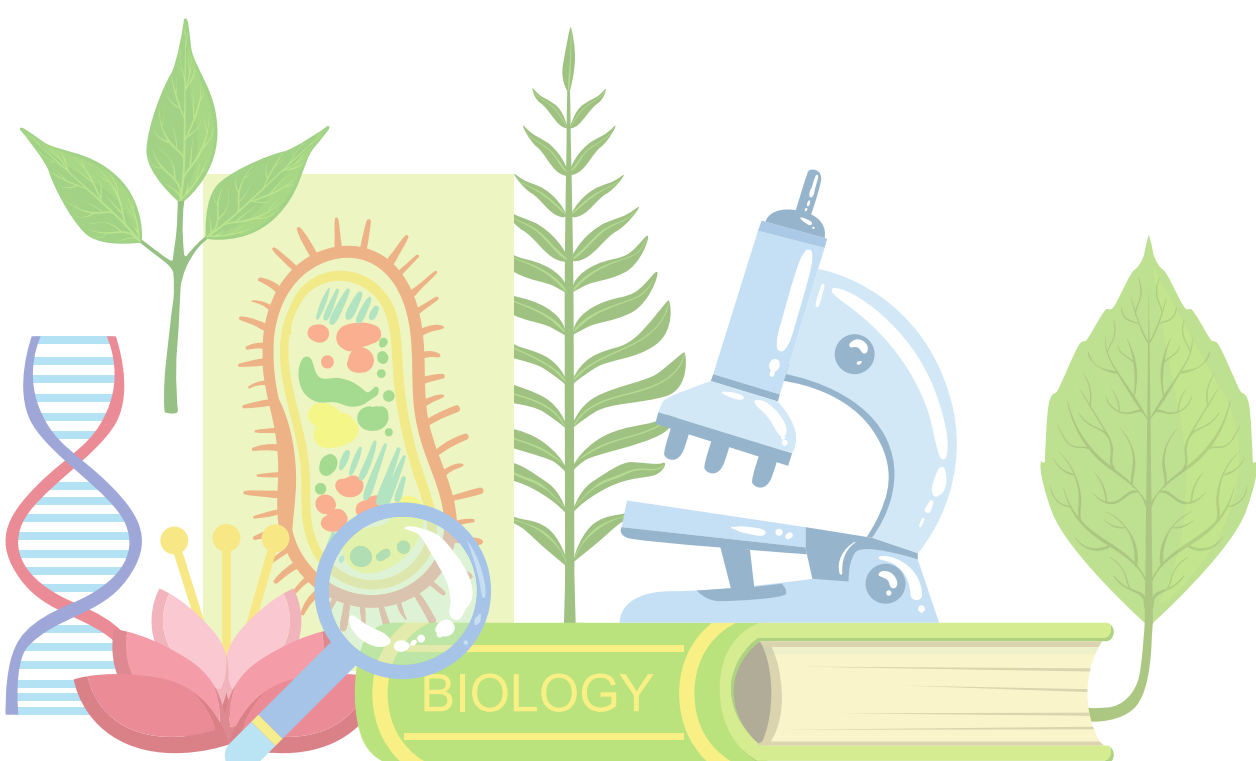
Fonte: <https://pt-br.padlet.com/>



Capítulo 7

QUIZZ

Autores:
Stefani Monique Martins



Quizizz

Introdução

O Quizizz é um software que permite usar e criar “Quizes” para jogar em sala de aula ou como trabalho de casa.

Dentro da plataforma você pode optar por já usar um quizz pronto ou até mesmo personalizar o seu na forma como julgar necessário. Podendo assim, escolher entre o modo professor ou aluno, tal como o conteúdo desejado.

A ferramenta é bem dinâmica e possui várias formas de moldar as atividades, podendo ser feita por meio de imagens, vídeos e diversas formas de respostas. Durante o período de pandemia da COVID – 19 várias ferramentas digitais foram colocadas em salas de aulas pelos professores para tornar o ambiente de estudo mais intuitivo e chamativo. Diante dessa perspectiva, faz-se necessário sempre uma atualização por parte do professor para que aprenda a utilizar novas ferramentas digitais para se trabalhar em sala de aula. O uso destas ferramentas auxilia na transmissão de conhecimento e no processo de ensino e aprendizagem tornando a aula mais divertida e agregando a participação dos alunos.



Fonte: quizizz.com

Quizizz



Desenvolvimento

Etapa 1:

Passo 1: Entre no link (<https://quizizz.com/?fromBrowserLoad=true>) e crie a sua conta.

Se a página estiver em inglês, é só clicar no lado direito do mouse e traduzir para o português.

Passo 2: Fazer login

Depois de clicar no ícone "inscreva-se", é preciso fazer login com o seu e-mail.

Etapa 2:

Selecione uma conta para continuar para Quizizz

Passo 1: Escolha a opção de como você quer usar: Escola, trabalho ou uso pessoal

Passo 2: Escolha o modo professor ou aluno

Where are you using Quizizz?

Escola
K12 ou Universidade

Trabalhar
Corporativo ou sem fins lucrativos

Uso pessoal
Amigos e família

Eu sou um...

Professor
ou administrador escolar

Aluna

Inscreva-se gratuitamente >

QUIZIZZ Para trabalho Para professores Escolas e dis

A plataforma 100% de engajamento

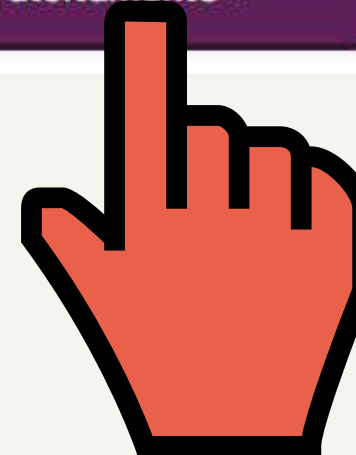
Encontre e crie questionários gamificados gratuitos e lições interativas para envolver qualquer aluno.

Professores, alunos e pais

Administradores

Inscreva-se gratuitamente >

Saber mais



Log in to Quizizz

Continue with Google

Continue with Microsoft

— or —

Log in with email or username

mmcgonagall@hogwarts.edu

Password

Forgot password?

Log in

Fonte: quizizz.com

Quizizz



Desenvolvimento

Etapa 1:

Passo 1: Como criar o seu quiz

Clique em criar, e depois clique em novo teste

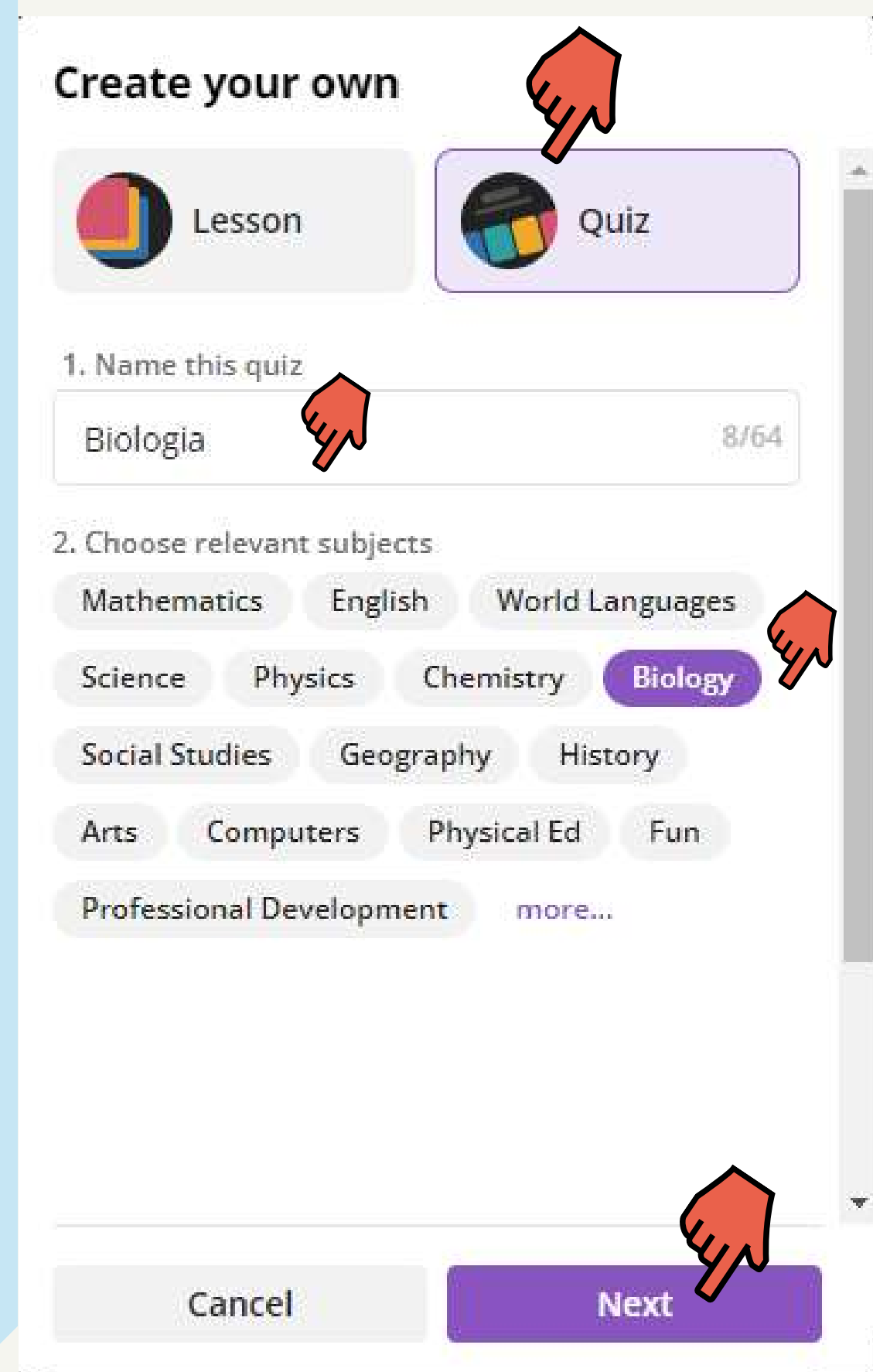
Passo 2:

Dê um nome, escolha o assunto e a série pela qual pretende ser abordado no jogo

Etapa 2:

Passo 1: Seguir para o quiz

Depois de realizar os passos anteriores clique em próximo (next), para prosseguir com a montagem do quiz.



Fonte: quizizz.com

Quizizz



Desenvolvimento

Etapa 3:

Passo 1: Formato das perguntas

Escolha a opção da forma como você deseja que seja as perguntas

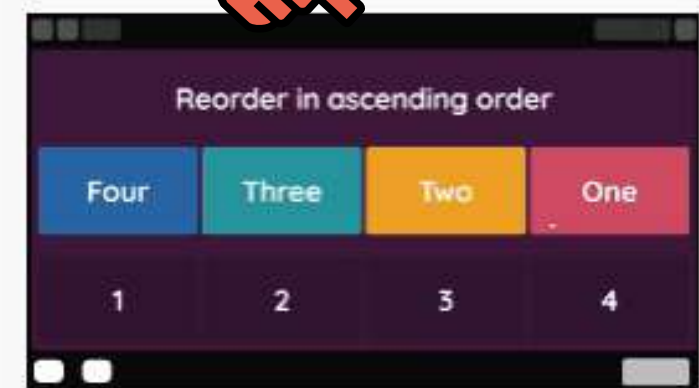
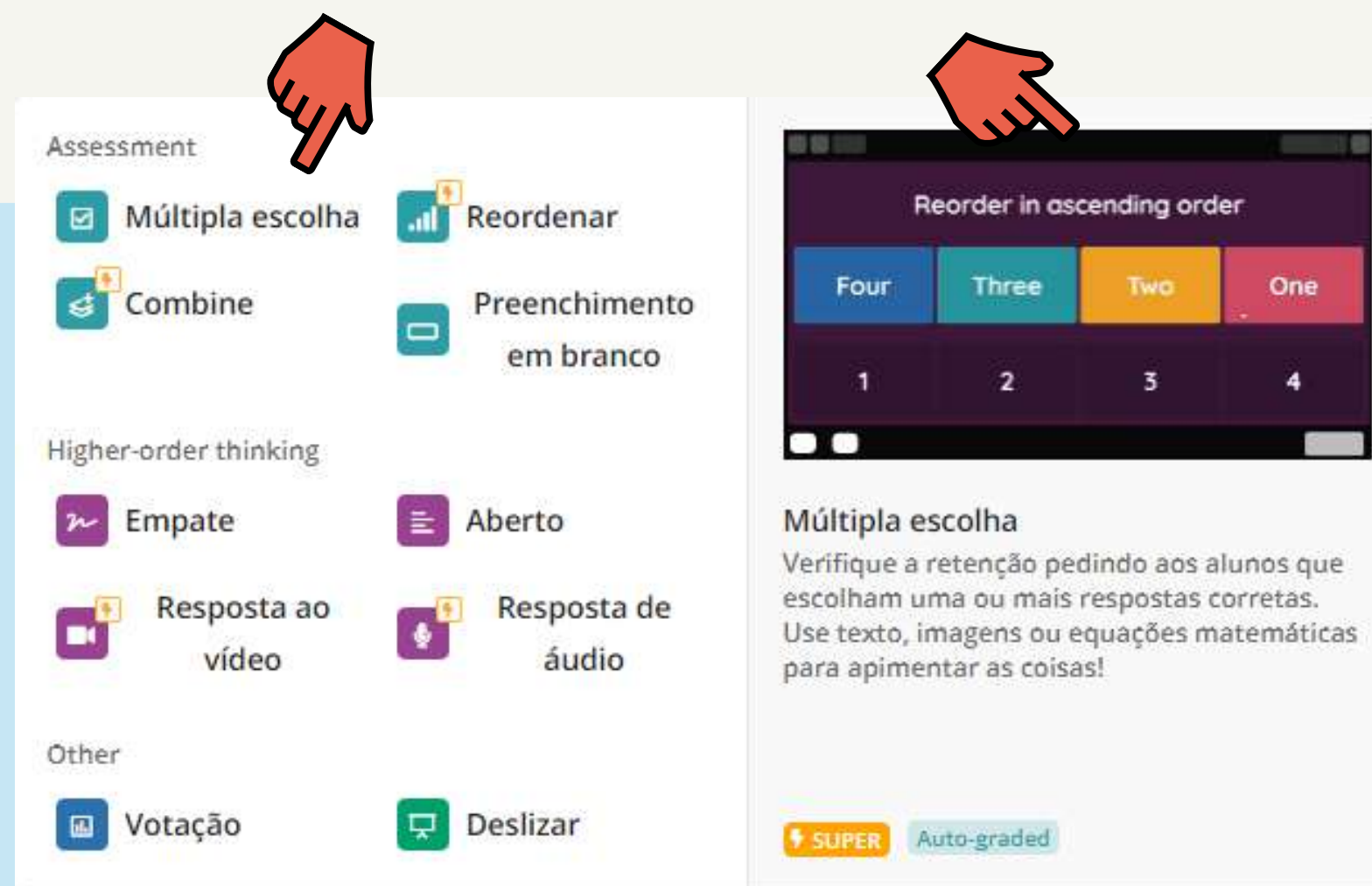
Passo 2: Perguntas e respostas

Crie as perguntas e escolha a resposta correta, no caso de mais de uma pergunta é só ir clicando no sinal de mais no canto inferior direito

Etapa 4:

Passo 1: Salvar as alterações

Salve as alterações realizadas



Múltipla escolha
Verifique a retenção pedindo aos alunos que escolham uma ou mais respostas corretas. Use texto, imagens ou equações matemáticas para apimentar as coisas!

SUPER Auto-graded



Fonte: quizizz.com



Fonte: quizizz.com

Quizizz



Desenvolvimento

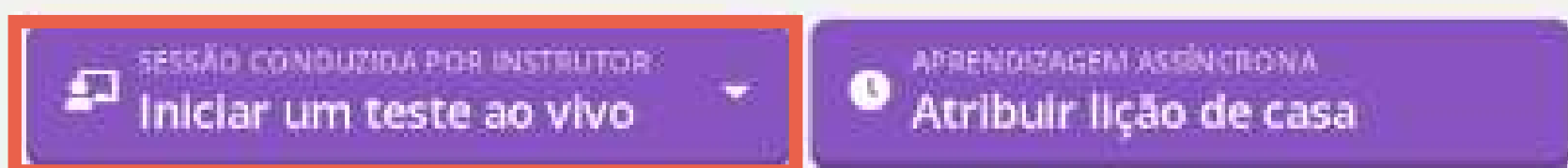
Etapa 5:

Passo 1: Visualização

Nessa etapa irá observar as perguntas e respostas, e em seguida, após salvar, é só ir em minha biblioteca que aparecerá o quiz.

Passo 2: Formas de apresentação

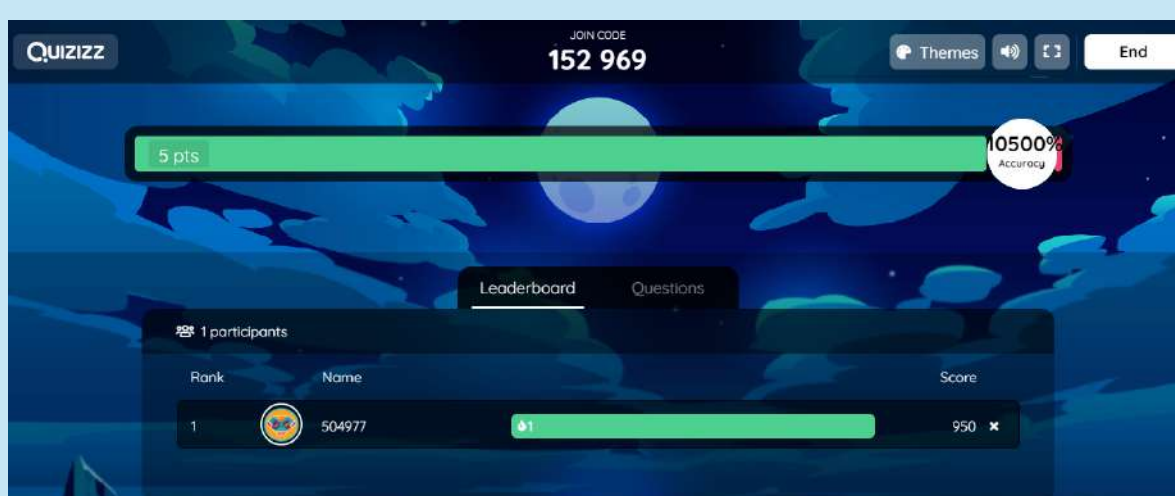
Clique no quiz em que você salvou e escolha entre as opções abaixo:



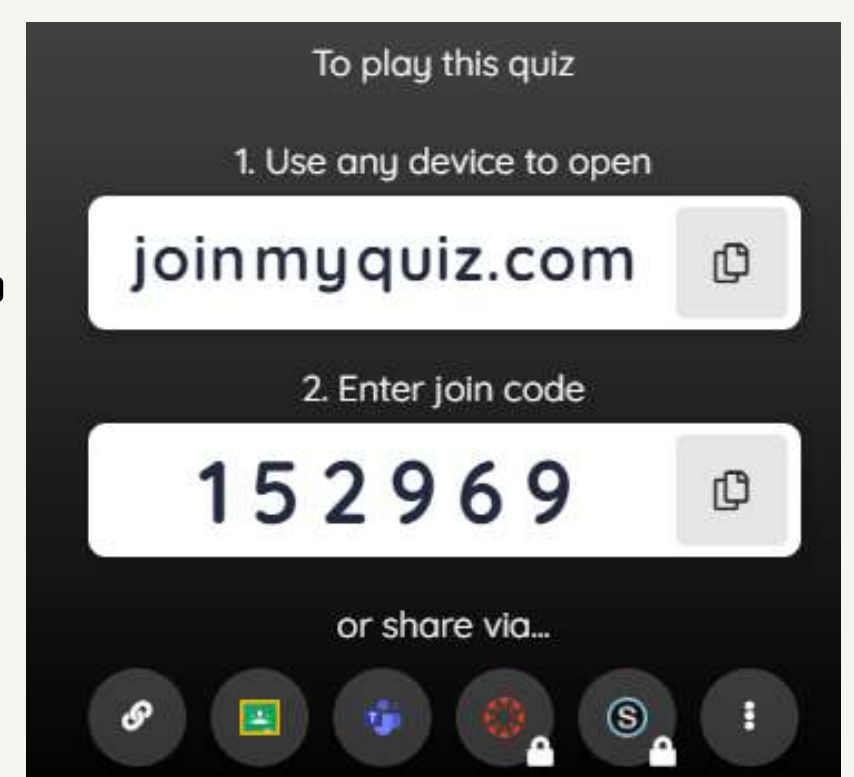
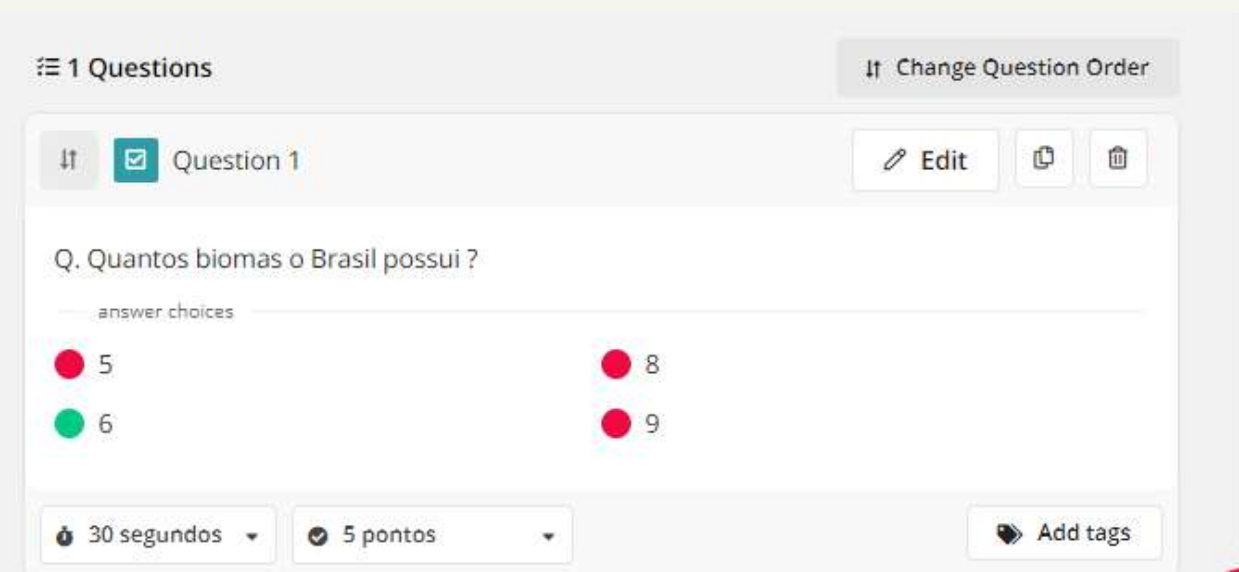
Etapa 6:

Passo 1: link para jogar

Poderá escolher entre encaminhar o link para os alunos ou o código. Assim que todos estiverem na sala clicar em start



Quando todos acabarem de jogar aparecerá um relatório com a pontuação dos alunos.



Fonte: quizizz.com

Quizizz



Considerações Finais

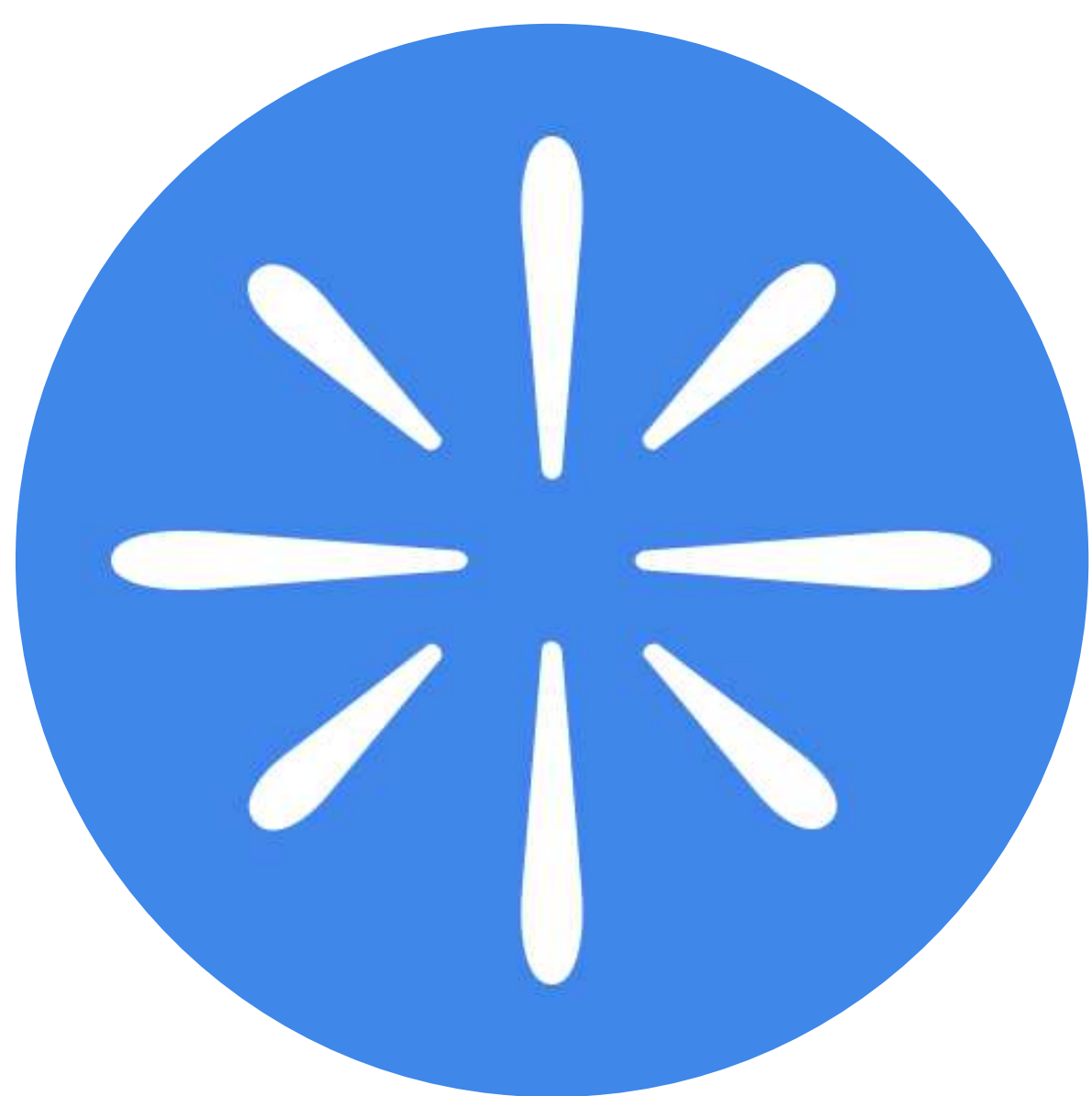
Compreender a forma de utilização das ferramentas tecnológica e aplicá-las nas salas de aula tornou-se uma forma mais dinâmica de entreter os alunos para aprender os conteúdos. A plataforma quizizz é bem interativa e dispõe de diferentes recursos que podem ser utilizados pelo professor de forma gratuita.



Fonte: <https://www.google.com/search?q=quizizz&sxsrf=>



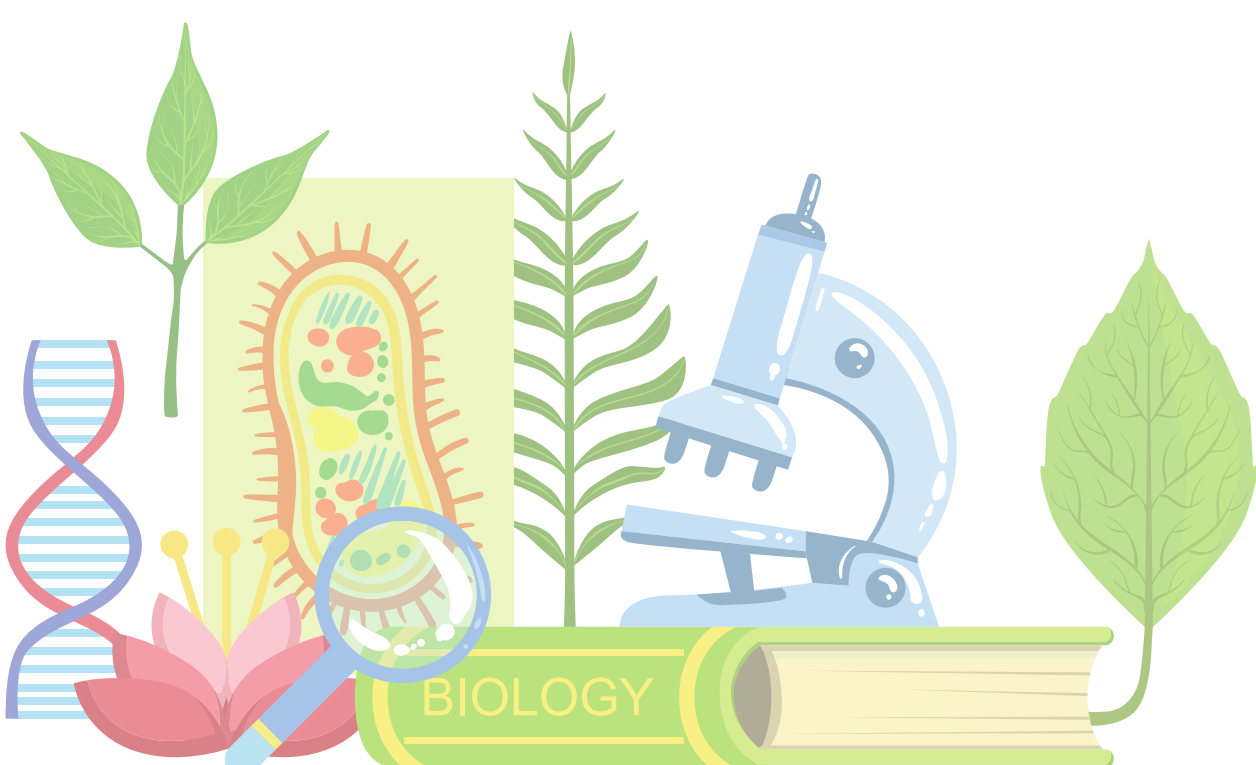
Fonte: quizizz.com



Capítulo 8

SENECA

Autores:
Gabriel Martins Moraes



SENECA

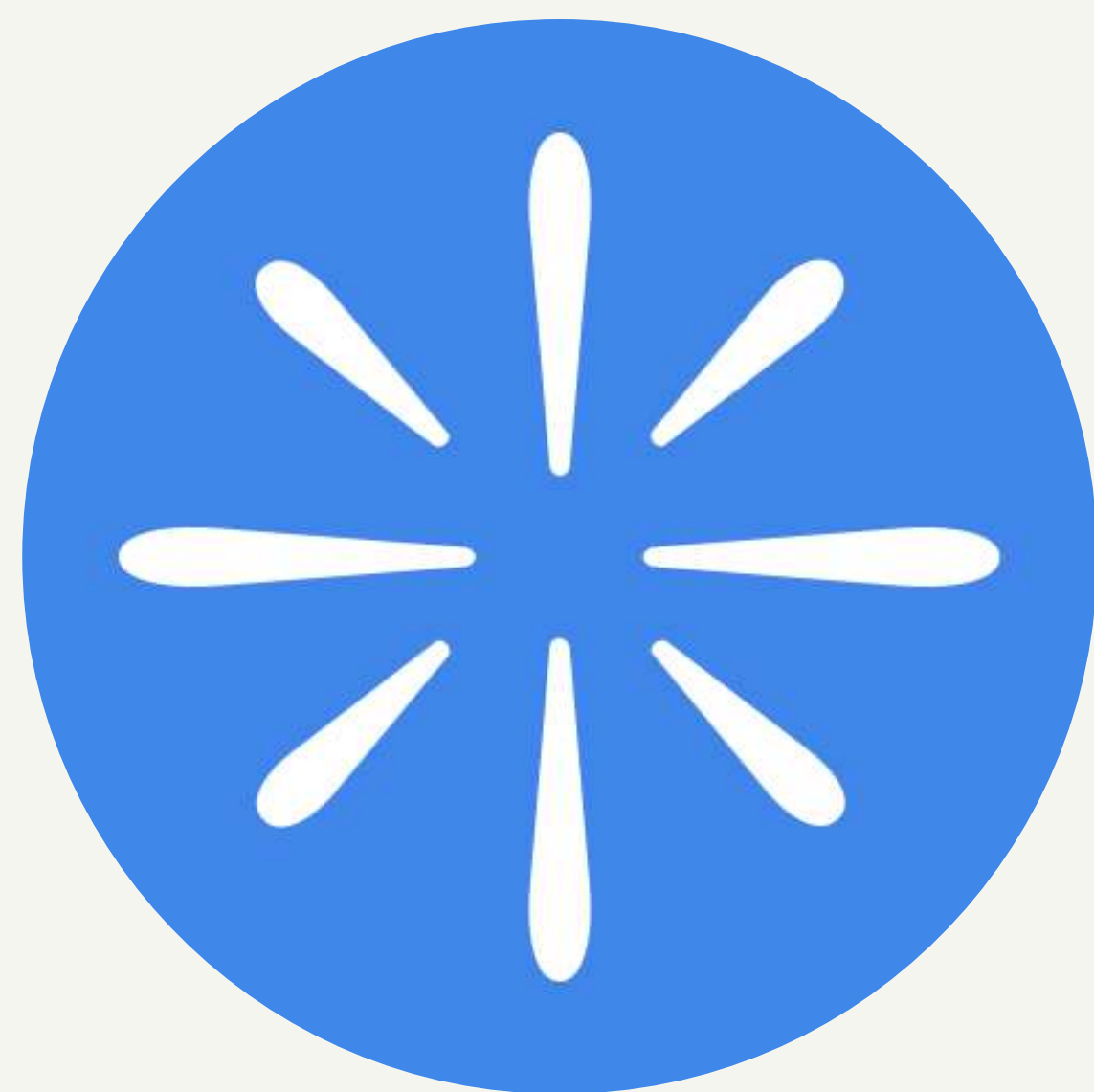


Introdução

SENECA é uma plataforma de aprendizagem adaptativa que apresenta conteúdos de acordo com o ritmo de aprendizagem do aluno, se destaca por trabalhar com textos curtos, resumos, exercícios, memes e mapas mentais, sempre acompanhados de imagens para facilitar a compreensão das informações e fixação dos conteúdos.

O material segue a nova BNCC e utiliza metodologias ativas, neurociências e inteligência artificial para melhorar a aprendizagem dos estudantes.

As atividades são todas adaptativas, ou seja, a SENECA aprende junto com o aluno e personaliza a trilha de aprendizagem para cada um deles, de acordo com seu progresso individual. É uma plataforma interativa que foi muito utilizada pelos Pibidanos nas aulas durante o período remoto emergencial.



Fonte: <https://senecalearning.com/pt-BR>

SENECA



Desenvolvimento

Etapa 1: Cadastro

Passo 1: Acessar a plataforma

Para usar a Seneca de graça, faça seu cadastro no site <https://senecalearning.com/pt-BR/>

Passo 2: Clique em cadastrar

Você pode se cadastrar como professor, aluno ou responsável, usando sua conta do Google, da Microsoft ou seu email.

The screenshot displays the Seneca website interface. At the top right, the 'Cadastrar' button is highlighted with a red box. Below the main heading, a dropdown menu is open, showing three options: 'Estudantes', 'Professores', and 'Pais e Mães', all highlighted with red boxes. An inset window shows the login form with fields for 'Email' and 'Senha', and a 'Entrar usando Email' button.

Fonte: <https://senecalearning.com/pt-BR>

SENECA



Desenvolvimento

Passo 3: Configurar disciplinas

Clique sobre os cartões das disciplinas que você ministra e clique em "escolher disciplinas" no alto da tela.

The screenshot shows the Seneca Learning interface for configuring disciplines. At the top, there is a navigation bar with a back arrow and the text "Voltar", a "Limpar (1)" button, and a highlighted "Escolher disciplinas" button. Below the navigation bar is a search bar with the placeholder text "Pesquise por sua disciplina aqui...". On the left side, there is a "Filtros" section with a "Limpar (0)" button and several filter options: "Tipo" (dropdown), "Disciplina gratuita (64)" (checkbox), "Premium (0)" (checkbox), "Etapa" (dropdown), and "Disciplina" (dropdown). The main content area displays a grid of discipline cards. Each card has a title, a small image, and a checkmark icon. The cards are: "A Arte de Aprender" (image of a person painting a face), "Artes Visuais: Da Pré-História ao Expressionismo" (image of a painting), "Biologia: ENEM" (image of a gorilla), "Biologia: Ensino Médio" (image of a parrot with a checkmark), "Ciências: 5o Ano" (image of a galaxy), and "Ciências: 6o Ano" (image of a cell diagram).

Fonte: <https://senecalearning.com/pt-BR>

SENECA



Desenvolvimento

Etapa 2: Configurando sua conta

Passo 1:

Clique em "turmas" e em "nova turma".

Passo 2:

Dê o nome à turma (ex: 8º ano C).

SENECA PARA PROFESSORES

Início **Turmas** Relatórios Visão do estudante Gabriel

Olá, Gabriel 🙌

Turmas recentes Ver todas

- Fixação Porifera e Cnidaria
- Turma de Gabriel

SENECA PARA PROFESSORES

Início Turmas Relatórios Visão do estudante Gabriel

Suas turmas

Q Procure por uma turma

Ativas Arquivadas **Nova turma**

| <input type="checkbox"/> Nome da turma ^ | Estudantes ^ | Professores ^ | |
|--|--------------|---------------|-----|
| <input type="checkbox"/> Turma de Gabriel | 0 | 1 | ... |
| <input type="checkbox"/> Fixação Porifera e Cnidaria | 26 | 1 | ... |

Fonte: <https://senecalearning.com/pt-BR>

SENECA



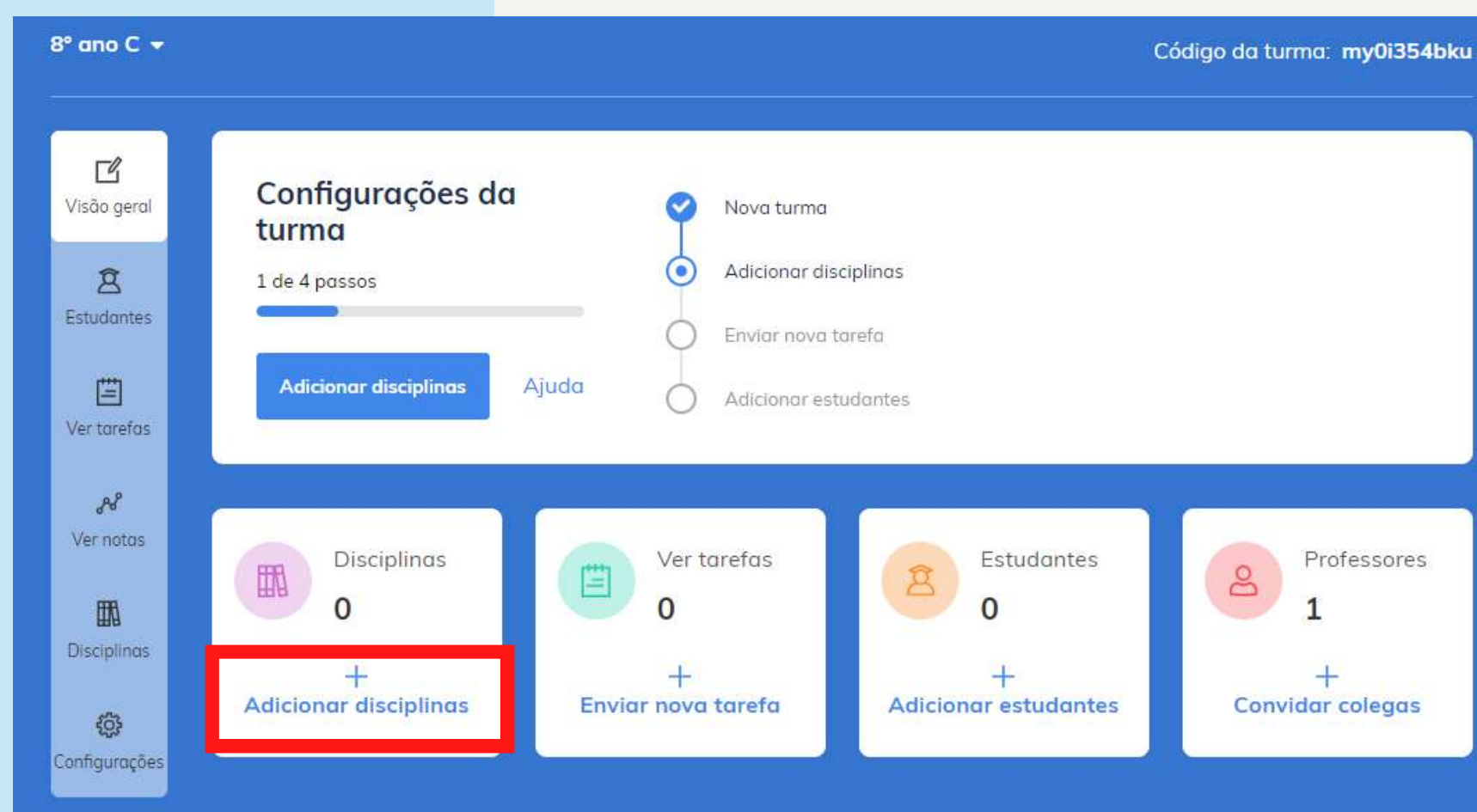
Desenvolvimento

Passo 3:

Clique em "adicionar disciplinas" e escolha a disciplina daquela turma.

Repita o processo (Turmas – Nova Turma – Disciplina) até ter todas as suas turmas configuradas.

Isso é importante para que o relatório de notas fique organizado.

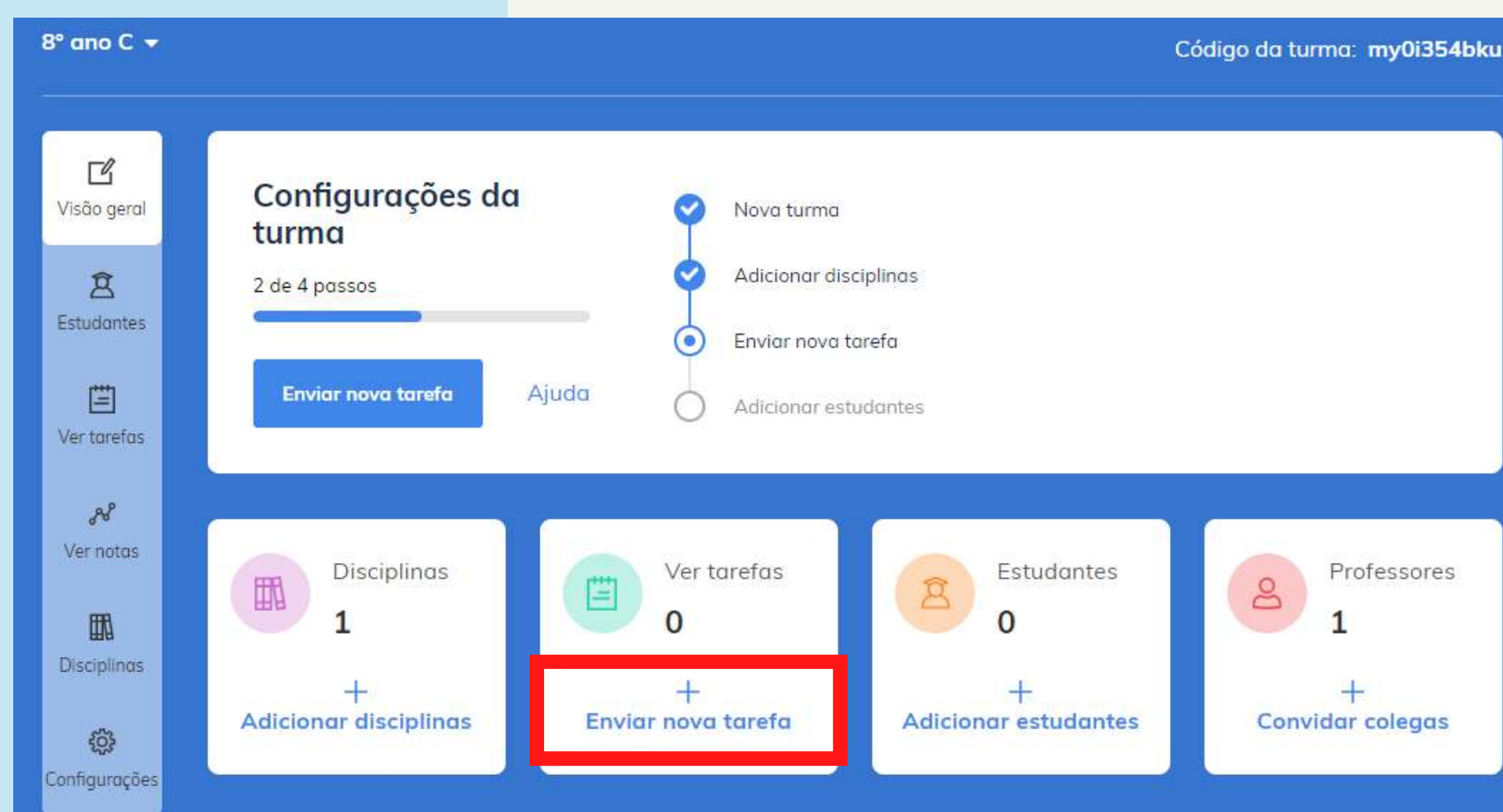


Fonte: <https://senecalearning.com/pt-BR>

Etapa 3: Selecionando e enviando atividades

Passo 1:

Entre em uma das suas turmas e clique em "enviar nova tarefa".



Fonte: <https://senecalearning.com/pt-BR>

SENECA



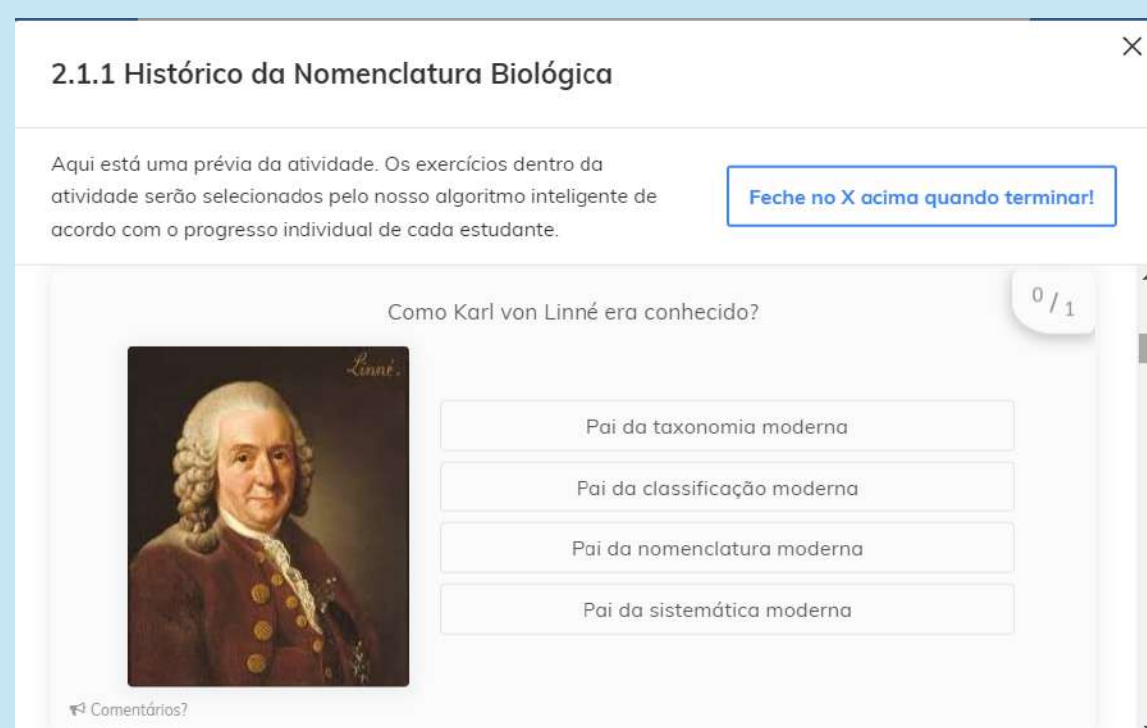
Desenvolvimento

Passo 2:

Clique nos quadradinhos para selecionar as atividades que quer enviar a seus alunos, de acordo com os conteúdos inseridos na disciplina.

Passo 3:

Ao clicar sobre a atividade, é possível visualizar uma prévia.



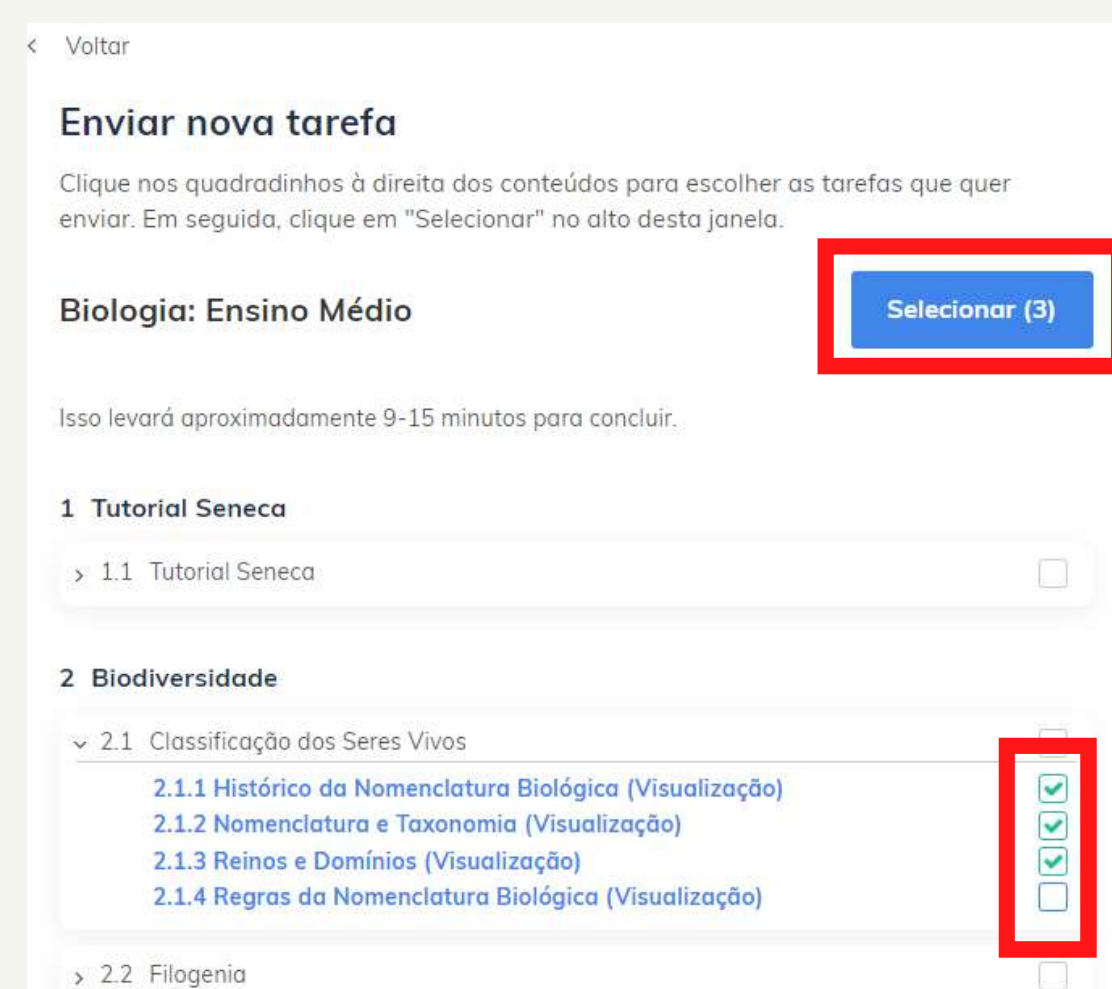
Fonte: <https://senecalearning.com/pt-BR>

Passo 4:

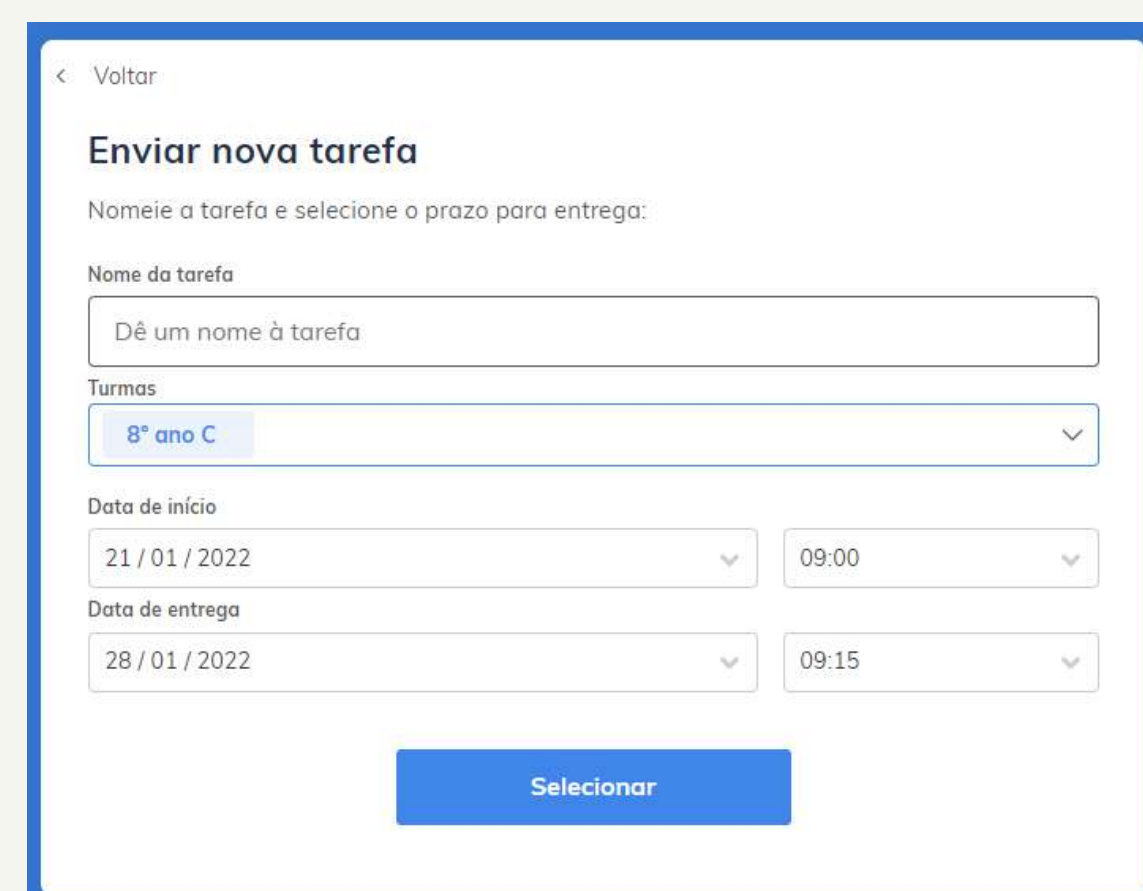
Após escolher as atividades, clique em "selecionar" no alto da tela e dê um nome à atividade.

Perceba que você pode enviar essa tarefa para mais de uma turma ao mesmo tempo!

Você pode definir as mesmas datas para todas as turmas, ou uma para cada turma.



Fonte: <https://senecalearning.com/pt-BR>



Fonte: <https://senecalearning.com/pt-BR>

SENECA



Desenvolvimento

Passo 5:

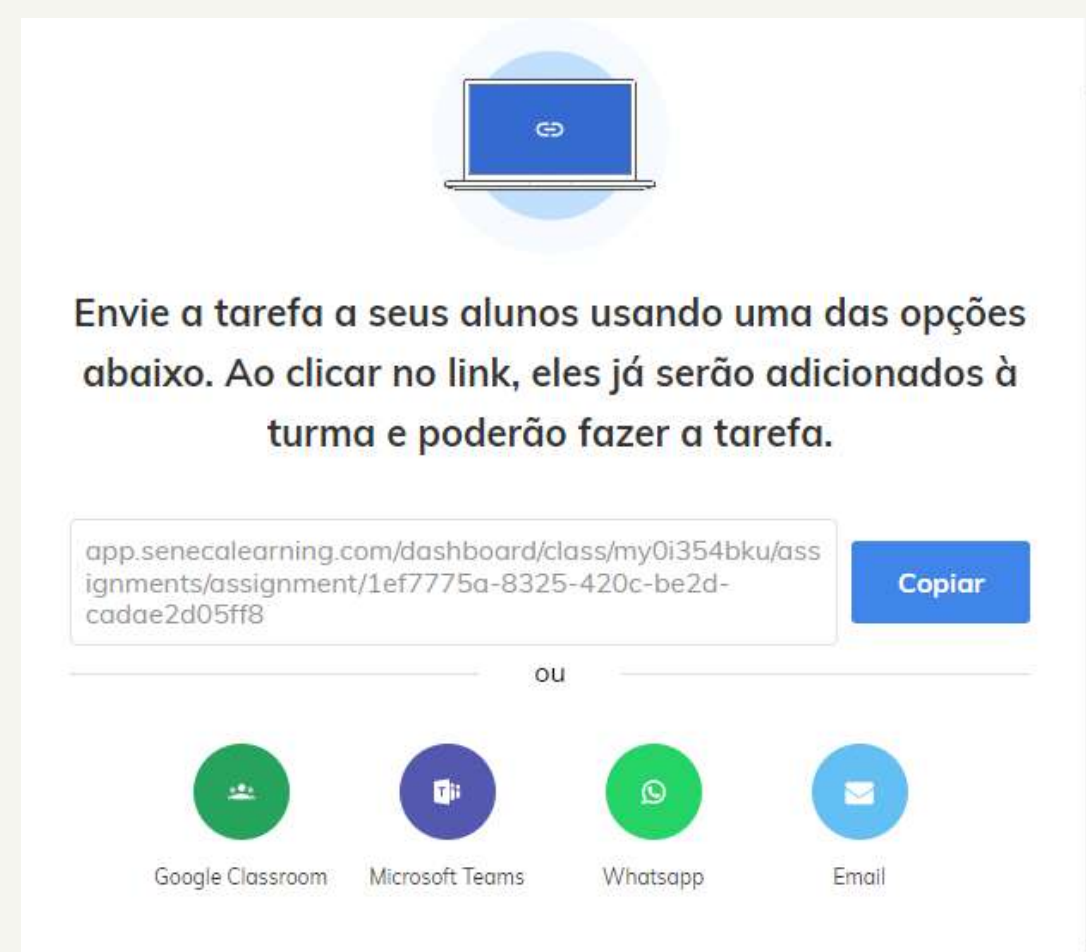
Ao final do processo, você terá a opção de enviar o link dessa atividade para seus alunos. Basta escolher uma das opções: Link, WhatsApp, Google Classroom, Teams, E-mail.

Etapa 5: A visão do aluno

Passo 1:

Quando o aluno clica no link da atividade que você enviou, ele vai cair na página de cadastro da SENECA. Se seus alunos estão cadastrados no Classroom ou no Teams, é recomendável que eles escolham uma dessas opções para entrar.

Se eles não estiverem cadastrados nessas outras plataformas, eles terão que clicar em Cadastrar na parte de baixo da tela e se cadastrar com Email.



Fonte: <https://senecalearning.com/pt-BR>

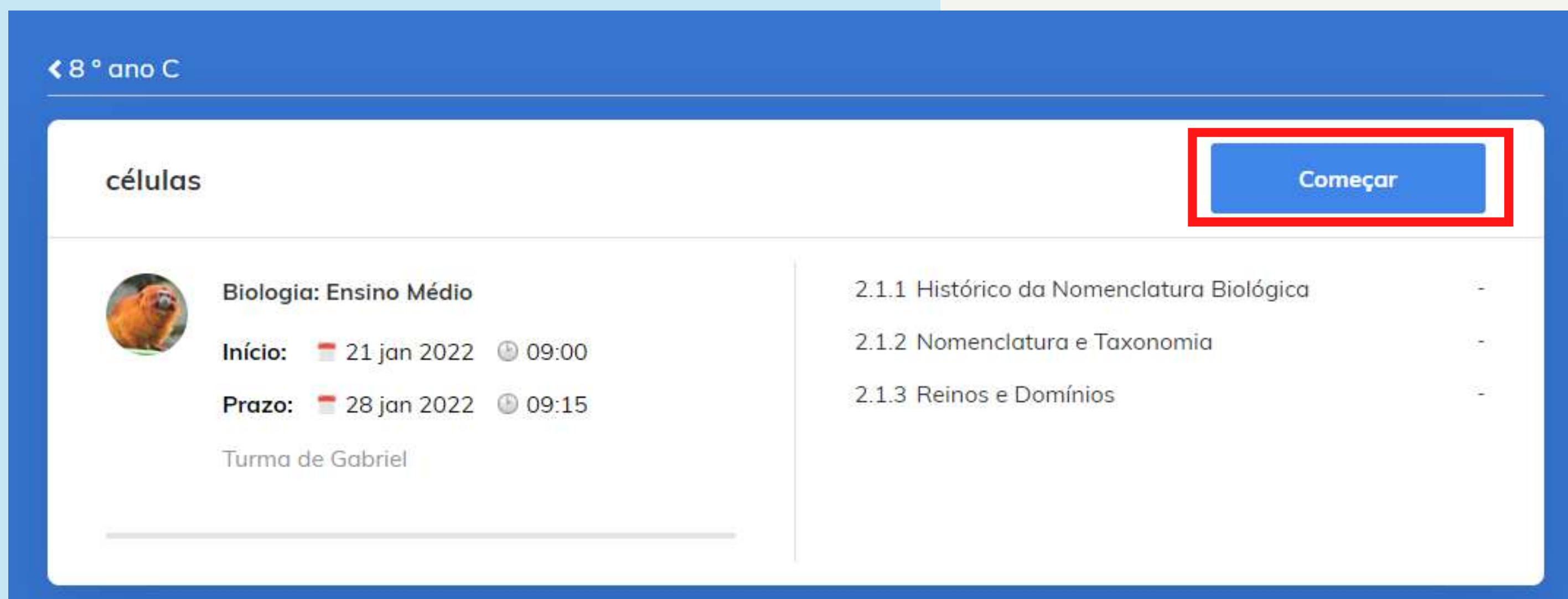
SENECA



Desenvolvimento

Passo 2:

Após o cadastro, eles automaticamente entrarão na sua turma e terão acesso à atividade que você selecionou! Basta clicarem em "Começar".



Fonte: <https://senecalearning.com/pt-BR>

Etapa 6: Verificando progresso e notas

Passo 1:

Conforme os seus alunos vão completando as atividades, a Seneca corrige tudo automaticamente e gera o relatório de notas para você.

SENECA



Desenvolvimento

Passo 2:

Para acessar o relatório, você tem duas opções:

- A primeira é clicar em "atividades" na barra de opções.
- Clique sobre a atividade que você quer verificar e estará tudo lá!
- Se a atividade já passou do prazo de entrega, você terá que usar o filtro para selecionar as "tarefas antigas".

Fixação [Otimização de tarefas] [Excluir]

Biologia: Ensino Médio

Início: 23 mai 2021 00:00

Prazo: 31 mai 2021 09:45

7 Completo | 0 Atrasado | 19 Incompleto

Nota média

| | |
|--------------------------------|-----|
| 14.2.1 Estrutura dos Porífera | 84% |
| 14.2.2 Reprodução dos Porífera | 85% |
| 14.3.1 Estrutura dos Cnidária | 84% |

Ver mais

Melhor nota [dropdown] [Excel]

| Nome | Sobrenome | Progresso | Tempo | Média | 14.2.1 | 14.2.2 | 14.3.1 | 14.3.2 |
|---------|-------------|-----------|-----------|-------|--------|--------|--------|--------|
| MARÍLIA | AUGUSTA MAF | ✓ | 43min 27s | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |

N/A - Não estudado | N/S - Não selecionado | 1 - 4 de 4

Fonte: <https://senecalearning.com/pt-BR>

SENECA



Desenvolvimento

Passo 3:

- Você também pode selecionar "ver notas" na barra de opções.
- Isso permite que você verifique o progresso dos alunos em qualquer tópico da disciplina, independentemente se foi passado como atividade ou não. Basta selecionar os tópicos e o período.

The screenshot displays the SENECA interface for viewing student grades. The sidebar on the left has the 'Ver notas' option highlighted with a red box. The main content area shows filters for 'Disciplina' (Biologia: Ensin...), 'Nota' (Melhor nota), 'Período' (All time), and date ranges (De: 21/01/2020, Até: 21/01/2022). Below the filters, there's a 'Selecione o tópico' button and a table of student performance data.

| Nome | Sobrenome | Média | 14.2.1 | 14.2.2 | 14.3.1 | 14.3.2 |
|-----------|--------------------|-------|--------|--------|--------|------------------------|
| MARÍLIA | AUGUSTA MARQU | 100% | 100% | 100% | 1 | Estrutura dos Cnidária |
| EDSON | AUGUSTO BARBO | - | N/A | N/A | N/A | N/A |
| Cristiane | Bashiyo | 100% | 100% | N/A | N/A | N/A |
| CAROLINY | BEATRIZ CORREIA | 50% | 50% | N/A | N/A | N/A |
| Alvaro | Cardoso | - | N/A | N/A | N/A | N/A |
| ANNA | CAROLINA GOMES | - | N/A | N/A | N/A | N/A |
| Ana | Carolina Resende M | - | N/A | N/A | N/A | N/A |

Fonte: <https://senecalearning.com/pt-BR>

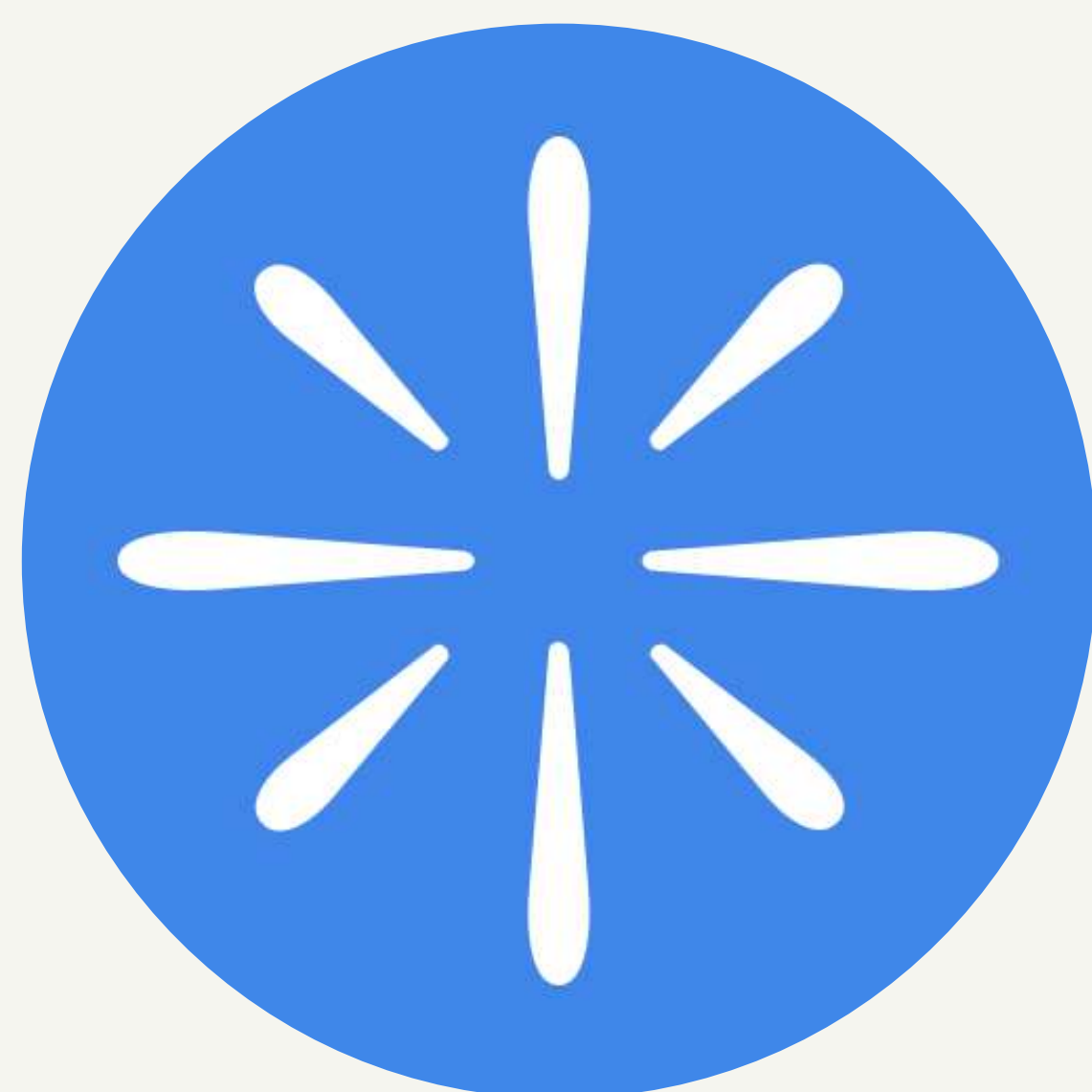
SENECA



Considerações finais

A plataforma SENECA oferece uma gama de atividades das mais variadas disciplinas, que podem ser utilizadas para o aprendizado tanto em sala de aula quanto de forma autônoma pelos estudantes.

Este recurso foi utilizado para revisão do conteúdo de Cnidários e Poríferos, em uma intervenção do PIBID, tendo bastante adesão e interesse por parte dos discentes.



Fonte: <https://senecalearning.com/pt-BR>



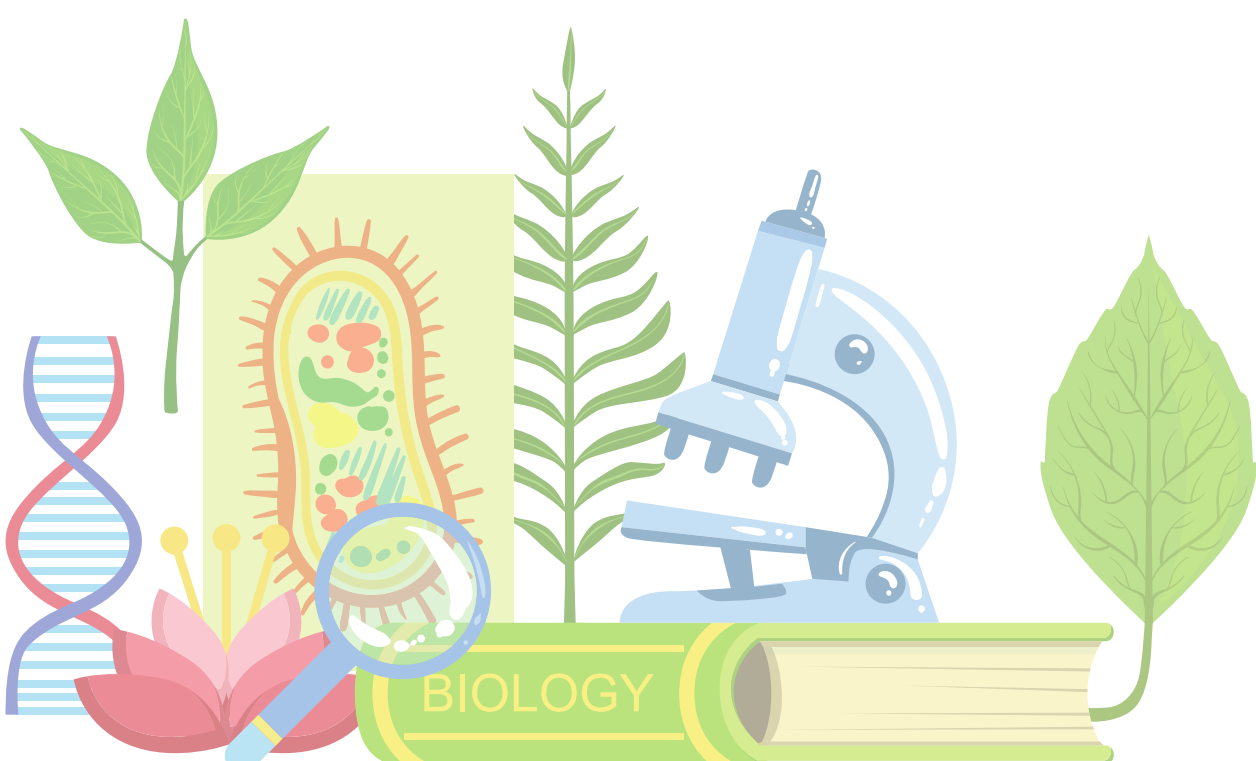
Capítulo 9

Socrative

Autores:

Renan Leandro Matos de Castro

Gabriela de Souza Cavalcante



SOCRATIVE



Introdução

A plataforma Socrative, por meio de acesso a internet, e utilizando recursos tecnológicos, tais como smartphone, tablet ou computador, possibilita seu uso em sala.

Esta plataforma tem o objetivo de criar um espaço virtual de sala de aula, na qual os alunos são convidados para acessar o ambiente a partir de uma senha.

Este recurso conta com várias funções, tais como, criar um questionário (quiz) ou reutilizar um que já tenha sido elaborado pelo professor, corrida espacial que consiste em um jogo de perguntas e respostas que pode ser jogado de forma individual ou em grupo e o Ticket de saída, no qual consiste em uma avaliação da aula, com perguntas padrão.

Este recurso tecnológico é dinâmico, e proporciona uma maior interação entre o aluno e o conteúdo estudado. Possibilita e estimula a autonomia do educando na construção do conhecimento, assim como, o trabalho colaborativo entre os alunos e permite o professor criar diferentes ambientes de aprendizagem, para momentos síncronos e assíncronos.



Fonte: [socrative.com](https://www.socrative.com)

SOCRATIVE



Desenvolvimento

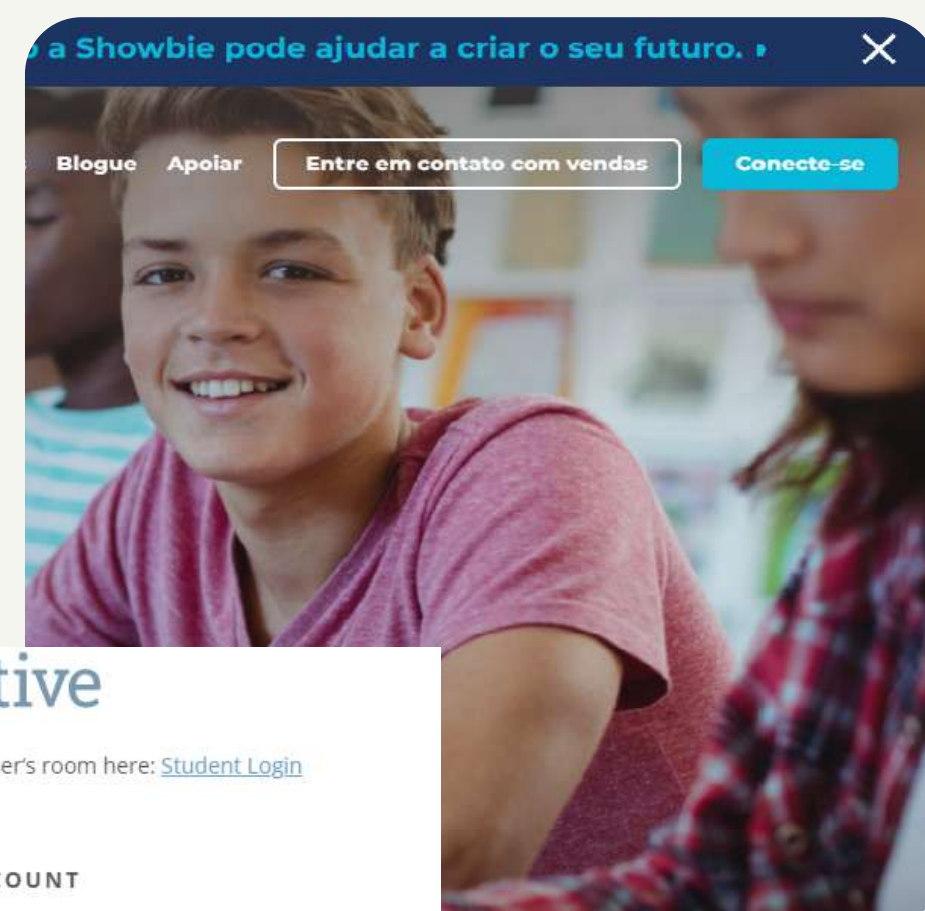
Etapa 1:

Passo 1: Acessar a plataforma

Por meio de link ou pesquisando no google por Socrative

Passo 2: Clique em conecte-se

Faça um cadastro bem breve, nome, sobrenome e outros.



Profile

First Name

Last Name

Email

Confirm Email

Password

Confirm Password

Etapa 2:

Passo 1: Opção free ou pro

Tem duas opções, a free e a pro que tem mais recursos, mas utilizamos a free que é de graça

Account Type

Please select an account type:

Socrative FREE

Socrative PRO

Fonte: socrative.com

SOCRATIVE



Desenvolvimento

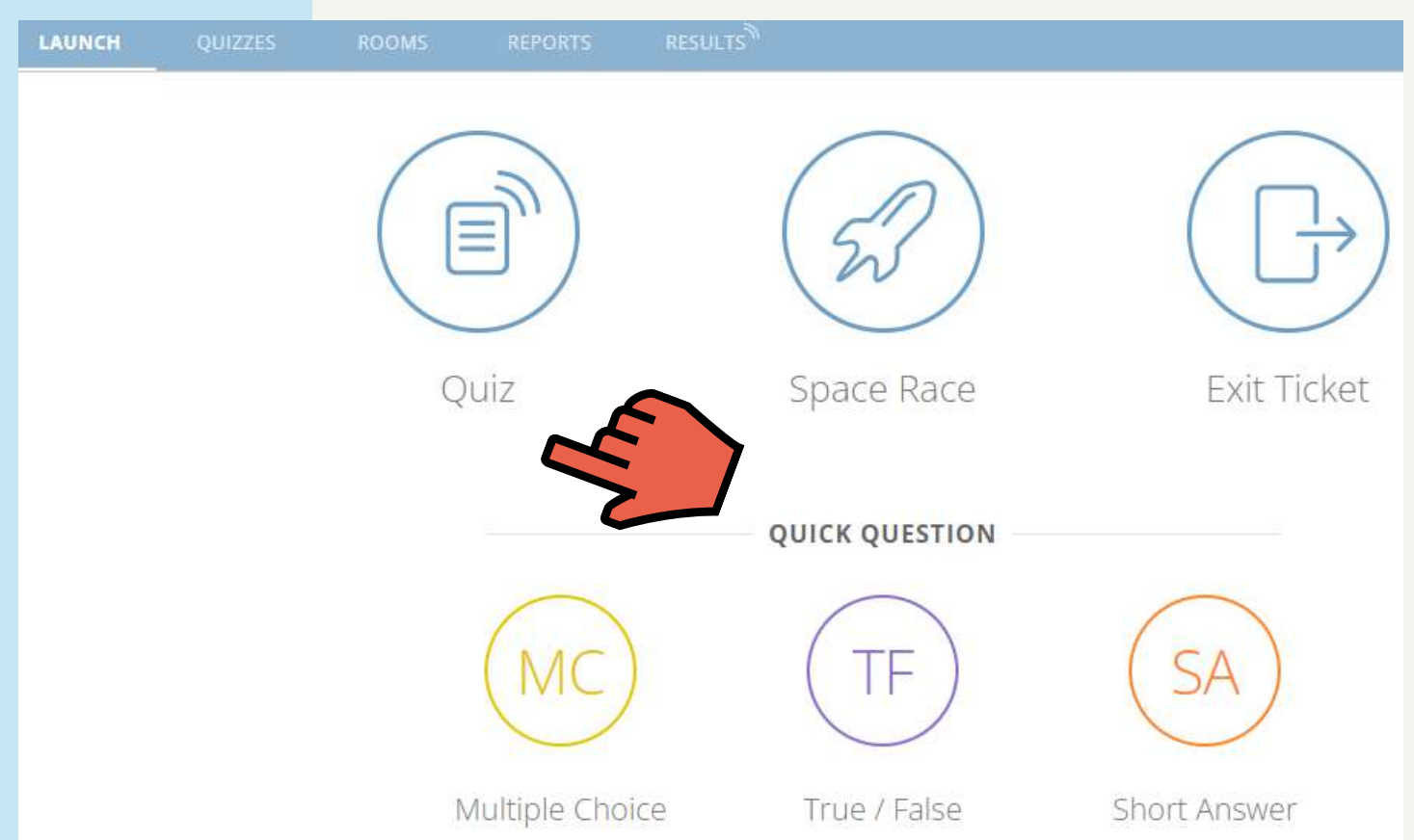
Etapa 1:

Passo 1: vinculado a um ambiente virtual

vai abrir uma aba com algumas opções

Passo 2: Acessar o Quiz

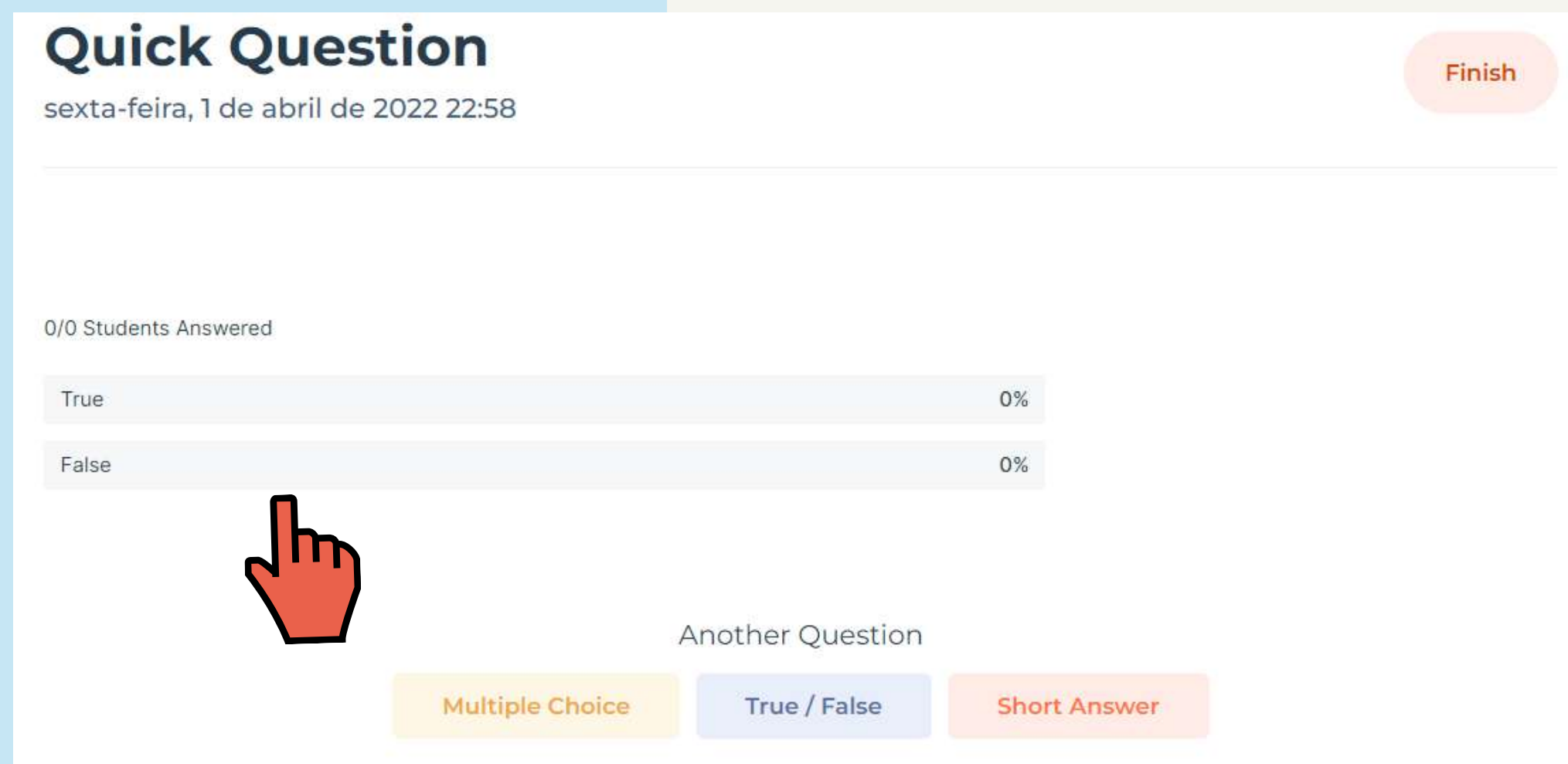
Na opção de Quiz você pode participar de quiz para testar seus conhecimentos



Etapa 2:

Passo 1: Verdadeiro ou falso

Tem a opção quick question, onde pode selecionar a opção verdadeiro ou falso.



Fonte: [socrative.com](https://www.socrative.com)

SOCRATIVE



Desenvolvimento

Etapa 3:

Múltiplas escolhas

Na aba de opções você pode optar por questões de múltiplas escolhas

Quick Question

sexta-feira, 1 de abril de 2022 23:03

0/0 Students Answered

| | | |
|---|--|----|
| A | | 0% |
| B | | 0% |
| C | | 0% |
| D | | 0% |
| E | | 0% |



Fonte: socrative.com

Etapa 4:

Passo 1: Corrida espacial

Por meio de uma corrida em formato de foguetes, os alunos podem competir. Quanto maior o número de acertos em questões, mais o foguete avança



Fonte: socrative.com

SOCRATIVE



Considerações finais

Este programa conta com opções como o Socrative estudante, professor, e o Pro que é pago. Na versão professor, é possível criar um questionário "quiz" e então disponibilizar ao aluno. Enquanto o aluno vai respondendo as questões, o professor consegue ter acesso em tempo real e quantificar os acertos e erros. Diante dessa perspectiva, o professor pode trabalhar com a turma as questões que ocorreram maior desacerto, revisá-las e ao mesmo tempo despertar no aluno a motivação em aprender, de forma dinâmica e divertida usando esse recurso tecnológico.

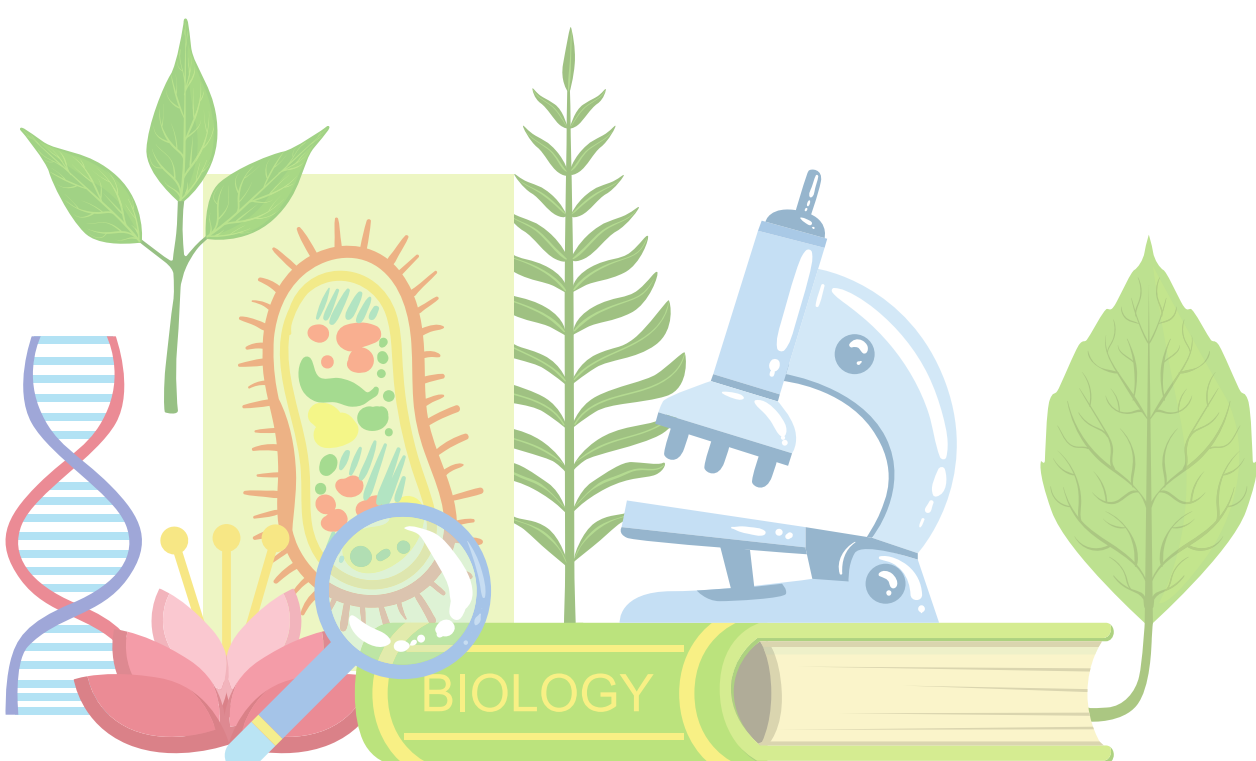


Fonte: [socrative.com](https://www.socrative.com)



Capítulo 10 Storyboard That

Autora:
Sophia Sanches



Storyboard That



Introdução

Storyboard That é uma plataforma de criação de histórias de quadrinhos, que oferece a versão gratuita e paga, também sendo possível fazer um teste de 14 dias para utilizar funções mais avançadas. O site oferece grande variedade de ferramentas, mesmo na versão gratuita possibilita criar histórias elaboradas e criativas.

De fácil utilização os storyboards podem ser criados utilizando o recurso de arrastar e soltar, o que possibilita a utilização do mesmo por pessoas de todos os níveis, e ser empregado de diversas formas. Na educação pode ser utilizado por educadores, a fim de tornar lúdico qualquer assunto que esteja trabalhando, criando materiais e atividades para aula. Além disso, pode ser utilizado por alunos, com a proposta de atividade de fixação de conteúdos. Ao criar uma história em quadrinhos, o professor pode observar o domínio acerca do assunto. Além é claro, de também trabalhar habilidades, criatividade, auxiliar no desenvolvimento e na afinidade com a utilização de recursos digitais.



Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Storyboard That



Introdução

Uma vez que pode ser utilizado por docentes e discentes, não existe segredo para utilização da plataforma Storyboard That, sendo necessário apenas acessar o site e desvendar as diversas possibilidades que este oferece.

O site apresenta como idioma padrão o inglês, porém a própria extensão do Google Tradutor presente em seu navegador faz a tradução automaticamente. Abaixo segue um tutorial simplificado para iniciar a criação, o mesmo foi confeccionado com a própria plataforma, a fim de ilustrar uma das formas de aplicação.



Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Storyboard That



Desenvolvimento

Etapa 1:

Passo 1: Conhecendo o site

A Malu vai nós auxiliar nesse processo, nos ensinando onde ficam as principais ferramentas para criação de nossa história em quadrinhos.



Storyboard That



Desenvolvimento

Etapa 1:

Passo 2: Conhecendo o site

Esse é o link para acessar o site
<https://www.storyboardthat.com>.



Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Storyboard That

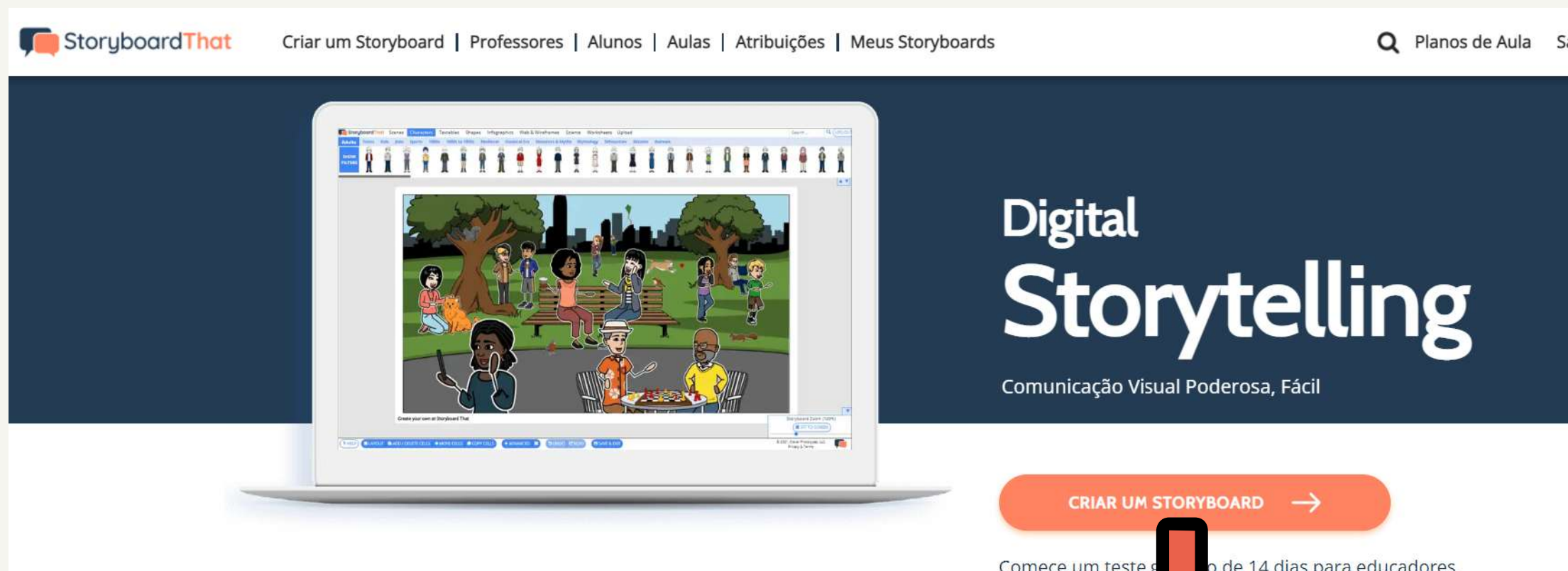


Desenvolvimento

Etapa 2:

Passo 1: Primeiro Acesso

Na página de início você pode começar clicando em "Criar um storyboard" ou "Comece um teste gratuito para educadores", nesse caso mostraremos como utilizar os recurso gratuitos, então começaremos criando um storyboard.



Clique em "Criar um storyboard"



Storyboard That



Desenvolvimento

Etapa 2:

Passo 2: Primeiro Acesso

Na página de início você pode começar clicando em "Criar um storyboard" ou "Comece um teste gratuito para educadores", nesse caso mostraremos como utilizar os recurso gratuitos, então começaremos criando um storyboard.

StoryboardThat Recursos Preços Criar um Storyboard

Meus Storyboards Iniciar Sessão Registro →

Digital Storytelling

Comunicação Visual Poderosa, Fácil

CRIAR UM STORYBOARD →

[Comece um teste gratuito de 14 dias para educadores](#)

Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Storyboard That



Desenvolvimento

Etapa 3: Passo 1: Conhecendo as ferramentas

The screenshot shows the StoryboardThat website interface. At the top, there is a navigation menu with categories like 'Cenas', 'Personagens', 'Itens', 'Balões de fala', 'Formas', 'Infográficos', 'Web e wireframes', 'Ciência', and 'Mais...'. A search bar is located on the right. Below the menu, there is a 'Cidade' filter and a grid of scene thumbnails. A hand cursor points to the 'Casa (Interior)' thumbnail. The central workspace features a character and three speech bubbles with the following text:

- Aqui você pode escolher a cena, personagens, balões de fala...
- Vamos começar escolhendo a cena, que tal uma praça?
- Selecione, arraste e solte na tela em branco

On the right side, there is a toolbar with buttons for 'ESQUEMA', 'ADICIONAR/EXCLUIR CÉLULAS', 'MOVER CÉLULAS', 'COPIAR CÉLULAS', '+ AVANÇADO', 'DESAZER', and 'REFAZER'. At the bottom, there is a 'SALVAR' button and a notification for Windows Firewall settings.

Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Storyboard That



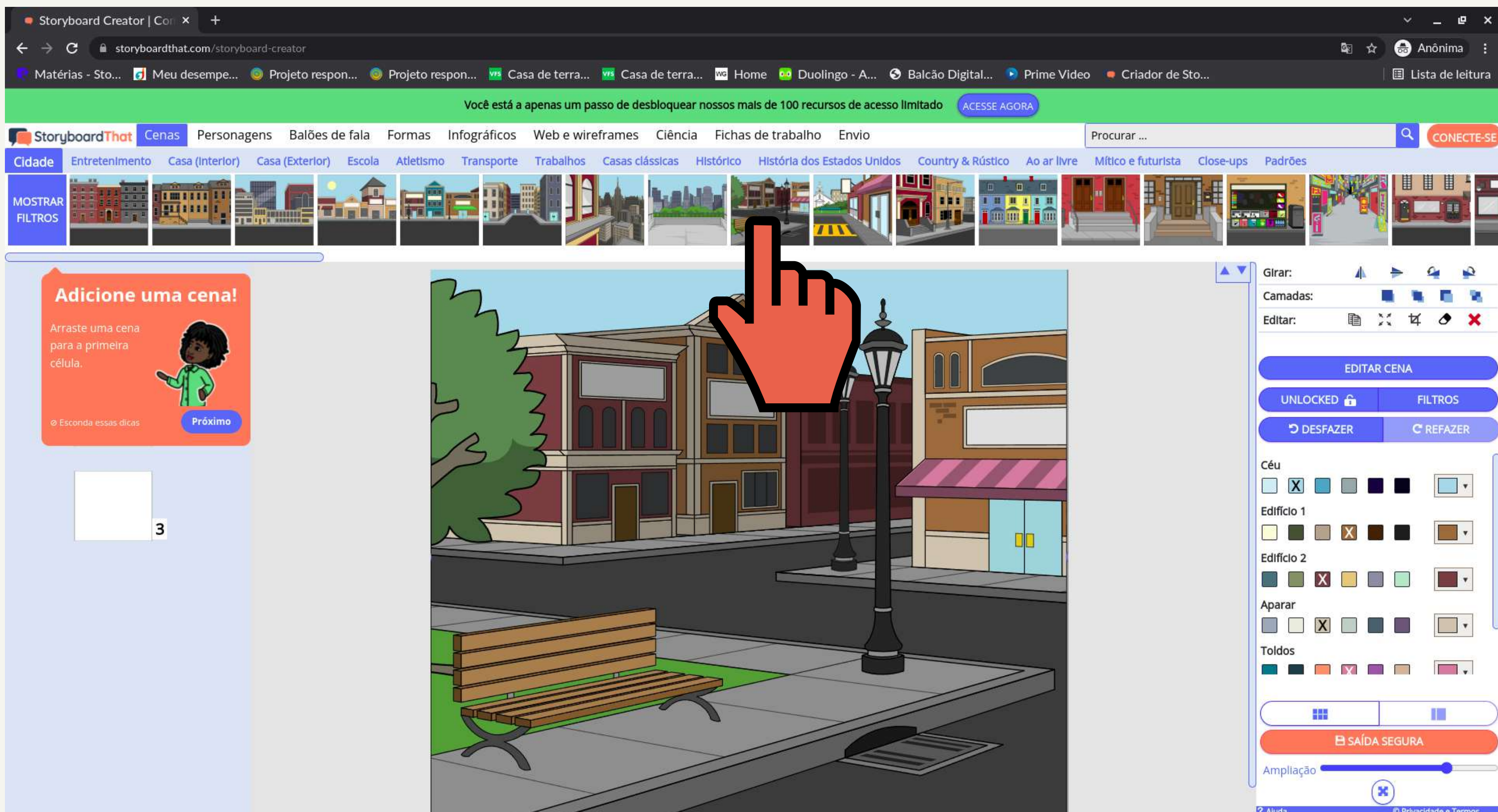
Desenvolvimento

Etapa 3:

Passo 2: Conhecendo as ferramentas

Você pode localizar na página uma caixa de dicas, que te orientará.

Para escolher a cena é simples, selecione e arraste até a tela em branco, então solte a imagem.



Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Storyboard That

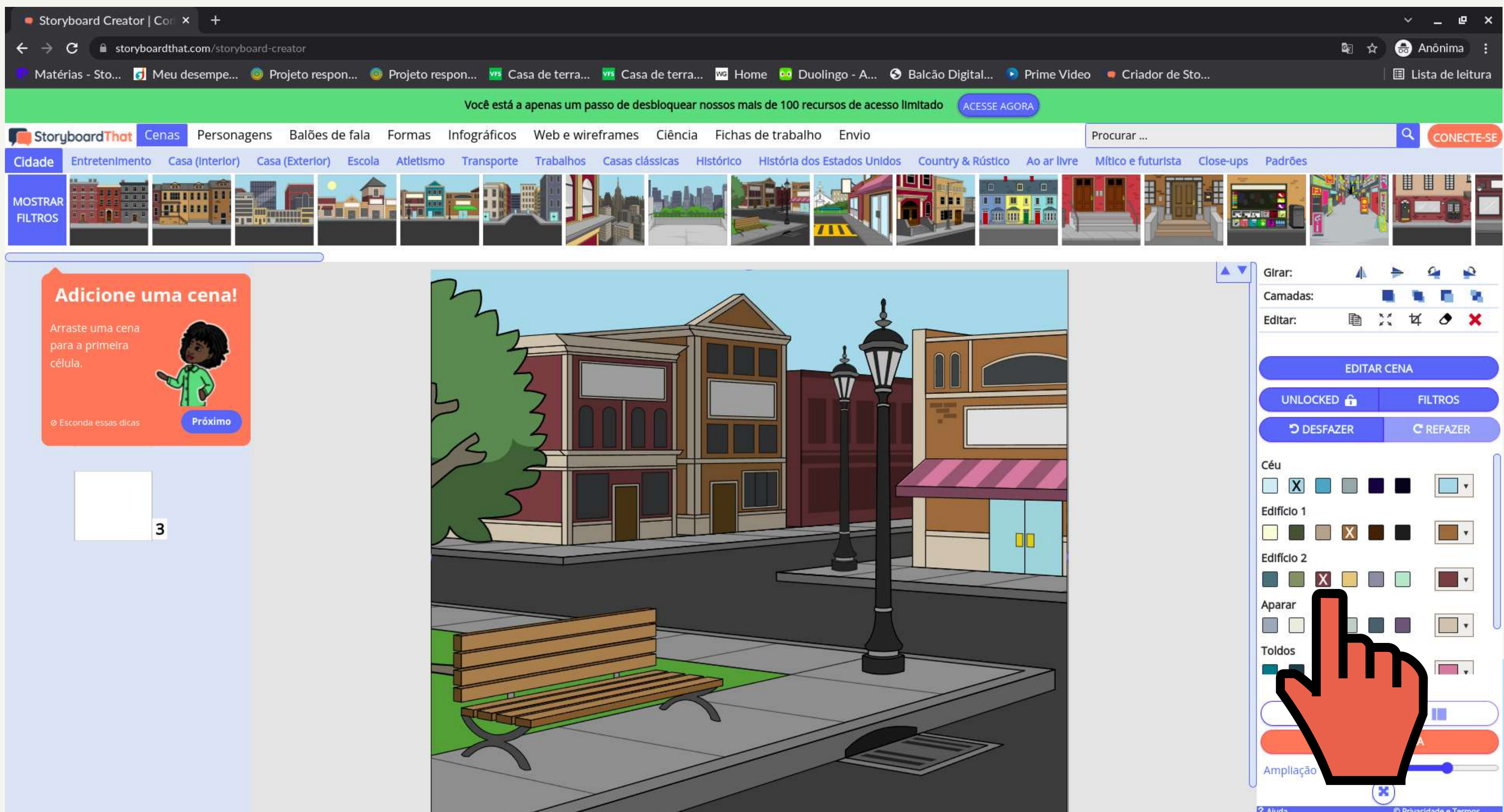


Desenvolvimento

Etapa 3:

Passo 3: Selecionando a cena e as cores

Você também pode personalizar sua cena com as cores que preferir, utilizando a paleta de cores presente no lado direito da tela.



Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Storyboard That



Desenvolvimento

Etapa 4:

Passo 1: Escolhendo o personagem

Clique na aba de personagens. Escolha o personagem clique e arraste para cédula.



Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Storyboard That

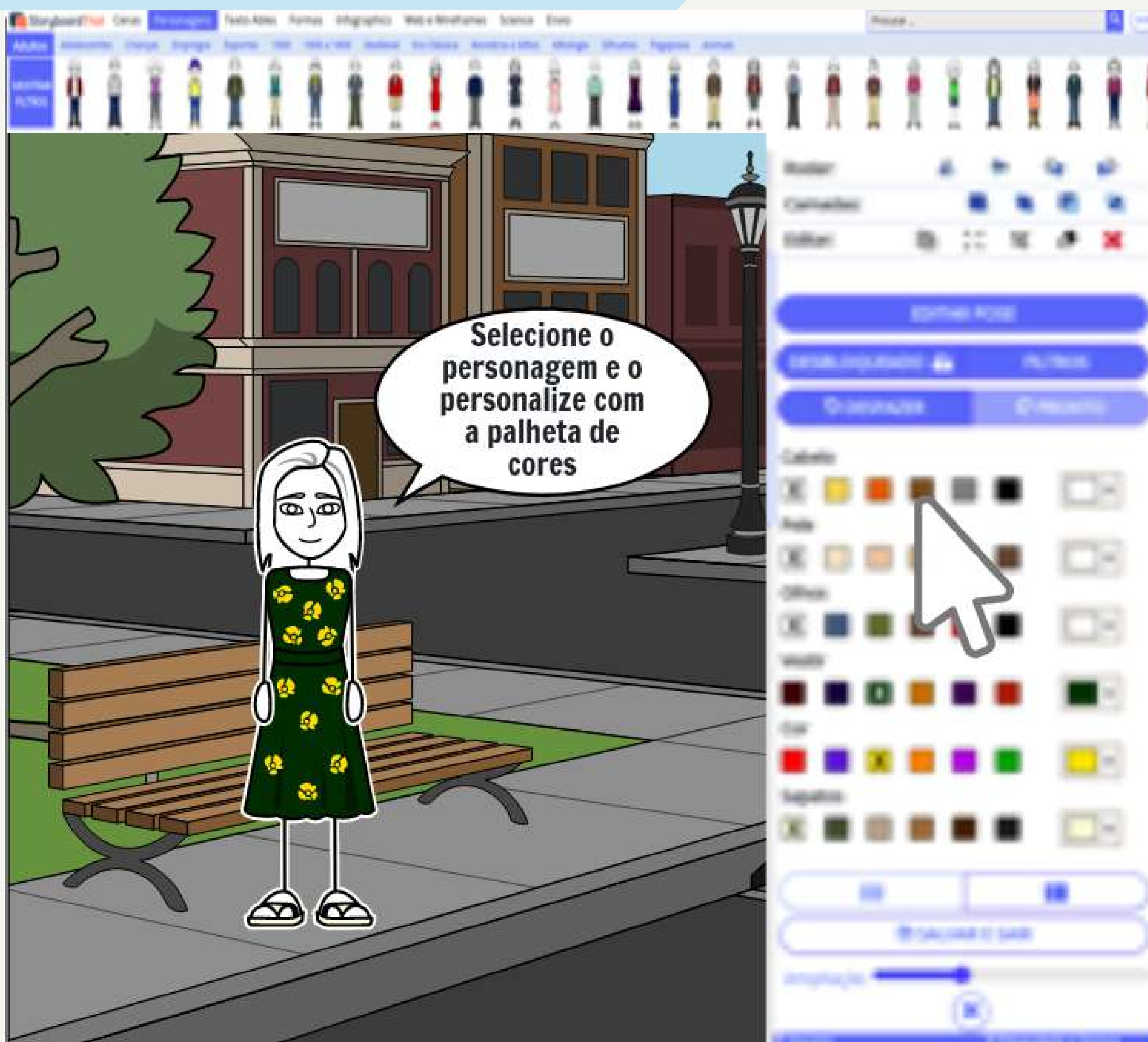


Desenvolvimento

Etapa 4:

Passo 2: Personalizando o personagem

Para personalizar seu personagem utilize a opção "Editar Pose", nela você poderá escolher as cores das roupas, pele, cabelo, olhos... além de poses e expressões faciais.



Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Storyboard That

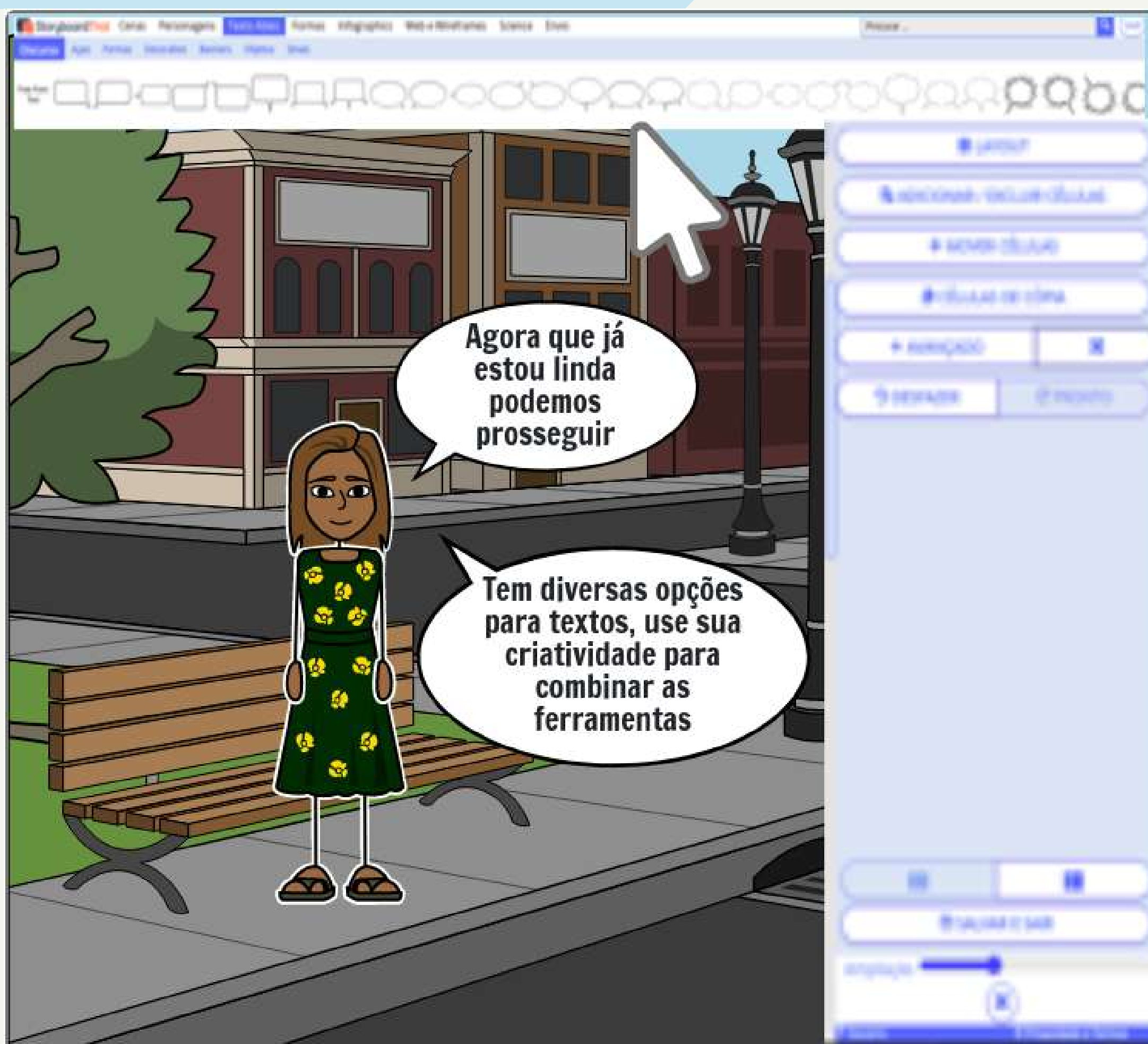


Desenvolvimento

Etapa 5:

Passo 1: Balões de fala

Na aba "Balões de fala" você encontrará várias opções para criar os diálogos.



Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Storyboard That

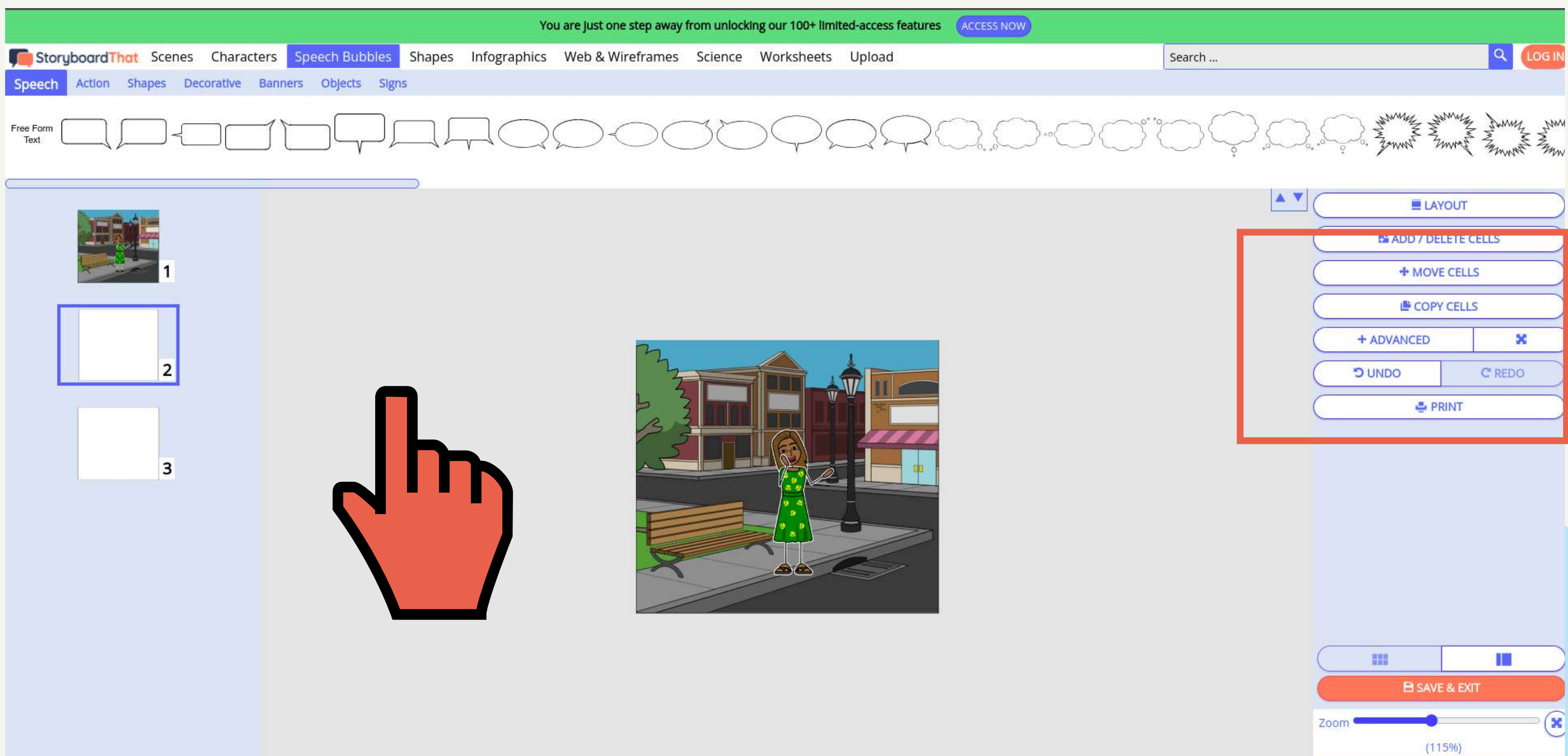
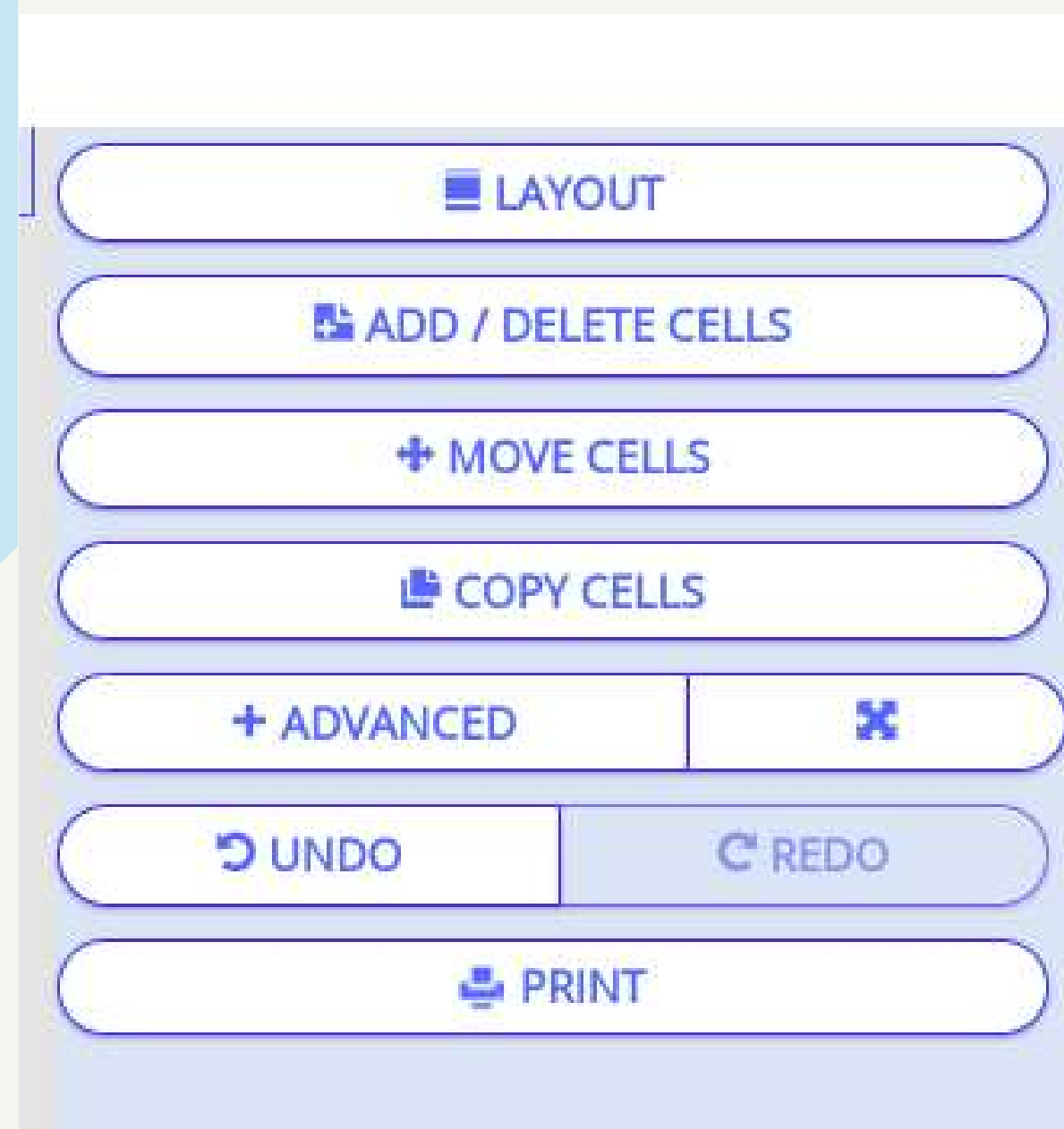


Desenvolvimento

Etapa 6:

Passo 1: Layout

Ao clicar em qualquer espaço vazio você abrirá as opções para organizar seus quadinhos, poderá fazer isso em "Esquema", "Adicionar/ Excluir células", "Mover células", "Copiar células", onde poderá definir o layout.



Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Storyboard That



Desenvolvimento

Etapa 6:

Passo 2: Layout

Basta definir a quantidade de linhas e colunas, e o layout.

The screenshot shows the StoryboardThat web application interface. The main area is divided into three sections: 'LAYOUT DO QUADRO DE HISTÓRIA' (Storyboard Layout), 'DISPOSIÇÃO DA CÉLULA' (Cell Arrangement), and 'ADICIONAR/REMOVER CELULAS' (Add/Remove Cells). The 'ADICIONAR/REMOVER CELULAS' section is highlighted with a red box, showing 'Linhas' (Rows) set to 4 and 'Colunas' (Columns) set to 3. The 'VISUALIZAÇÃO' (Preview) section shows a storyboard with 12 panels, including a 'Fim.' (End) panel. The interface includes a top navigation bar, a search bar, and a bottom status bar with system icons and the date '17 de fev 12:33'.

Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Storyboard That



Desenvolvimento

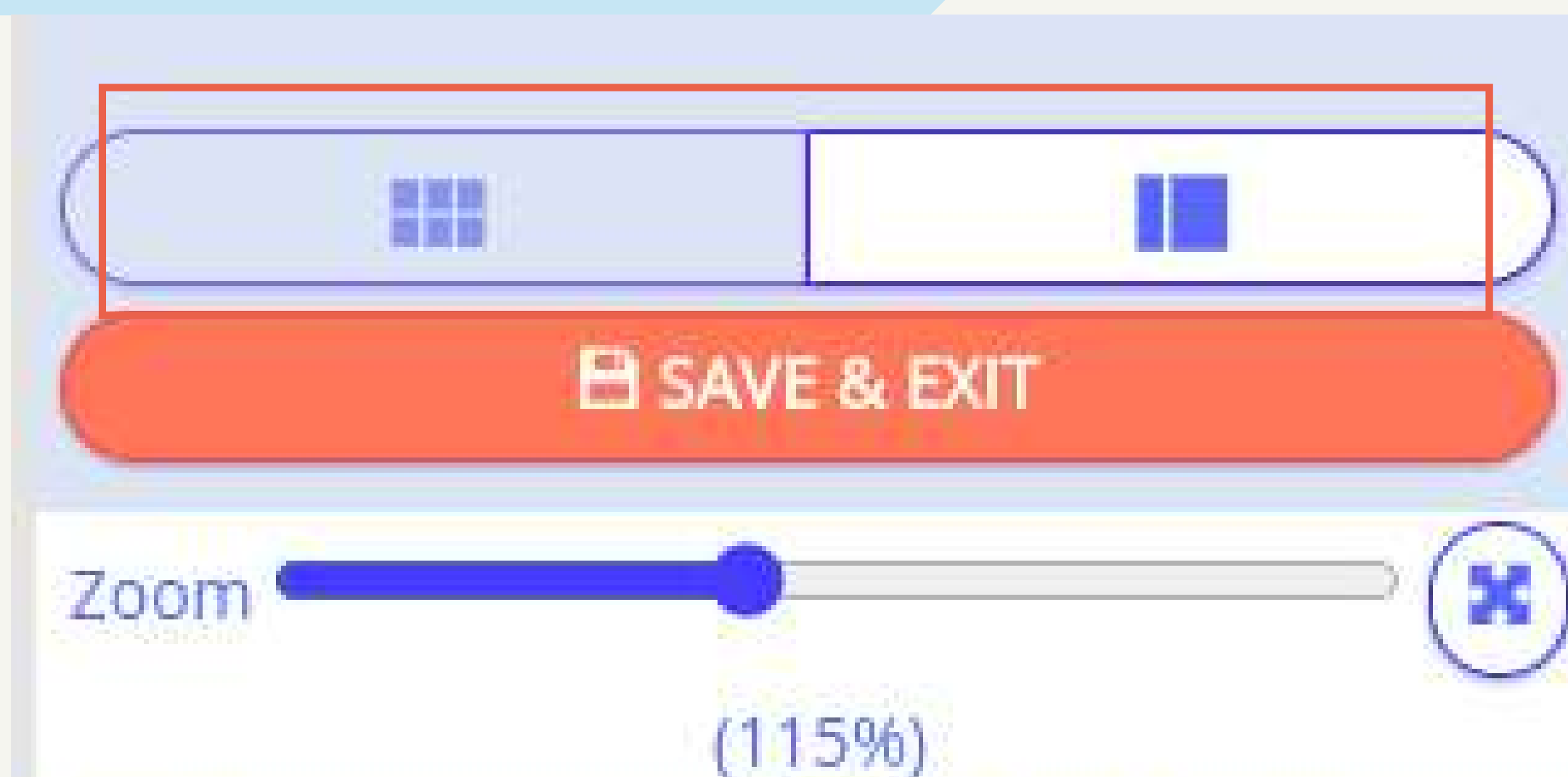
Etapa 6:

Passo 3: Layout

Nos quadradinhos circulados na imagem acima você pode escolher a forma como deseja visualizar seu esquema.

A melhor opção para edição é a segunda

Enquanto a primeira é melhor para ter uma noção geral dos quadrinhos.



Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Storyboard That

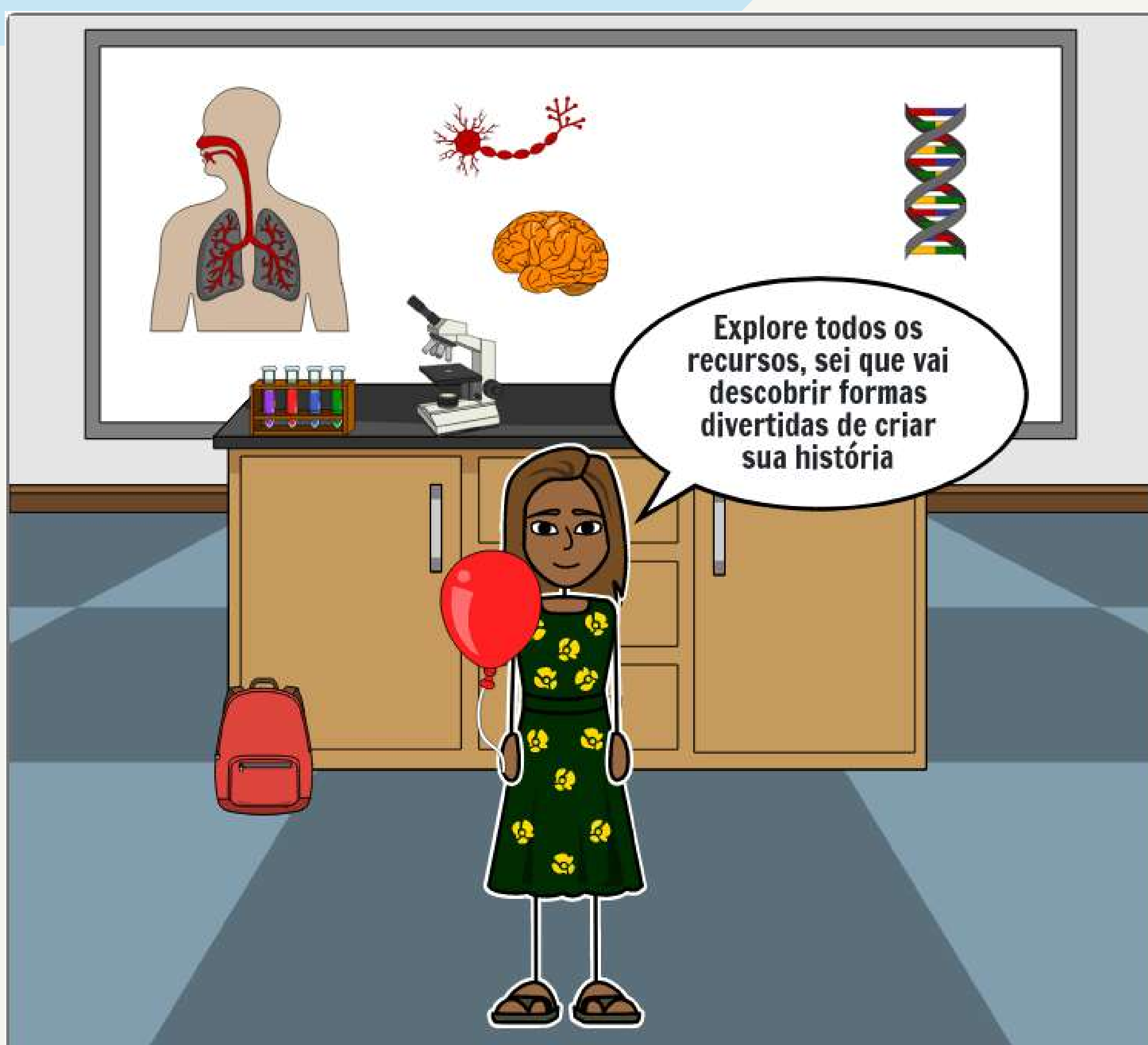


Desenvolvimento

Etapa 7:

Passo 1: Mais ferramentas

Para adicionar caracteres diversos explore as abas Formas, Infográficos, Web e Wireframes, Ciências e Fichas de Trabalho, você também pode combinar imagens externas fazendo uploads na aba Enviar.



Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Storyboard That



Desenvolvimento

Etapa 8:

Passo 1: Salvar e Sair

Depois de pronto você deve salvar sua história, clicando na opção "Salvar e sair".



Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Storyboard That



Desenvolvimento

Etapa 8:

Passo 2: Salvar e Sair

A página pedirá para que você se conecte, escolha a opção que considere melhor.

Conecte-se ou crie uma conta com seu e-mail

Conecte-se
Precisa Criar uma Conta? [Registre-se](#)

Google Clever
Microsoft ClassLink
Facebook Twitter

OU

[Enter Details Manually](#)

Nome de Usuário ou Email
Senha

(Esqueceu sua senha?)

ENTRAR

Ao continuar você concorda com a nossa [Política de Privacidade](#)

Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Storyboard That



Desenvolvimento

Etapa 8:

Passo 3: Salvar e Sair

Escolha a opção download.

tem 14 dias restantes em seu teste gratuito

COMPRI HOJE ▶

EDITAR CÓPIA DE CONVERTER EM MODELO DOWNLOAD IMPRIMIR

VER TODAS AS OPÇÕES

CRIAR UM NOVO STORYBOARD

Selecione "Download"

Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Storyboard That



Desenvolvimento

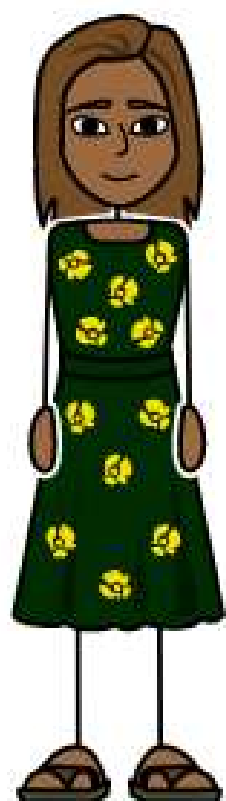
Etapa 8:

Passo 4: Salvar e Sair

Nessa etapa você deve escolher a opção que melhor se adequa a finalidade da sua história em quadrinhos, o PDF pode ser uma boa opção para entrega de trabalhos.

Opções de download

| | |
|---------------------------------|---|
| PACOTE DE IMAGENS | Cada célula em seu storyboard será exportada como uma Imagem Independente em um arquivo zip. <i>Melhor para: Apresentações, App Smashing</i> |
| IMAGEM DE ALTA RESOLUÇÃO | Balxe uma Imagem gigante de todo o seu storyboard. <i>Melhor para: blogs, pôsteres</i> |
| MÍDIA SOCIAL | Balxe uma Imagem otimizada para Redes Sociais (Twitter, Facebook, Pinterest...). <i>Melhor para: mídias sociais</i> |
| GIF ANIMADO | Converta seu storyboard em um GIF animado! <i>Melhor para: mídias sociais, blogs</i> |
| PDF | Balxe uma versão em PDF do seu storyboard. <i>Melhor para: Impressão de grande formato, Adobe Illustrator</i> |
| POWER POINT | Converta seu storyboard em uma apresentação incrível! Funciona com Microsoft PowerPoint, Apple Keynote e Apresentações Google. <i>Melhor para: apresentações</i> |



Escolha a opção de *download* que melhor se adapta a finalidade de seu *storyboard*

Storyboard That



Desenvolvimento

Etapa 9:

Passo 1: Comece seus projetos



Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Storyboard That

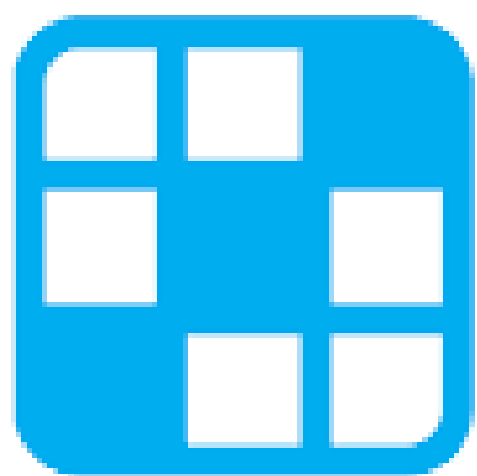


Considerações Finais

A plataforma Storyboard That é uma excelente opção para realização de atividades, excepcionalmente para aulas remotas. Esta conta também com opções de apresentações em PowerPoint e oferece a possibilidade de criação de aulas divertidas e que prenda a atenção dos alunos. Uma ferramenta digital que pode ser utilizada de diversas formas, para diferentes finalidades, auxiliando o professor em sua proposta metodológica.



Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>



Wordwall

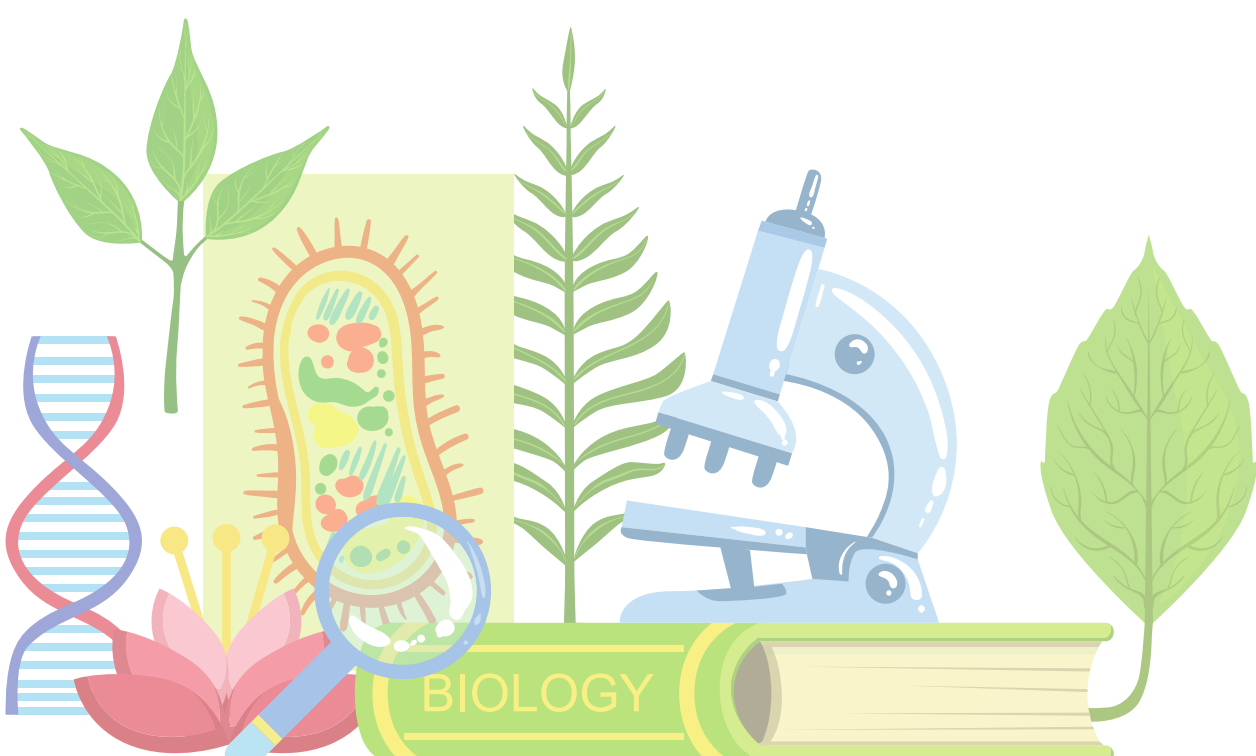
Capítulo 11

Wordwall

Autores:

Edson Augusto Barbosa Ambrósio

Ana Flávia Santos

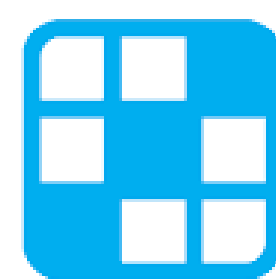


Wordwall



Introdução

O Wordwall é uma plataforma digital de elaboração de atividades, que são personalizadas pelo docente para serem trabalhadas em sala de aula. Dentre as funções, o site dispõe da criação de lições, jogos, questionários e muito mais. Uma das maiores vantagens da plataforma é a possibilidade de utilizar os recursos tanto em meio impresso, quanto em meio digital. Tal característica, o torna um excelente site para o Ensino à Distância (EaD) como uma alternativa, pois pode ser uma aliada ao material de apoio trabalhado em aulas.



Wordwall

Fonte: <https://wordwall.net/ptl>

 **Wordwall**



Fonte: <https://wordwall.net/ptl>

Wordwall



Desenvolvimento

COMO REALIZAR O LOGIN

Passo 1:

Acessar o site: <https://wordwall.net/pt>
Você visualizará a imagem abaixo e deverá clicar em "Inscreva-se para começar a criar":

Fonte: Wordwall

Passo 2:

Você será direcionado para a página de criação de conta onde poderá preencher com seus dados:
E-mail, Senha, Confirmação da senha, País, é necessário marcar que aceita os termos de uso

Fonte: <https://wordwall.net/pt/>

Wordwall



Desenvolvimento

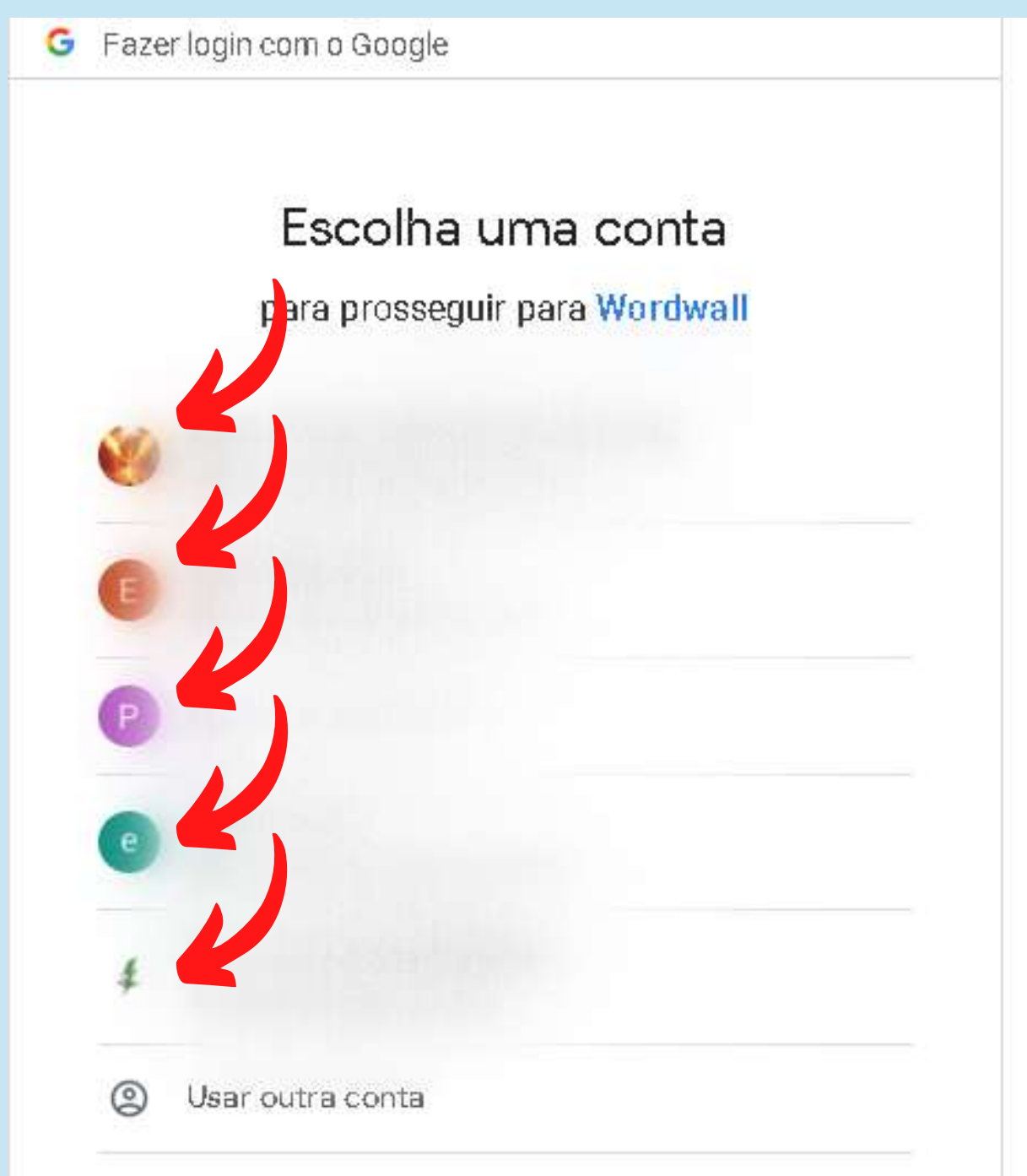
COMO REALIZAR O LOGIN

Passo 2.1:

é possível também acessar automaticamente com uma conta google clicando em "Sign in with Google"

Passo 2.2:

Você será direcionado para a página abaixo onde deve escolher uma de suas contas google para vincular ao site



Fonte: <https://wordwall.net/ptl>

Inscreva-se com uma conta básica


 

— OU —

Endereço de e-mail

Senha

Confirmar senha

Localização  Brasil

Aceito os [Termos de uso](#) e a [Política de privacidade](#)

Inscrever-se

Fonte: <https://wordwall.net/ptl>

Wordwall

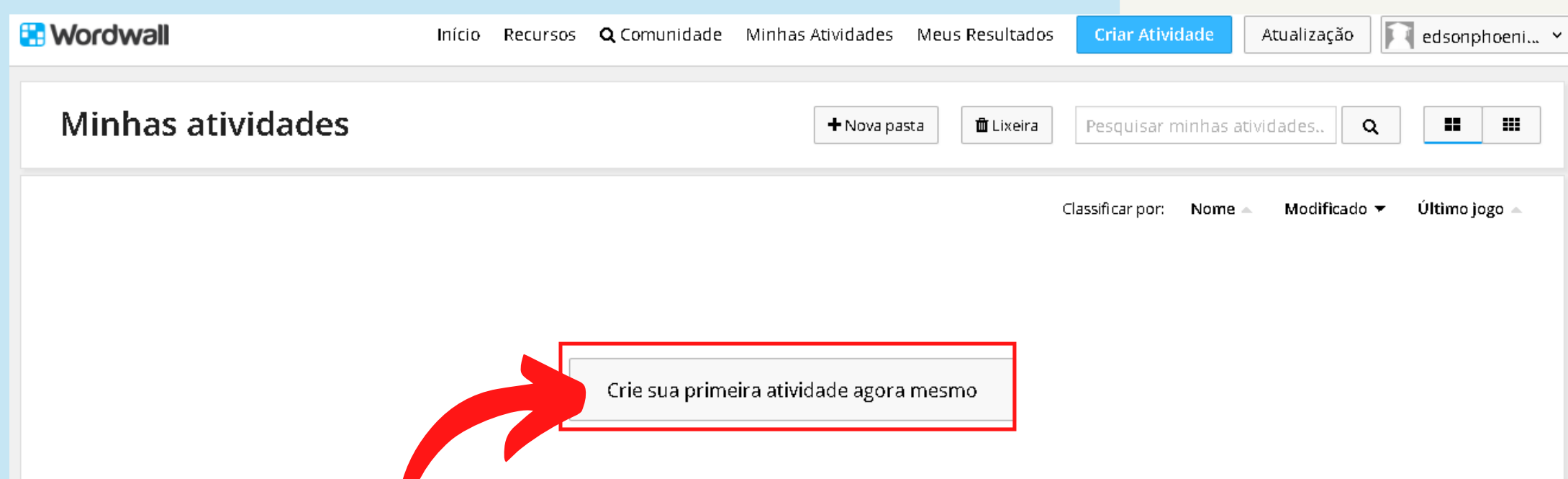


Desenvolvimento

COMO CRIAR UMA ATIVIDADE

Passo 1:

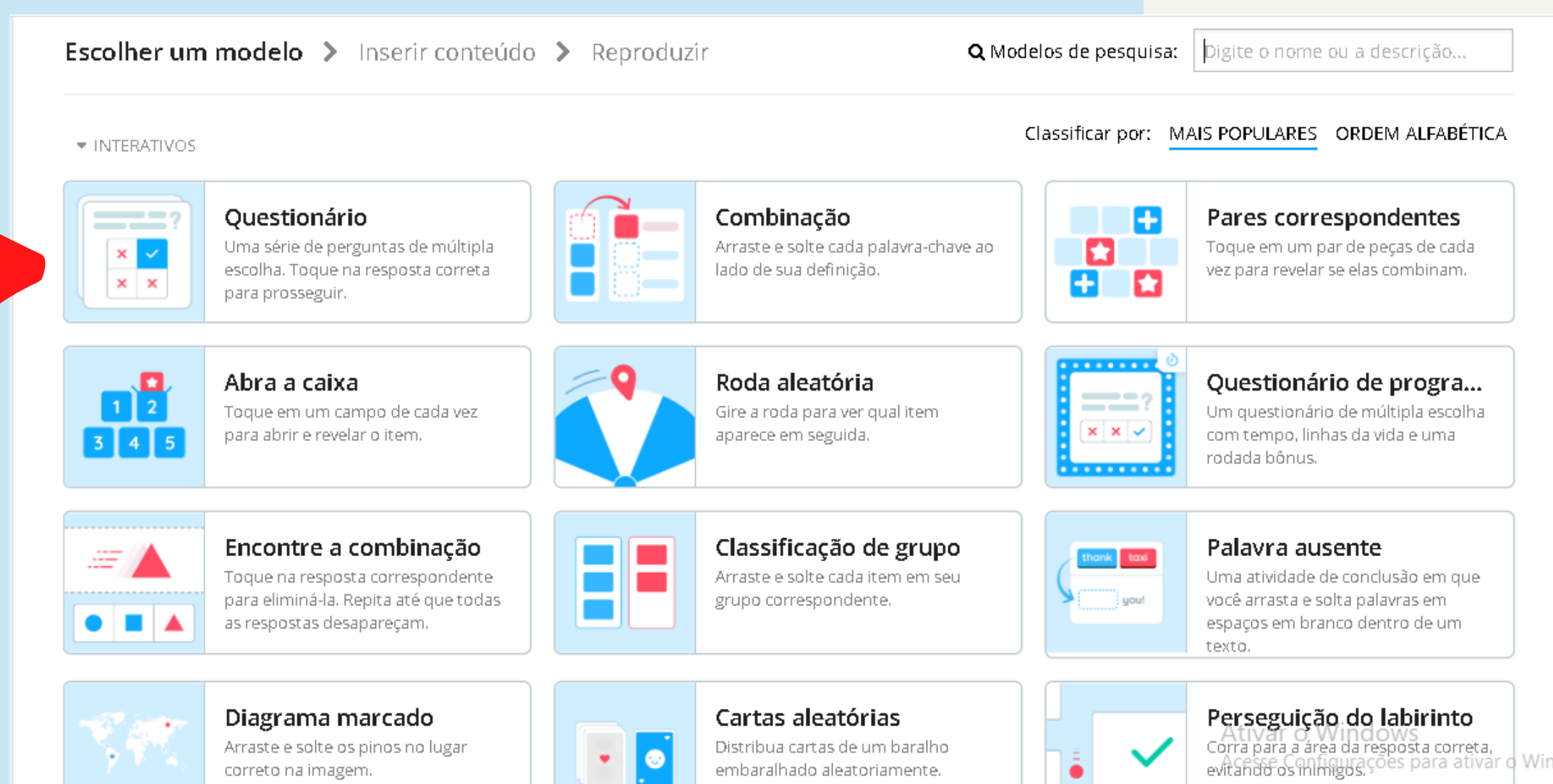
Após o login você verá esta tela:



Passo 2:

Ao clicar no botão destacado acima você será direcionado a uma página com diversas opções de atividades, para fins didáticos escolhemos a opção "questionário"

Fonte: <https://wordwall.net/ptl>



OBS: As atividades disponíveis podem ser diferentes a cada acesso

Fonte: <https://wordwall.net/ptl>

Wordwall



Desenvolvimento

COMO CRIAR UMA ATIVIDADE

Passo 3:

Selecionada a atividade vamos poder editá-la, como dito antes selecionamos a atividade "Questionário" e cada atividade pode pedir informações diferentes! Aqui vemos a tela da atividade "Questionário":

Escolher um modelo > Inserir conteúdo > Reproduzir

Questionário

Título da atividade
atividade modelo

+ Instrução

Pergunta
1. Pergunta aqui

Respostas

| | | | | | |
|---|-------------------------------------|-----------------|---|-------------------------------------|-----------------------|
| a | <input type="checkbox"/> | resposta errada | d | <input type="checkbox"/> | resposta errada |
| b | <input checked="" type="checkbox"/> | resposta certa | e | <input checked="" type="checkbox"/> | resposta certa tambem |
| c | <input type="checkbox"/> | resposta errada | f | <input type="checkbox"/> | |

Os alunos devem selecionar: Uma resposta correta Todas as respostas corretas

+ Adicionar uma pergunta
1 min. 100 máx.

Para escolher qual opção está correta basta clicar no "X" para ele virar um símbolo de certo

Para criar uma nova pergunta

Marcar caso tenha apenas uma alternativa correta

Marcar caso todas as alternativas estejam corretas

Fonte: <https://wordwall.net/ptl>

OBS: as respostas não podem ser iguais

Wordwall



Desenvolvimento

COMO CRIAR UMA ATIVIDADE

Passo 4:

Descendo a página será possível ver um botão azul escrito "Concluído", ao clicar nele você poderá testar sua atividade clicando em "COMEÇAR"

Aqui é possível ter acesso as atividades criadas e compartilhar com os alunos a atividade focaremos nesta parte na próxima página



Fonte: <https://wordwall.net/ptl>

Aqui podemos colocar o arquivo para o público do site usar, na Aba "comunidade" ou definir o arquivo como privado

Wordwall



Desenvolvimento

COMO COMPARTILHAR UMA ATIVIDADE

Passo 1:

Após clicar em: Minhas Atividades, a tela que verá se assemelha a esta:



Fonte: <https://wordwall.net/ptl>

clique nestes três pontinhos, e verá esta janela abrir:



clique em "definir atribuição" uma janela se abrirá com várias opções, vide a próxima página:

Fonte: <https://wordwall.net/ptl>

Wordwall



Desenvolvimento

COMO COMPARTILHAR UMA ATIVIDADE

Passo 2:

Após seguir os passos anteriores, sua tela deve ter uma imagem parecida com esta:

Título que aparecerá na aba "Meus Resultados"

Aqui é onde o professor pode estipular um prazo para a atividade ser feita

Aqui são as opções de como identificar quem está dando a resposta

O que acontece após o aluno finalizar o questionário

Fonte: <https://wordwall.net/pt/>

Clicando em "Começar" o criador da atividade receberá um link para compartilhar a atividade com os alunos, como esse:

Wordwall



Considerações Finais

Dentre os diversos pontos positivos que podem ser citados, constata-se que a plataforma apresenta uma interface dinâmica e intuitiva, dispondo de recursos imprimíveis e online dentre os 18 modelos de atividades personalizáveis, com a possibilidade de alterar o modelo de tarefa mantendo o conteúdo adicionado. E as mesmas ainda podem ser compartilhadas entre a comunidade docente. Além disso, em caso de dúvidas, o site conta a aba de “Recursos” para explicar como se utilizam os próprios recursos e responder as dúvidas mais frequentes.

Entretanto, o único ponto que talvez seja um fator decisivo no uso da plataforma seja o custeio da mensalidade para uso, já que as atividades gratuitas são limitadas ao número de 5. Já a versão paga possui um número ilimitado de atividades.



Fonte: <https://wordwall.net/ptl>



Fonte: <https://wordwall.net/ptl>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O programa Institucional de Bolsas de Iniciação à docência – Pibid permite a inserção dos acadêmicos dos anos iniciais de licenciatura nas escolas de educação básica para vivenciarem o cotidiano e a rotina escolar. Desta forma, o programa tem como objetivo contribuir para a formação docente e permitir a melhoria da qualidade da educação básica brasileira, com a criação de experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador visando avanços no processo de ensino aprendizagem.

O Pibid, na edição de 2020/2022 teve que se adaptar as mudanças impostas devido a Covid-19, a qual exigiu-se o distanciamento social como forma de diminuir a propagação do vírus e da doença. Desta forma, os estabelecimentos de ensino passaram a adotar o sistema remoto emergencial, no intuito de oferecer acesso temporário aos conteúdos curriculares que seriam desenvolvidos presencialmente. Diante desta perspectiva, o programa foi executado de forma remota, e isso trouxe muitas reflexões e desafios aos acadêmicos participantes. Durante este período puderam vivenciar os dois lados do processo, seja na condição de estudantes de licenciatura ou como futuro docente.

Os desafios impostos pela pandemia foram muitos para os alunos e os acadêmicos de licenciatura que vivenciaram esse período, podemos destacar a ausência de ferramentas tecnológicas, como celular, notebook ou tablet para a realização das atividades escolares, ou então falta de acesso à banda larga. Dificuldades de estabelecer uma rotina de estudos, as vezes por não possuir um espaço ergonômico para estudo ou por ter de assumir mais responsabilidades em casa, inserção no mercado de trabalho como forma de complementar renda, já que muitas famílias estavam passando por uma situação de vulnerabilidade social. Todos esses fatores contribuíram para uma participação menos efetivas dos alunos regularmente matriculados nas escolas da educação básica.

Diante dessa perspectiva, os acadêmicos tentaram mitigar os impactos educacionais decorrentes da pandemia, fazendo com que suas aulas fossem mais dinâmicas, interativas e divertidas. Assim, durante esse período, tiveram que aprender a manipular e implementar os recursos tecnológicos em suas aulas, tais como Canva, Gartic, Google formulário, Kahoot, Mentimeter, Padlet, Quizizz, Seneca, Socrative, Storyboard That e Wordwall. Cada recurso tecnológico tem uma função interessante que pode ser adequada a aula, podendo ser utilizado de forma síncrona ou assíncrona pelo professor. Estes permitem a criação de questionários na forma de “quiz” ou então em formato de prova, criação de histórias em quadrinho, de nuvem de palavras, palavras cruzadas, entre outros. Todos esses recursos foram utilizados pelos acadêmicos visando uma maior participação e melhorias no processo de ensino aprendizagem.

No “novo normal” deve-se experimentar metodologias e práticas de ensino que levem em consideração o potencial das tecnologias digitais e favoreçam a colaboração, a criatividade, autoria e a autonomia de professores e estudantes. Esperamos que esse e-book, construído a partir das experiências dos Pibidianos, ajude no processo de formação inicial e continuada de outros profissionais da educação.

Juliana Cristina dos Santos