

E-BOOK COM RECURSOS DIGITAIS PARA PROFESSORES



SHIRLENE COELHO SMITH MENDES



Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a)
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Mendes, Shirlene Coelho Smith

E-book com recursos digitais para professores. [Livro eletrônico] / Shirlene Coelho Smith Mendes. São Luís: Programa de Pós graduação em Gestão de Ensino da Educação Básica/CCSO, Universidade Federal do Maranhão, 2021.-

56 p.il.

Formato: PDF

Requisito do Sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de Acesso: Word Wide Web

1.Prática pedagógica. 2.Tecnologias digitais móveis. 3. Tecnologias educacionais.4. Aplicativos. 5.E-book. I.Mendes, Shirlene Coelho Smith. II. Título.

CDD 371.334

APRESENTAÇÃO

Professores e professoras,

A Cultura Digital já está consolidada em nossa sociedade, sobretudo depois do ano de 2020 em que os professores tiveram que mergulhar no universo dos recursos digitais para se adaptarem aos novos modelos de ensino que se instauraram no mundo pós pandemia da Covid -19 (SARS-CoV-2), como o ensino remoto e o ensino híbrido.

Com o objetivo de contribuir nas atividades pedagógicas, selecionamos alguns recursos com diferentes objetivos pedagógicos para auxiliar os professores (as) nessa importante missão que é o ensino mediado por tecnologias educacionais. Existem muitas ferramentas e muitas outras ainda serão criadas, afinal, a cultura digital requer ferramentas inovadoras que possam ajudar os profissionais à aperfeiçoarem suas metodologias de ensino.

Este E-book foi criado com carinho para que você, professor (a), possa potencializar suas atividades pedagógicas e provocar o engajamento do seu aluno.

Abuse da sua criatividade e elabore aulas mais interativas e dinâmicas.

Estão preparados?

SUMÁRIO

- 06** Compreendendo o documento
- 07** Sobre Tecnologias Digitais na Educação
- 08** O uso dos recursos digitais em sala de aula
- 10** Porque utilizar as tecnologias digitais nas aulas?
- 12** Kahoot
- 13** Nearpod
- 14** Plikers
- 15** GoSoapBox
- 16** Active Textbook
- 17** Powtoon Connect
- 18** Lensoo Create
- 19** Text2MindMap
- 20** Tagxedo
- 21** HP Reveal (Aurasma)
- 22** Hangouts
- 23** Plataforma Edmodo
- 24** QrCode Barcode scanner
- 25** Google Driver
- 26** Audacity

27 Socrative

28 Padlet

29 Canva

30 YouTube

31 Edpuzzle

32 Vocarro

33 Survey Monkey

34 FluentU

35 Whatsapp

36 OpenShot

37 Popplet

38 Bubbl.us

39 Crately

40 Hinateive

41 Flubaroo

42 Sequências didáticas
para inspirar...

51 Para Concluir...

52 Referências

53 Sobre a Autora

COMPREENENDO O DOCUMENTO...

O E-BOOK COM RECURSOS DIGITAIS PARA PROFESSORES foi elaborado com o intuito de servir de orientação aos professores e demais pessoas que se interessam pelo uso dos recursos digitais na educação. Se trata de um produto educacional que mostra recursos digitais integrados ao uso pedagógico, em cada ferramenta escolhida abordaremos o logotipo, a descrição, seus principais usos e objetivos pedagógicos. Por fim, apresentaremos algumas ferramentas para demonstrar em forma de Sequência Didática, apontando as competências e o trabalho pedagógico que poderão ser utilizadas. Espera-se que esse documento sirva para enriquecer a prática pedagógica, aliando os recursos e os dispositivos digitais em uma educação significativa e motivadora.

Bom estudo!

SOBRE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

O uso das tecnologias digitais na educação não é algo recente, no entanto, nos dois últimos anos, impulsionados pela pandemia do coronavírus (SARS-CoV-2) no mundo, o uso das tecnologias na educação se tornou algo indispensável na promoção da interação entre professores, conhecimento e estudantes. Existem muitas ferramentas com diversas finalidades pedagógicas que podem ser usadas nas salas de aula, proporcionando assim maior engajamento do estudante e maior dinamismo do professor, fazendo com que as aulas tenham maior interatividade.

Com a diversidade de recursos digitais pode-se apresentar o conhecimento em diversos formatos, o que facilita a interação e a socialização do conteúdo entre os estudantes. A Base Nacional Curricular Comum - BNCC aborda a cultura digital como uma competência e reforça a necessidade do uso das tecnologias digitais. Testar o conhecimento através de atividades de sondagens ou avaliações sempre foi uma prática docente, com os recursos digitais as maneiras dessas atividades chegarem até os estudantes se ampliaram. Integrar áudios e vídeos com o trabalho docente tem se tornado cada vez mais comum, sobretudo num contexto de trabalho remoto, afinal, possibilita agregar som e imagem com o conteúdo estudado, o que o torna mais atrativo e prazeroso, e para isso existem muitas ferramentas que podem auxiliar os docentes no processo de inserção dos estudantes na cultura digital.

O USO DOS RECURSOS DIGITAIS EM SALA DE DE AULA...

**USE A
CRIATIVIDADE**



**ESTIMULE A
COMUNICAÇÃO**



**DÊ UM UP NAS SUAS
APRESENTAÇÕES**



**MONTE UMA
CURADORIA**



O USO DOS RECURSOS DIGITAIS EM SALA DE DE AULA...

**CRIE MAPAS
MENTAIS E
FLUXOGRAMAS**



**ESTIMULE OS ALUNOS A
CRIAREM
VÍDEOS E ANIMAÇÕES**



**PROMOVA
INTERAÇÕES**



**CRIE QUESTIONÁRIOS E
ENVIE EM TEMPO REAL**



POR QUE UTILIZAR AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NAS AULAS?

Você já parou para pensar nisso?



 **Interação** **Pensamento crítico** **Comunicação** **Argumentação** **Responsabilidade** **Conhecimento** **Colaboração** **Cooperação** **Engajamento**

01 KAHOOT



Descrição:

Lançado em 2013, é um recurso gratuito, online, disponível na App Store e Google Play. Baseado em jogos por meio de questionário de múltipla escolha. Os resultados são visualizados por todos através de um ranking que leva em consideração a resposta correta e o tempo de resposta.

Objetivos pedagógicos:

- Sondar e testar;
- Desafiar e aprender

Disciplinas:

- Multidisciplinar

Principais usos:

- Atividades em grupo ou individual utilizando a metodologia de gamificação, por meio de questionário de múltipla escolha interativo (quizz);
- Permite utilizar um temporizador de até 2 minutos para as respostas;
- Possuem recursos multimídia de imagens e vídeos, como também música para acrescentar nas atividades;
- Motiva a atenção dos alunos e sua participação nas aulas;
- Possibilita fazer uma avaliação do aluno em tempo real que pode ser feita antes, durante ou ao final da aula

02 NEARPOD

Descrição:

Ferramenta online, gratuita, disponível na App Store e Google Play que envolve os alunos com experiências interativas de aprendizagem por meio de recursos que contém realidade virtual, objetos 3D, simulações PhET, software interativos que capacitam a voz do aluno por meio de atividades como perguntas abertas, enquetes, quizzes, conselhos colaborativos, dentre outros.



Principais usos:

- Possibilita a inserção e edição de apresentações prontas pelos professores, bem como criação por meio de slides interativos em diferentes formatos, tais como: texto, vídeo, arquivos em PDF (versão premium) e Imagens 3D, que podem ser compartilhados com os alunos. Estes conseguem fazer as suas anotações à medida que a apresentação vai acontecendo;
- Permite realizar transmissão ao vivo do Twitter (versão premium), experiência com realidade virtual (versão premium);

- Possibilita atividades em tempo real com alunos, em formato de quizzes (múltipla escolha, verdadeiro ou falso), de completar frases (versão premium), onde o professor controla os dispositivos usados pelos seus alunos, tendo acesso aos seus resultados.

Objetivos pedagógicos:

- Sondar e testar;
- Representar o conhecimento;
- Desafiar e aprender.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

<https://nearpod.com/>

03 PLIKERS



Descrição:

Recurso que não precisa de internet para ser usado durante a atividade. É gratuito, disponível no Google Play e App Store e utilizado para testar e sondar as pessoas em relação ao que sabem sobre determinado assunto.

Principais usos:

- Permite realizar atividades individuais ou coletivas, utilizando a metodologia da gamificação, por meio de um quizz, cujas respostas são projetadas para todos, em tempo real;
- Os alunos não precisam estar com dispositivos móveis em mãos para fazerem a atividade em sala, só basta o professor ter um equipamento para pareá-los com os cartões- resposta mostrados pelos alunos. Cada cartão possui quatro letras (A,B,C,D), uma em cada lado e são impressos pelo professor, que, por sua vez, entrega um para cada aluno;

- Possibilita fazer uma avaliação diagnóstica do aluno.

Objetivos pedagógicos:

- Testar e sondar

Disciplinas:

- Multidisciplinar

<https://get.plickers.com/>

04 GOSOAPBOX



Descrição:

É uma ferramenta online, gratuita, disponível na App Store. Possui uma diversidade de recursos tais como, quizzes, discussões assíncronas, barômetro de confusão;

Principais usos:

- Permite aos alunos realizarem atividades de múltipla escolha com quizzes, dentro e fora da sala de aula, de forma individual ou coletiva, e verem suas pontuações após a conclusão;
- Viabiliza debates;
- Os professores podem inserir explicações nos quizzes, exportar os resultados do teste para uma planilha;
- Avalia o aluno e fornece subsídios para uma avaliação formativa;
- Permite perguntas e respostas fora do tempo da aula;

Objetivos pedagógicos:

- Sondar e testar;
- Desafiar e aprender

Disciplinas:

- Multidisciplinar

<https://www.gosoapbox.com>

05 ACTIVE TEXTBOOK



Descrição:

Ferramenta online e offline, gratuita, disponível no Google Play e na App Store. Possui a função de transformar documentos em PDF e EPUB em ebooks interativos.

Principais usos:

Possibilita dinamizar um texto em PDF ou EPUB tornando-o interativo, transformando-o em e-book, adicionando clipes de vídeo, áudio e espaços para anotações.

Objetivos pedagógicos:

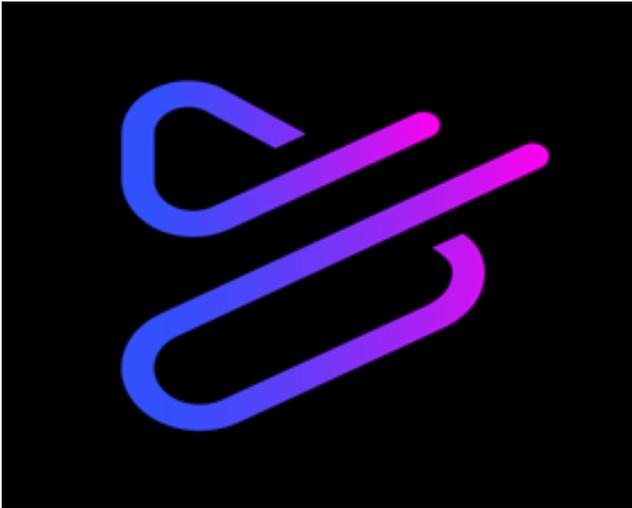
- Sondar e testar;
- Representar o conhecimento.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

<https://activetextbook.com/>

06 POWTOON CONNECT



Principais usos:

- Permite fazer apresentações em formato de slides e vídeos animados;
- Possui uma interface intuitiva e organizada e não precisa fazer download.

Descrição:

Recurso online, gratuito, disponível no Google Play e na App Store. É uma plataforma de comunicação visual que permite reproduzir e editar vídeos de até 20 minutos.

Objetivos pedagógicos:

- Representar o conhecimento

Disciplinas:

- Multidisciplinar

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

07 LENSOO CREATE



Descrição:

- Ferramenta disponível no Google Play e App Store, online, gratuita. Transforma o dispositivo em quadro branco virtual e permite desenhar, escrever, inserir imagens, gravar áudios e fazer vídeo.

Principais usos:

- Possibilita fazer apresentações animadas com vídeos, áudios e desenhos e compartilhá-las com os alunos através de e-mail, facebook, twitter ou linkedIn.

Objetivos pedagógicos:

- Representar o conhecimento

Disciplinas:

- Multidisciplinar

08 TEXT2MINDMAP



Descrição:

Recurso online, gratuito. Usado para fazer mapas mentais. É uma representação gráfica de ideias que se ligam umas às outras.

Principais usos:

- Possibilita que os alunos sistematizem e organizem seus conhecimentos;
- Permite o uso em apresentações pra explicar determinados conceitos.

Objetivos pedagógicos:

- Representar e organizar o conhecimento.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

09 TAGXEDO



Descrição:

Ferramenta online que transforma palavras, textos, apresentações, artigos, dentre outras opções, em nuvem de palavras, dimensionadas individualmente e adequam seus tamanhos às frequências de ocorrência dentro do corpo do texto.

Principais usos:

- Permite fazer atividades individuais e coletivas a partir da indicação de leitura de um texto, ou após a apresentação de uma palestra;
- Possibilita fazer nuvens de palavras em tempo real, personalizar cor, forma, fonte, tema e orientação;
- Permite transformar a nuvem de palavras em imagem para compartilhá-la com outros alunos e professores.

Objetivos pedagógicos:

- Representar o conhecimento.

Disciplinas:

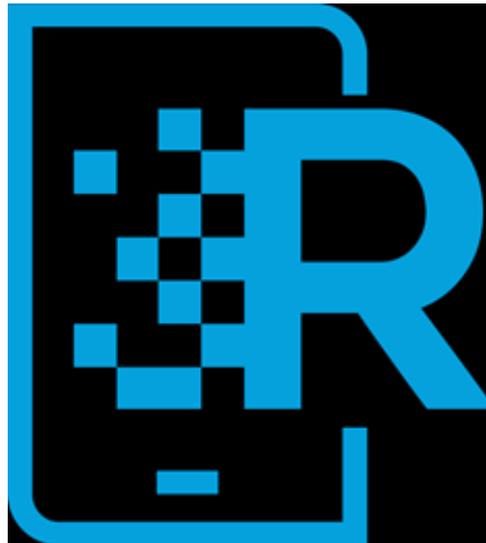
- Multidisciplinar

<http://www.tagxedo.com/>

10 HP REVEAL (AURASMA)

Descrição:

Ferramenta online, gratuita, disponível no Google Play e na App Store. Utilizada para proporcionar maior interatividade visual ao conteúdo impresso, através da tecnologia de Realidade Aumentada (RA). Ao direcionar o dispositivo eletrônico ao objeto impresso, este é transformado em objeto virtual animado.



Principais usos:

- Proporciona o aperfeiçoamento da aprendizagem ao aproximar as imagens de um recurso impresso, como livro, por exemplo, à realidade. O professor associa a imagem ao conteúdo digital criado (pode acrescentar vídeos e outros recursos multimídia);

- Permite dar vida a personagens de histórias em quadrinhos;
- Proporciona apresentações de resultados de pesquisa, feira de ciências virtual e outros trabalhos de alunos de forma dinâmica;
- Incentiva e motiva os alunos a compartilharem suas experiências com o uso desse recurso com outros colegas.

Objetivos pedagógicos:

- Representar o conhecimento.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

11 HANGOUTS



Descrição:

Recurso do Google, online, gratuito, disponível na AppStore e no Google Play. Serve para manter contato com as pessoas, individualmente ou em grupos, por meio de mensagens SMS, chamadas de voz ou videochamadas;

Principais usos:

Permite inserir em seus contatos até 150 pessoas podendo fazer as seguintes atividades pedagógicas: troca de mensagens individuais entre alunos e professores; grupos de alunos por turma para informes, compartilhamento de materiais didáticos; grupo por equipe de alunos para melhor acompanhamento das atividades; grupo dos profissionais que atua na escola, como ferramenta de gestão participativa; reuniões entre alunos de uma mesma equipe de trabalho através de videoconferência (limite de 10 pessoas) e entre os profissionais de uma escola; chamadas de áudio gratuitas para qualquer pessoa adicionada na lista de contato do aplicativo.

Objetivos pedagógicos:

- Desafiar e aprender.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

<https://hangouts.google.com/>

12 PLATAFORMA EDMODO



Descrição:

Recurso online, gratuito, disponível no Google Play e App Store. É uma plataforma de comunicação entre professores, alunos e pais que funciona como um ambiente de aprendizagem digital, onde podem postar e acessar informações.

Principais usos:

- Permite aos professores criarem grupos de alunos nomeando-os por turma e utilizá-los como sala de aula virtual, com o fim de ser uma extensão da sala de aula formal, pois pode ser explorada em qualquer lugar.
- Nesse ambiente, podem ser postados atividades e comunicados para os alunos;
- Possibilita um elo de comunicação entre pais e professores, uma vez que o recurso permite que os professores criem grupos de pais de alunos.

Objetivos pedagógicos:

- Desafiar e aprender

Disciplinas:

- Multidisciplinar

<https://new.edmodo.com>

13 QR CODE BARCODE SCANNER

Descrição:

Ferramenta online, gratuita, disponível no Google Play. É utilizada para ler todos os tipos de QR/ códigos de barra, incluindo texto, url, ISBN, produtos, contatos, calendários, e-mails, localização, WiFi e vários outros formatos. Para o escaneamento e a decodificação das informações, basta apontar a câmera do celular para o código, sem precisar tirar foto ou ajustar o zoom;

Principais usos:

- Possibilita que o professor, no momento de uma aula ou palestra, coloque em seu slide um código que tenha informações de referências para leituras complementares, como e-books, artigos e outros textos para compartilhá-las como os alunos;
- Permite inserir no código a rede e senha do WiFi para uso dos alunos na escola;
- Proporciona incluir no código um roteiro de explicações para atividades de grupo.



Objetivos pedagógicos:

- Representar o conhecimento

Disciplinas:

- Multidisciplinar

https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_progetto2003.SCAN&hl=pt_BR&gl=US

14 GOOGLE DRIVE



Descrição:

Recurso online e offline, gratuito, com disponibilidade no Google Play e na App Store. Utilizado para armazenamento de arquivos como documentos, fotos e vídeos, e podem ser acessados por meio da internet, de qualquer dispositivo fixo ou móvel, e sem internet, através do equipamento em que o aplicativo foi baixado offline.

Principais usos:

- Possibilita atividades individuais ou coletivas por meio dos formulários e planilhas;
- Permite a elaboração de atividades colaborativas em grupo, como por artigos e resenhas, através do DOC's;
- Possibilita apresentações em formato de slides;

- Viabiliza o compartilhamento de arquivos que podem ser atividades, apresentações e outros materiais didáticos, para visualização, edição ou comentários;

Objetivos pedagógicos:

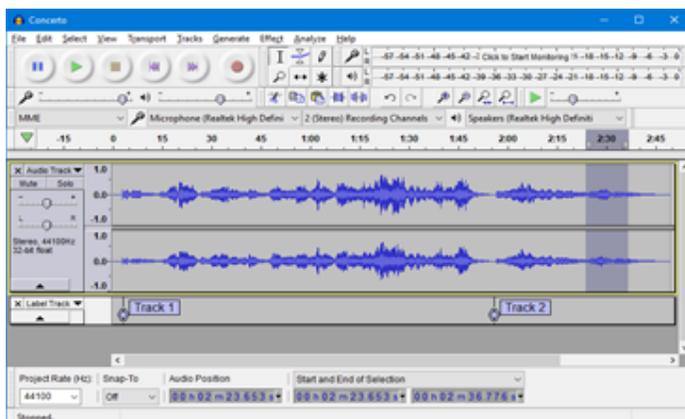
- Sondar e testar;
- Representar o conhecimento,
- Desafiar e aprender

Disciplinas:

- Multidisciplinar

<https://www.google.com/intl/pt-BR/drive/>

15 AUDACITY



Descrição:

Audacity é um aplicativo grátis baseado em software livre e de uso fácil para gravar e editar arquivos de áudio. Não requer login. Favorece a pronúncia, praticar a fala.

Principais usos:

- Gravar podcasts.
- Preparar uma apresentação oral.
- Editar textos orais para aulas.
- Criar clipes de áudio.
- Editar textos orais para vídeos.
- Transcrever uma entrevista e retirar ruído

Objetivos pedagógicos:

- Desenvolver a oralidade.
- Apresentar o conhecimento através do áudio.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

<https://audacity.br.uptodown.com/windows>

16 SOCRATIVE

Descrição:

O socrative é um aplicativo digital para elaboração de questionários, quizzes e testes simples que podem ser usados para receber feedback em tempo real da aprendizagem do aluno em computadores ou smartphones. Funciona em computadores pela web e como app em smartphones que sincroniza com o website.

Principais usos:

- Questionários gramaticais e de vocabulário.
- Questões de compreensão escrita com verdadeiro/falso.
- Questões de compreensão abertas com votações nos resultados.
- Questões de avaliação do conteúdo linguístico para revisão.
- Atividades gamificadas.



Objetivos pedagógicos:

- Sondar, testar, avaliar.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

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

17 PADLET



Descrição:

Padlet é um mural virtual para discussões, compartilhamento de hiperlinks e vídeos, postagem de avisos etc. No mural, pode-se digitar, gravar sua voz, adicionar hiperlinks, fotos e documentos. Requer login.

Principais usos:

Murais temáticos (ex.: resenha de livros). Avaliação de disciplina pelos alunos. Responder perguntas. Fazer brainstorm sobre um tópico. Postar vídeos e fazer comentários. Portfólios de alunos. Diários de aprendizagem online. Calendário de atividades. Criação de banco de imagens. Postar mensagens em datas festivas. Curadoria de recursos para a aprendizagem.

Objetivos pedagógicos:

- Apresentar o conhecimento, avaliar, sondar.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

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

18 CANVA



Descrição:

Canva é uma ferramenta de design gráfico que oferece templates para criar infográficos, convites, apresentações, cartões, pôsteres, banners, entre outros. É necessário fazer login.

Principais usos:

- Criar infográficos, convites, apresentações, cartões, pôsteres, banners, etc.
- Criar textos multimodais.
- Criar oportunidades de escrita colaborativa.
- Permite aos docentes e discentes criar peças de design online (logotipos, cartazes, panfletos, banners, apresentações, cartões, convites, posts, infográficos, etc.)

Objetivos pedagógicos:

- Criar, apresentar o conhecimento.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

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

19 YOUTUBE



Descrição:

O YouTube possibilita a criação de documentários, videoclipes musicais e vídeos caseiros, além de sua hospedagem e compartilhamento em canais para transmissões ao vivo de eventos e/ou posterior.

Principais usos:

- Permite aos docentes e discentes criar canais onde podem hospedar vídeos explicativos, como documentários e tutoriais, a partir do gravador de vídeo dos smartphones. Nos canais ficam disponíveis o histórico de vídeos para visualização posterior ou compartilhamento.
- Possibilita interações por meio de aulas ao vivo.
- Permite fazer curadoria de materiais.

Objetivos pedagógicos:

- Apresentar o conhecimento, interações.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

<https://www.youtube.com>

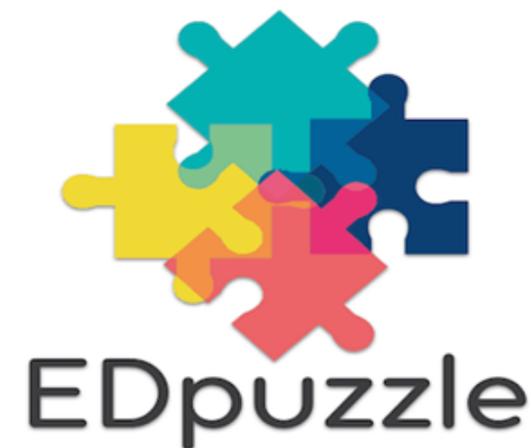
20 EDPUZZLE

Descrição:

Edpuzzle permite realização de edição de vídeos hospedados em diferentes plataformas, por meio da inserção de comentários, perguntas, gravação de áudios explicativos e textos com informações adicionais sobre o conteúdo apresentado.

Principais usos:

O Edpuzzle é um aplicativo que possibilita aos docentes realizar a interatividade de vídeos, utilizando por meio da edição, a inserção de comentários, perguntas e gravação de explicações ou informação de áudio (voz do professor, se preferir) ou texto; pode ser utilizada como apoio a qualquer disciplina acadêmica. Os discentes, por sua vez poderão responder aos questionamentos propostos pelos docentes sem necessariamente precisar ver o vídeo até o final. Além disso, podem realizar comentários próprios sobre o que viram de relevante no vídeo assistido.



Objetivos pedagógicos:

- Sondar, avaliar e interação.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

<https://edpuzzle.com/>

21 VOCARRO

Vocaroo

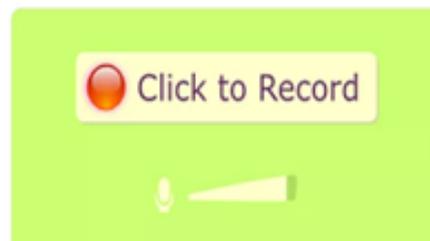


Vocaroo - The premier voice recording service.

Upload >>

Descrição:

Serviço de gravação de voz. Não requer login. Salve o arquivo porque o link é temporário. Você pode enviar o arquivo de áudio por e-mail ou inseri-lo em um blog ou página na web.



Principais usos:

- Permite gravar mensagens diversas.
- Fazer apresentações pessoais.
- Gravar podcasts.
- Fazer anúncios.
- Dar instruções.
- Praticar leitura em voz alta.
- Dar feedback oral para os alunos.

Objetivos pedagógicos:

- Oralidade.
- Apresentar o conhecimento através do áudio.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

<https://vocaroo.com/>

22 SURVEY MONKEY

Descrição:

Survey Monkey é uma ferramenta gratuita para criar questionários para levantamento de opinião (survey) e outros tipos de questionário, quizzes, inclusive testes de múltipla escolha. O limite para uso gratuito é de 100 respondentes. O software gera resultados e gráficos com dados estatísticos das respostas. Pode ser usado em celulares. Requer login.



Principais usos:

- Fazer levantamento de opinião.
- Criar quizzes.
- Criar exercícios de compreensão de leitura.
- Criar testes de múltipla escolha.
- Fazer questionários para pesquisa.

Objetivos pedagógicos:

- Sondar, testar e avaliar.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

<https://pt.surveymonkey.com>

23 FLUENTU



Descrição:

É uma ferramenta para aprender idiomas através de vídeos e imagens. Permite que os alunos aprendam inglês assistindo e ouvindo músicas, vídeos, comerciais, notícias, palestras etc. Requer login.

Principais usos:

- Acessar vídeos (talk shows, clipes musicais, anúncios cômicos, palestras, notícias etc.).
- Interagir com as legendas dos vídeos. - Tocando em qualquer palavra, é possível ver imagem, definição e exemplos de uso.
- Acessar questionários sobre o vocabulário apresentado nos vídeos.

Objetivos pedagógicos:

- Aprender inglês.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

<https://www.fluentu.com>

24 OPENSHOT

Descrição:

O OpenShot possui uma interface de fácil interação, com vários recursos de edição de vídeos. Os usuários podem fazer uso de uma variedade de efeitos visuais, como animações, integradas com faixas de áudio, criando inúmeras possibilidades de produção de vídeo sobre os mais variados temas. O programa permite o uso de vários formatos de vídeo para postagens em sites da Internet, como o YouTube, por exemplo.



Principais usos:

- Desenvolvimento de projetos de criação de vídeos em atividades escolares.
- Desenvolvimento de habilidades orais e de escrita como parte de atividades didáticas.
- Integração de imagem com textos orais e escritos.

Objetivos pedagógicos:

- Editar e criar animações.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

<https://www.openshot.org>

25 WHATSAPP



Descrição:

Através de contatos de telefone, o aplicativo permite o compartilhamento de imagens, mensagens escritas e de voz, links, documentos, arquivos, vídeos e outros dados. O aplicativo também permite a realização de chamadas gratuitas em áudio e funciona de maneira sincronizada com plataforma conectada à internet em computadores. O WhatsApp permite criar e administrar grupos de até 256 pessoas ao mesmo tempo e com integração externa com sites de redes sociais.

Principais usos:

- Criação de salas de aula virtuais. Geração de insumos de linguagem multimodal.
- Diferentes atividades orais e escritas.
- Criação e compartilhamento de vídeos.
- Comentários nas postagens de colegas.
- Compartilhar links com notícias orais e escritas para que estudantes possam dar sua opinião sobre a notícia compartilhada.

- Alunos podem enviar fotos com textos que indicam o que estão fazendo no momento da foto.
- Enviar fotos que descrevam sua rotina.
- Adaptações de entrevistas, um grava perguntas que podem ser feitas ao outro. O outro grava as respostas.

Objetivos pedagógicos:

- Apresentar, enviar e interagir o conteúdo em tempo real.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

<https://web.whatsapp.com>

26 POPPLET



Descrição:

É uma ferramenta web intuitiva e fácil de gerir, que permite a criação de mapas mentais, diagramas e outras representações visuais.

Principais usos:

- Elaborar mapas conceituais colaborativos.
- Compartilhar conteúdos em diversos formatos e através de redes sociais como o Facebook e o Twitter.
- Criar atividades de pré-leitura e pré-escrita.
- Desenvolver atividades de ampliação lexical.
- Organizar ideias e projetos.

Objetivos pedagógicos:

- Organizar ideias, apresentar o conhecimento.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

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

27 BUBBL.US



Descrição:

Ferramenta para a criação (individual ou em grupos) de mapas mentais digitais. Pode ser acessado de várias plataformas, como smartphones e tablets.

Principais usos:

- Criar atividades de pré-leitura (brainstorm).
- Organizar resumos de partes importantes de textos.
- Propor atividades de exploração de vocabulário.
- Planejar atividades de pré-escrita.
- Elaborar roteiros para apresentações e outras falas.
- Organizar definições e contrastes conceituais.

Objetivos pedagógicos:

- Organizar ideias, apresentar o conhecimento

Disciplinas:

- Multidisciplinar

<https://bubbl.us>

28 CRATELY



Descrição:

Creately é uma plataforma de criação de diagramas e infográficos, para ambientes de trabalho, educacional, etc.

É preciso acessar com login. Acesso online. Possui aplicativo para celular.

Principais usos:

- Criar diagramas com elementos gráficos (balões, linhas conectores, ícones, etc.)
- Criar mapas, gráficos e tabelas.
- Criar textos multimodais.
- Planejar atividades de pré-escrita.
- Elaborar roteiros para apresentações e outras falas.
- Organizar informações, definições e conceitos.

Objetivos pedagógicos:

- Organizar o conhecimento, testar, sondar.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

<https://creately.com>

29 HINATIVE



Descrição:

Ferramenta de perguntas e respostas para estudantes de idiomas, tem aplicativo. A plataforma é gratuita e o app está disponível para Android e iOS. Requer login.

Principais usos:

- Fazer perguntas sobre o idioma estudado, com texto, áudio e fotos.
- Obter respostas de falantes nativos de língua inglesa.
- Utilizar modelos pré-estabelecidos de perguntas, como "A minha pronúncia está correta?", "Como se diz isto em inglês?", "Qual é a diferença entre estas duas palavras?"

Objetivos pedagógicos:

- Aprender idiomas.

Disciplinas:

- Língua estrangeira

<https://hinative.com>

30 FLUBAROO



Descrição:

Flubaroo é uma ferramenta (complemento) que ajuda a avaliar, corrigir, analisar e pontuar rapidamente avaliações on-line. Os resultados podem ser compartilhados instantaneamente com os alunos. É muito útil para quem tem muitos alunos em sala de aula. O Flubaroo é gratuito para ser usado conjuntamente com o formulário do Google Drive.

Principais usos:

- Realizar provas e atividades online.
- Obter pontuações de cada aluno com rapidez.
- Analisar e comparar pontuação média e histórico de cada aluno.
- Identificar rapidamente as questões de maior e menor dificuldade.
- Compartilhar instantaneamente os resultados com os alunos por e-mail ou Google Drive.

Objetivos pedagógicos:

- Avaliar.

Disciplinas:

- Multidisciplinar

<https://www.flubaroo.com>

SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

PARA INSPIRAR!

A seguir demonstraremos quatro
sequências didáticas utilizando alguns
recursos estudados nesse e-book.

1 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

COMPETÊNCIAS:

Organização e apresentação do conhecimento;
Trabalho em equipe de modo colaborativo;
Desenvolvimento de ideias, pensamento,
reflexão e tomada de decisão;
Argumentação oral;
Apropriação da cultura digital.

ÁREA DO CONHECIMENTO

Todas

SUGESTÕES DE FERRAMENTAS:

Padlet, Canva, Powtoon Connect, Lensoo, Create, Tagxedo,
Crately, Popple, dentre outras.

ATIVIDADE:

- a) O professor deverá apresentar aos alunos variadas ferramentas digitais de apresentação do conhecimento, auxiliando-os a fazer o login ou se for o caso baixar o aplicativo desejado, o aluno que já tem familiaridade com alguma ferramenta pode auxiliar o colega a fazer seu login.
- b) O professor dividirá a turma em trios, e a cada trio delegará um tema a ser estudado do seu campo de conhecimento. Depois de pesquisar e estudar sobre o tema, cada trio se reunirá para apresentar o conhecimento utilizando a ferramenta escolhida, a plataforma escolhida deverá ser única para os membros do trio.
- c) Cada trio, demonstrará de que forma apresentará seu tema, apresentando aos colegas da turma o conteúdo na ferramenta digital escolhida.
- d) Ao final, o professor socializará todos os temas e apontará as ferramentas que melhor demonstrou o conteúdo.

2 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

COMPETÊNCIAS:

Capacidade de sintetizar ideias.

Capacidade analítica e de pensamento.

Capacidade de leitura e escrita.

Resolução de problemas.

ÁREA DO CONHECIMENTO

Todas

SUGESTÕES DE FERRAMENTAS:

Socrative, Kahoot, Survey Monkey, Tayxedo - Creator, Plikers, GoSoapBox, Flubaroo, dentre outras.

ATIVIDADE:

- a) O professor ministrará o conteúdo, em aula remota utilizando as plataformas digitais, ou de forma presencial.
- b) O professor pedirá que os alunos ampliem seus conhecimentos sobre os temas através da pesquisa ou socialização com os colegas.
- c) Os estudantes, poderão expressar de forma verbal o conteúdo pesquisado, socializando para os colegas.
- d) Será realizado uma atividade avaliava sobre os temas estudados, de forma individual, o professor orienta que os alunos acessem a plataforma escolhida e efetuem o login, se necessário.
- e) O professor faz um teste com a ferramenta escolhida e inicia a atividade avaliativa, avisando que terão o tempo de uma hora para responder todas as questões.
- f) Ao final da atividade o aluno receberá as suas respostas e poderá revisar com o professor e os colegas seus erros.

3 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

COMPETÊNCIAS:

Desenvolver a oralidade.

Capacidade de conexão de ideias.

Associação de ideias e imagens.

Análise crítico-analítica.

Leitura compreensiva do texto.

Estabelecimento de posicionamento pessoal referente ao texto ou autor.

Análise textual.

Capacidade de Síntese.

ÁREA DO CONHECIMENTO

Todas

SUGESTÕES DE FERRAMENTAS:

Socrative ,Kahoot, Survey Monkey, Tayxedo - Creator,Plikers, GoSoapBox, Flubaroo, dentre outras.

ATIVIDADE:

- a) O professor apresentará seu conteúdo em diferentes formatos, textos impressos, links, gravuras impressas ou experimentos, vídeos, reportagens, música, áudios, cenas de filme, etc.
- b) Os estudantes serão orientados, a socializar os diferentes material e a conversarem sobre o que acharam interessante sobre o tema estudado.
- c) O professor orientará que o estudante produza, em formato de áudio ou vídeos, uma atividade sobre o conteúdo estudado, utilizando as ferramentas digitais.
- d) As ferramentas digitais para esta finalidade serão apresentadas em sala de aula, de forma que o estudante que já tenha familiaridade com ferramenta, seja o monitor dos demais colegas, auxiliando-os desde o login na ferramenta até a produção do áudio ou vídeo.
- e) O tempo de áudio ou de vídeo de cada aluno será determinado pelo professor, que será de no máximo 6 minutos/cada.
- f) Os estudantes apresentarão seus vídeos e áudios em sala de aula. O professor socializará sobre as potencialidades das ferramentas e quais delas melhor possibilitou enriquecer o conhecimento.

4 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

COMPETÊNCIAS:

Capacidade de síntese.

Criatividade.

Organização do pensamento.

Planejamento e organização da escrita.

Ampliação da capacidade da escrita formal.

Associação de ideias.

Leitura e interpretação de texto.

Cooperação.

ÁREA DO CONHECIMENTO

Todas

SUGESTÕES DE FERRAMENTAS:

Tagxedo, Creately, Poplet, Bubbl.us

ATIVIDADE:

- a) O professor deve escolher um conteúdo ou texto a ser trabalhado e apresentá-lo aos alunos de forma geral.
- b) Ao término da apresentação, o professor apresenta algumas ferramentas que auxiliem agrupar e demonstrar o conhecimento através de palavras-chave, pedindo que realizem pesquisa sobre essas ferramentas.
- c) O professor solicita que cada estudante faça seu mapa mental. Para elaborar o mapa mental, os estudantes devem seguir as seguintes recomendações:
- d) Iniciar no centro, com uma imagem do assunto, usando pelo menos três cores.
- e) Usar imagens, símbolos, códigos e dimensões em todo seu mapa mental.
- f) Selecionar as palavras-chave e escrevê-las usando letras minúsculas ou maiúsculas.
- g) Usar várias cores em todo o mapa mental, para a estimulação visual e também para codificar ou agrupar.
- h) Desenvolver seu próprio estilo pessoal de mapeamento da mente.
- i) Usar ênfases e mostrar associações em seu mapa mental.
- j) Ao final, cada estudante entrega o seu mapa a um colega e recebe outro, para que juntos façam a análise do mapa mental.

PARA CONCLUIR

Apresentamos algumas ferramentas que se bem exploradas trazem um leque de oportunidades ao processo educativo. Sabemos que a formação de professores quanto ao uso das tecnologias digitais até pouco tempo era considerado incomum, mas nos últimos anos a formação envolvendo as tecnologias digitais se tornou indispensável. Portanto, quanto mais os professores se apropriarem destas ferramentas, maiores serão as chances de suas aulas despertar o interesse dos estudantes. Relembramos que o universo das ferramentas digitais é gigantesco e a cada dia mais software são colocados no mercado, entretanto, a intenção deste e-book não é que o professor faça uso de todos os recursos, mas que conheça as potencialidades dos recursos digitais e, se desejar, adeque às suas disciplinas, enriquecendo assim, o seu fazer pedagógico.



REFERÊNCIAS

BRAGA, Junia Fidelis Carvalho de; SILVA, Luciana de Oliveira (Orgs.). **Mão na massa** [recurso eletrônico] : ferramentas digitais para aprender e ensinar II .1. ed. - São Paulo :Parábola, 2020.

CARVALHO. Ana AMÉLIA A. (Org.) **Apps para dispositivos móveis**: manual para professores, formadores e bibliotecários [recurso eletrônico]. República Portuguesa: 2015.

FRAGELLI, Thais B. **20 ferramentas digitais para educação online** [recurso eletrônico].Brasília: 2020.

PARREIRAS, Vicente. MENEZES, Vera (Orgs.) **Mão na massa** [recurso eletrônico] : ferramentas digitais para aprender e ensinar I.1. ed. São Paulo: Parábola, 2019.

FERRAMENTAS Digitais para professores [recurso eletrônico]. Disponível em :www.safetec.com.br. Disponível em: <https://edu.safetec.com.br>. Acesso em 20 fev. 2021.

SILVA, Alexandre José de Carvalh. **Guia prático de metodologias ativas com uso de tecnologias digitais da informação e comunicação** [recurso eletrônico]. Lavras : UFLA, 2020.

SOBRE A AUTORA



Graduada em Pedagogia com habilitação em Gestão de Sistemas Educacionais e Escolas, Docência em Séries Iniciais do Ensino Fundamental, Docência em disciplinas pedagógicas e Aprofundamento de Estudos em Educação Especial pela Universidade Federal do Maranhão e Graduada em Biblioteconomia pela mesma Universidade. Possui especialização em Gestão Escolar, Orientação Educacional, Supervisão e Docência do Ensino Superior . Possui experiência na Educação Básica e na docência do Ensino Superior nas disciplinas: Docência do Ensino Superior, com as Disciplinas : Prática de Ensino I e II, Disciplinas Pedagógicas; Metodologia da Pesquisa Pedagógica I e II.

Atua nos cargos de Técnico Administrativo em Educação no Instituto Federal do Maranhão - IFMA e coordenadora pedagógica na Secretaria Municipal de Educação de São Luís - SEMED.

Pesquisadora do Grupo de Pesquisa em Tecnologias Digitais na Educação - GEP- TDE da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, onde pesquisa Educação e Tecnologias Digitais, Aprendizagem Ativa, Prática e Formação Docente, Formação de Professores em Tecnologias, Metodologias Ativas , Ensino Híbrido, Recursos digitais e Aplicativos para a educação.

FICHA TÉCNICA

- **TÍTULO:** E-BOOK COM RECURSOS DIGITAIS PARA PROFESSORES.
- **ORIGEM DO PRODUTO:** TRABALHO DE DISSERTAÇÃO
- **ORIENTAÇÃO:** PROF. DR. JOÃO BATISTA BOTTENTUIT JUNIOR
- **NÍVEL DE ENSINO A QUE SE DESTINA O PRODUTO:** EDUCAÇÃO BÁSICA
- **DIVULGAÇÃO:** ONLINE
- **IDIOMA:** PORTUGUÊS
- **CIDADE:** SÃO LUÍS
- **ANO:** 2021
- **IMAGENS:** BANCO DE IMAGENS CANVA®



SHIRLENE COELHO SMITH MENDES

ufmashirlene@gmail.com

E-BOOK COM RECURSOS DIGITAIS PARA PROFESSORES



PPGEEB/UFMA PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM
GESTÃO DE ENSINO DA EDUCAÇÃO BÁSICA



Você pode acessar
este material por aqui



