

# TECNOLOGIA COMBINA COM SALA DE AULA:

Aplicativos para professores  
experimentarem nas aulas  
de línguas

VOLUME 3



**Autoras:**

**Madalena Benazzi Meotti**

**Greice Castela Torrentes**

**Luana Rodrigues de Souza Oliveira**

**Tecnologia combina com sala de aula:  
aplicativos para professores  
experimentarem nas aulas de línguas**

**Volume 3**

Agradecemos à CAPES, ao Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL) e à Unioeste por possibilitarem a realização das pesquisas que culminaram em mais um volume desta coleção e pelo auxílio financeiro para realização desta publicação.

Obra publicada com auxílio financeiro da CAPES por meio de RECURSOS DO PROAP/CAPES – Serviços gráficos. PROCESSOS 88881.594118/2020-01 e 888887.594108/2020-00 – CAPES, AUXÍLIO 1345/2020 (CAPES), por ter sido contemplada por meio do EDITAL Nº 107/2022-PPGL.



**Madalena Benazzi Meotti  
Greice Castela Torrentes  
Luana Rodrigues de Souza Oliveira**

**Tecnologia combina com sala de aula:  
aplicativos para professores  
experimentarem nas aulas de línguas**

**Volume 3**

**Copyright © Autoras**

Todos os direitos garantidos. Qualquer parte desta obra pode ser reproduzida, transmitida ou arquivada desde que levados em conta os direitos das autoras.

---

**Madalena Benazzi Meotti; Greice Castela Torrentes; Luana Rodrigues de Souza Oliveira**

**Tecnologia combina com sala de aula: aplicativos para professores experimentarem nas aulas de línguas. Vol. 3.** São Carlos: Pedro & João Editores, 2023. 137p. 16 x 23 cm.

**ISBN: 978-65-265-0365-2 [Digital]**

1. Tecnologias. 2. Sala de aula. 3. Aplicativos. 4. Ensino de línguas. I. Título.

---

CDD – 370

**Capa:** Petricor Design

**Ficha Catalográfica:** Hélio Márcio Pajeú – CRB - 8-8828

**Revisão textual:** Greice Castela Torrentes

**Diagramação:** Diany Akiko Lee

**Editores:** Pedro Amaro de Moura Brito & João Rodrigo de Moura Brito

**Conselho Científico da Pedro & João Editores:**

Augusto Ponzio (Bari/Itália); João Wanderley Geraldi (Unicamp/Brasil); Hélio Márcio Pajeú (UFPE/Brasil); Maria Isabel de Moura (UFSCar/Brasil); Maria da Piedade Resende da Costa (UFSCar/Brasil); Valdemir Miotello (UFSCar/Brasil); Ana Cláudia Bortolozzi (UNESP/Bauru/Brasil); Mariangela Lima de Almeida (UFES/Brasil); José Kuiava (UNIOESTE/Brasil); Marisol Barenco de Mello (UFF/Brasil); Camila Caracelli Scherma (UFFS/Brasil); Luís Fernando Soares Zuin (USP/Brasil).



**Pedro & João Editores**

[www.pedroejoaoeditores.com.br](http://www.pedroejoaoeditores.com.br)

13568-878 – São Carlos – SP

2023

# SUMÁRIO

<b>PREFÁCIO</b>	<b>9</b>
Julia Cristina Granetto Moreira	
<b>APRESENTAÇÃO</b>	<b>11</b>
Greice Castela Torrentes	
Luana Rodrigues de Souza Oliveira	
Madalena Benazzi Meotti	
<b>1. CRIADOR DE TEXTOS DE DIVERSOS GÊNEROS</b>	<b>13</b>
<i>Aplicativo Genially</i>	16
<i>Aplicativo Wepik</i>	20
Sugestões de atividades – Genially e Wepik	22
<b>2. CRIADOR DE PROJETOS INTERDISCIPLINARES</b>	<b>25</b>
<i>Aplicativo Google Arts &amp; Culture</i>	27
Sugestões de atividades - Google Arts & Culture	29
<b>3. CRIADOR DE GRUPOS DE LEITURA SOCIALIZADA</b>	<b>31</b>
<i>Aplicativo Perusall</i>	33
Sugestões de atividades Perusall	35
<b>4. CRIADOR DE VÍDEOS ANIMADOS</b>	<b>39</b>
<i>Aplicativo Animaker</i>	41
Sugestões de atividades – Animaker	43
<b>5. ELABORADOR DE APRESENTAÇÕES E GRAVADOR DE VIDEOAULA</b>	<b>45</b>
<i>Aplicativo PowerPoint</i>	47
<i>Aplicativo OBS Studio</i>	49

Sugestões de atividades - PowerPoint e OBS Studio	51
<i>Aplicativo Emaze</i>	52
Sugestões de atividades – Emaze	55
<b>6. CRIADOR E EDITOR DE VÍDEO PARA INTERAÇÃO NO PRÓPRIO APLICATIVO</b>	<b>57</b>
<i>Aplicativo Flipgrid</i>	59
Sugestões de atividades – Flipgrid	61
<b>7. CRIADOR DE VÍDEOS</b>	<b>63</b>
<i>Aplicativo Clipchamp</i>	65
Sugestões de atividades Clipchamp	67
<i>Aplicativo Wideo</i>	69
Sugestões de atividades Wideo	71
<b>8. GRAVADOR E DIVULGADOR DE PODCAST</b>	<b>73</b>
<i>Aplicativo Anchor</i>	75
<i>Aplicativo Spreack Podcast Studio</i>	77
Sugestões de atividades – Anchor e Spreack Podcast Studio	80
<b>9. GERADOR DE QR CODE</b>	<b>81</b>
<i>Aplicativo QR Code Fácil</i>	83
Sugestões de atividades - QR Code Fácil	85
<b>10. CRIADOR E DISPONIBILIZADOR DE FLASHCARDS</b>	<b>87</b>
<i>Aplicativo Cram</i>	89
Sugestões de atividades Cram	91
<i>Aplicativo Brainscape</i>	93
Sugestões de atividades Brainscape	95
<b>11. CRIADOR DE ATIVIDADES LÚDICAS INTERATIVAS</b>	<b>97</b>
<i>Aplicativo Gimkit</i>	100

Sugestões de atividades Gimkit	102
<i>Aplicativo Wordwall</i>	104
Sugestões de atividades – Wordwall	107
<b>12. CRIADOR DE ATIVIDADES COM FEEDBACK EM TEMPO REAL</b>	<b>109</b>
<i>Aplicativo Polleverywhere</i>	112
Sugestões de atividades Polleverywhere	114
<i>Aplicativo Edform</i>	116
Sugestões de atividades Edform	119
<b>13. CRIADOR DE AULAS INTERATIVAS</b>	<b>121</b>
<i>Aplicativo Ted Ed</i>	123
Sugestões de atividades Ted Ed	125
<b>14. CRIADOR DE MAPA MENTAL E/OU CONCEITUAL E FLUXOGRAMA</b>	<b>127</b>
<i>Aplicativo Lucidspark</i>	129
Sugestões de atividades – Lucidspark	131
<i>Aplicativo Creately</i>	132
Sugestões de atividades – Creately	134
<b>SOBRE AS AUTORAS</b>	<b>135</b>
<b>SOBRE A PREFACIADORA</b>	<b>137</b>



## PREFÁCIO

O livro *Tecnologia combina com sala de aula: aplicativos para professores experimentarem nas aulas de línguas*, conhece agora seu terceiro volume, escrito pelas autoras Greice Castela Torrentes, Luana Rodrigues de Souza Oliveira e Madalena Benazzi Meotti, presenteia-nos com um apanhado de aplicativos digitais cuidadosamente selecionados pelas autoras com sugestões de como aplicá-los em sala de aula. Uma temática pertinente e de acordo com as necessidades de atualizações, no que compete ao uso de tecnologias digitais nos ambientes escolares.

Ao encontro destas necessidades, diversos estudos já nos permitem constatar que a mera presença de computadores nas escolas e salas de aula não significa, por si mesma, nenhuma mudança pedagógica se não são introduzidas, ao mesmo tempo, ideias, plataformas adequadas e o modo de conceber o ensinar e o aprender. E é esta a proposta maior da obra: apresentar ideias e sugestões de como trabalhar com determinados aplicativos em aulas de línguas.

O livro que tive o privilégio de ler e que tento repensar e refletir com calma, pois professora entusiasmada com as tecnologias aliadas ao ensino que sou, a vontade era enquanto a leitura fluía já ir navegando no ciberespaço e em cada aplicativo citado, experimentar o farto conhecimento apresentado pelas autoras, já pensando em maneiras de adaptar e utilizar em minhas aulas, nas disciplinas que ministro de língua espanhola, formação de professores e linguagens digitais.

As autoras brindam o leitor com um conteúdo que permite aprofundar o conhecimento sobre como incorporar aplicativos digitais no ensino de línguas, agregando valor ao desenvolvimento das práticas, como também apresenta diversos objetos digitais de ensino e aprendizagem (ODEA), uma produção que valoriza a criatividade, a inventividade e a criticidade das pesquisadoras.

O livro que tens em mãos desde minha perspectiva se apresenta como uma proposta prática para aqueles que estão na tarefa de ensinar uma língua materna ou estrangeira. Trazendo sugestões não apenas de como usar, de forma técnica um determinado aplicativo, a partir do levantamento das autoras, mas refletir juntamente a respeito dos aspectos transversais, interdisciplinares, valorizando as práticas colaborativas, o compartilhamento e o uso de redes sociais.

Destaco a preocupação das pesquisadoras na escolha dos aplicativos, sendo de fácil acesso quanto a linguagem, a gratuidade, a adaptação, a socialização, o compartilhamento, a visualização, a customização, a escrita colaborativa e que contemplam diversos níveis de ensino.

É um livro desejado de ler não apenas quando já se leva tempo como docente de língua materna ou estrangeira, com a finalidade de atualização, mas também para futuros professores em contexto de formação, apoiando em práticas pedagógicas, favorecendo e auxiliando a planejar situações de aprendizagem de forma significativa. Espero que as vozes e os olhares das professoras pesquisadoras registrados neste material possam instigar a busca, de modo a inspirar novas experiências, criações e reflexões sobre o ensino de línguas.

Assim, cabe-me parabenizar a iniciativa das autoras na publicação do livro e o trabalho realizado no projeto de pesquisa “Aplicativos para ensino de línguas: descrição, análise e sugestões de utilização na educação básica e na formação docente”, que representa o desejo de socializar boas práticas, repletas de experiências com sentido e possibilidades. Para todo aquele que está empenhado para uma educação à altura do nosso tempo, desejo uma boa leitura!

**Julia Cristina Granetto Moreira**

Professora da Universidade Federal da Integração  
Latino-Americana (UNILA)

## APRESENTAÇÃO

Chegamos ao volume 3 da coleção **Tecnologia combina com sala de aula: aplicativos para professores experimentarem nas aulas de línguas**. Este projeto teve início em 2021, com o volume 1, publicado por Greice Castela Torrentes e Cristina de Souza Vergnano-Junger. Em 2023, foi publicado o volume 2, uma pesquisa realizada por Madalena Benazzi Meotti e Greice Castela Torrentes, e este volume 3, que é uma parceria entre Madalena Benazzi Meotti, Greice Castela Torrentes e Luana Rodrigues de Souza Oliveira. As investigações que deram origem à obra se inserem no projeto de pesquisa “Aplicativos para ensino de línguas: descrição, análise e sugestões de utilização na educação básica e na formação docente” de Torrentes, no pós-doutorado de Meotti e no Doutorado de Oliveira, que estão sendo desenvolvidos no programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL) da Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste) e no grupo de pesquisa Linguagem, Cultura e Ensino.

Na coleção em que este e-book faz parte, realizamos um levantamento de aplicativos que permitem a elaboração de objetos digitais de ensino e aprendizagem (ODEA) e que podem ser utilizados no ensino de língua portuguesa e estrangeira, para Ensino Fundamental e Ensino Médio. Realizamos o agrupamento destes em categorias gerais, descrevemos cada aplicativo e elaboramos sugestões de encaminhamentos didático-pedagógicos para cada um deles. Utilizamos os mesmos três tipos de quadros elaborados na pesquisa anterior e propomos descrição e possibilidades de propostas pedagógicas para outros 23 aplicativos que não necessariamente foram criados especificamente para ensino de línguas, mas que podem ser utilizados para esta finalidade. Todos os aplicativos descritos são gratuitos em todo ou em grande parte, a fim de tornar acessível seu uso pelos professores.

A obra está organizada de modo a apresentar, nos quadros gerais (em azul), um agrupamento de aplicativos que se encaixam em uma das 14 categorias elencadas. Nos quadros específicos (em verde), descrevemos detalhadamente cada um dos 23 aplicativos selecionados. Por fim, nos quadros de sugestões de atividades (em laranja), indicamos algumas sugestões de possibilidades pedagógicas para cada aplicativo descrito anteriormente. A organização em quadros, por categoria e por aplicativo, auxilia na localização e visualização das informações pelos docentes e as sugestões servem para que os professores tenham um ponto de partida de como e para que utilizar esses recursos, para a partir disso ter novas ideias e adaptá-los a seus alunos e aos conteúdos ministrados em suas turmas. Sabemos que não esgotamos as possibilidades que estão disponíveis na *Internet* e nem pretendemos dar receitas aos docentes, mas indicar algumas sugestões de como dinamizar as aulas por meio do uso com fins pedagógicos de aplicativos nas aulas de línguas.

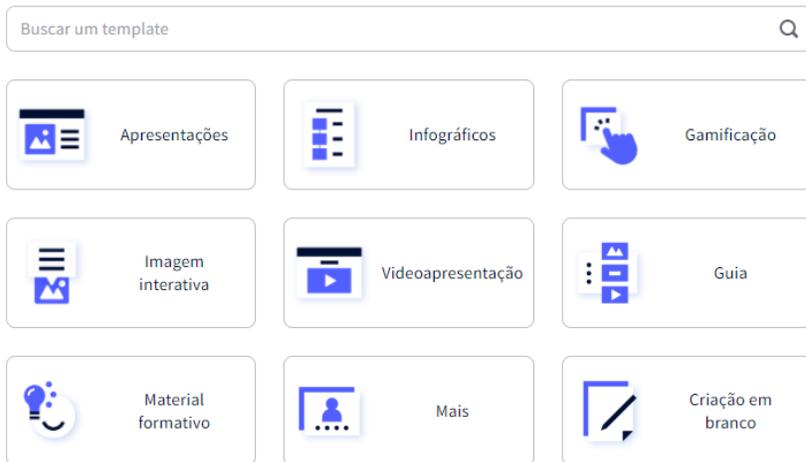
Almejamos contribuir para que cada vez mais professores conheçam e insiram aplicativos em suas aulas com objetivos definidos a fim de contribuir para os processos de ensino e aprendizagem.

**Greice Castela Torrentes**  
**Luana Rodrigues de Souza Oliveira**  
**Madalena Benazzi Meotti**

## **1. CRIADOR DE TEXTOS DE DIVERSOS GÊNEROS**

<b>Tipo:</b>	<b>CRIADOR DE TEXTOS DE DIVERSOS GÊNEROS</b>
<b>Breve descrição:</b>	Aplicativos que permitem criar textos a partir de vários designs/formatos e imagens disponíveis.
<b>Apps:</b>	GENIALLY; WEPIK
<b>Possibilidades pedagógicas:</b>	Produção textual, pelos alunos, de textos de diversos gêneros do discurso como infográfico, apresentação interativa, cartaz, charge, imagem interativa, vídeo apresentação, entre outros. Elaboração de atividades gamificadas. Socialização dos textos criados, em redes sociais, a fim de serem lidos e comentados. Elaboração de encartes, pelos professores, a fim de apresentar o vocabulário de maneira contextualizada aos alunos.
<b>Adequado para:</b>	( x ) Ensino Fundamental I. ( x ) Ensino Fundamental II. ( x ) Ensino Médio. ( x ) Ensino Superior. ( x ) Professores.
<b>Observação:</b>	Apresenta facilidade de utilização. Para alunos do Ensino Fundamental I, sugere-se a utilização de atividades elaboradas pelo docente. Para os demais níveis de ensino, os estudantes podem produzir no aplicativo.

**Figura 01 – Atividades disponíveis no Genially**  
**O que você pode criar com Genially**



Fonte: *Print* do aplicativo

<b>Programa:</b>	GENIALLY 
<b>Site:</b>	<a href="https://app.genial.ly/">https://app.genial.ly/</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	( ) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . ( x ) Não.
<b>Idioma:</b>	Inglês, espanhol ou francês. É possível traduzir para o português usando o navegador <i>Google Chrome</i> .
<b>Custo:</b>	( x ) Gratuito. ( x ) Pago. Há a parte paga e a gratuita.
<b>Links para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=qp0hyfANaJo">https://www.youtube.com/watch?v=qp0hyfANaJo</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Dzjk3OqJdUo">https://www.youtube.com/watch?v=Dzjk3OqJdUo</a> Estes dois links de tutoriais abordam exemplos diferentes de utilização.
<b>Idioma do tutorial:</b>	Português.
<b>Nível de dificuldade:</b>	( x ) Fácil. ( ) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Permite customizar as diferentes atividades a partir dos <i>templates</i> disponíveis, bem como criar atividades novas no modelo em branco. Permite incluir ícones interativos, texto escrito, imagens e áudios nas diferentes atividades disponíveis no aplicativo. É possível gravar áudio diretamente no aplicativo ou baixá-lo do computador do usuário. Não possibilita a inclusão de vídeos.

<b>Armazenamento da produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.
<b>Download da produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Disponível somente na parte paga do aplicativo.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Compartilhamento:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Cada atividade gera um <i>link</i> para compartilhamento por meio de redes sociais e permite o envio por e-mail. Possibilita inserir a atividade em um <i>site</i> por meio de <i>iframe</i> ( <i>link</i> específico).
<b>Visualização:</b>	( x ) Pública. ( x ) Restrita. A opção de modo restrito da atividade só está disponível na parte paga do aplicativo.
<b>Permite comentar a produção:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Permite imprimir:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Banco de imagens:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Possui banco de imagens, <i>gifs</i> , cenários, mapas, gráficos, formas e outros ícones. Também permite inserir imagens salvas no computador do usuário ou buscá-las diretamente na <i>internet</i> .
<b>Permite editar:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.
<b>Observação:</b>	É um aplicativo que permite criar conteúdos interativos que podem ser compartilhados em redes sociais. Oferece recursos como: infográficos, <i>banners</i> , <i>posts</i> , apresentações de vídeo, animações interativas, guias, projetos de gamificação, vídeo apresentação,

imagens interativas, entre outros. Necessita de *login* e senha.

Figuras 02 e 3 – Atividade gamificada produzida no *Genially*



Fonte: Elaborado pelas autoras

**Figura 04** – *Post* criado no *Genially*



Fonte: Elaborado pelas autoras

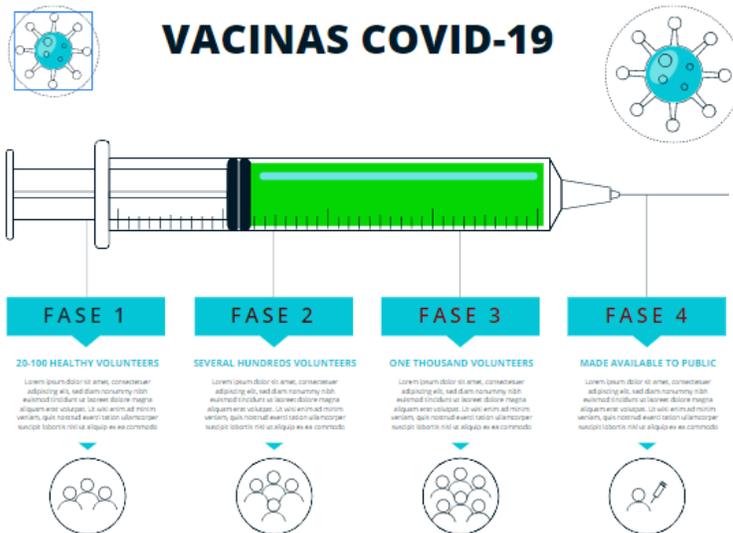
<b>Programa:</b>	WEPIK 
<b>Site:</b>	<a href="https://wepik.com/">https://wepik.com/</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	( x ) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . ( ) Não.
<b>Idioma:</b>	Inglês. É possível traduzir para o português usando o navegador <i>Google Chrome</i> .
<b>Custo:</b>	( x ) Gratuito. ( ) Pago.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=vcUtH4zgCdU">https://www.youtube.com/watch?v=vcUtH4zgCdU</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Português.
<b>Nível de dificuldade:</b>	( x ) Fácil. ( ) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Permite a criação de textos de diferentes gêneros a partir de <i>templates</i> prontos ou da elaboração de um totalmente novo.
<b>Armazenamento da produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. As atividades ficam armazenadas no próprio aplicativo.
<b>Download da produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. As produções elaboradas podem ser baixadas em formato PNG, JPG ou PDF.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Compartilhamento:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Após serem baixadas as produções podem ser compartilhadas nas redes sociais e/ou enviadas por <i>e-mail</i> .
<b>Visualização:</b>	( ) Pública. ( x ) Restrita.
<b>Permite comentar a produção:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.

<b>Permite imprimir:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.
<b>Banco de imagens:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Possui banco de imagens, <i>gifs</i> , cenários, mapas, gráficos, formas e outros ícones. As imagens disponíveis possuem palhetas de cores para serem modificadas. É possível inserir imagens salvas no computador do usuário. Não permite inserir vídeos.
<b>Permite editar:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.
<b>Observação:</b>	É um aplicativo que permite criar inúmeros gêneros do discurso (infográfico, currículo, <i>card</i> , <i>banner</i> , certificado, crachá, calendário, entre outros). Necessita de <i>login</i> e senha.

Sugestões de atividades – GENIALLY e WEPIK		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Gamificação de conteúdo para jogos individuais e/ou em grupos.	Criar atividades gamificadas sobre diferentes conteúdos trabalhados em sala de aula, tanto em língua portuguesa como em língua estrangeira, para serem compartilhadas com os estudantes.	Compreensão leitora; Alfabetização; Aquisição de língua estrangeira; Ortografia; Entre outros conteúdos.
Apresentações animadas.	Criar apresentações animadas sobre conteúdos trabalhados em sala de aula.	Diferentes conteúdos.
Produção de imagem interativa.	Produzir uma imagem interativa sobre conteúdo trabalhado em sala de aula e solicitar que os estudantes realizem a apresentação utilizando-a.	Diferentes conteúdos.
Produção de infográfico.	Produzir infográficos a partir de conteúdos trabalhados em sala de aula e compartilhá-los com os demais alunos.	Diferentes conteúdos.
Produção de biografia e/ou autobiografia.	Produzir biografia e/ou autobiografia por meio de vídeo apresentação e compartilhamento com os demais estudantes.	Gênero do discurso: biografia e/ou autobiografia; Produção textual;

		Multimodalidade.
Produção de anúncio publicitário e/ou campanhas de comunidade.	Produzir anúncio publicitário sobre eventos e/ou campanhas de comunidade sobre vacinação, dengue, entre outros assuntos, para compartilhar nas redes sociais.	Gênero discursivo: anúncio publicitário e/ou campanha de comunidade; Produção de texto; Multimodalidade.
Produção de <i>post</i> .	Produzir <i>post</i> sobre diferentes temas abordados em sala para compartilhar nas redes sociais.	Gênero discursivo: <i>post</i> ; Produção de texto; Multimodalidade.

Figura 05 – Infográfico produzido no Wepik



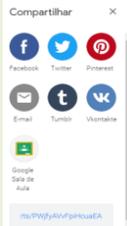
Fonte: Elaborado pelas autoras



## **2. CRIADOR DE PROJÉTOS INTERDISCIPLINARES**

<b>Tipo:</b>	<b>CRIADOR DE PROJETOS INTERDISCIPLINARES</b>
<b>Breve descrição:</b>	Permite a elaboração de atividades envolvendo diferentes disciplinas.
<b>Apps:</b>	GOOGLE ARTS & CULTURE.
<b>Possibilidades pedagógicas:</b>	Permite visitar de forma virtual galerias, visualizar obras de arte e arquitetônicas; É possível criar coleções de obras de arte; Possui atividades interativas e disponibiliza áudios e vídeos.
<b>Adequado para:</b>	( x ) Ensino Fundamental I. ( x ) Ensino Fundamental II. ( x ) Ensino Médio. ( x ) Ensino Superior. ( x ) Professores.
<b>Observação:</b>	Para os alunos do Ensino Fundamental I, sugere-se que o professor guie a visita ao aplicativo inicialmente.

<b>Programa:</b>	<b>GOOGLE ARTS &amp; CULTURE</b> Google Arts & Culture
<b>Site:</b>	<a href="https://artsandculture.google.com/">https://artsandculture.google.com/</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	( x ) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> ( ) Não.
<b>Idioma:</b>	Inglês. Permite a tradução com opção no próprio aplicativo.
<b>Custo:</b>	( x ) Gratuito. ( ) Pago.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=JFNrEt vOBjI">https://www.youtube.com/watch?v=JFNrEt vOBjI</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Português.
<b>Nível de dificuldade:</b>	( x ) Fácil. ( ) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.
<b>Armazenamento da produção:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Download da produção:</b>	( x ) Sim. ( x ) Não. Algumas atividades realizadas no aplicativo podem ser baixadas.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Compartilhamento:</b>	( x ) Sim. ( x ) Não. Algumas atividades realizadas no aplicativo podem ser compartilhadas.
<b>Visualização:</b>	( x ) Pública. ( ) Restrita.



<b>Permite comentar a produção:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Permite imprimir:</b>	( x ) Sim. ( x ) Não. Algumas atividades realizadas no aplicativo podem ser impressas.
<b>Permite editar:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Banco de imagens:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.
<b>Observação:</b>	É um aplicativo gratuito desenvolvido pelo Google para <i>Android</i> e <i>iPhone</i> . É um conjunto de ferramentas que permite visita virtual a galerias, visualização de obras de arte e arquitetônicas, criação de coleções de obras de arte, disponibiliza áudios, vídeos e atividades interativas. É um aplicativo gratuito e não é necessário <i>login</i> e senha, basta abrir a aplicação para começar a navegar pelas obras. O primeiro acesso será em inglês, mas é possível ajustar a linguagem para o português.

**Figura 06** – Página inicial do aplicativo



Fonte: *Print* do aplicativo *Google Arts & Culture*

Sugestões de atividades - <i>GOOGLE ARTS &amp; CULTURE</i>		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Pesquisa/ Produção textual.	Ampliar o conhecimento dos alunos sobre alguma obra de arte e/ou artista, por meio app <i>Google Art &amp; Culture</i> . Os alunos podem realizar um projeto interdisciplinar.	Interdisciplinaridade com Artes.  Compreensão leitora.  Produção textual.
Viagem virtual / Visualização de museus.	Visitar on-line museus de diversos lugares do mundo para conhecer as exposições e arquiteturas.	Interdisciplinaridade com Artes.  Compreensão leitora.

		Produção textual.
Literatura e Artes.	Selecionar obras de arte do modernismo para análise dos elementos característicos.	Literatura; Compreensão leitora; Produção textual.
Língua inglesa.	Jogar no aplicativo, em inglês, palavras cruzadas, palavras cruzadas visuais, o que veio primeiro..., entre outros.	Compreensão leitora; Léxico em inglês.
Introdução de sequência básica*.	Utilizar os jogos no aplicativo: <i>pintar a música</i> e <i>colorir a arte</i> para introduzir uma sequência básica com o gênero multissemiótico a partir dos Minicontos Coloridos, de Marcelo Spalding (disponível em: <a href="http://www.literaturadigital.com.br/">http://www.literaturadigital.com.br/</a> ).	Compreensão leitora; Multimodalidade; Interdisciplinaridade com Artes.
Musicalização.	Utilizar os jogos que envolvem músicas, disponíveis no aplicativo, para trabalhar com musicalização.	Artes; Ritmo; Tom.

\***Sequência Básica** é uma metodologia para o letramento literário, proposta por Rildo Cosson. Essa metodologia compreende quatro etapas: motivação, introdução, leitura e interpretação. Para saber mais, leia: COSSON, Rildo. *Letramento Literário: Teoria e prática*. Ed. Contexto, SP, 2006.

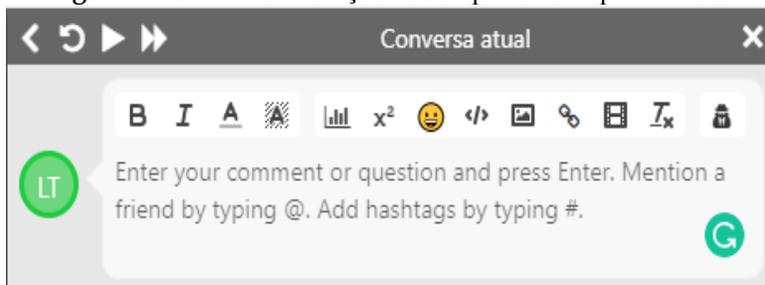
### **3. CRIADOR DE GRUPOS DE LEITURA SOCIALIZADA**

<b>Tipo:</b>	<b>CRIADOR DE GRUPOS DE LEITURA SOCIALIZADA</b>
<b>Breve descrição:</b>	Permite a elaboração de atividades envolvendo diferentes disciplinas com a leitura de textos socializada.
<b>Apps:</b>	PERUSALL
<b>Possibilidades pedagógicas:</b>	<p>Leitura socializada de textos, criação de atividade por meio da socialização de textos;</p> <p>Armazenagem de textos e materiais de leitura da disciplina;</p> <p>Criação de grupos de leitura;</p> <p>Interação entre alunos e professor por meio de perguntas e respostas a respeito da leitura em questão;</p> <p>Criação de quizzes com diferentes formatos (múltipla escolha, resposta curta, expressão matemática, entrada numérica);</p> <p>Criação de atividades de leitura para avaliação com atribuição de notas e correção automática.</p>
<b>Adequado para:</b>	<input type="checkbox"/> Ensino Fundamental I. <input checked="" type="checkbox"/> Ensino Fundamental II. <input checked="" type="checkbox"/> Ensino Médio. <input checked="" type="checkbox"/> Ensino Superior. <input checked="" type="checkbox"/> Professores.
<b>Observação:</b>	Para os alunos do Ensino Fundamental II, sugere-se que o professor guie a visita ao aplicativo inicialmente.

<b>Programa:</b>	PERUSALL 
<b>Site:</b>	<a href="https://app.perusall.com/">https://app.perusall.com/</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	( ) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . (x) Não.
<b>Idioma:</b>	Português, inglês, espanhol, entre outras línguas.
<b>Custo:</b>	(x) Gratuito. ( ) Pago.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://support.perusall.com/hc/en-us">https://support.perusall.com/hc/en-us</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Inglês.
<b>Nível de dificuldade:</b>	( ) Fácil. (x) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Armazenamento da produção:</b>	(x) Sim. ( ) Não. No próprio <i>site</i> , na turma cadastrada, visível para o professor e para os alunos que estão no grupo. O professor tem a opção de compartilhar com todos os integrantes ou selecionar individualmente.
<b>Download da produção:</b>	(x) Sim. ( ) Não. É possível fazer o <i>download</i> do arquivo no formato que ele foi carregado na página: Imagem, PDF, EPUB ou <i>Word</i> . O estudante só poderá fazer o <i>download</i> do arquivo se o professor autorizar no carregamento da atividade.
<b>Escrita colaborativa:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Acontece por meio do compartilhamento da atividade pelo professor. Todos os indivíduos que têm acesso ao documento

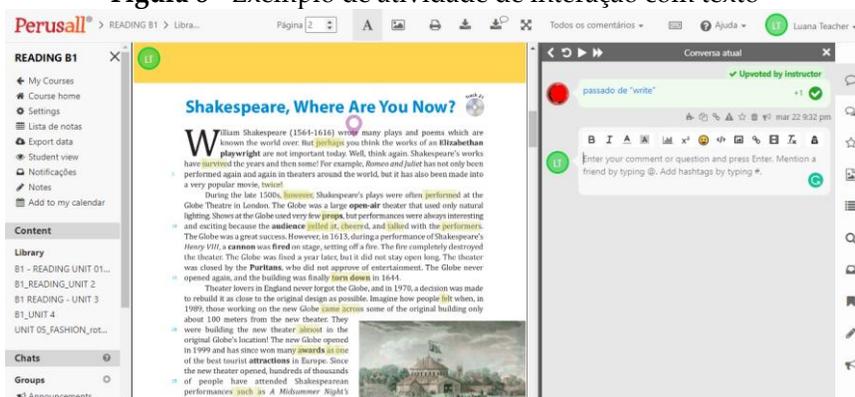
	poderão interagir com os outros integrantes do grupo.
<b>Compartilhamen to:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Só o professor pode compartilhar as atividades com os alunos, os que estão cadastrados na turma e autorizados pelo professor poderão ver e interagir com os outros integrantes do grupo de leitura.
<b>Visualização:</b>	( ) Pública. (x) Restrita.
<b>Permite comentar a produção:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Todos os indivíduos que têm acesso ao documento poderão interagir com os outros integrantes do grupo.
<b>Permite imprimir:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Se o professor selecionar esta opção, os estudantes poderão imprimir ou fazer o <i>download</i> do arquivo.
<b>Banco de imagens:</b>	( ) Sim. (x) Não. É possível carregar imagens salvas no computador do usuário apenas.
<b>Permite editar:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Todos os usuários podem editar suas respostas.
<b>Observação:</b>	Apenas usuários cadastrados e autorizados poderão participar das turmas e atividades. O cadastro é feito por meio de <i>login</i> e senha.

Figura 7 - Caixa de interação nos arquivos compartilhados



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 8 - Exemplo de atividade de interação com texto



Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades -PERUSALL		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Leitura e compreensão de textos	Avaliar a leitura e compreensão de textos por meio de leitura compartilhada.	Qualquer conteúdo; Compreensão leitora.
Elaboração de perguntas e respostas	Produzir, em pequenos grupos, questões para serem respondidas por outros grupos.	Qualquer conteúdo; Compreensão leitora.

Discussão	Avaliar a capacidade de argumentação dos alunos ao interpretar e responder questões.	Qualquer conteúdo.
Argumentação	Propiciar situações de aprendizagem para argumentação, possibilitando que os estudantes refutem ou concordem apresentando argumentos presentes no texto.	Argumentação.
Leitura e compreensão em língua estrangeira ou materna	Pesquisar termos e expressões em língua estrangeira ou portuguesa.	Vocabulário; Expressões.
Pictionary	Encontrar imagens que representem palavras ou ideias do texto em estudo.	Qualquer conteúdo;  Qualquer gênero discursivo;  Vocabulário em língua estrangeira ou materna.

**Figura 9 - Exemplo de atividade de elaboração de perguntas e respostas**

Fonte: Elaborado pelas autoras

**Figura 10 - Exemplo de atividade de Leitura e compreensão**

Fonte: Elaborado pelas autoras

**Figura 11 - Exemplo de atividade - Pictionary**

Fonte: Elaborado pelas autoras



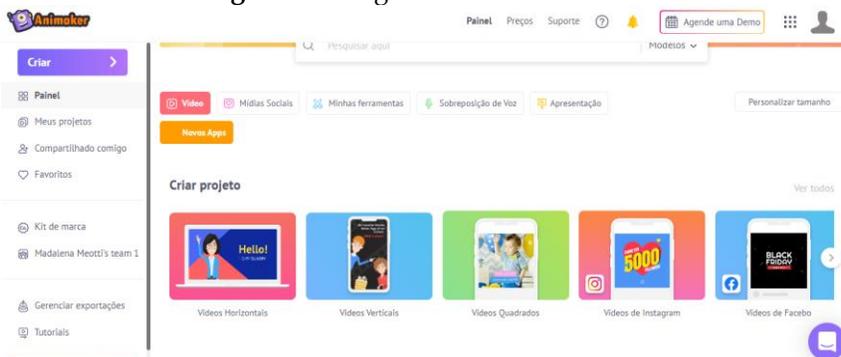
## **4. CRIADOR DE VÍDEOS ANIMADOS**

<b>Tipo:</b>	<b>CRIADOR DE VÍDEOS ANIMADOS</b>
<b>Breve descrição:</b>	Aplicativo que permite criar vídeos animados utilizando diversas imagens, vídeos e músicas.
<b>Apps:</b>	ANIMAKER.
<b>Possibilidades pedagógicas:</b>	Produção de vídeos animados com várias temáticas e finalidades; Produção de diferentes gêneros do discurso; Explorar a multimodalidade.
<b>Adequado para:</b>	( ) Ensino Fundamental I. ( ) Ensino Fundamental II. ( x ) Ensino Médio. ( x ) Ensino Superior. ( x ) Professores.
<b>Observação:</b>	A princípio, sugere-se explorar o aplicativo com os alunos, principalmente, no caso do Ensino Fundamental, preferencialmente, editando os já prontos, para depois iniciar a produção própria.

<b>Programa:</b>	ANIMAKER 
<b>Site:</b>	<a href="https://www.animaker.co/">https://www.animaker.co/</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	( x ) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . ( ) Não.
<b>Idioma:</b>	Português.
<b>Custo:</b>	( x ) Gratuito. ( x ) Pago. Há a parte gratuita e a paga.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=_BPuX X0CKfo">https://www.youtube.com/watch?v=_BPuX X0CKfo</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Português.
<b>Nível de dificuldade:</b>	( ) Fácil. ( x ) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. É possível escolher entre diferentes estilos de edição de vídeos já prontos. Há opções de imagens, vídeos, cenários e inserção de texto. Possibilita utilizar imagens, vídeos e áudios e fazer a gravação de voz. Também permite adicionar cenas, escolher o efeito de transição entre estas e o tempo de cada uma.
<b>Armazenamento da produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Na própria conta do aplicativo.
<b>Download da produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. O vídeo produzido pode ser baixado em formato MP4.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Permite convidar membros para comporem a equipe do usuário, por meio de convite via <i>e-mail</i> .
<b>Compartilhamento:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.

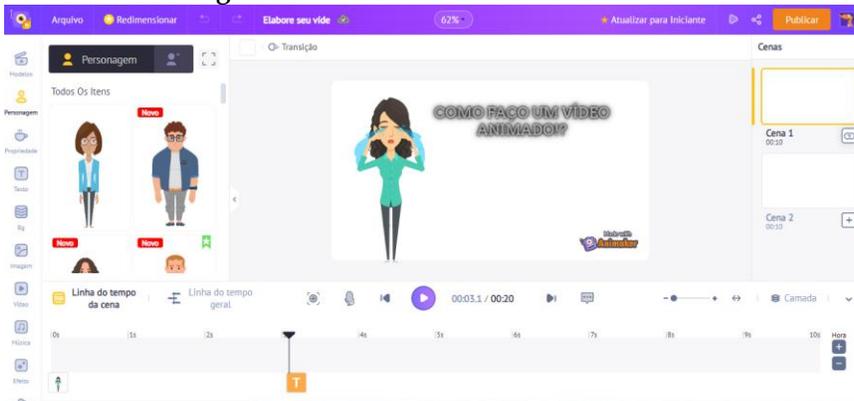
	Diretamente nas redes sociais ou por meio de <i>link</i> gerado.
<b>Visualização:</b>	( x ) Pública. ( x ) Restrita. A visualização é restrita se o <i>link</i> for compartilhado de forma restrita, mas se torna pública se a produção for publicada nas redes sociais.
<b>Permite comentar a produção:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Permite imprimir:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Permite editar:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.
<b>Banco de imagens:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Disponibiliza um banco de imagens, vídeos e músicas. Permite a inserção de imagens salvas no computador do usuário.
<b>Observação:</b>	<i>Animaker</i> é um <i>software</i> de animação de vídeo que possibilita a criação de diferentes projetos. Permite aos usuários criarem vídeos animados usando personagens e modelos pré-construídos e elaborarem seu avatar personalizado.

Figura 12 – Página inicial do *Animaker*



Fonte: *Print* do aplicativo.

**Figura 13 – Vídeo elaborado no *Animaker***



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Sugestões de atividades -ANIMAKER		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Produção textual de anúncio publicitário e/ou campanha de comunidade.	Criar um anúncio publicitário e/ou campanha de comunidade sobre temas trabalhados nas aulas.	Gênero discursivo – anúncio publicitário e/ou campanha de comunidade; Produção de texto.
Produção de vídeo animado.	Criar vídeo animado sobre dicas de ortografia para ser publicado nas redes sociais.	Produção de texto; Ortografia.
Produção de vídeo animado de narrativa própria criada e/ou reconto de histórias.	Elaborar um vídeo animado sobre uma narrativa própria inventada e/ou reconto de história e acrescentar a narração da mesma no vídeo animado.	Produção de texto; Diferentes gêneros narrativos; Elementos das narrativas.

Produção de história em quadrinho.	Elaborar uma HQ, utilizando o formato de vídeo animado para publicação nas redes sociais.	Produção de texto; Multimodalidade; Gênero discursivo história em quadrinho.
Vídeo animado de atividade e/ou evento da escola.	Criar vídeo animado para divulgar atividade e/ou evento que a escola fará para ser compartilhado nas redes sociais.	Produção de texto; Multimodalidade.
Produção de biodata	Elaborar vídeo animado com informações pessoais de cada aluno.	Produção de texto; Gênero discursivo biodata.

**5. ELABORADOR DE APRESENTAÇÕES E  
GRAVADOR DE VIDEOAULA ON-LINE**

<b>Tipo:</b>	<b>ELABORADOR DE APRESENTAÇÕES E GRAVAÇÃO DE VIDEOAULA ON-LINE</b>
<b>Breve descrição:</b>	Aplicativos que permitem criar apresentações de slides on-line, animações e gravação.
<b>Apps:</b>	POWERPOINT, OBS STUDIO e EMAZE.
<b>Possibilidades pedagógicas:</b>	<p>POWER POINT e EMAZE:</p> <p>Criação de apresentações de <i>slides</i> com inserção de <i>links</i> internos e externos, textos verbais e não verbais, áudio e animações.</p> <p>Apresentação de trabalhos pelos estudantes.</p> <p>Apresentação para aulas expositiva dos docentes.</p> <p>Elaboração de <i>slides</i> de histórias, pelos professores.</p> <p>Inserção de atividades utilizando <i>hiperlinks</i> para atividades elaboradas em outros programas.</p> <p>POWER POINT E OBS STUDIO: Elaboração de videoaulas.</p>
<b>Adequado para:</b>	<p>( ) Ensino Fundamental I.</p> <p>( x ) Ensino Fundamental II.</p> <p>( x ) Ensino Médio.</p> <p>( x ) Ensino Superior.</p> <p>( x ) Professores.</p>
<b>Observação:</b>	Alunos do Ensino Fundamental I podem ler/assistir as apresentações e os outros níveis de ensino conseguem criá-las.

<b>Programa:</b>	<b>POWERPOINT</b> 
<b>Site:</b>	O <i>PowerPoint</i> faz parte do pacote <i>Microsoft Office</i> .
<b>Aplicativo para download:</b>	( x ) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> . ( ) Não.
<b>Idioma:</b>	Português
<b>Custo:</b>	( x ) Gratuito. ( ) Pago.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=JCC3YkugDcQ">https://www.youtube.com/watch?v=JCC3YkugDcQ</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Português
<b>Nível de dificuldade:</b>	( ) Fácil. ( x ) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. É possível inserir transições e animações, imagens, fotos, vídeos, <i>gifs</i> , texto.
<b>Armazenamento da produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. No próprio computador.
<b>Download da produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Permite baixar no formato PPT, MP4 (caso use o gravador de tela do <i>PowerPoint</i> ), PDF, JPG e PNG.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Compartilhamento:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Por meio do envio do arquivo baixado no computador, podendo ser por <i>e-mail</i> , redes sociais.
<b>Visualização:</b>	( ) Pública. ( x ) Restrita.
<b>Permite comentar a produção:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Permite imprimir:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.

<b>Permite editar:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.
<b>Banco de imagens:</b>	( ) Sim. ( x ) Não. É possível inserir imagens, vídeos, gifs, do próprio computador ou direto da <i>internet</i> .
<b>Observação:</b>	A versão do <i>Windows</i> também funciona no <i>Linux</i> através da compatibilidade <i>Wine</i> e possui uma versão para <i>smartphones</i> . O <i>PowerPoint</i> faz parte de um pacote chamado <i>Microsoft Office</i> . O <i>Power Point</i> também possibilita a criação de animações.

**Figura 14** – Possibilidade de gravar videoaula no *Power Point*

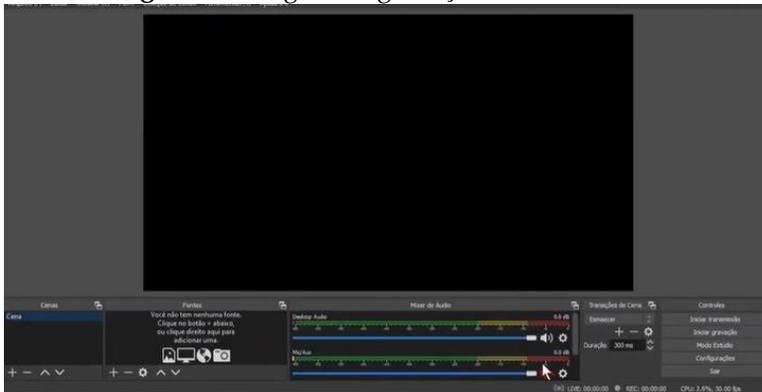


Fonte: Elaborado pelas autoras

<b>Programa:</b>	OBS STUDIO 
<b>Site:</b>	<a href="https://obsproject.com/pt-br/download">https://obsproject.com/pt-br/download</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	( x ) Sim, no computador e é compatível com o <i>Windows, Linux</i> ou <i>Mac</i> . ( ) Não.
<b>Idioma:</b>	Português
<b>Custo:</b>	( x ) Gratuito. ( ) Pago.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=mkU6VKjA9e4">https://www.youtube.com/watch?v=mkU6VKjA9e4</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Português
<b>Nível de dificuldade:</b>	( ) Fácil. ( x ) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Permite gravar a tela do computador ou somente um arquivo selecionado. É possível customizar onde ficará a tela com a imagem de quem está gravando a videoaula.
<b>Armazenamento da produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. No próprio computador.
<b>Download da produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Permite baixar no formato PPT ou MP4.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Compartilhamento:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Por meio do envio do arquivo baixado no computador, podendo ser por <i>e-mail</i> , redes sociais.
<b>Visualização:</b>	( ) Pública. ( x ) Restrita.
<b>Permite comentar a produção:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.

<b>Permite imprimir:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Permite editar:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Banco de imagens:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Observação:</b>	É gratuito. Precisa ser baixado no computador. Não há versão para celular. Não tem limitação de tempo para a gravação. Não permite editar a gravação.

**Figura 15** – Página de gravação do OBS Studio



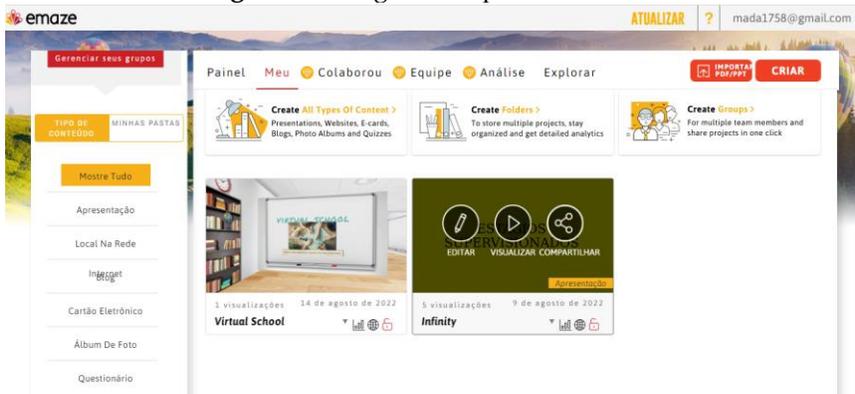
Fonte: *Print* do aplicativo

Sugestões de atividades - <i>POWERPOINT E OBS STUDIO</i>		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Elaboração de <i>slides</i>	Elaborar <i>slides</i> para as aulas, de diferentes conteúdos, inserindo animações e efeitos dinâmicos.	Conteúdos diversos.
Elaboração de <i>slides</i> para aula de língua estrangeira	Elaborar <i>slides</i> para ensino de língua estrangeira, inserindo imagens, <i>gifs</i> , animações e efeitos dinâmicos para a participação dos alunos.	Compreensão leitora; Léxico da língua.
Elaboração de <i>slides</i>	Solicitar a elaboração de <i>slides</i> pelos alunos sobre conteúdo a ser apresentado em seminário em sala de aula.	Oralidade; Organização lógica; Produção de texto; Multimodalidade.
Elaboração de videoaula.	Elaborar videoaula, com diferentes conteúdos, inserindo elementos hipertextuais e compartilhar com os alunos.	Conteúdos diversos.

<b>Programa:</b>	EMAZE 
<b>Site:</b>	<a href="https://app.emaze.com/">https://app.emaze.com/</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	( x ) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . ( ) Não.
<b>Idioma:</b>	Inglês. Há a opção de alterar para o português ou outra língua.
<b>Custo:</b>	( x ) Gratuito. ( x ) Pago. Possui a versão paga e a gratuita.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=B0DMJNseXRY">https://www.youtube.com/watch?v=B0DMJNseXRY</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Português
<b>Nível de dificuldade:</b>	( ) Fácil. ( x ) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. É possível editar apresentações prontas no aplicativo, criar apresentações novas a partir dos <i>templates</i> e ainda importar um <i>PowerPoint</i> e adaptar aos <i>templates</i> disponíveis. Também permite inserir imagens, fotos, vídeos do computador ou diretamente da <i>internet</i> .
<b>Armazenamento da produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. As apresentações criadas ficam armazenadas em sua conta no aplicativo.
<b>Download da produção:</b>	( ) Sim. ( x ) Não. Só é possível no plano pago do aplicativo.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. ( x ) Não. Só é possível no plano pago do aplicativo.
<b>Compartilhamento:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.

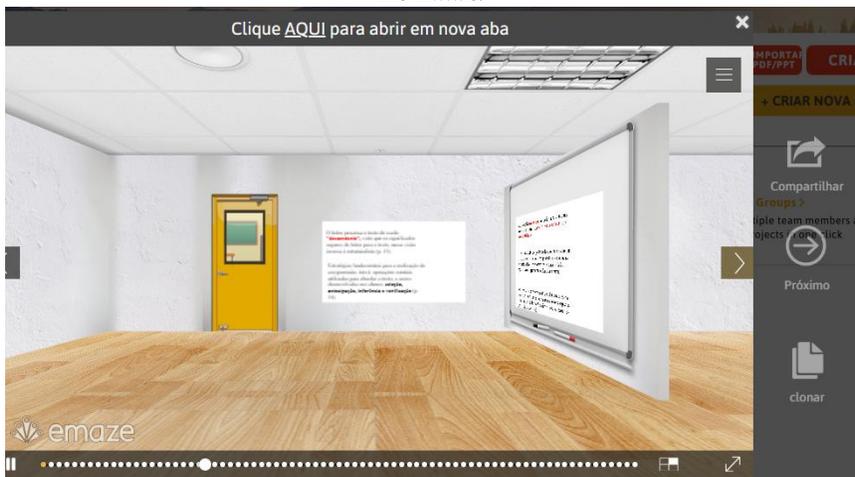
		
<b>Visualização:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Pública. <input type="checkbox"/> Restrita. Toda apresentação criada fica disponível para os demais usuários que tiverem cadastro no aplicativo. A restrita somente na parte paga do aplicativo.	
<b>Permite comentar a produção:</b>	<input type="checkbox"/> Sim. <input checked="" type="checkbox"/> Não.	
<b>Permite imprimir:</b>	<input type="checkbox"/> Sim. <input checked="" type="checkbox"/> Não.	
<b>Permite editar:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Sim. <input type="checkbox"/> Não. Há uma quantidade enorme de <i>templates</i> para editar.	
<b>Banco de imagens:</b>	<input type="checkbox"/> Sim. <input checked="" type="checkbox"/> Não. É possível inserir imagens e vídeos do computador ou diretamente na <i>internet</i> .	
<b>Observação:</b>	Há necessidade de <i>login</i> e senha. É um aplicativo que permite a criação de apresentações animadas por conta dos <i>templates</i> disponíveis.	

Figura 16 – Página do aplicativo Emaze



Fonte: [www.emaze.com](http://www.emaze.com)

Figura 17- Utilização do template disponível em formato de Virtual School no Emaze



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Sugestões de atividades - EMAZE		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Elaboração de <i>slides</i> .	Elaborar <i>slides</i> , para posterior apresentação oral para a turma, com dados obtidos em pesquisas realizadas na <i>Internet</i> , pelos alunos, em grupos.	Compreensão leitora. Produção escrita. Compreensão oral. Produção oral.
Elaboração de <i>slides</i> .	Elaborar <i>slides</i> dinâmicos para utilização do professor em sua aula.	Diferentes conteúdos.
Elaboração de <i>slides</i> sobre algum gênero do discurso.	Elaborar <i>slides</i> dinâmicos sobre um determinado gênero do discurso, incluindo imagens, vídeos, tornando a apresentação dinâmica e inovadora.	Gêneros discursivos. Compreensão leitora.
Elaboração de <i>slides</i> .	Solicitar que os alunos elaborem <i>slides</i> no aplicativo, para posterior apresentação oral em sala de aula, sobre determinada obra literária.	Literatura. Compreensão leitora. Oralidade. Produção de texto.



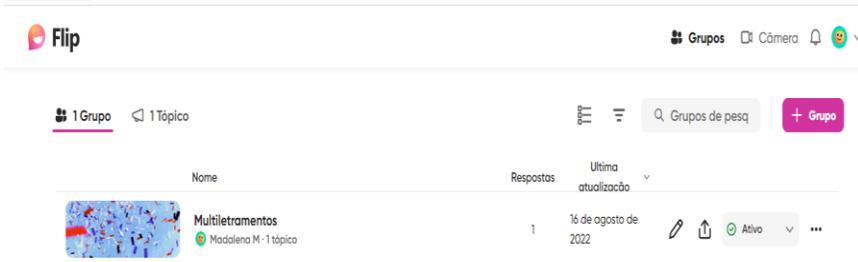
## **6. CRIADOR E EDITOR DE VÍDEOS PARA INTERAÇÃO NO PRÓPRIO APLICATIVO**

<b>Tipo:</b>	<b>CRIADOR E EDITOR DE VÍDEOS PARA INTERAÇÃO NO PRÓPRIO APLICATIVO</b>
<b>Breve descrição:</b>	Aplicativo que permite a criação e edição de vídeos para interação no próprio aplicativo.
<b>Apps:</b>	FLIPGRID
<b>Possibilidades pedagógicas:</b>	<p>Criação de fóruns de discussões sobre um livro lido, com as interações realizadas por meio de vídeos no <i>Flipgrid</i>.</p> <p>Criação de fóruns de discussões com temática variada, em língua estrangeira, com as interações realizadas por meio de vídeos no <i>Flipgrid</i>.</p> <p>Criação de fóruns de discussões para os alunos compartilharem as aprendizagens e/ou dúvidas da aula.</p>
<b>Adequado para:</b>	<p>( ) Ensino Fundamental I.</p> <p>( x ) Ensino Fundamental II.</p> <p>( x ) Ensino Médio.</p> <p>( x ) Ensino Superior.</p> <p>( x ) Professores.</p>
<b>Observação:</b>	Por ser um aplicativo de fácil uso, pode ser utilizado desde o Ensino fundamental II.

<b>Programa:</b>	FLIPGRID  Flip
<b>Site:</b>	<a href="https://my.flipgrid.com/">https://my.flipgrid.com/</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	( x ) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . ( ) Não.
<b>Idioma:</b>	A versão atualizada está em português.
<b>Custo:</b>	( x ) Gratuito. ( ) Pago.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=np7JevZQGa4">https://www.youtube.com/watch?v=np7JevZQGa4</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Português.
<b>Nível de dificuldade:</b>	( ) Fácil. ( x ) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Permite inserir turmas para interações por meio de vídeos.
<b>Armazenamento da produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.
<b>Download da produção:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Compartilhamento:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Por meio de <i>link</i> gerado para cada turma criada, inserindo o e-mail dos membros ou diretamente: 
<b>Visualização:</b>	( ) Pública. ( x ) Restrita. Para quem tiver acesso à turma.
<b>Permite comentar a produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Os comentários são por meio dos vídeos

<b>Permite imprimir:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Banco de imagens:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Na criação dos vídeos de interação há ícones, <i>emojis</i> , filtros, molduras para serem inseridos.
<b>Permite editar:</b>	(x) Sim. ( ) Não. O vídeo pode ser editado, antes da publicação.
<b>Observação:</b>	Permite a interação, em formato de fórum de discussão, mas por meio de vídeos gravados e editados no próprio aplicativo. O docente cria uma turma, que funciona como uma comunidade para os estudantes interagirem sobre temas escolhidos. O professor cria os tópicos e os alunos postam respostas em vídeo aos avisos e respostas aos vídeos uns dos outros. Os vídeos podem ter até cinco minutos de duração.

**Figura 18** – Grupo criado no aplicativo



Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades - FLIPGRID		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Conversas sobre livros lidos.	Criar um fórum de discussões sobre um livro lido, com as interações realizadas por meio de vídeos no <i>Flipgrid</i> .	Literatura; Compreensão leitora; Oralidade.
Interações em língua estrangeira.	Criar um fórum de discussões com temática variada, em língua estrangeira, com as interações realizadas por meio de vídeos no <i>Flipgrid</i> .	Língua estrangeira; Léxico; Expressividade; Oralidade.
Reflexões diárias sobre as aprendizagens.	Criar um fórum de discussões para os alunos compartilharem as aprendizagens e/ou dúvidas da aula.	Compreensão do conteúdo; Síntese das ideias; Oralidade.
Compartilhamento de resenhas de filmes.	Criar um fórum de discussões para os alunos compartilharem as resenhas de filme assistido.	Compreensão e interpretação; Oralidade; Síntese das ideias.
Debate	Criar um fórum para debate de temas trabalhados em sala de aula.	Expressão das ideias; Argumentação; Oralidade.
Criação de biodata	Criar um fórum para os alunos criarem e compartilharem suas biodatas por meio de vídeo.	Gênero discursivo – biodata; Organização das ideias; Oralidade.



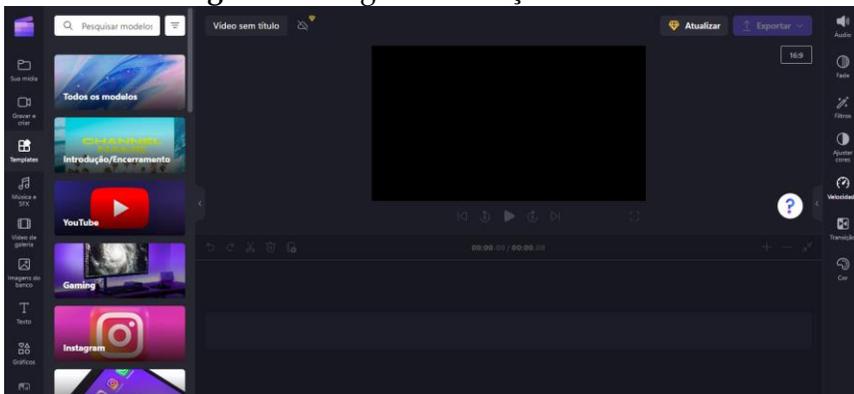
## **7. CRIADOR DE VÍDEOS**

<b>Tipo:</b>	<b>CRIAÇÃO DE VÍDEOS</b>
<b>Breve descrição:</b>	Aplicativos para a criação de textos e vídeos curtos.
<b>Apps:</b>	CLIPCHAMP, WIDEO
<b>Possibilidades pedagógicas:</b>	Elaboração de textos multimodais como memes, fotos personalizadas, <i>gifs</i> animados e vídeos longos e curtos.
<b>Adequado para:</b>	( ) Ensino Fundamental I. (x) Ensino Fundamental II. (x) Ensino Médio. (x) Ensino Superior. (x) Professores.
<b>Observação:</b>	

<b>Programa:</b>	CLIPCHAMP  Clipchamp
<b>Site:</b>	<a href="https://app.clipchamp.com">https://app.clipchamp.com</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . ( ) Não.
<b>Idioma:</b>	Português.
<b>Custo:</b>	(x) Gratuito. (x) Pago.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZVyGKio92o8">https://www.youtube.com/watch?v=ZVyGKio92o8</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Português.
<b>Nível de dificuldade:</b>	(x) Fácil. ( ) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Há modelos que podem ser utilizados e customizados de acordo com as preferências do autor.
<b>Armazenamento da produção:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Na página do usuário.
<b>Download da produção:</b>	(x) Sim. ( ) Não. É possível exportar a produção em formato MP4 de 480 a 1080p, além de <i>gifs</i> (até 15 segundos).
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Compartilhamento:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Visualização:</b>	( ) Pública. (x) Restrita.
<b>Permite comentar a produção:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Permite imprimir:</b>	( ) Sim. (x) Não.

<b>Banco de imagens:</b>	(x) Sim. ( ) Não. O aplicativo disponibiliza um banco de imagens gratuitas e pagas, também é possível fazer o <i>upload</i> de imagens do computador do usuário.
<b>Permite editar:</b>	(x) Sim. ( ) Não.
<b>Observação:</b>	É necessário cadastrar-se na página para poder utilizar seus recursos.

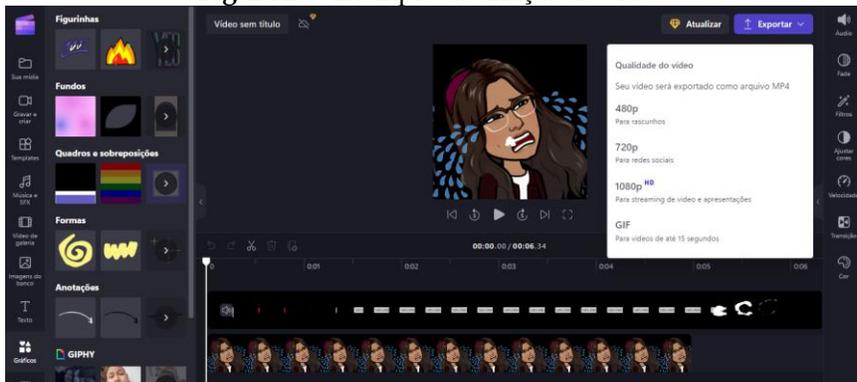
**Figura 19 -** Página de criação de vídeos



Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades - CLIPCHAMP		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Produção textual	Elaborar vídeo educativo sobre algum tema do currículo.	Qualquer conteúdo.
Elaboração de um vídeo de uma receita	Criar um vídeo para apresentar uma receita.	Cultura; Gênero discursivo; Receita culinária; Injuntivo.
Mini aula	Criar uma miniaula para explicar um conteúdo.	Qualquer conteúdo.
Telejornal	Elaborar uma matéria para um jornal.	Texto jornalístico; Qualquer conteúdo.
TV/entrevista	Elaborar uma entrevista em formato de vídeo sobre um tema estudado.	Qualquer conteúdo.
Pesquisa na escola	Elaborar um vídeo para questionar outros estudantes ou professores sobre alguma questão importante do ambiente escolar.	Pesquisa de opinião pública; Qualquer conteúdo.

Figura 20 - Exemplo de criação de vídeo

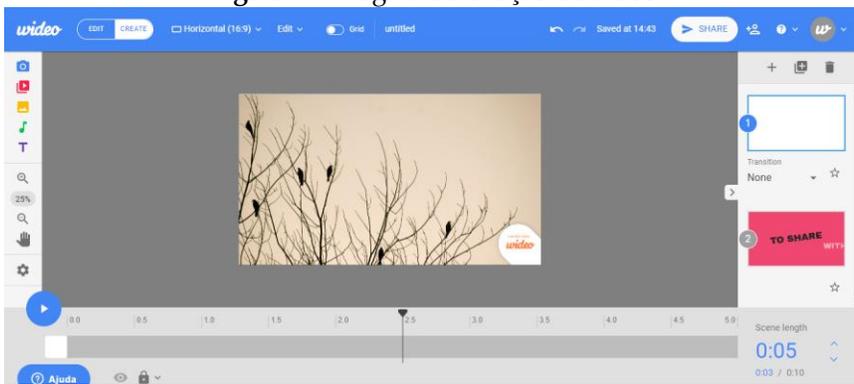


Fonte: Elaborado pelas autoras

<b>Programa:</b>	WIDEO 
<b>Site:</b>	<a href="https://app.wideo.co">https://app.wideo.co</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . ( ) Não.
<b>Idioma:</b>	Inglês.
<b>Custo:</b>	(x) Gratuito. (x) Pago. Na versão gratuita é permitido criar vídeos de até 1 minuto.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=QwKPrWnNOcc">https://www.youtube.com/watch?v=QwKPrWnNOcc</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Português
<b>Nível de dificuldade:</b>	(x) Fácil. ( ) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	(x) Sim. ( ) Não.
<b>Armazenamento da produção:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Versão gratuita permite o armazenamento de até 50MB.
<b>Download da produção:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Compartilhamento:</b>	(x) Sim. ( ) Não. É possível compartilhar, exportando o arquivo em formato MP4 ou GIF. O <i>link</i> é para compartilhamento é gerado pelo <i>site</i> .
<b>Visualização:</b>	(x) Pública. ( ) Restrita. Com o <i>link</i> .
<b>Permite comentar a produção:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Permite imprimir:</b>	( ) Sim. (x) Não. Não se aplica

<b>Banco de imagens:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Da própria página ou do usuário.
<b>Permite editar:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Apenas quem elaborou o vídeo.
<b>Observação:</b>	Para criação de vídeos é necessário fazer uma conta na página.

Figura 21 - Página de criação de vídeo



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 22 - Modelo de vídeo criado



Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades - WIDEO		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Elaboração de textos multissemióticos	Possibilitar a criação de textos multissemióticos sobre um tema estudado.	Qualquer conteúdo; Gêneros discursivos.
Produção do gênero propaganda	Elaborar um texto informativo para veicular em alguma plataforma da escola.	Informações que interessem a comunidade escolar.
Produção do gênero anúncio publicitário	Produzir um vídeo curto para anunciar um produto.	Gênero do discurso: anúncio publicitário; Textos argumentativos
Análise de produção	Identificar características de diferentes vídeos produzidos pela turma, classificando o gênero e a linguagem utilizada.	Gêneros discursivos; Elementos linguísticos e não-verbais.
Linguagem Formal x Informal	Produzir um vídeo contrastando linguagem formal e informal.	Qualquer conteúdo; Linguagem formal x informal.



## **8. GRAVADOR E DIVULGADOR DE *PODCAST***

<b>Tipo:</b>	<b>GRAVAR E DIVULGAR <i>PODCAST</i></b>
<b>Breve descrição:</b>	Aplicativos que permitem gravar e divulgar áudios por meio do gênero discursivo <i>podcast</i> .
<b>Apps:</b>	ANCHOR, SPREACK <i>PODCAST STUDIO</i>
<b>Possibilidades pedagógicas:</b>	Criação de <i>podcast</i> a partir de diferentes conteúdos trabalhados em sala de aula. Elaboração de roteiro, gravação e divulgação de <i>podcast</i> simulando uma rádio, com a divulgação de notícias da instituição e comunidade. Criação de <i>podcast</i> literários. Criação de <i>podcast</i> de declamação de poemas.
<b>Adequado para:</b>	( x ) Ensino Fundamental I. ( x ) Ensino Fundamental II. ( x ) Ensino Médio. ( x ) Ensino Superior. ( x ) Professores.
<b>Observação:</b>	Para os alunos do Ensino Fundamental I sugere-se que o professor coordene a gravação e postagem dos <i>podcast</i> .

<b>Programa:</b>	ANCHOR 
<b>Site:</b>	<a href="https://anchor.fm/">https://anchor.fm/</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	( x ) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . ( ) Não.
<b>Idioma:</b>	Português.
<b>Custo:</b>	( x ) Gratuito. ( ) Pago.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=m7uAHdcbhuQ">https://www.youtube.com/watch?v=m7uAHdcbhuQ</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=42yXedSd5C0">https://www.youtube.com/watch?v=42yXedSd5C0</a> Como usar o aplicativo no celular.
<b>Idioma do tutorial:</b>	Português.
<b>Nível de dificuldade:</b>	( ) Fácil. ( x ) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. É possível customizar cada arquivo criado para incluir seus <i>podcast</i> .
<b>Armazenamento da produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Todos os <i>podcast</i> ficam armazenados em sua conta.
<b>Download da produção:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Compartilhamento:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Cada <i>podcast</i> criado gera um <i>link</i> para compartilhamento, ou diretamente nas redes sociais como <i>Facebook</i> e <i>Twitter</i> .
<b>Visualização:</b>	( x ) Pública. ( ) Restrita.

	Os <i>podcast</i> são publicados diretamente no <i>Spotify</i> para audição e/ou por meio do <i>link</i> gerado no aplicativo <i>Anchor</i> .
<b>Permite comentar a produção:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Sim. <input type="checkbox"/> Não.
<b>Permite imprimir:</b>	<input type="checkbox"/> Sim. <input checked="" type="checkbox"/> Não.
<b>Banco de imagens:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Sim. <input type="checkbox"/> Não. Para customizar a capa de seu arquivo de <i>podcast</i> há uma quantidade de imagens disponíveis, bem como inserir imagens de seu computador.
<b>Permite editar:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Sim. <input type="checkbox"/> Não. Os áudios podem ser editados, incluindo além da fala, músicas.
<b>Observação:</b>	Há necessidade de <i>login</i> e senha. O principal objetivo do <i>podcast</i> é compartilhar conteúdo. Após a escolha de um tema, cria-se um programa ou um episódio para compartilhar. O aplicativo <i>Anchor</i> permite a criação, gravação, edição e divulgação dos <i>podcast</i> produzidos. Os <i>podcasts</i> contribuem no desenvolvimento da oralidade, inspiram a criatividade de formatos e trabalham o potencial da aprendizagem auditiva.

**Figura 23** – *Podcast* criado no aplicativo *Anchor*

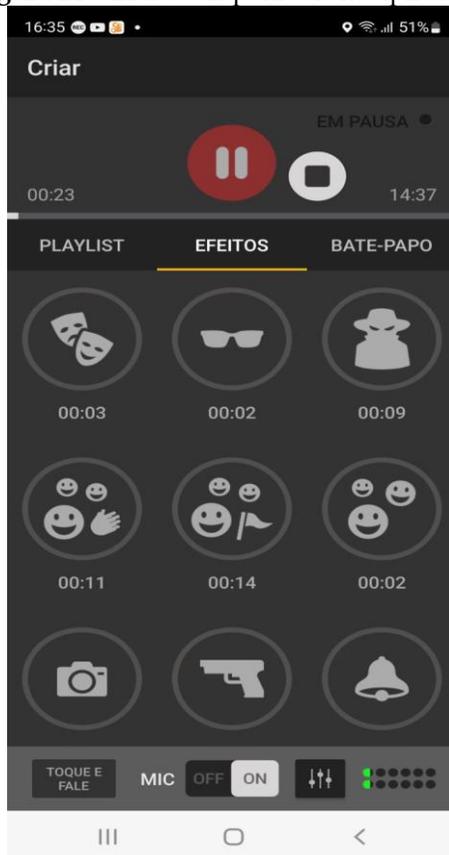


Fonte: Criado pelas autoras

<b>Programa:</b>	<b>SPREACK PODCAST STUDIO</b> <b>REC</b>
<b>Site:</b>	É um aplicativo para celular
<b>Aplicativo para download:</b>	( x ) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . ( ) Não.
<b>Idioma:</b>	Português.
<b>Custo:</b>	( x ) Gratuito. ( x ) Pago. Possui a parte paga e a gratuita.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=dUC28fUK1UU">https://www.youtube.com/watch?v=dUC28fUK1UU</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Português.
<b>Nível de dificuldade:</b>	( x ) Fácil. ( ) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. É possível gravar o <i>podcast</i> e incluir efeitos de sons de palmas, tambores, tiros, entre outros ou ainda adicionar efeitos que estão armazenados no celular. O tempo de duração de cada som de efeito também pode ser modificado. O aplicativo controla o som dos efeitos para que fiquem em volume menor que a fala de quem está gravando o <i>podcast</i> .
<b>Armazenamento da produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Todos os <i>podcast</i> ficam armazenados em sua conta.
<b>Download da produção:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.

<b>Compartilhamento:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Cada <i>podcast</i> criado gera um <i>link</i> para compartilhamento, ou diretamente nas redes sociais como <i>Facebook</i> e <i>Twitter</i> , entre outras.
<b>Visualização:</b>	( x ) Pública. ( ) Restrita. Os <i>podcasts</i> são publicados no aplicativo e podem ser acessados por outros usuários.
<b>Permite comentar a produção:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Permite imprimir:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Banco de imagens:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Permite editar:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Os áudios podem ser editados, incluindo além da fala, músicas, efeitos.
<b>Observação:</b>	Há necessidade de baixar o aplicativo no celular e criar sua conta. Permite a gravação on-line e off-line. Para a parte gratuita, os <i>podcast</i> permitidos são de máximo 15 minutos.

**Figura 24** – Efeitos disponíveis no aplicativo



Fonte: *Print* do aplicativo

Sugestões de atividades - ANCHOR E SPREACK		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
<i>Podcast</i> literário 1	Criar <i>podcast</i> , gravar e publicar no aplicativo com declamação de poemas, selecionados conforme o trabalho em sala de aula. Compartilhar por meio do <i>link</i> gerado no <i>blog</i> da escola e/ou redes sociais.	Literatura; Gênero discursivo: poesia; Oralidade.
<i>Podcast</i> para sintetizar o conteúdo aprendido.	Criar <i>podcast</i> , gravar e publicar no aplicativo para sintetizar o conteúdo aprendido em áudio.	Conteúdos diversos; Organização de ideias; Oralidade; Produção de texto.
Programa de rádio	Criar <i>podcast</i> , gravar e publicar no aplicativo a produção de um “programa de rádio” da turma através de trabalho interdisciplinar, em que cada disciplina contribua para o debate sobre um mesmo tema.	Conteúdos diversos; Organização de ideias; Oralidade; Produção de texto.
<i>Podcast</i> literário 2	Criar <i>podcast</i> , gravar e publicar no aplicativo comentários sobre obras literárias trabalhadas em sala de aula. Compartilhar por meio do <i>link</i> gerado no <i>blog</i> da escola e/ou redes sociais.	Literatura; Organização de ideias; Oralidade; Produção de texto.

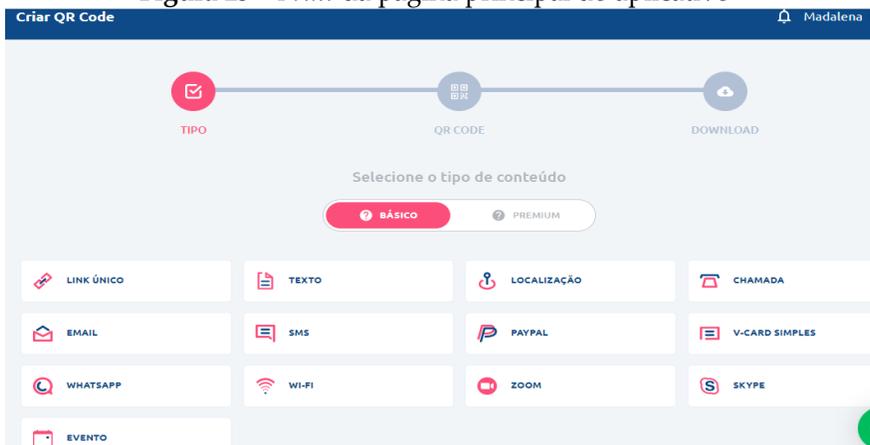
## **9. GERADOR DE QR CODE**

<b>Tipo:</b>	<b>GERADOR DE QR CODE</b>
<b>Breve descrição:</b>	Aplicativo que permite gerar <i>QR code</i> .
<b>Apps:</b>	QR CODE FÁCIL
<b>Possibilidades pedagógicas:</b>	Elaboração de códigos QR pelos estudantes a partir de temas e conteúdos solicitados pelo professor. Leitura de códigos disponibilizados pelo docente para leitura de textos ou assistência a vídeos e realização de atividades.
<b>Adequado para:</b>	( x ) Ensino Fundamental I. ( x ) Ensino Fundamental II. ( x ) Ensino Médio. ( x ) Ensino Superior. ( x ) Professores.
<b>Observação:</b>	É um aplicativo muito fácil de ser usado.

<b>Programa:</b>	QR CODE FÁCIL 
<b>Site:</b>	<a href="https://www.qrcodefacil.com/">https://www.qrcodefacil.com/</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	( ) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . ( x ) Não.
<b>Idioma:</b>	Português
<b>Custo:</b>	( x ) Gratuito. ( x ) Pago. Há a versão paga e a gratuita;
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=v4_HlD0mKNo">https://www.youtube.com/watch?v=v4_HlD0mKNo</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Português
<b>Nível de dificuldade:</b>	( x ) Fácil. ( ) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Os <i>QR code</i> podem ser feitos em diferentes formatos e cores.
<b>Armazenamento da produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.
<b>Download da produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Compartilhamento:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.
<b>Visualização:</b>	( x ) Pública. ( x ) Restrita. O <i>QR code</i> produzido será público somente depois do compartilhamento.
<b>Permite comentar a produção:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Permite imprimir:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.
<b>Permite editar:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.

<b>Banco de imagens:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Observação:</b>	Se fizer <i>login</i> e senha, os <i>QR codes</i> produzidos ficam armazenados na sua conta.

**Figura 25** – *Print* da página principal do aplicativo



Fonte: <https://www.qrcodefacil.com/>

Sugestões de atividades -QR CODE FÁCIL		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
QR code com resultados de pesquisas.	Elaborar QR code sobre resultados de pesquisa realizada.	Compreensão leitora; Produção escrita.
QR code dos e-books produzidos.	Elaborar QR code para socialização de e-books produzidos em plataforma digital.	Produção textual; Compreensão leitora.
QR code com respostas de adivinhas.	Elaborar QR code com as respostas de adivinhas distribuídas em cartazes pela escola.	Produção textual; Compreensão leitora.
QR code com acesso a atividades	Elaborar QR code para que os alunos acessem algum vídeo, atividade on-line elaborada, texto.	Qualquer conteúdo; Leitura; Compreensão leitora.



**10. CRIADOR E DISPONIBILIZADOR DE  
*FLASHCARDS***

<b>Tipo:</b>	<b>CRIADOR E DISPONIBILIZADOR DE FLASHCARDS</b>
<b>Breve descrição:</b>	Site para criação de <i>flashcards</i> e utilização produzidos por especialistas.
<b>Apps:</b>	CRAM, BRAINSCAPE
<b>Possibilidades pedagógicas:</b>	<p>Criação e projeção de cartões e perguntas, para trabalhar léxico e praticar outro conteúdo com os estudantes.</p> <p>Utilização de Cartões como dinâmica de quebra-gelo para introdução a algum tema, para ensino ou revisão de léxico ou outro conteúdo, como sondagem sobre conhecimento prévio dos estudantes ou como atividade de pré-leitura.</p> <p>Criação e utilização de cartões para gamificação, jogos que podem motivar os estudantes a aprender.</p>
<b>Adequado para:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(x) Ensino Fundamental I.</li> <li>(x) Ensino Fundamental II.</li> <li>(x) Ensino Médio.</li> <li>(x) Ensino Superior.</li> <li>(x) Professores.</li> </ul>
<b>Observação:</b>	

<b>Programa:</b>	CRAM 
<b>Site:</b>	<a href="https://www.cram.com">https://www.cram.com</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	(x) Sim, no Play Store (Android) e no App Store(iOS). ( ) Não.
<b>Idioma:</b>	Inglês
<b>Custo:</b>	(x) Gratuito. ( ) Pago.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=f5ewSf5KnT0">https://www.youtube.com/watch?v=f5ewSf5KnT0</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Espanhol
<b>Nível de dificuldade:</b>	(x) Fácil. ( ) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	(x) Sim. ( ) Não. É possível adicionar imagens da galeria do usuário, mudar o tamanho da fonte. Outros recursos estão disponíveis apenas na versão paga.
<b>Armazenamento da produção:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Na página do usuário
<b>Download da produção:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Compartilhamento:</b>	(x) Sim. ( ) Não. É possível via <i>e-mail</i> . O criador dos conjuntos de cartões envia a produção via <i>e-mail</i> .
<b>Visualização:</b>	(x) Pública. (x) Restrita.
<b>Permite comentar a produção:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Permite imprimir:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Há um botão específico para impressão

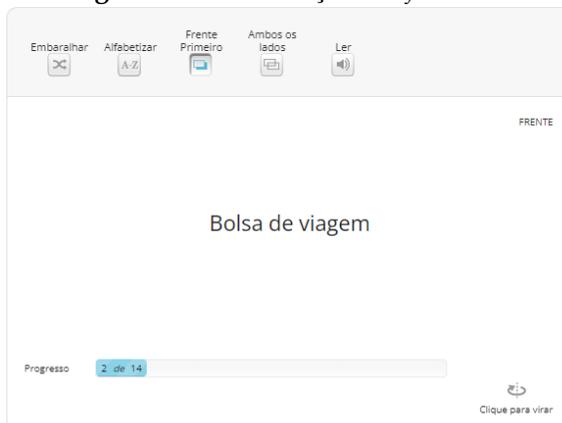
<b>Banco de imagens:</b>	( ) Sim. (x) Não. É possível fazer <i>upload</i> de arquivos salvos em seu computador
<b>Permite editar:</b>	(x) Sim. ( ) Não.
<b>Observação:</b>	Para visualização não precisa cadastro do usuário, porém este é necessário para criar um conjunto de cartões ou editar algum pronto.

**Figura 26 - Criação de cartão (*flashcard*)**



Fonte: Elaborado pelas autoras

**Figura 27 - Visualização dos *flashcards***



Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades – CRAM		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Criação de <i>flashcards</i> em grupos da turma	Aprender e assimilar vocabulário em determinado idioma.	Qualquer conteúdo.
Criação de <i>cards</i> para aprendizado individual a ser compartilhado	Produzir diferentes materiais para serem compartilhados.	Qualquer conteúdo.
Língua estrangeira	Examinar e praticar léxico relacionado a algum tema por meio da revelação de conceitos e palavras em cartões.	Vocabulário; Qualquer conteúdo.
Dados históricos	Ativar conhecimentos prévios. Averiguar conhecimentos prévios e consolidados sobre fatos históricos.	Qualquer conteúdo.
Obras e autores	Ativar conhecimentos prévios. Averiguar conhecimentos prévios e consolidados sobre autores e obras artísticas e literárias.	Qualquer conteúdo.

Figura 28 – Modelo de jogo com cartões criados

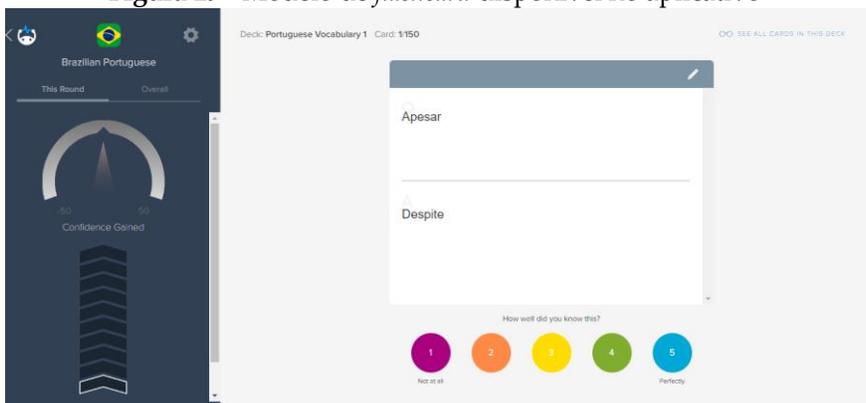


Fonte: Elaborado pelas autoras

<b>Programa:</b>	<b>BRAINSCAPE</b>  Brainscape
<b>Site:</b>	<a href="https://www.brainscape.com/">https://www.brainscape.com/</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . ( ) Não.
<b>Idioma:</b>	Inglês Pode ser traduzido automaticamente pelo navegador do <i>Google</i> .
<b>Custo:</b>	(x) Gratuito. (x) Pago.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://youtu.be/mAxlGrrEsYs">https://youtu.be/mAxlGrrEsYs</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Inglês com legendas em português
<b>Nível de dificuldade:</b>	( ) Fácil. (x) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	( ) Sim. (x) Não. Apenas na versão paga
<b>Armazenamento da produção:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Na própria página, disponível ao público e na biblioteca do usuário.
<b>Download da produção:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Compartilhamento:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Por meio do <i>link</i> da página
<b>Visualização:</b>	(x) Pública. ( ) Restrita.
<b>Permite comentar a produção:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Permite imprimir:</b>	( ) Sim. (x) Não.

<b>Banco de imagens:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Apenas para a versão paga.
<b>Permite editar:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Observação:</b>	<p>Esse aplicativo é para utilização de <i>flashcards</i> elaborados por especialistas das mais variadas áreas de estudo. Os <i>flashcards</i> podem ser salvos em contas de professores e estudantes para serem utilizadas como material de estudo. Portanto, não é possível editar os <i>flashcards</i> elaborados e disponibilizados por especialistas da área, é possível sugerir alguma edição por meio de envio de pedido de edição/sugestão de alteração.</p> <p>Ademais, os <i>flashcards</i> elaborados estão classificados por níveis, para desbloqueio de um novo nível é necessário terminar o anterior.</p> <p>Não necessita <i>login</i> para visualizar, apenas para criar e salvar.</p>

**Figura 29** - Modelo de *flashcard* disponível no aplicativo



Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades - BRAINSCAPE		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Língua estrangeira	Examinar e praticar léxico relacionado a algum tema por meio da revelação de conceitos e palavras em cartões.	Vocabulário;  Qualquer conteúdo.
Dados históricos	Ativar conhecimentos prévios. Averiguar conhecimentos prévios e consolidados sobre fatos históricos.	Qualquer conteúdo.
Obras e autores	Ativar conhecimentos prévios. Averiguar conhecimentos prévios e consolidados sobre autores e obras artísticas e literárias.	Qualquer conteúdo.



## **11. CRIADOR DE ATIVIDADES LÚDICAS INTERATIVAS**

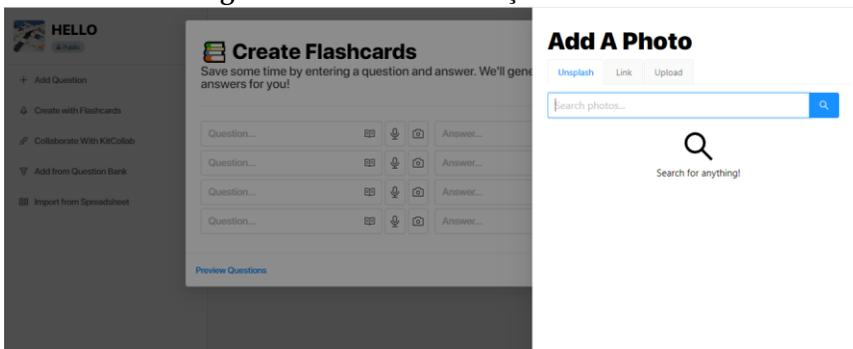
<b>Tipo:</b>	<b>CRIADOR DE ATIVIDADES LÚDICAS INTERATIVAS</b>
<b>Breve descrição:</b>	Site para criação de atividades lúdicas interativas.
<b>Apps:</b>	GIMKIT; WORDWALL.
<b>Possibilidades pedagógicas:</b>	<p>GIMKIT:</p> <p>Criação de jogos de aprendizagem de perguntas para alunos e professores.</p> <p>Criação de "kits" (jogos de aprendizado ao vivo) para criar quizzes, reutilizar ou importar arquivos CSV.</p> <p>Criação de perguntas com quatro opções de resposta escrita ou imagens.</p> <p>Avaliação formativa por meio de atribuição de kits para conclusão do aluno dentro de um período específico. Os alunos completam os questionários em seu próprio ritmo dentro da data estipulada para avaliação.</p> <p>WORDWALL:</p> <p>Elaboração de atividades, pelos professores, como: caça-palavras, jogo da memória, cruzadinhas, completar lacunas, nuvem de palavras, sorteio, entre outras.</p> <p>Também permitem localizar e utilizar atividades prontas disponíveis no aplicativo.</p>
<b>Adequado para:</b>	<p>(x) Ensino Fundamental I.</p> <p>(x) Ensino Fundamental II.</p> <p>(x) Ensino Médio.</p> <p>(x) Ensino Superior.</p>

	(x) Professores.
<b>Observação:</b>	

<b>Programa:</b>	<b>GIMKIT</b> 
<b>Site:</b>	<a href="https://www.gimkit.com">https://www.gimkit.com</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	( ) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . (x) Não.
<b>Idioma:</b>	Inglês.
<b>Custo:</b>	(x) Gratuito. (x) Pago. No plano gratuito, estão disponíveis quatro modos de jogo.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=V2i0LtqE2OU">https://www.youtube.com/watch?v=V2i0LtqE2OU</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Espanhol
<b>Nível de dificuldade:</b>	( ) Fácil. (x) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Armazenamento da produção:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Na página do usuário.
<b>Download da produção:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Compartilhamento:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Por meio de <i>link</i> gerado automaticamente pela página em botão específico.
<b>Visualização:</b>	( ) Pública. (x) Restrita. Restrita aos usuários cadastrados na plataforma.
<b>Permite comentar a produção:</b>	( ) Sim. (x) Não. Apenas reportar a atividade em caso de erros teóricos ou que descumpram as normas da plataforma

<b>Permite imprimir:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Banco de imagens:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Há um banco de imagens conectado ao <i>site unsplash</i> , também é possível fazer <i>upload</i> de imagens da biblioteca do usuário, além de <i>link</i> externo.
<b>Permite editar:</b>	(x) Sim. ( ) Não.
<b>Observação:</b>	As contas gratuitas fornecem todos os recursos principais e a capacidade de criar kits ilimitados. Porém, há uma restrição de quantos jogadores (5) podem participar do seu jogo ao vivo. Na versão gratuita, o Gimkit apenas tem a opção de atividade síncrona e gera um relatório de desempenho de cada estudante no final. Não é possível gerar em PDF ou outros formatos. A atividade será apenas síncrona na plataforma. Não tem <i>feedback</i> para o aluno, uma vez que a atividade assíncrona é um recurso pago. Necessita login e senha para utilização.

**Figura 30** - Modelo de criação de cartões



Fonte: Elaborado pelas autoras

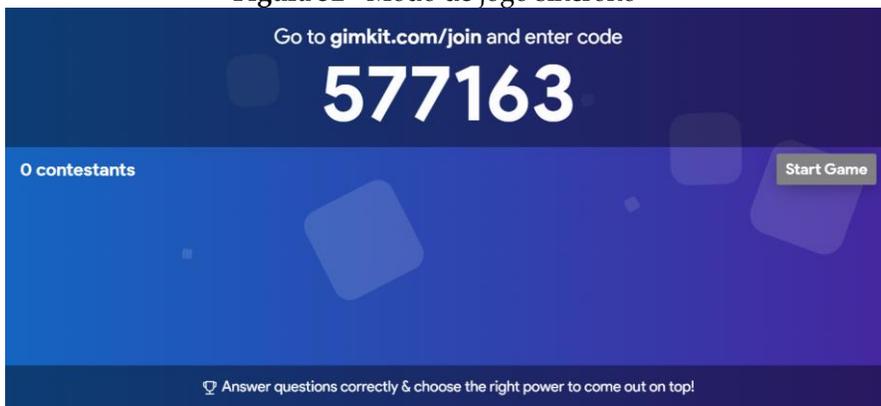
Sugestões de atividades- GIMKIT		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Leitura	Acompanhar o aprendizado com relação a algum texto escrito ou oral disponibilizado no kit.	Qualquer conteúdo.
Avaliação formativa	Avaliar a compreensão dos estudantes acerca de algum conteúdo por meio de games.	Qualquer conteúdo.
Administração de recursos	Administrar recursos (dinheiro virtual) ganhos pela execução das tarefas.	Operações matemáticas básicas.
Criação de pré-testes	Permitir que alunos optem por não participar de algumas tarefas introdutórias e escolham outras opções, dando autonomia ao aluno em seu processo educativo.	Qualquer conteúdo.
Projeção de atividades	Projetar para a classe qualquer atividade.	Qualquer conteúdo.

Figura 31 - Modelo de atividade criada



Fonte: Elaborado pelas autoras

**Figura 32** - Modo de jogo síncrono



Fonte: Elaborado pelas autoras

<b>Programa:</b>	<b>WORDWALL</b> 
<b>Site:</b>	<a href="https://wordwall.net/pt/">https://wordwall.net/pt/</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	( ) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . ( x ) Não.
<b>Idioma:</b>	Português
<b>Custo:</b>	( x ) Gratuito. ( x ) Pago. Há a parte gratuita e a paga.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=khKkS_T5V3s">https://www.youtube.com/watch?v=khKkS_T5V3s</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Português
<b>Nível de dificuldade:</b>	( x ) Fácil. ( ) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. O modo gratuito permite a criação de até cinco atividades distintas, que o professor pode editar livremente depois, caso queira criar novas tarefas sem custo. Possui um acervo de jogos que podem ser utilizados.
<b>Armazenamento da produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.
<b>Download da produção:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Compartilhamento:</b>	( x ) Sim. ( ) Não.  Ou por <i>link</i> gerado na atividade.
<b>Visualização:</b>	( x ) Pública. ( x ) Restrita. A versão gratuita somente possui a opção de deixar a produção pública dentro desta plataforma para que qualquer pessoa possa

	visualizá-la. Na versão paga, é possível deixar a atividade privada ou só para os grupos que o usuário tiver criado e indicado.
<b>Permite comentar a produção:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Permite imprimir:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Banco de imagens:</b>	(x) Sim. ( ) Não. O aplicativo tem um vasto banco de imagens para ser utilizado.
<b>Permite editar</b>	(x) Sim. ( ) Não.
<b>Observação:</b>	<i>WordWall</i> é uma plataforma projetada para a criação de atividades personalizadas, em modelo gamificado. A plataforma é versátil e a multiplicidade de atividades que podem ser criadas abre espaço para uso em diversas disciplinas. Há necessidade de login e senha.

**Figura 33** – Imagem das atividades interativas que o aplicativo oferece

INTERATIVOS

Classificar por: [MAIS POPULARES](#) [ORDEM ALFABETICA](#)

 <p><b>Abra a caixa</b> Toque em um campo de cada vez para abrir e revelar o item.</p>	 <p><b>Anagrama</b> Arraste as letras para suas posições corretas para desembaralhar a palavra ou frase.</p>	 <p><b>Avião</b> Use toques ou teclado para voar para as respostas corretas e evitar as incorretas.</p>
 <p><b>Cartas aleatórias</b> Distribua cartas de um baralho embaralhado aleatoriamente.</p>	 <p><b>Classificação de grupo</b> Arraste e solte cada item em seu grupo correspondente.</p>	 <p><b>Combinação</b> Arraste e solte cada palavra-chave ao lado de sua definição.</p>
 <p><b>Desembaralhar</b> Arraste e solte palavras para reorganizar cada frase na ordem correta.</p>	 <p><b>Diagrama marcado</b> Arraste e solte os pinos no lugar correto na imagem.</p>	 <p><b>Encontre a combinação</b> Toque na resposta correspondente para eliminá-la. Repita até que todas as respostas desapareçam.</p>



Fonte: *Print* do aplicativo

**Figura 34 – Exemplo de jogo do aplicativo**



Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades - WORDWALL		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Anagrama	Colocar as palavras em ordem correta, pode ser na língua portuguesa, no processo de alfabetização ou no ensino de língua estrangeira.	Assimilação do código linguístico; Leitura.
Anagrama	Descobrir quais os nomes das fábulas mais conhecidas.	Leitura; Introdução ao trabalho com o gênero discursivo fábulas.
Palavra-cruzada	Escrever corretamente palavras com irregularidades ortográficas.	Ortografia.
Estouro do balão	Escrever corretamente os tempos verbais nas frases.	Verbos.
Jogo da força	Encontrar as palavras, auxiliando no processo de alfabetização.	Leitura; Assimilação do código linguístico.
Questionário	Encontrar a palavra com a escrita correta sobre irregularidades ortográficas.	Ortografia.
Palavra ausente	Completar com as palavras que estão ausentes no texto.	Leitura; Escrita de palavras.
Verdadeiro ou falso	Marcar as palavras se estão escritas corretamente ou erradas.	Leitura; Escrita de palavras.

Introdução a um gênero discursivo	Elaborar perguntas gamificadas sobre determinado gênero do discurso a ser introduzido para reconhecer os conhecimentos prévios dos alunos.	Gêneros discursivos; Compreensão leitora.
Prova sobre conteúdo trabalhado.	Criar perguntas gamificadas no aplicativo sobre conteúdo trabalhado em sala de aula.	Conteúdos diversos. Todas as disciplinas.
Perguntas para aferição de leitura	Elaborar perguntas para aferição de leitura e análise de obra literária trabalhada em sala de aula.	Literatura; Compreensão leitora.

Figura 35 – Questionário elaborado no *Wordwall*

Wordwall Crie lições melhores mais rapidamente

Início Recursos Minhas Atividades Meus Resultados Criar

0:04 ✓ 0

Zangado é personagem de qual história?



A Cinderela

B Chapeuzinho Vermelho

C Branca de Neve

D Os três porquinhos

E A bela e a fera

Contos de fadas

Compartilhar

Fonte: Elaborado pelas autoras

## **12. CRIADOR DE ATIVIDADES COM *FEEDBACK* EM TEMPO REAL**

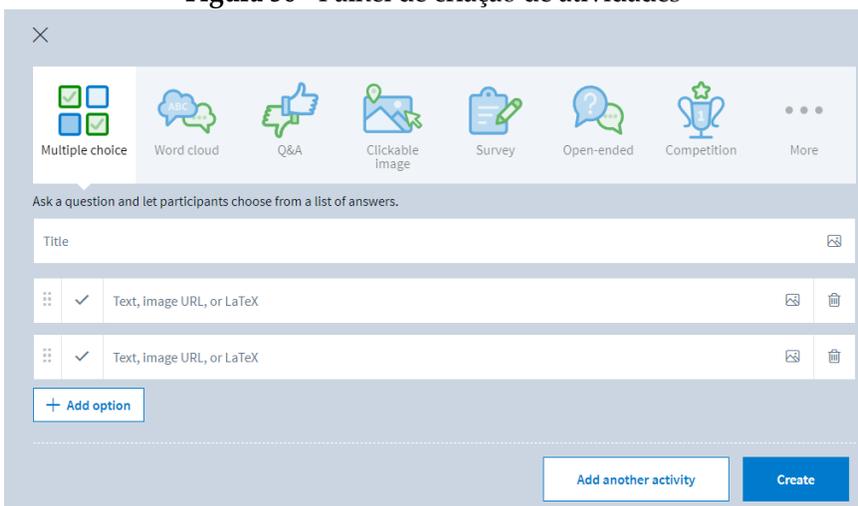
<b>Tipo:</b>	<b>CRIADOR DE ATIVIDADES INTERATIVAS</b>
<b>Breve descrição:</b>	Aplicativo de perguntas e respostas interativas (Poll Everywhere). Aplicativo de conversão de atividades em formato <i>Word</i> para formato digital interativo com atribuição de notas (Edform).
<b>Apps:</b>	POLL EVERYWHERE; EDFORM
<b>Possibilidades pedagógicas:</b>	<p>POLL EVERYWHERE</p> <p>Criação e projeção de respostas, incluindo questões para os alunos responderem online no momento de sua exibição na aula. Apresentação das respostas dos alunos por meio da conta do professor.</p> <p>Utilização das questões, por exemplo, como atividade de introdução de algum tema, como sondagem sobre perfil dos alunos, conhecimento prévio dos estudantes, gostos e opiniões destes ou como atividade de pré-leitura.</p> <p>Criação de atividades interativas com mídias. Podem ser usados vídeos armazenados em seu computador ou na plataforma <i>YouTube</i>.</p> <p>Criação de atividades gamificadas como combinação de cartões texto/imagem. Jogo de múltipla escolha competitiva e ainda interação por meio de desenhos, imagens ou texto.</p> <p>EDFORM:</p> <p>Criação de atividades interativas por meio de tarefas em formato PDF, DOC(X),</p>

	PPT(X), JPEG, PNG, GIF, GOOGLE DOCUMENT ou SLIDES. Socialização de atividades.
<b>Adequado para:</b>	( ) Ensino Fundamental I. (x) Ensino Fundamental II. (x) Ensino Médio. (x) Ensino Superior. (x) Professores.
<b>Observação:</b>	Tanto o Poll Everywhere como o Edform são muito úteis aos professores por possibilitarem o <i>feedback</i> instantâneo, facilitando a correção e a revisão de respostas. Portanto, são boas ferramentas para avaliação formativa.  O POLL EVERYWHERE também pode ser utilizado com Ensino Fundamental I.

<b>Programa</b>	<b>POLL EVERYWHERE</b> 
<b>Site:</b>	<a href="https://www.polleverywhere.com">https://www.polleverywhere.com</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	(x) Sim, no Play Store (Android) e no App Store(iOS). ( ) Não.
<b>Idioma:</b>	Inglês
<b>Custo:</b>	( ) Gratuito. ( ) Pago.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=DK0ITHv0q3A">https://www.youtube.com/watch?v=DK0ITHv0q3A</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Português
<b>Nível de dificuldade:</b>	(x) Fácil. ( ) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Armazenamento da produção:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Na página do usuário.
<b>Download da produção:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Compartilhamento:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Visualização:</b>	( ) Pública. (x) Restrita.
<b>Permite comentar a produção:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Permite imprimir:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Banco de imagens:</b>	( ) Sim. (x) Não. Não há banco de imagens, porém é possível fazer o <i>upload</i> de imagens do computador do usuário.

<b>Permite editar:</b>	(x) Sim. ( ) Não.
<b>Observação:</b>	Necessita a criação de conta para poder criar atividades

**Figura 36** - Painel de criação de atividades

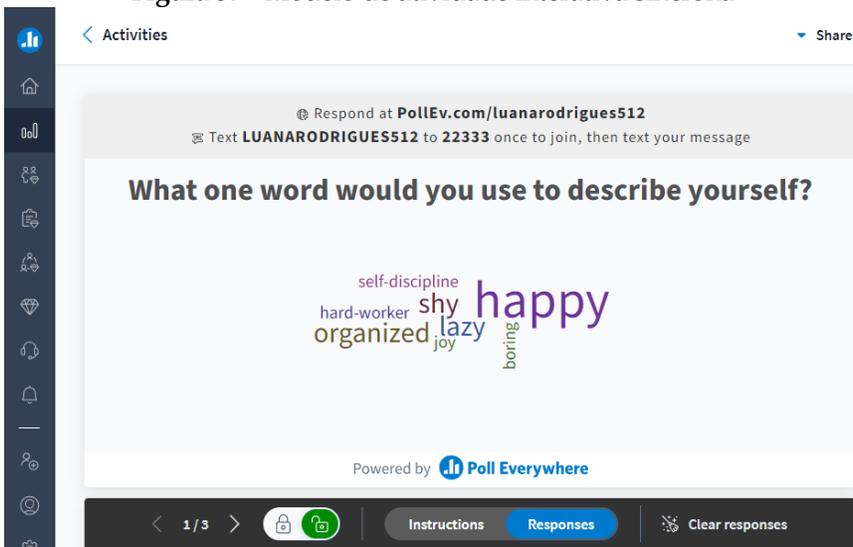


Fonte: Elaborado pelas autoras

<b>Sugestões de atividades – POLL EVERYWHERE</b>		
<b>Tipos de atividade</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Conteúdos</b>
<b>Projeção de questões de múltipla escolha</b>	Formular hipóteses sobre a temática e conteúdo de um texto a partir de seu título.	Qualquer conteúdo.
<b>Projeção de nuvem de palavras</b>	Nuvem de ideias a partir de nuvem de palavras.	Pré-leitura; Pré-discussão,
<b>Projeção de questão aberta</b>	Examinar o conhecimento dos alunos a respeito de algum conteúdo.	Qualquer conteúdo.
<b>Responder a partir de imagens</b>	Examinar o conhecimento dos alunos a respeito de algum conteúdo a partir das conexões visuais e escritas.	Qualquer conteúdo.
<b>Questões abertas</b>	Verificar o conhecimento dos alunos com relação a algum conteúdo.	Qualquer conteúdo.
<b>Gincana entre alunos ou grupos</b>	Verificar o conhecimento dos alunos com relação a algum conteúdo.	Qualquer conteúdo.
<b>Gráfico pizza</b>	Criar um gráfico por meio das respostas dos alunos.	Qualquer conteúdo.
<b>Voto positivo</b>	Verificar as concepções dos alunos com relação a temas diversos.	Qualquer conteúdo.
<b>Votação</b>	Verificar a escolha dos alunos em determinados temas, mostrando as 5 respostas mais votadas.	Qualquer conteúdo.

<b>Escala de humor</b>	Verificar o humor dos alunos com relação a algum tema.	Qualquer conteúdo.
<b>Seleção em mapa</b>	Verificar o conhecimento com relação a alguma localização.	Geografia, geopolítica, cultura.

**Figura 37** - Modelo de atividade interativa síncrona



Fonte: Elaborado pelas autoras

<b>Programa:</b>	<b>Edform</b> <b>edform</b>
<b>Site:</b>	<a href="https://edform.com/">https://edform.com/</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	( ) Sim, no Play Store (Android) e no App Store(iOS). (x) Não.
<b>Idioma:</b>	Inglês
<b>Custo:</b>	(x) Gratuito. (x) Pago. A versão gratuita permite criar lições autocorrigíveis de qualquer arquivo, atribuir lições publicadas por outros usuários, usar até oito tipos de perguntas e adicionar até 20 <i>slides</i> por lição.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=4WGz_2_S-6c">https://www.youtube.com/watch?v=4WGz_2_S-6c</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Inglês
<b>Nível de dificuldade:</b>	( ) Fácil. (x) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	(x) Sim. ( ) Não. O usuário pode customizar os lugares de interação dentro de um arquivo.
<b>Armazenamento da produção:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Na plataforma.
<b>Download da produção:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Compartilhamento:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Por meio de <i>link</i> .
<b>Visualização:</b>	(x) Pública. ( ) Restrita.
<b>Permite comentar a produção:</b>	( ) Sim. (x) Não. Não é possível comentar, porém é possível adicionar um “gostei” na atividade de outro

	professor, compartilhar e ainda reportar um problema.
<b>Permite imprimir:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Permite imprimir a atividade, as áreas de interação ficarão com uma leve marcação.
<b>Banco de imagens:</b>	( ) Sim. (x) Não. É possível carregar um arquivo JPEG de seu computador.
<b>Permite editar</b>	(x) Sim. ( ) Não.
<b>Observação:</b>	Para fazer uma atividade é necessário registrar-se na página.

Figura 38 - Painel de configurações da atividade

The screenshot shows the edform interface for configuring a lesson. The main content area displays a slide titled "NIGHT AND DAY" with a question "HOW MUCH SLEEP DO WE NEED?". The slide includes a list of multiple-choice options about sleep needs for children, teenagers, and adults. The interface also shows a sidebar with question types like "Fill-in-the-Blank", "Checkbox", "Multiple choice", etc., and a top navigation bar with "Preview as student" and "Save & Assign" buttons.

Fonte: <https://edform.com/>

Figura 39 - Visualização da impressão

Name: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_

**Vocabulary Study**  
Chapters 11 - 15

**Which Word?**  
On the provided lines, write the matching vocabulary word for each definition.

trembling	barreling	pathological	terrorized	ignorant	imitated
-----------	-----------	--------------	------------	----------	----------

1. Uncontrollable shaking.

2. Copied; mimicked; acted like.

3. Unusually strong or extreme.

4. Uneducated.

5. Running at a high speed.

Print edform

Fonte: <https://edform.com/>

Figura 40 - Modelo de atividade possível no Edform

Fill

What is he doing?  
Write response...

Where are they?  
Choose answer...

What are they doin...  
WHAT ARE THEY DOING?

What is she doing?  
Write response...

Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades - EDFORM		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
<b>Língua estrangeira</b>	Realizar atividades de compreensão vocabular, leitora.	Compreensão leitora; Léxico no idioma alvo.
<b>Leitura e compreensão de textos</b>	Avaliar a leitura e compreensão de textos por meio de leitura compartilhada.	Qualquer conteúdo; Compreensão leitora.
<b>Leitura e compreensão em língua estrangeira ou materna</b>	Pesquisar termos e expressões em língua estrangeira ou portuguesa.	Vocabulário; Expressões.
<b>Elaboração de atividade interativa com slides ou várias páginas PDF, word etc.</b>	Elaborar <i>slides</i> para as aulas, de diferentes conteúdos, inserindo animações e efeitos dinâmicos, incluindo vídeos e links de páginas.	Conteúdos diversos.
<b>Avaliação formativa</b>	Avaliar a compreensão dos estudantes acerca de algum conteúdo por meio de atividades autoavaliativas.	Qualquer conteúdo.
<b>Questões abertas</b>	Verificar o conhecimento dos alunos com relação a algum conteúdo.	Qualquer conteúdo.

<b>Elaborar atividades de combinação de imagens e texto.</b>	Atestar o conhecimento dos alunos por meio de jogos.	Vocabulário, conceitos e palavras-chave etc.
--	--	--

## **13. CRIADOR DE AULAS INTERATIVAS**

<b>Tipo:</b>	<b>CRIAÇÃO DE AULAS INTERATIVAS</b>
<b>Breve descrição:</b>	Aplicativo para criação de aulas interativas
<b>Apps:</b>	TED ED
<b>Possibilidades pedagógicas:</b>	Alunos e professores podem criar lições interativas por meio de vídeos da plataforma TED ou <i>YouTube</i> . As atividades incluem questões de múltipla escolha, verdadeiro e falso, questões discursivas e fóruns abertos e guiados.
<b>Adequado para:</b>	( ) Ensino Fundamental I. (x) Ensino Fundamental II. (x) Ensino Médio. (x) Ensino Superior. (x) Professores.
<b>Observação:</b>	

<b>Programa:</b>	TED ED 
<b>Site:</b>	<a href="https://ed.ted.com/">https://ed.ted.com/</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	( ) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . (x) Não.
<b>Idioma:</b>	Inglês. Apesar de ainda não estar disponível em português, é possível traduzir a página automaticamente pelo navegador.
<b>Custo:</b>	(x) Gratuito. ( ) Pago.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=tqD8cjayMLM">https://www.youtube.com/watch?v=tqD8cjayMLM</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Português europeu.
<b>Nível de dificuldade:</b>	(x) Fácil. ( ) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	(x) Sim. ( ) Não. É possível escolher o vídeo e o tipo de atividades que quer incluir na lição.
<b>Armazenamento da produção:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Na própria página.
<b>Download da produção:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( ) Sim. (x) Não.
<b>Compartilhamento:</b>	(x) Sim. ( ) Não. Por meio de <i>link</i> .
<b>Visualização:</b>	(x) Pública. ( ) Restrita.
<b>Permite comentar a produção:</b>	(x) Sim. ( ) Não.
<b>Permite imprimir:</b>	( ) Sim. (x) Não.

<b>Banco de imagens:</b>	<input type="checkbox"/> Sim. <input checked="" type="checkbox"/> Não.
<b>Permite editar:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Sim. <input type="checkbox"/> Não.
<b>Observação:</b>	Para visualização não é necessário criar uma conta, porém para criar uma lição, sim.

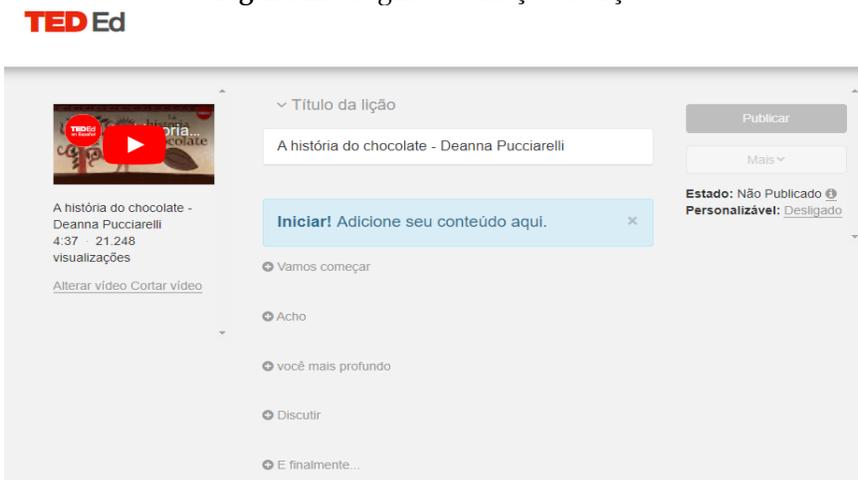
Figura 41 - Página inicial do usuário



O que você pode fazer com o TED-Ed?

Fonte: Elaborado pelas autoras

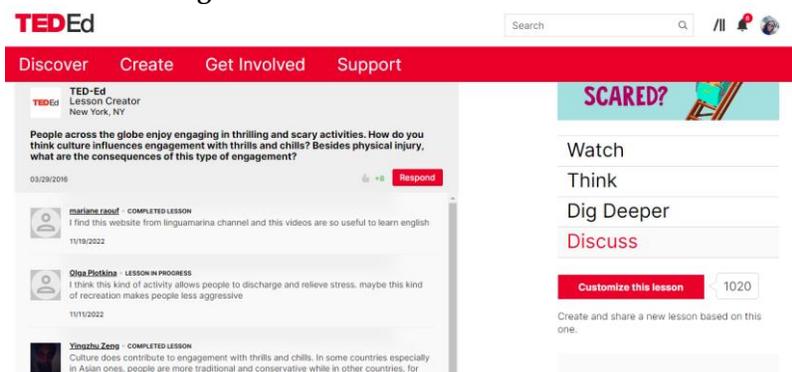
Figura 42 - Página de criação de lição



Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades – TED ED		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Produção de lição a partir de vídeos	Avaliar a compreensão de textos orais e escritos por meio de vídeos.	Qualquer conteúdo disponível em formato de vídeo.
Fóruns de discussão	Criar debates entre os alunos a partir de um vídeo.	Qualquer conteúdo.
Pesquisa e investigação	Avaliar a habilidade de pesquisa dos alunos ao buscar por textos sobre o mesmo assunto da lição.	Qualquer conteúdo.
Avaliação formativa	Avaliar o desempenho dos estudantes ao longo do processo educativo.	Qualquer conteúdo.
Criação de perguntas	Avaliar a capacidade de elaboração de perguntas a partir de um tema de discussão presente num vídeo.	Qualquer conteúdo.

Figura 43 - Modelo de atividade TedEd



Fonte: Elaborado pelas autoras



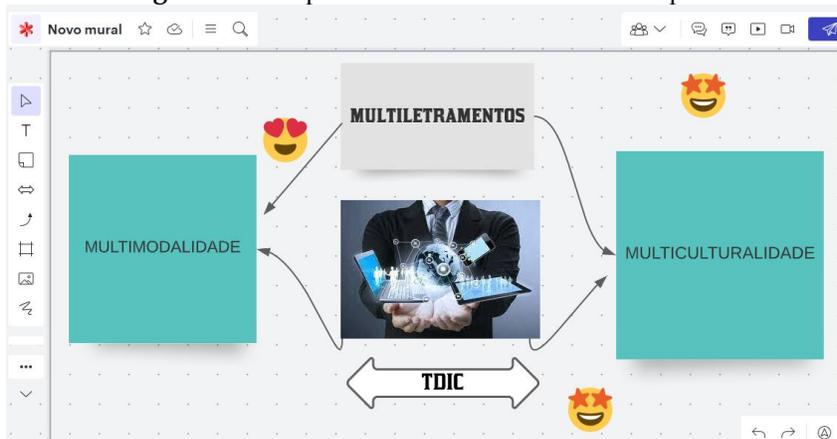
**14. CRIADOR DE MAPA MENTAL E/OU  
CONCEITUAL E FLUXOGRAMA**

<b>Tipo:</b>	<b>CRIADOR DE MAPA MENTAL E/OU CONCEITUAL E FLUXOGRAMA</b>
<b>Breve descrição:</b>	Aplicativos que permitem criar e/ou visualizar mapas mentais/e ou conceituais e fluxogramas.
<b>Apps:</b>	LUCIDSPARK; CREATELY.
<b>Possibilidades pedagógicas:</b>	<p>Projeção dos recursos de mapas mentais e fluxogramas como apoio da explicação de algum conteúdo ou como apoio para apresentação de algum tema por alunos ou pelo professor.</p> <p>Elaboração de mapas mentais e/ou conceituais pelos estudantes para sistematizar conteúdos ou organizar apresentações para o professor.</p>
<b>Adequado para:</b>	<input type="checkbox"/> Ensino Fundamental I. <input checked="" type="checkbox"/> Ensino Fundamental II. <input checked="" type="checkbox"/> Ensino Médio. <input checked="" type="checkbox"/> Ensino Superior. <input checked="" type="checkbox"/> Professores.
<b>Observação:</b>	Pela característica dos aplicativos, sugere-se utilizar a partir do Ensino Fundamental II.

<b>Programa:</b>	LUCIDSPARK  Lucidspark
<b>Site:</b>	<a href="https://lucid.app/lucidspark">https://lucid.app/lucidspark</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	( x ) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . ( ) Não.
<b>Idioma:</b>	Português
<b>Custo:</b>	( x ) Gratuito. ( x ) Pago. Há a parte gratuita e os planos pagos.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=JmAFXEe-SYs">https://www.youtube.com/watch?v=JmAFXEe-SYs</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Português
<b>Nível de dificuldade:</b>	( x ) Fácil. ( ) Médio. ( ) Difícil.
<b>Customização:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Permite inserir imagem, <i>gifs</i> , <i>emojis</i> .
<b>Armazenamento da produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Na própria conta criada no aplicativo.
<b>Download da produção:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Escrita colaborativa:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. É possível convidar inserindo o <i>e-mail</i> dos colaboradores. E ao compartilhar o <i>link</i> da atividade, se habilitar para edição.
<b>Compartilhamento:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. O aplicativo gera um <i>link</i> de compartilhamento da atividade. Importante é tornar a visualização pública, ativando antes de gerar o <i>link</i> .
<b>Visualização:</b>	( ) Pública. ( x ) Restrita. Para quem tiver o <i>link</i> da atividade.

<b>Permite comentar a produção:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Se ao gerar <i>link</i> habilitar a possibilidade de comentários.
<b>Permite imprimir:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Permite editar</b>	( x ) Sim. ( ) Não.
<b>Banco de imagens:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Possui um banco de imagens e permite inserir imagens e gifs do computador.
<b>Observação:</b>	Necessita <i>login</i> e senha. Este aplicativo é possível elaborar mapas mentais e conceituais, usando o formato de diagrama em branco, mural ou mapa mental (esse tem <i>template</i> ), mas pode ser um em branco.

**Figura 44** – Mapa mental elaborado no Lucidspark



Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades – LUCIDSPARK		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Produção textual de mapas mentais e/ou conceituais individual.	Solicitar que os estudantes elaborem mapas mentais e/ou conceituais para explicação de algum conteúdo trabalhado em aula.	Conteúdos diversos; Produção de texto; Organização de informações.
Produção textual de mapas mentais e/ou conceituais em grupos.	Solicitar que os estudantes elaborem mapas mentais e/ou conceituais para explicação de algum conteúdo trabalhado em aula de forma colaborativa.	Conteúdos diversos; Produção de texto; Organização de informações
Síntese de uma obra literária	Elaborar um mapa conceitual sobre a síntese de uma obra literária trabalhada em aula, para posterior apresentação em seminário.	Literatura; Produção de texto; Organização das informações; Oralidade.

<b>Programa:</b>	<b>CREATELY</b> 
<b>Site:</b>	<a href="https://app.creately.com/">https://app.creately.com/</a>
<b>Aplicativo para download:</b>	<input type="checkbox"/> Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . <input checked="" type="checkbox"/> Não.
<b>Idioma:</b>	Inglês. Mas é possível traduzir usando o navegador <i>Google Chrome</i> .
<b>Custo:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Gratuito. <input checked="" type="checkbox"/> Pago. Há a versão paga e gratuita.
<b>Link para tutorial:</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=NjaBp1h6aWY">https://www.youtube.com/watch?v=NjaBp1h6aWY</a>
<b>Idioma do tutorial:</b>	Português.
<b>Nível de dificuldade:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Fácil. <input type="checkbox"/> Médio. <input type="checkbox"/> Difícil.
<b>Customização:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Sim. <input type="checkbox"/> Não. É possível inserir formas, ícones, linhas, entre outros, disponível no próprio aplicativo, com possibilidade de mudar a cor, moldura. Também permite inserir imagens do próprio computador ou fazer a busca diretamente no <i>Google</i> . Disponibiliza <i>templates</i> para modificação.
<b>Armazenamento da produção:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Sim. <input type="checkbox"/> Não.
<b>Download da produção:</b>	<input type="checkbox"/> Sim. <input checked="" type="checkbox"/> Não.
<b>Escrita colaborativa:</b>	<input type="checkbox"/> Sim. <input checked="" type="checkbox"/> Não. Somente na parte paga.
<b>Compartilhamento:</b>	<input type="checkbox"/> Sim. <input checked="" type="checkbox"/> Não. O compartilhamento e escrita colaborativa são somente na parte paga.
<b>Visualização:</b>	<input type="checkbox"/> Pública. <input checked="" type="checkbox"/> Restrita.

	Somente quem tiver o <i>link</i> da atividade.
<b>Permite comentar a produção:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Permite imprimir:</b>	( ) Sim. ( x ) Não.
<b>Banco de imagens:</b>	( x ) Sim. ( ) Não. Disponibiliza ícones, formas e imagens, mas é possível inserir da <i>internet</i> ou do próprio computador.
<b>Permite editar</b>	( x ) Sim. ( ) Não.
<b>Observação:</b>	Necessita <i>login</i> e senha. É uma ferramenta de colaboração visual que permite criar fluxogramas, mapas conceituais/mentais e outros diagramas. A parte gratuita oferece vários recursos para a criação de atividades.

**Figura 45** – Mapa conceitual elaborado no *Creately*



Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades - CREATELY		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Produção textual de mapas mentais e/ou conceituais individual.	Solicitar que os estudantes elaborem mapas mentais e/ou conceituais para explicação de algum conteúdo trabalhado em aula.	Conteúdos diversos; Produção de texto; Organização de informações.
Síntese de uma obra literária	Elaborar um mapa conceitual sobre a síntese de uma obra literária trabalhada em aula, para posterior apresentação em seminário em sala de aula.	Literatura; Produção de texto; Organização das informações; Oralidade.
Produção de mapa conceitual sobre figuras de linguagem	Elaborar um mapa conceitual sobre as figuras de linguagem, para posterior apresentação em seminário em sala de aula.	Figuras de linguagem; Produção de texto; Organização de informações; Oralidade.
Produção textual de mapas mentais e/ou conceituais em grupos.	Solicitar que os estudantes elaborem mapas mentais e/ou conceituais para explicação de algum conteúdo trabalhado em aula de forma colaborativa.	Conteúdos diversos; Produção de texto; Organização de informações.

## SOBRE AS AUTORAS



### **Greice Castela Torrentes**

Professora Associada da Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), atua nos Programas de Pós-graduação em Letras PPGL e Proletras, e na graduação em Letras. Pós-doutora em Letras pela UERJ, possui doutorado, mestrado e graduação em Letras pela UFRJ. É a editora-chefe da Edunioeste e a coordenadora do Programa Paraná Fala Espanhol, financiado pela UGF / SETI, na Unioeste. Líder do grupo de pesquisa Linguagem, Cultura e Ensino. Tem experiência na área de Linguística Aplicada, com pesquisas sobre novas tecnologias na educação, aplicativos para ensino de línguas, formação de professores, leitura e produção textual. *E-mail:* greicecastela@yahoo.com.br



### **Luana Rodrigues de Souza Oliveira**

Bolsista CAPES no Programa de Pós-Graduação em Letras- PPGL da Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), nível doutorado. Mestre em Letras. Especialista em Língua Inglesa. Graduada em Letras Português/Inglês/Espanhol e respectivas Literaturas pela Unioeste. Atuou como professora de Língua Inglesa e portuguesa em diferentes níveis. Pesquisa na área das Tecnologias da Informação e da Comunicação aplicadas ao ensino de línguas estrangeiras, ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras e formação de professores de línguas. *E-mail:* luanah.rodrigues@gmail.com



**Madalena Benazzi Meotti**

Graduada em Letras Português pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), *campus* de Marechal Cândido Rondon. Especialista em Língua e Literatura pela mesma instituição. É mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Letras – Nível Mestrado Profissional (Profletras) pela Unioeste, *campus* de Cascavel, e doutora em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da mesma instituição. Está realizando estágio pós-doutoral em Letras na Unioeste. Atuou como professora da Educação Básica por 32 anos e atualmente é professora colaboradora do Colegiado de Letras da Unioeste, *campus* de Marechal Cândido Rondon/PR. *E-mail*: mada0803@hotmail.com

## SOBRE A PREFACIADORA



### **Julia Cristina Granetto Moreira**

Professora da Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), atuando nas disciplinas de Língua Espanhola como língua adicional e de Linguagens digitais. Doutora em Letras pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), possui Mestrado em Letras e graduação em Letras Português/Espanhol pela Unioeste. Tem experiência nas áreas de ensino de Língua Espanhola, Educação a Distância, Formação de professores e produção de Objetos e Materiais didáticos digitais. *E-mail:* jugranetto@gmail.com

Neste volume 3 da coleção “Tecnologia combina com sala de aula: aplicativos para professores experimentarem nas aulas de línguas”, estão descritos 23 aplicativos que não foram necessariamente criados para fins pedagógicos, mas que podem ser utilizados com essa finalidade no ensino de língua portuguesa e/ou de línguas estrangeiras no Ensino Fundamental e/ou no Ensino Médio.

A organização em quadros, por categoria e por aplicativo, auxilia na localização e visualização das informações. As sugestões de encaminhamentos didático-pedagógicos com o uso dos aplicativos pretendem auxiliar os professores em como e para que utilizá-los, servindo como um ponto de partida para possibilitar novas ideias, a fim de adaptá-los a seus alunos e aos conteúdos ministrados em suas turmas.

