



GUIA PARA ATIVIDADES REMOTAS

FERRAMENTAS DIGITAIS



POSITIVA
DIRETORIA DE INOVAÇÃO

AUTORIA

ANA PAULA ANDRADE DE OLIVEIRA
ARLAINE GABRIELA PEREIRA DA SILVA
GLEIZE CRISTINA FRANÇA DE BARROS
POLLYANA DE ANDRADE SALES
THIAGO NUNES DE BARROS SANTOS

DESIGN GRÁFICO

POLLYANA DE ANDRADE SALES

SUPERVISÃO PEDAGÓGICA

MARCOS ALEXANDRE DE MELO BARROS
MARIA AUXILIADORA SOARES PADILHA

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	1
REALIZAÇÃO DE VIDEOCONFERÊNCIAS	2
APRENDIZAGEM ATRAVÉS DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL	3
ATIVIDADES REMOTAS	4
JOGOS EDUCATIVOS	6
GAMIFICAÇÃO	7
COMPARTILHAMENTO DE ATIVIDADES INTERATIVAS	8
CONSTRUÇÃO DE MAPAS MENTAIS	9
CRIAÇÃO DE STORYTELLING	10
LOUSA DIGITAL	10
ENSINO HÍBRIDO	11
AVALIAÇÃO ON-LINE	12
CONSIDERAÇÕES FINAIS	13

APRESENTAÇÃO

A PANDEMIA DO NOVO CORONAVÍRUS ESTÁ FORÇANDO ESCOLAS E UNIVERSIDADES DE TODO O BRASIL A REVER A SUAS METODOLOGIAS PARA ENSINAR. CADA VEZ MAIS PERCEBEMOS OS PASSOS QUE PODERÍAMOS TER DADO, ANTES DESTA PANDEMIA, PARA A TRANSFORMAÇÃO DIGITAL QUE JÁ É UMA REALIDADE EM VÁRIOS SETORES PROFISSIONAIS.

ENTRETANTO, AGORA ESTAMOS DE FRENTE A UM GRANDE DESAFIO EDUCACIONAL: DESENVOLVER NOVAS FORMAS DE ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM, DE FORMA REMOTA, USANDO RECURSOS TECNOLÓGICOS QUE NÃO DOMINAMOS, AO MESMO TEMPO EM QUE APRENDEMOS A USÁ-LOS.

NESTE SENTIDO, ESTE GUIA FOI PRODUZIDO PARA AUXILIAR REDES DE ENSINO, ESCOLAS, PROFESSORES E ESTUDANTES PARA QUE POSSAM CONHECER E EXPERIMENTAR O USO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS JÁ DISPONÍVEIS PARA ESTRUTURAÇÃO DE ATIVIDADES REMOTAS ALTERNATIVAS E INOVADORAS NESTE MOMENTO.

SABEMOS QUE A TRANSFORMAÇÃO DIGITAL NÃO TEM VOLTA. POR ISSO, PRECISAMOS NOS APROPRIAR AGORA, PARA ESTARMOS MAIS PREPARADOS PARA EXERCER UMA EDUCAÇÃO HÍBRIDA MAIS COMPETENTE, QUANDO CHEGAR O MOMENTO E VOLTARMOS A UMA 'NOVA' NORMALIDADE.. PENSAR FORA DA CAIXA DESENVOLVERÁ UM POTENCIAL ENORME PARA MITIGAR UM PROBLEMA MOMENTÂNEO, DE TAL MODO QUE PODE DIRETAMENTE COLABORAR PARA O FORTALECIMENTO DA CULTURA DIGITAL E AVANÇARMOS RUMO À UMA NOVA EDUCAÇÃO BRASILEIRA, TÃO DISCUTIDA E NECESSÁRIA NOS ÚLTIMOS TEMPOS.

ENGAJEM, ENCANTEM, INOVEM.
HUB EDUCAT UFPE.

REALIZAÇÃO DE VIDEOCONFERÊNCIAS



GOOGLE MEET

É uma plataforma de comunicação, desenvolvida pela Google, que inclui mensagens instantâneas, chat de vídeo, SMS e VOIP.

JITSI.ORG



Jitsi é uma multiplataforma para voz, videoconferência e mensageiro instantâneo.



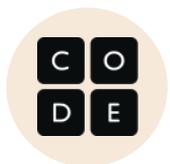
MICROSOFT TEAMS

Durante a reunião você pode criar subsalas e também compartilhar documentos, arquivos e imagens durante a reunião.



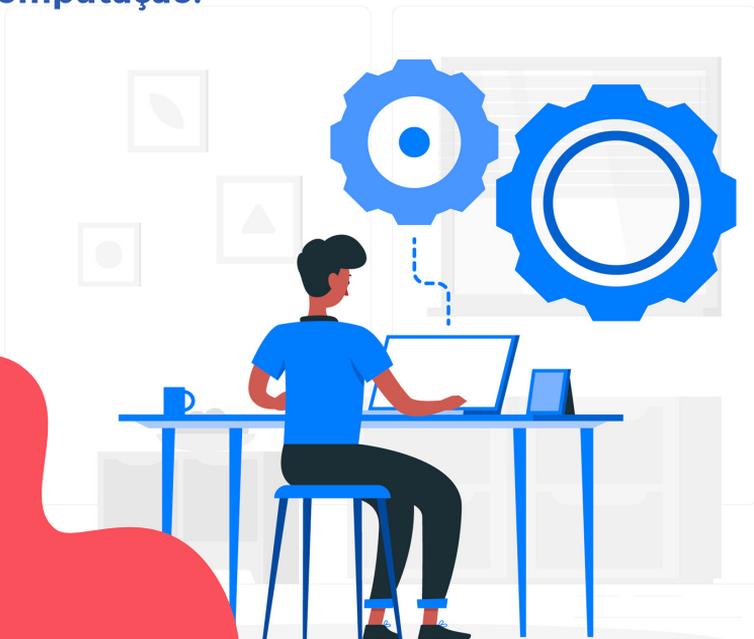
APRENDIZAGEM ATRAVÉS DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

É um processo de pensamento para encontrar soluções para problemas, sem necessariamente usar máquinas para isso. Usamos esse processo de pensamento sempre que precisamos resolver o que vamos fazer durante o dia.



[CODE.ORG](https://code.org)

Visa incentivar jovens a aprenderem ciência da computação.



APRENDIZAGEM ATRAVÉS DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL



PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Uma página do Centro de Inovação para a Educação Brasileira (cieb.org) que apresenta um currículo de referência em Tecnologia e Computação destinado à Educação Infantil e ao Ensino Fundamental.





ATIVIDADES REMOTAS

ESCOLA GAMES



Escola Games é um site de jogos educativos com várias atividades para crianças acima de cinco anos. Todos os games disponíveis são desenvolvidos com apoio pedagógico para facilitar o aprendizado das crianças.



KHAN ACADEMY

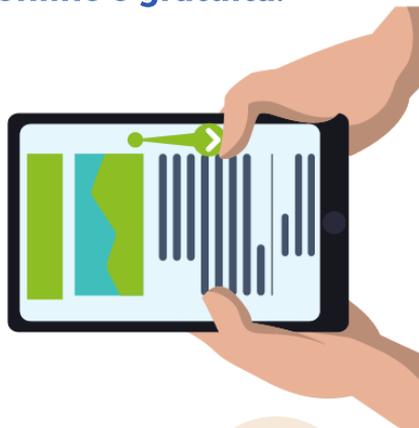
A Khan Academy oferece exercícios, vídeos de instrução e um painel de aprendizado personalizado que habilita os estudantes a aprender no seu próprio ritmo dentro e fora da sala de aula.

ATIVIDADES REMOTAS



YUCUBED

A plataforma Youcubed oferece conteúdos que estimulam o ensino da Matemática de forma criativa. Atividades, jogos, aplicativos e videoaulas podem ser acessados de forma online e gratuita.



APRENDIZAP



AprendiZAP utiliza o WhatsApp para o desenvolvimento de jovens e professores da educação pública, compartilhando conteúdo de qualidade e de forma gratuita

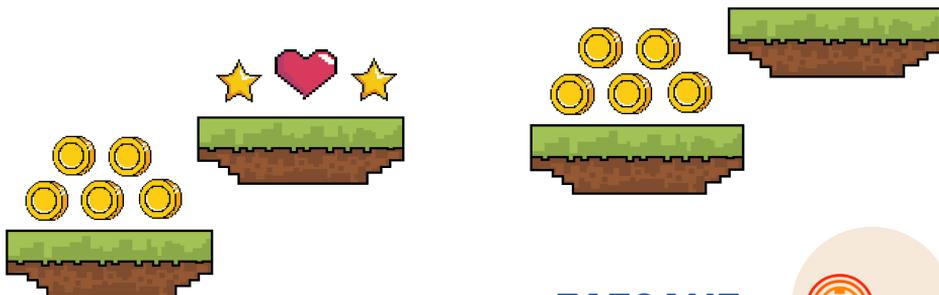
JOGOS EDUCATIVOS - EDUCAÇÃO BÁSICA



K!

KAHOOT!

É uma plataforma Gameshow onde você encontra diversos tipos de games e pode criar os seus. Existem questionários, pesquisas e quizzes de diferentes áreas do conhecimento e níveis de ensin que promovem o engajamento desses estudantes.



FAZGAME



FazGame é a plataforma ideal para criar, compartilhar e publicar jogos educativos de narração de histórias.



educaplay

EDUCAPLAY



Plataforma para a criação e acesso a jogos educativos.

GAMIFICAÇÃO

QRANIO



Perguntas sobre diversas áreas para que você teste seu conhecimento, dispute com seus amigos e ainda possa resgatar prêmios conforme seu desempenho.



CLASSCRAFT

Jogo educacional on-line gratuito, que professores e alunos jogam juntos na sala de aula.

EDUCACROSS



Plataforma de Ensino-Aprendizagem e Avaliação de Lógica e Matemática através de jogos.



COMPARTILHAMENTO DE ATIVIDADES INTERATIVAS

SOCRATIVE



O Socrative é uma maneira eficiente de monitorar e avaliar o aprendizado com feedback imediato que economiza tempo para os educadores, proporcionando interações divertidas e envolventes para os alunos.

padlet

PADLET

Criação de belos quadros, documentos e páginas da web fáceis de ler e divertidos para contribuir.

FLIPGRID



Por meio do Flipgrid você cria fóruns interativos que permitem discutir temas por meio de vídeos.

CONSTRUÇÃO DE MAPAS MENTAIS



MINDMEISTER

O MindMeister é uma ferramenta online de mapeamento mental que permite que você capture, desenvolva e compartilhe suas ideias visualmente.

MINDUP



Criação de mapas de argumentos e mapas conceituais.



CRIAÇÃO DE STORYTELLING

ADOBE SPARK VIDEO



Combinação de gráficos em movimento, gravação de áudio, música, texto e fotos e é usado para produzir vídeos curtos e explicados em animação

LOUSA DIGITAL



VIRTUAL TABLET (S-PEN)

Aplicativo que recebe entrada da caneta stylus de dispositivos tablet e depois transfere esses dados para os dispositivos de servidor conectados sem fio, por exemplo, desktop e laptop.

LIVEBOARD



Aplicativo para colaboração visual. Trabalho, ensinar, desenhar, socializar e compartilhar remotamente.

ENSINO HÍBRIDO

TEDEd

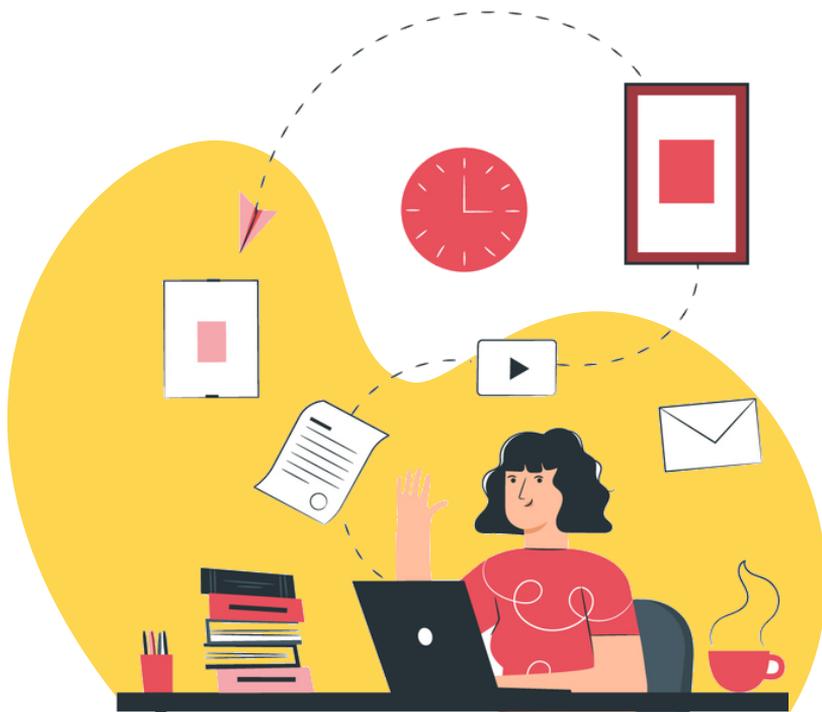
TEDED

Vídeos curtos e premiados sobre idéias que despertam a curiosidade dos alunos de todos os lugares.

BLENDSPACE



Criação de atividades remotas, compartilhamento de materiais e avaliação.



AVALIAÇÃO ONLINE



ONLINE EXAM BUILDE

Criação de exames, cursos, avaliações e quizzes.

TIMIFY

Timify

Incorpora perfeitamente um cronômetro de contagem regressiva limpo e simples aos seus Formulários do Google e acompanha a resolução da Avaliação.

GOOGLE FORMS



Criação de formulários e avaliações on-line.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

NESTE ATUAL MOMENTO DE PANDEMIA DO COVID-19, AS FERRAMENTAS DIGITAIS EDUCACIONAIS SE TORNARAM IMPRESCINDÍVEIS PARA AS ATIVIDADES REMOTAS. ISSO SE DEVE PRINCIPALMENTE PELO PODER QUE ELAS POSSUEM DE IMPULSIONAR A APRENDIZAGEM E DE TRANSFORMAR PRÁTICAS PEDAGÓGICAS.

AS FERRAMENTAS NÃO PARAM DE SE MULTIPLICAR. COM CRIATIVIDADE, INOVAÇÃO E ENGAJAMENTO ESPERAMOS QUE ELAS SEJAM UTILIZADAS A FAVOR DA EDUCAÇÃO. O SEGREDO ESTÁ MUITO ALÉM DE “O QUE USAR”, MAS SIM NO “COMO USAR”. É IMPORTANTÍSSIMO QUE SEJAM TRAÇADOS OBJETIVOS E FINALIDADES DE INSERÇÃO DESTAS FERRAMENTAS NAS SUAS ATIVIDADES REMOTAS.

ESSE E-BOOK ALMEJA SER UM NORTEADOR DAS PRÁTICAS EDUCACIONAIS, TODAVIA NÃO UMA PROPOSTA ACABADA, PORÉM DE DESPERTAMENTO PARA A BUSCA CONSTANTE DE MUDANÇAS METODOLÓGICAS.