

# NEWSLETTER

# RECURSOS DIGITAIS



## 8 Recursos digitais

### 1. Nuvem de Palavras:

- Word Art
- Mentimeter

### 2. Mapa Mental:

- Mindmeister
- Popplet

### 3. Mural/ Board:

- Padlet
- Lino

### 4. Quiz/ Forms:

- Socrative
- Kahoot

## OS RECURSOS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM

Atualmente os recursos digitais desempenham um papel importante na construção do conhecimento e na aquisição e consolidação das aprendizagens, possibilitando, de igual modo, o desenvolvimento da literacia digital, da autonomia e da criatividade.

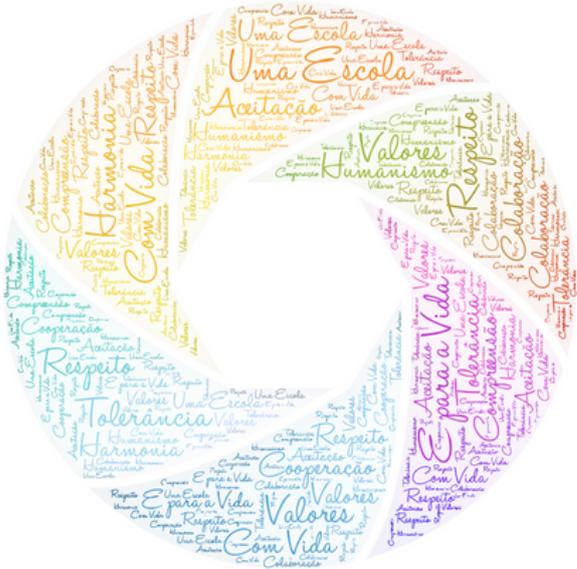
Partilhamos neste boletim oito aplicações e ferramentas para a construção de diferentes recursos educativos.

*A Equipa do PADDE*

## RECURSOS DIGITAIS

## 1. NUVEM DE PALAVRAS

WORDART



O *WordArt* é uma ferramenta que permite a criação de nuvens de palavras a partir de textos fornecidos pelo utilizador.

O uso da maioria dos recursos não requer uma conta no *site*. Para ter acesso a mais recursos, é necessário registar-se gratuitamente.

Recurso disponível em: <https://wordart.com/>



Mentimeter

É um recurso digital para criar interações em tempo real, como inquéritos, nuvem de palavras ou recolha de perguntas. O grande benefício do *Mentimeter* é criar interações para grandes grupos e tornar isso visível para todos.

Para usar o *Mentimeter*, basta criar uma conta na plataforma, elaborar as questões (para a conta gratuita, há restrições de quantidade de perguntas por evento), solicitar o acesso dos participantes no [site www.menti.com](http://www.menti.com) e colocar o código de acesso às perguntas. Se estiver com a página do *Mentimeter* aberta em algum projetor, o resultado fica visível para todos em tempo real.

O processo para criação de nuvem de palavras ou banco de questões é o mesmo.

Recurso disponível em: <https://www.mentimeter.com/>

## RECURSOS DIGITAIS

## 2. MAPA MENTAL

The logo for Popplet, featuring the word "popplet" in a blue, rounded, lowercase font with a white outline.

O **Popplet** é uma aplicação para elaborar mapas mentais.

Um mapa mental é uma organização gráfica de informação, a partir de um núcleo central, onde as ideias são associadas por ramificações, que podem ser categorizadas por cores e ilustradas com imagens ou outros elementos gráficos.

O **Popplet** permite, no entanto, outro tipo de exercícios, sendo possível criar atividades nas quais os alunos se envolvem ativamente, quer criando os **Popplets** de raiz quer estabelecendo relações entre elementos que são dados previamente.

Recurso disponível em: <https://www.popplet.com/>

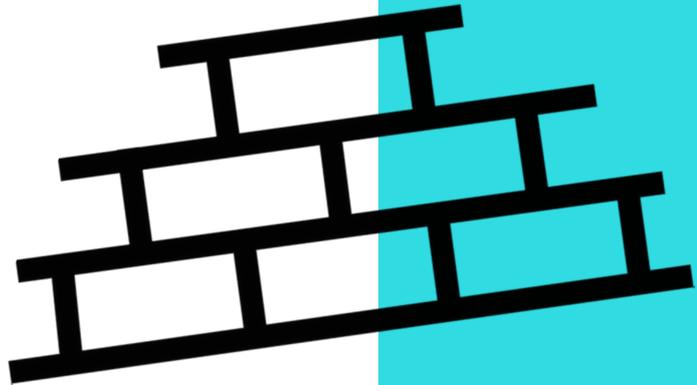


*MindMeister* é um programa interativo *online* que permite desenvolver mapas mentais e compartilhá-los. Para isso, basta criar uma conta gratuita. É uma solução de colaboração baseada na *web*, que utiliza conceitos de mapas mentais para, p.e. agilizar a fase de planeamento de um projeto, promover um *brainstorming* ou gerir projetos, tudo através de um navegador *web* comum. Permite, facilmente, compartilhar qualquer mapa mental convidando outros utilizadores por *email* ou simplesmente enviando o respetivo *link*. Depois do mapa estar compartilhado, pode dar-se início a uma sessão de *brainstorming* e colaborar noutro qualquer mapa mental, em tempo real e em simultâneo.

Recurso disponível em: <https://www.mindmeister.com/pt>

## RECURSOS DIGITAIS

## 3. MURAL/ BOARD



padlet

**Padlet** é uma ferramenta *online* que permite a criação de um mural virtual dinâmico e interativo para registrar, guardar e partilhar diferentes tipos de conteúdos. Funciona como uma folha de papel, onde se pode inserir qualquer tipo de conteúdo (texto, imagens, vídeo, hiperligações... ) de forma colaborativa. Na sua base funciona como um blogue com vários formatos à escola (cronologia, mapas, listas...). É uma forma muito acessível de organizar conteúdos, seja um texto, lista de tarefas, exercícios, etc.

Recurso disponível em: <https://padlet.com/>

O *Lino* é uma aplicação web que permite a criação de um mural digital dinâmico e interativo para registrar, guardar e partilhar conteúdos multimédia. Pode ser usado para ensinar conteúdos curriculares específicos, apresentar propostas de atividades, construir murais de avisos, marcar favoritos, gerir e registar resultados de discussões, brainstorming, fazer anotações, planear eventos, fazer listas, etc. Podem-se colocar filmes, fotos, imagens, textos, *links*, códigos QR e muito mais. A aprendizagem fica mais atraente e dinâmica. Favorece a aprendizagem colaborativa.



Recurso disponível em: <https://en.linoit.com/>

## RECURSOS DIGITAIS

## 4. QUIZ/ FORMS

**Socrative** é uma aplicação *online* de acesso gratuito que permite avaliar através do jogo o nível de compreensão dos alunos sobre um determinado assunto ou conteúdo lecionado. Esta aplicação permite a criação de um espaço virtual complementar às aulas, promovendo a efetiva interação entre os alunos e o professor, dada toda a dinâmica comunicacional ocorrer numa sala de aula virtual. Esta aplicação pode ser acedida a partir de dispositivos móveis através das *apps* gratuitas "*Socrative Teacher*" e "*Socrative Student*" ou a partir do *browser* de um computador (em [www.socrative.com](http://www.socrative.com)), requerendo apenas uma ligação à Internet. Inspirada no modelo de "*Flipped learning*", esta aplicação facilita o acesso ubíquo e a aprendizagem autónoma dos alunos, em qualquer altura e em qualquer lugar, e respeitando o seu ritmo de aprendizagem.

O ritmo de aprendizagem dos alunos pode ser dinamizado e mediado pelo professor em contexto de sala de aula, se o seu objetivo for debater cada questão de uma forma individualizada. *Socrative* possibilita a criação de diferentes cenários de aprendizagem: síncronos ou assíncronos, e presenciais ou à distância. Além disso, disponibiliza um conjunto diversificado de funcionalidades muito simples e intuitivas, que facilitam a mediação e a avaliação das aprendizagens dos alunos. Com efeito, os alunos podem obter um *feedback* instantâneo sobre as suas participações, bem como consultar algumas explicações adicionais sobre todas as questões propostas. Por outro lado, a aplicação ajuda também o professor a acompanhar o progresso das aprendizagens dos alunos, nomeadamente através da visualização e da avaliação das respostas enviadas pelo aluno ou pela turma.

Recurso disponível em: <https://www.socrative.com/>



## RECURSOS DIGITAIS

# Kahoot!

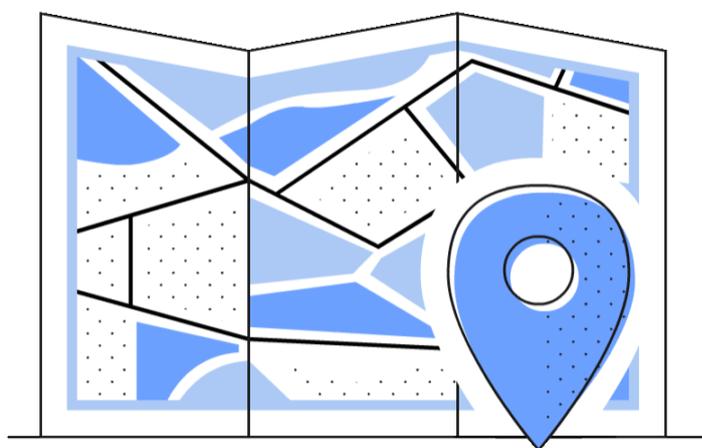


O *Kahoot!* é uma plataforma gratuita, com uma forte componente lúdica, que permite construir e aplicar questionários (*Quiz* ou *Survey*) e colocar questões para iniciar um debate (*Discussion*). Dependendo do objetivo e de se querer ou não incluir alguma competição, podem construir-se dois tipos de questionário: o *Quiz*, mais utilizado como ferramenta de avaliação e que gera um ranking de alunos, de acordo com a rapidez e o número de respostas corretas às questões colocadas; o *Survey* que permite responder ao mesmo conjunto de questões, sem incluir rankings e não pressupondo a existência de respostas corretas.

Para criar e lançar um *kahoot* é necessário um registo em <https://create.kahoot.it/>. Para responder a um *kahoot* não é necessário qualquer registo. Basta introduzir um Game pin em <https://kahoot.it/> ou na app *Kahoot!*. A versão gratuita tem algumas limitações.

Recurso disponível em: <https://kahoot.com/>

## Onde estamos!



<https://aepacosbrandao.pt/moodle30/>