

TECNOLOGIA COMBINA COM SALA DE AULA:

Aplicativos para professores
experimentarem nas aulas
de línguas

VOLUME 2



Autoras:

**Madalena Benazzi Meotti
Greice Castela Torrentes**

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

Volume 2

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**

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

Volume 2

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

Tecnologia combina com sala de aula: aplicativos para professores experimentarem nas aulas de línguas. Vol. 2. São Carlos: Pedro & João Editores, 2023. 140p. 16 x 23 cm.

ISBN: 978-65-265-0364-5 [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

13568-878 – São Carlos – SP

2023

SUMÁRIO

PREFÁCIO	9
Cristina Vergnano-Junger	
APRESENTAÇÃO	15
Greice Castela Torrentes	
Madalena Benazzi Meotti	
1. GAMIFICADOR DE PERGUNTAS E TAREFAS	19
<i>Aplicativo Kahoot</i>	22
Sugestões de atividades – Kahoot	24
<i>Aplicativo Baamboozle</i>	26
Sugestões de atividades – Baamboozle	28
<i>Aplicativo Survio</i>	29
Sugestões de atividades – Survio	31
<i>Aplicativo Plickers</i>	33
Sugestões de atividades – Plickers	36
<i>Aplicativo Gradepen</i>	37
Sugestões de atividades – Gradepen	40
<i>Aplicativo Quizizz</i>	41
Sugestões de atividades – Quizizz	44
2. ELABORADOR DE JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS	45
<i>Aplicativo Flippity</i>	48
Sugestões de atividades – Flippity	51
<i>Aplicativo Tinytap</i>	53
Sugestões de atividades – Tinytap	55
<i>Aplicativo Learning Apps</i>	57
Sugestões de atividades - Learning Apps	61
<i>Aplicativo Lyricstraining</i>	63

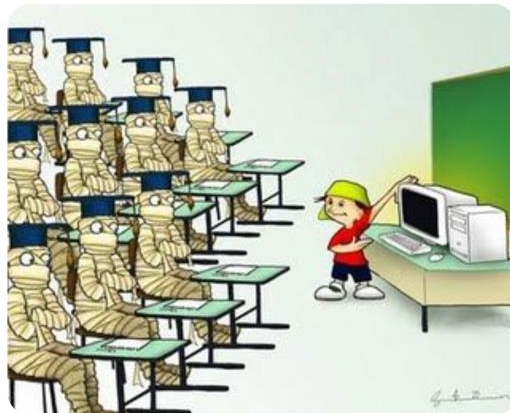
Sugestões de atividades – Lyricstraining	66
<i>Aplicativo Quizlet</i>	67
Sugestões de atividades – Quizlet	70
3. CRIADOR DE CURADORIA DE CONTEÚDO E/OU MURAL VIRTUAL	71
<i>Aplicativo Wakelet</i>	74
Sugestões de atividades – Wakelet	78
<i>Aplicativo Jamboard</i>	80
Sugestões de atividades – Jamboard	83
4. CRIADOR DE FORMATO DIGITAL PARA E-BOOKS, REVISTAS E CATÁLOGOS ON-LINE	85
<i>Aplicativo Myebookmaker</i>	87
Sugestões de atividades – Myebookmaker	89
<i>Aplicativo Storyjumper</i>	90
Sugestões de atividades – Storyjumper	92
<i>Aplicativo Joomag</i>	94
Sugestões de atividades – Joomag	96
<i>Aplicativo Livrosdigitais.org</i>	98
Sugestões de atividades - Livrosdigitais.org	100
<i>Aplicativo Wattpad</i>	101
Sugestões de atividades – Wattpad	103
<i>Aplicativo Spirit fanfic</i>	104
Sugestões de atividades - Spirit fanfic	107
5. CRIADOR DE MEMES E FOTOS PERSONALIZADAS	109
<i>Aplicativo Memebetter</i>	111
Sugestões de atividades – Memebetter	113
<i>Aplicativo Toonme</i>	115
Sugestões de atividades – Toonme	117

6. CRIADOR DE IMAGEM E VÍDEO INTERATIVO	119
<i>Aplicativo Thinglink</i>	121
Sugestões de atividades – Thinglink	123
<i>Aplicativo Nearpod</i>	124
Sugestões de atividades – Nearpod	128
<i>Aplicativo Playposit</i>	130
Sugestões de atividades – Playposit	132
<i>Aplicativo Voicethread</i>	134
Sugestões de atividades – Voicethread	136
SOBRE AS AUTORAS	139
SOBRE A PREFACIADORA	140

PREFÁCIO

Muitas vezes escutamos, em âmbitos não acadêmicos, pessoas julgarem de modo negativo o sistema educacional e, em particular, seus profissionais, no que se refere ao quesito tecnologia. Um dos pontos levantados remete à defasagem entre a conectada vida cotidiana, por um lado, e os saberes ultrapassados e estáticos oferecidos nas instituições de ensino, por outro. O argumento se configura mais ou menos nestes termos: pela internet, nas pontas dos dedos e ao alcance de um *click*, temos informação relevante em abundância e de maneira bem mais lúdica do que aquela aprendida no colégio. É como se a sociedade visse a escola como obsoleta, ineficaz e os professores e professoras como incompetentes e desnecessários.

Figura 1- Contraste entre os professores “mumificados” e a criança informatizada.



Fonte: <http://docenciaueg2014.blogspot.com/2014/12/o-uso-da-tecnologia-na-educacao.html> Acesso em 03/06/2018.

Às vezes, como resposta a tais demandas, se inserem dispositivos de tecnologia digital no ambiente escolar. O problema,

contudo, é não acontecer a correspondente alteração nas práticas educativas em uso. Há, inclusive, charges e vídeos na rede ironizando essa atitude acrítica.



Fonte: Charge de autor desconhecido. CÂNDIDO, J. P. “Aproximação das TICs na educação. In: *Revista InovaEduc*, Campinas, n.4, p.1-27, ago. 2018.

A questão é foco de investigações de diversos estudiosos, gerando trabalhos e contribuições científicas em diferentes campos do saber. Quanto a mim, esses comentários sempre me levaram à reflexão, seja como docente ou como pesquisadora. Na época de estudante no ensino básico, vivi a etapa dos gravadores de rolo e projetores de *slides*, nas aulas de língua estrangeira. Posteriormente, inclusive já lecionando, experimentei retroprojetores, videocassetes, DVD *players* e, por fim, computadores, *datashow* e internet. Apesar de ter frequentado o Normal e as disciplinas pedagógicas na licenciatura em Letras, preciso admitir que jamais recebi formação específica para ensinar utilizando essas tecnologias, fossem as analógicas ou as digitais. Isso significa que o que fiz, baseou-se na prática, no ensaio e erro, como ocorre com muitos colegas.

Costumo dizer que ensinamos conforme aprendemos, ao menos num primeiro momento. Toda a experiência vivenciada na

condição de aprendiz nos oferece uns parâmetros que acabam incorporando-se à nossa atuação, mesmo quando os desaprovávamos enquanto estudantes. Pude ver alunos meus, futuros educadores, mais preocupados, por exemplo, com se algum conteúdo seria ou não objeto de prova, do que o avaliando de forma crítica quanto à sua utilidade e importância. Também os ouvi, alguma vez, reclamarem da falta de sistematização teórica, demandando aulas expositivas, quando eu lhes propunha um modelo diferente, apoiado na construção coletiva do conhecimento e/ou no uso de tecnologias digitais. Por que isso acontecia? Talvez, devido à toda uma tradição que compõe o imaginário sobre ensino-aprendizado de pais, professores e alunos, ou pela insegurança trazida por propostas desconhecidas e pouco usuais.

Independente do motivo, precisamos ter em mente que, hoje, os indivíduos convivem e fazem uso intenso de computadores, *smartphones*, internet e estão habituados, em sua vida diária, a enfrentar os mais diversos desafios, lançando mão de criatividade, conhecimentos plurais e reflexão a fim de solucioná-los. Se na escola agem de forma distinta, isso não significa sua incapacidade de mudar. Afinal, a ruptura de padrões preestabelecidos constitui algo complexo.

Outro aspecto a levar em conta é o fato de que usar meios e dispositivos digitais não garante nem implica criticidade. Um dos exemplos desta afirmativa poderia ser a crença fácil em *fake news* e sua propagação sem verificação dos fatos. Mesmo os mais assíduos nas redes podem ser vítimas de ciladas. Daí a importância de promover, na formação inicial e em subseqüentes formações continuadas, toda uma gama de oportunidades para experimentar, avaliar, criticar e adaptar conceitos, atividades, modos de atuar, pensar e lidar com os artefatos tecnológicos modernos.

Pensando no processo formativo, cabe ponderar sobre a realidade do professorado brasileiro de um modo geral. Em primeiro lugar, este, em grande parte, ainda trabalha com turmas heterogêneas, enormes, muitas vezes sem espaço físico adequado ou recursos. E, quando me refiro a este último aspecto, precisamos

lembrar não somente das carências nas instituições, como, também, no âmbito doméstico, pois equipamentos têm alto custo e obsolescência, a qual afeta igualmente os programas. Em segundo lugar, há casos nos quais está obrigado a seguir um programa rígido, com apostilas e livros definidos *a priori*, sem sua participação ativa na seleção ou ajustes à cada cenário específico. Além disso, devido a baixos salários, precisa desdobrar-se entre diferentes locais de trabalho. Com frequência, tampouco obtém dispensa para realizar cursos ou participar de eventos acadêmico-científicos. Esse contexto dificulta sobremaneira seu aperfeiçoamento e a possibilidade de inovar e elaborar seus próprios materiais e exercícios. Se somarmos a isso o fato de a tecnologia estar em constante mudança e avanço, requerendo atualização no seu manuseio, podemos concluir que a defasagem entre cotidiano e escola, embora ocorra, está calcada em múltiplos aspectos que extrapolam os seus profissionais.

Considerando essas reflexões e o panorama atual, constatamos que obras como esta, agora em seu segundo volume, são de grande relevância. O universo tecnológico é vasto, cheio de ferramentas e possibilidades, muitas delas, livres e gratuitas. Saber o que usar e como, para alcançar objetivos traçados, não é tarefa de pouca monta. Por isso mesmo, ambos os livros, volumes 1 e 2 de *Tecnologia combina com sala de aula: aplicativos para professores experimentarem nas aulas de línguas*, são frutos de pesquisas de pós-doutorado.

Vejo com satisfação a continuidade do trabalho iniciado pela Prof^a Dr^a Greice Castela Torrentes, agora com a parceria da Prof^a Dr^a Madalena Benazzi Meotti, pois seu produto constitui uma ferramenta inestimável para o magistério na era da informação, e não apenas para o de línguas estrangeiras. Oferece uma combinação balanceada de teoria, implícita no desenho do livro, e aplicação, num formato acessível, visualmente prático, para que cada leitor consulte e encontre a ferramenta mais adequada à sua situação.

Apesar do caráter tão pragmático da proposta, está longe de ser um simples manual com receitas prontas. O mérito adicional das criadoras da obra é respeitar seus colegas professores e

professoras, dando-lhes elementos para construir trajetórias próprias e originais. Fazem-no por meio da descrição dos *softwares*, indicação de sua disponibilidade e características, recursos oferecidos, um elenco de exemplos aplicados e sugestões baseadas em objetivos e conteúdos.

Agora, cabe mergulhar nesta leitura e experimentar. A sala de aula faz parte da vida, não deve nem pode estar apartada dela. Mas é, também, um lugar privilegiado de observação, reflexão e crítica, onde se viabiliza a avaliação e o melhor direcionamento dos usos cotidianos. Os agentes dessa aventura, docentes e estudantes, precisam assumir seus papéis ativos e ajudar a transformar conjunturas. Aqui, as autoras lhes oferecem um ponto de partida.

novembro de 2022.

Cristina Vergnano-Junger

Professora Associada aposentada do ILE/UERJ;
criadora do *blog* “Tecendo o verbo”

APRESENTAÇÃO

A pandemia causada pela Covid-19 evidenciou a relevância das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) nos processos de ensino e aprendizagem em todas as áreas do conhecimento e em todos os níveis de ensino e trouxe novos desafios à educação para manter o contato com nossos educandos e o processo de ensino e aprendizagem. Uma das formas que nos aproximou foi o uso das TDIC, mas encontramos outras barreiras, como, por exemplo, a falta de *internet*, de equipamentos e de formação dos professores para utilizarem esses recursos. Passados os momentos mais angustiantes de isolamento e mortes, conseguimos olhar para esse período e compreender que as TDIC têm potencial positivo no contexto educacional, tanto remoto quanto presencial, mas também aprendemos que é necessária a mediação do professor, conhecer e saber manusear e usar pedagogicamente os recursos disponíveis.

Com este segundo volume do ebook “Tecnologia combina com sala de aula: aplicativos para os professores experimentarem nas aulas de línguas”, damos continuidade ao trabalho de pesquisa de pós-doutorado de Torrentes, realizado na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), com supervisão de Vergnano-Junger, que culminou no volume 1 (Torrentes; Vergnano-Junger, 2021) deste ebook.

Este novo volume é uma publicação resultante do pós-doutorado de Meotti, realizado na Universidade Estadual do Oeste do Paraná, com supervisão de Torrentes, bem como do projeto de pesquisa “Aplicativos para ensino de línguas: descrição, análise e sugestões de utilização na educação básica e na formação docente” de Torrentes vinculado ao grupo de pesquisa Linguagem, Cultura e Ensino, que coordena nessa IES.

A quantidade de aplicativos disponíveis na *Internet* e/ou que podem ser baixados para *smartphones* é imensa. A cada dia surgem novos e cremos que só poderão de fato ser incorporados nos processos de ensino e aprendizagem, seja em aulas presenciais, híbridas ou remotas, se os professores tiverem algum tipo de orientação em relação ao seu manuseio e a suas funcionalidades nas aulas.

Para tanto, realizamos, nesta coleção, 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 e em aulas no Ensino Fundamental e 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 25 aplicativos que não necessariamente foram criados especificamente para ensino de línguas, mas que podem ser utilizados para esta finalidade.

As indagações que impulsionaram esta investigação são as mesmas de Torrentes (2021), uma vez que a quantidade de aplicativos existentes indica a necessidade de mais pesquisas sobre isso. As perguntas que orientam nossa pesquisa consistem em: Quais aplicativos, disponíveis on-line, para utilização em computadores, *tablets* e/ou *smartphones* permitem a elaboração de ODEA para o ensino e a aprendizagem de línguas? Que possibilidades pedagógicas estes podem oferecer aos docentes de línguas?

Nesta obra, objetivamos colaborar para que os professores de línguas conheçam aplicativos, entendam o que cada um pode oferecer de recursos e vejam algumas possibilidades pedagógicas, de maneira que possam ter *insights* e ideias, adaptando-os a seus alunos e aos conteúdos que se pretende abordar nas aulas.

Todos os aplicativos descritos são gratuitos em todo ou em sua maior parte. Tivemos o cuidado de explorar o que não exige

custos para os docentes, uma vez que sabemos que uma versão paga pode ser um impedimento para a utilização destes programas nas aulas. Esperamos contribuir para que, no contexto escolar, o uso das TDIC torne-se cada vez mais frequente, com vistas a atender a demanda de alunos que vivem numa sociedade midiaticizada e informatizada, colaborando para os processos de ensino e aprendizagem de línguas.


A obra está organizada de modo a apresentar, nos quadros gerais (em azul), um agrupamento de aplicativos que se enquadram na mesma categorização, num total de 6 categorias elencadas. Nos quadros específicos (em verde), descrevemos detalhadamente cada um dos 25 aplicativos selecionados. Por fim, nos quadros de sugestões de atividades (em laranja), indicamos algumas possibilidades pedagógicas para cada aplicativo descrito anteriormente. A organização em quadros, por categoria e por aplicativo, favorece a busca e visualização das informações pelos professores e as sugestões servem de possíveis caminhos para a utilização desses recursos.

Greice Castela Torrentes
Madalena Benazzi Meotti

1. GAMIFICADOR DE PERGUNTAS E TAREFAS

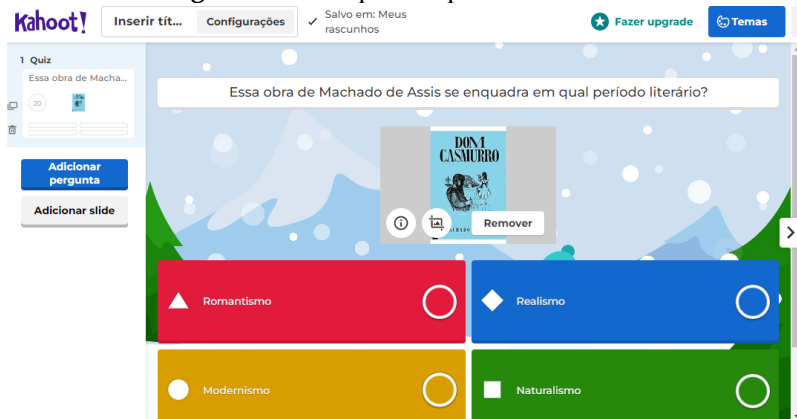
Tipo:	GAMIFICADOR DE PERGUNTAS E TAREFAS
Breve descrição:	Aplicativos que permitem elaborar provas, atividades e questionários de pesquisa.
Apps:	KAHOOT; BAAMBOOZLE; SURVIO; PLICKERS; GRADEPEN; QUIZZZ.
Possibilidades pedagógicas:	<p>Elaboração e aplicação de questionários, o que permite a obtenção de um perfil da turma e de seus interesses para organizar as aulas, e fazer a avaliação do grupo em relação à disciplina.</p> <p>Avaliações on-line com os estudantes, em que o aplicativo atribuirá as notas, agrupando os resultados de forma imediata.</p> <p>Elaboração e aplicação de atividades sobre textos verbais ou não verbais (imagens estáticas ou vídeos). Elaboração de diferentes tipos de questões, adequando ao propósito da aula.</p> <p>Elaboração de provas, permitindo ao professor uma avaliação formativa em que este tem um panorama do que seu grupo de aluno.</p> <p>Obtenção de <i>feedback</i> da turma por meio de questionários on-line sobre determinado conteúdo trabalhado.</p>
Adequado para:	<p>(x) Ensino Fundamental I.</p> <p>(x) Ensino Fundamental II.</p> <p>(x) Ensino Médio.</p> <p>(x) Ensino Superior.</p> <p>(x) Professores.</p>
Observação:	Há vários tipos de atividades possíveis e a criação ocorre de forma fácil e rápida. As

atividades são elaboradas pelo docente, é possível utilizar as atividades com diversos níveis de ensino.

Programa:	KAHOOT 
Site:	https://kahoot.com/
Aplicativo para download:	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . () Não.
Idioma:	Inglês – mas permite tradução para o português usando o navegador <i>Google Chrome</i> .
Custo:	(x) Gratuito. (x) Pago. Há versão gratuita e paga.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=w_lr73e7A1Y
Idioma do tutorial:	Português
Nível de dificuldade:	(x) Fácil. () Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. É baseado em gamificação, possibilita a atribuição de pontos às questões. É possível elaborar um questionário de avaliação formativa ou uma enquete. Pode ser criado a partir de modelos ou criar um novo. As perguntas disponíveis no formato gratuito são de <i>quiz</i> e verdadeiro ou falso.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não.
Download da produção:	() Sim. (x) Não.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.
Compartilhamento:	(x) Sim. () Não.

	Cada atividade gera um código. O aluno acessa a página do kahoot.it, insere o código e tem acesso ao questionário.
Visualização:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Pública. (<input type="checkbox"/>) Restrita.
Permite comentar a produção:	(<input type="checkbox"/>) Sim. (<input checked="" type="checkbox"/>) Não.
Permite imprimir:	(<input type="checkbox"/>) Sim. (<input checked="" type="checkbox"/>) Não.
Banco de imagens:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. (<input type="checkbox"/>) Não. Permite acessar as imagens do seu computador.
Permite editar	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. (<input type="checkbox"/>) Não.
Observação:	Necessita cadastro e <i>login</i> . O <i>Kahoot</i> é um aplicativo projetado para sondagens e avaliação de aprendizagem. Além de promover a interação, com esse aplicativo é possível obter <i>feedback</i> rápido do que está sendo abordado, investigar dúvidas pontuais, acompanhar atividades e avaliar o processo continuamente, direcionando ações de ensino e aprendizagem.



Figura 3 – Exemplo de questão no Kahoot



Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades – KAHOOT		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Criação questionários on-line	Elaborar questionário sobre conteúdos trabalhados nas aulas, para ser compartilhado e realizado de forma on-line.	Análise de obras literárias; Resumos de textos; Síntese de conteúdo.
Criação questionários on-line	Elaborar questionário sobre gêneros discursivos trabalhados em aula para ser compartilhado e realizado de forma on-line.	- Gênero discursivo.
Criação questionários on-line	Elaborar questionário para fixação de conteúdos de língua estrangeira	Escrita de palavras; Tradução de orações.

Questionário on-line	Utilizar os questionários já prontos no aplicativo sobre Literatura e Língua Inglesa.	Literatura; Aquisição da língua inglesa.
----------------------	---	--

Programa:	BAAMBOOZLE 
Site:	https://www.baamboozle.com/
Aplicativo para download:	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . () Não.
Idioma:	Inglês. Permite a tradução par ao português usando o navegador <i>Google Chrome</i> .
Custo:	(x) Gratuito. (x) Pago. Há a parte paga e a gratuita
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=rA4OEhBv-dc
Idioma do tutorial:	Português
Nível de dificuldade:	() Fácil. (x) Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. Em cada questionário elaborado é possível inserir imagens do computador, incluir questões abertas. O aplicativo gera o questionário gamificado, em que é possível jogar individual ou em grupos.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não.
Download da produção:	() Sim. (x) Não.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.
Compartilhamento:	(x) Sim. () Não. Cada atividade gera um <i>link</i> que pode ser enviado diretamente para: 
Visualização:	(x) Pública. () Restrita.

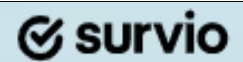
Permite comentar a produção:	() Sim. (x) Não. Permite curtir o jogo criado.
Permite imprimir:	() Sim. (x) Não.
Banco de imagens:	() Sim. (x) Não. É possível inserir imagens do próprio computador.
Permite editar	(x) Sim. () Não.
Observação:	Necessita <i>login</i> e senha. Os questionários gamificados criados pelo aplicativo podem ser jogados em equipes. Tem o modo questionário (apenas as perguntas), o modo clássico (com pergunta e inclusão de bônus ou não) e o modo clássico Jr. (perguntas com bonificação ou não mais fáceis). Essa escolha o estudante faz no momento de jogar.

Figura 4 – Jogo elaborado usando o Baamboolze



Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades - BAAMBOOZLE		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Criação questionários on-line	Elaborar questionário sobre conteúdos trabalhados nas aulas, para ser compartilhado e realizado de forma on-line e jogar individualmente ou em até oito jogadores.	Análise de obras literárias; Resumos de textos; Síntese de conteúdo.
Criação questionários on-line	Elaborar questionário sobre gêneros discursivos trabalhados em aula para ser compartilhado e realizado de forma on-line e jogar individualmente ou em até oito jogadores...	Gênero discursivo.
Criação questionários on-line	Elaborar questionário para fixação de conteúdos de língua estrangeira e jogar individualmente ou em até oito jogadores.	Escrita de palavras; Tradução de orações.
Questionário on-line	Utilizar os questionários já prontos no aplicativo sobre diferentes conteúdos e jogar individualmente ou em até oito jogadores.	Literatura; Aquisição da língua inglesa.

Programa:	SURVIO 
Site:	https://www.survio.com/br/
Aplicativo para download:	() Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . (x) Não.
Idioma:	Português.
Custo:	(x) Gratuito. (x) Pago. A versão básica do <i>Survio</i> está disponível gratuitamente, mas também oferece serviço <i>premium pago</i> .
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=V6o01YaUsvg
Idioma do tutorial:	Português
Nível de dificuldade:	(x) Fácil. () Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. Conforme se elabora o questionário é possível ir visualizando a produção. Há vários <i>templates</i> disponíveis para utilizar.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não.
Download da produção:	() Sim. (x) Não.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.
Compartilhamento:	(x) Sim. () Não. Por meio de <i>link</i> gerado para cada questionário. E também diretamente nas redes sociais:

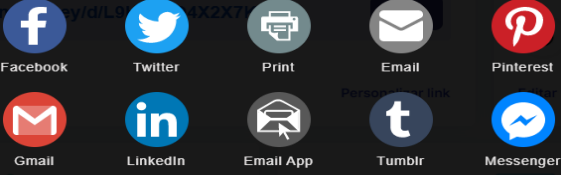
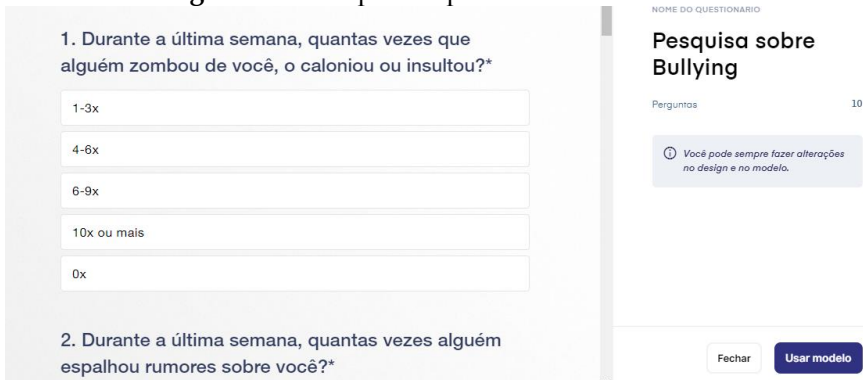
	
Visualização:	(x) Pública. () Restrita.
Permite comentar a produção:	() Sim. (x) Não.
Permite imprimir:	(x) Sim. () Não.
Banco de imagens:	() Sim. (x) Não. Há questões que podem ser inseridas imagens do próprio computador.
Permite editar	(x) Sim. () Não. É possível editar a própria produção ou valer-se dos questionários que estão na plataforma para edição.
Observação:	É um sistema de pesquisa on-line para elaboração de questionários, coleta e análise de dados e compartilhamento dos resultados. As análises dos resultados dos questionários podem ser individuais ou coletivas. É possível compartilhar os resultados das pesquisas, bem como estabelecer o prazo inicial e final para que o questionário seja respondido.

Figura 5 – Tipos de questionários disponíveis



Fonte: *Print* do aplicativo *Survio*


Figura 6 – Exemplo de questionário do Survio



Fonte: *Print* do aplicativo *Survio*

Sugestões de atividades - SURVIO		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Questionário on-line sobre livro lido	Elaborar um questionário on-line para obter um <i>feedback</i> dos alunos sobre um livro lido pela turma.	Compreensão leitora;
Questionário on-line sobre <i>bullying</i>	Elaborar e aplicar questionário aos alunos sobre <i>bullying</i> . A partir dos resultados obtidos propor a produção de uma	Compreensão leitora; Produção textual;

	reportagem para ser publicada no <i>blog</i> da escola.	Gênero do discurso: reportagem.
Questionário on-line sobre a biblioteca escolar	Elaborar e aplicar questionário aos alunos sobre a biblioteca. Os resultados poderão ser publicados no <i>blog</i> da escola ou produzir diferentes gêneros discursivos com a inclusão dos resultados.	Compreensão leitora; Produção textual; Gênero do discurso.
Questionário on-line sobre a preparação ou avaliação de eventos escolares	Elaborar e aplicar questionário para auxiliar a elaboração ou avaliação de eventos escolares. Os resultados poderão ser sistematizados e publicados no <i>blog</i> da escola. e/ou redes sociais.	Compreensão leitora; Produção textual; Gênero do discurso.
Questionário on-line sobre conteúdos trabalhados	Elaborar e aplicar questionário sobre diferentes conteúdos trabalhados em sala de aula.	Diversos conteúdos.

Programa:	 plickers PLICKERS
Site:	https://get.plickers.com/
Aplicativo para download:	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . () Não.
Idioma:	Inglês. Com o navegador da <i>Google</i> é possível traduzir para o português.
Custo:	(x) Gratuito. (x) Pago. Há a versão gratuita e a paga.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=umhhYNv2RrQ https://www.youtube.com/watch?v=mwzvtbAkIdQ
Idioma do tutorial:	Português
Nível de dificuldade:	() Fácil. (x) Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. É possível criar as suas turmas, digitando a série e o nome dos alunos ou importando suas turmas do <i>Classroom</i> . Na versão gratuita é possível elaborar cinco perguntas por questionário.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não.
Download da produção:	() Sim. (x) Não.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.
Compartilhamento:	() Sim. (x) Não.

Visualização:	() Pública. (x) Restrita. Somente para a turma que o professor aplicar o questionário.
Permite comentar a produção:	() Sim. (x) Não.
Permite imprimir:	() Sim. (x) Não.
Permite editar	(x) Sim. () Não.
Banco de imagens:	() Sim. (x) Não. É possível inserir imagens do computador ou a URL e também vídeos do <i>Youtube</i> ou <i>gifs</i> por meio da URL.
Permite editar	(x) Sim. () Não.
Observação:	O <i>Plickers</i> é uma plataforma de aplicação de testes, mas possui a vantagem de os alunos não precisarem utilizar dispositivos conectados à <i>internet</i> para realizarem os testes. O <i>Plickers</i> pode, portanto, ser utilizado em salas de aula onde quase não haja recursos tecnológicos disponíveis. Para cada aluno, o aplicativo atribui um número. O questionário é criado no <i>site</i> , mas a correção é por meio do aplicativo <i>Plickers</i> , baixado no celular do professor. Para jogar é necessário baixar e imprimir os cartões que o aplicativo fornece, que são numerados, de acordo com a numeração dos alunos. Há necessidade de <i>login</i> e senha para acessar o aplicativo.


Figuras 7 e 8 – Atividades elaboradas no Plickers

Atividade Língua Portuguesa

Avaliado Enquete

B I U H

Esse texto é



A Uma HQ

B Um conto de fadas

C Uma charge


D Uma tirinha

Cópia da Atividade Língua Portuguesa

Avaliado Enquete

B I U H

O QUE ACONTECE NO FINAL DO CONTO?



A Todos são salvos

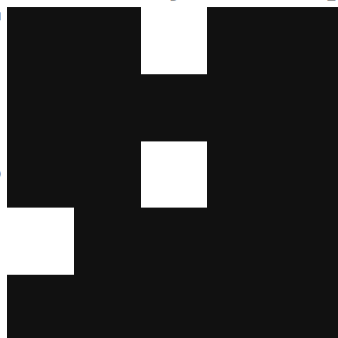
B Vovó e Chapeuzinho são salvos

C Só a vovó é salva

D O lobo foge


Fonte: Elaborada pelas autoras

Figura 9 – Exemplo de um cartão do aplicativo para impressão



Fonte: *Print* do aplicativo *Plickers*

Sugestões de atividades -PLICKERS		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Revisão de conteúdo	Elaborar e aplicar questionário para revisão de conteúdos trabalhados.	Diversos conteúdos; Compreensão leitora.
Introdução de um gênero do discurso	Elaborar e aplicar questionário sobre determinado gênero do discurso a ser introduzido para reconhecer os conhecimentos prévios dos alunos.	Gêneros discursivos; Compreensão leitora.
Leitura	Verificar a compreensão e interpretação de textos por meio de questionário.	Gêneros discursivos; Compreensão leitora.
Leitura em língua estrangeira	Auxiliar no processo de leitura em outra língua por meio do questionário.	Gêneros discursivos; Compreensão leitora.

Programa:	GRADEPEN 
Site:	www.gradeven.com/
Aplicativo para download:	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . () Não.
Idioma:	Português, espanhol ou inglês. O aplicativo permite a escolha do idioma que quer elaborar suas questões.
Custo:	(x) Gratuito. () Pago.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=g6wz0zSY70Y
Idioma do tutorial:	Português.
Nível de dificuldade:	() Fácil. (x) Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. É possível criar as questões próprias, ou utilizar as já cadastradas no aplicativo, permitindo a edição, caso necessite alteração. As questões podem ser de múltipla escolha, verdadeiro ou falso e discursivas.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não.
Download da produção:	() Sim. (x) Não.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.
Compartilhamento:	(x) Sim. () Não. Há a possibilidade de compartilhamento das questões da prova, dentro do próprio aplicativo.
Visualização:	() Pública. (x) Restrita.

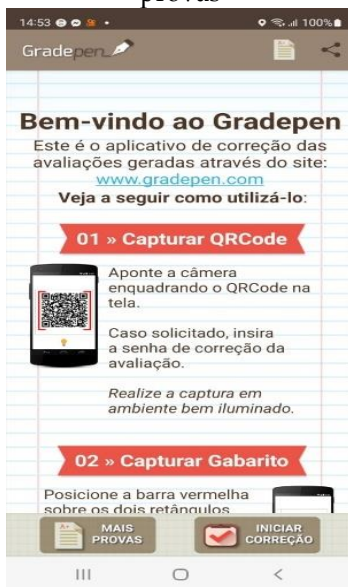
	As questões elaboradas ficam restritas até seis meses, depois tornam-se públicas.
Permite comentar a produção:	(<input type="checkbox"/>) Sim. (<input checked="" type="checkbox"/>) Não.
Permite imprimir:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. (<input type="checkbox"/>) Não. O aplicativo cria provas para serem impressas.
Banco de imagens:	(<input type="checkbox"/>) Sim. (<input checked="" type="checkbox"/>) Não.
Permite editar	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. (<input type="checkbox"/>) Não.
Observação:	Aplicativo para criação e correção de provas. As provas são criadas no aplicativo, mas realizadas em formato impresso. A correção é por meio do gabarito, gerado pelo aplicativo, utilizando o aplicativo do <i>GradePen</i> no celular para correção. Há uma quantidade de cem gabaritos gratuitos para a correção, mas se precisar de mais, o valor não é alto para aquisição. Os resultados das correções são publicados no aplicativo e cada aluno pode acessar, por meio de código gerado para cada prova.

Figura 10 – Página do aplicativo




Fonte: *Print* do aplicativo

Figura 11 – Tela do aplicativo no celular utilizado para a correção das provas



Fonte: Captura de tela do aplicativo no celular

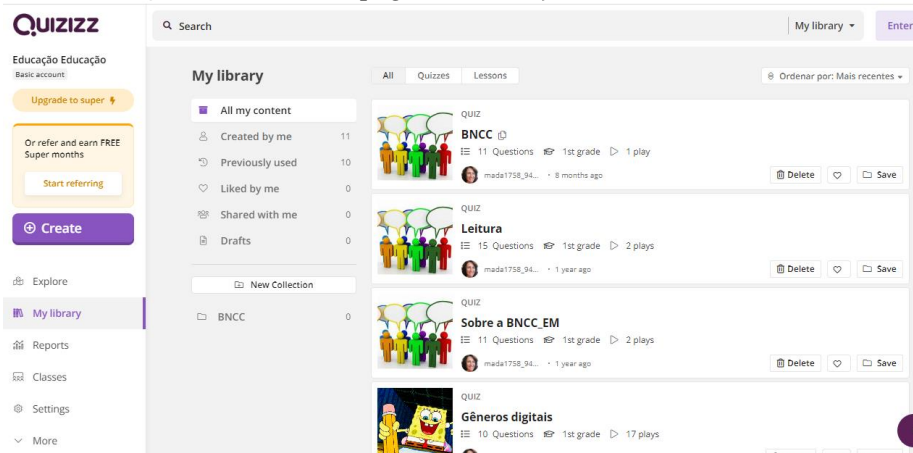
Sugestões de atividades - GRADEPEN		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Prova sobre conteúdo trabalhado.	Criar prova no aplicativo sobre conteúdo trabalhado em sala de aula.	Conteúdos diversos. Todas as disciplinas.
Prova sobre obra literária.	Elaborar prova para aferição de leitura e análise de obra literária trabalhada em sala de aula.	Literatura; Compreensão leitora.
Prova para verificar conhecimentos ortográficos.	Elaborar prova sobre regras ortográficas trabalhadas em sala de aula.	Ortografia.

Programa:	
Site:	https://quizizz.com/
Aplicativo para download:	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . () Não.
Idioma:	Inglês. Usando o navegador Google Chrome é possível traduzir para o português.
Custo:	(x) Gratuito. (x) Pago. Há a parte gratuita e a paga no aplicativo.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=RNwh9imvF_4
Idioma do tutorial:	Português.
Nível de dificuldade:	(x) Fácil. () Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. Permite elaborar questionário inserindo imagens nas questões em formato de múltipla escolha, caixa de seleção, preencher lacunas, verdadeiro ou falso e resposta livre. Também é possível utilizar os <i>quizizz</i> prontos ou editar adequando as questões. Cada questão pode ser determinado um tempo para o estudante responder.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não.
Download da produção:	() Sim. (x) Não.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.

Compartilhamento:	(x) Sim. () Não. Cada questionário gera um código que será compartilhado com os estudantes para que possam responder o <i>quiz</i> . O aluno entra no modo estudante, insere o código e aguarda o professor dar o início do <i>quiz</i> .
Visualização:	(x) Pública. (x) Restrita. Os questionários podem ficar no modo público, onde outros usuários poderão utilizar seu <i>quis</i> , ou no modo restrito.
Permite comentar a produção:	() Sim. (x) Não.
Permite imprimir:	() Sim. (x) Não.
Banco de imagens:	() Sim. (x) Não. Permite inserir imagens e <i>gifs</i> do próprio computador.
Permite editar	(x) Sim. () Não. Permite editar as próprias produções ou editar os questionários disponíveis no aplicativo.
Observação:	Possui um conjunto de questionários disponíveis, em português ou em outras línguas, em diferentes componentes curriculares, elaborados por usuários do aplicativo, que criaram e definiram como públicas, permitindo que outros possam utilizá-los. Permite responder em formato síncrono ou assíncrono. Ao final do questionário, o aplicativo gera o <i>ranking</i> das respostas, com os acertos e erros, classifica pelo número de acertos e tempo de

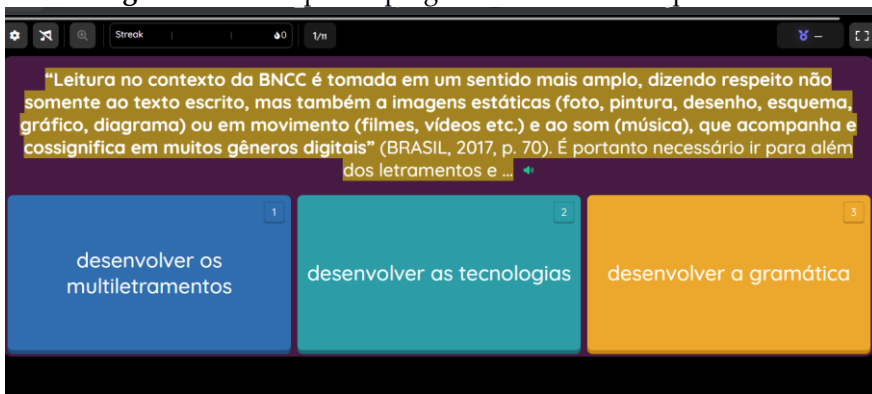
realização. Permite que o professor faça um *feedback* do questionário junto com os alunos.

Figura 12 – Print da página com os quizizz elaborados



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 13 – Exemplo de pergunta elaborada no aplicativo



Fonte: Elaborado pelas autoras


Sugestões de atividades - QUIZIZZ		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Revisão de conteúdo	Elaborar e aplicar questionário para revisão de conteúdos trabalhados.	Diversos conteúdos; Compreensão leitora.
Introdução de um gênero do discurso	Elaborar e aplicar questionário sobre determinado gênero do discurso a ser introduzido para reconhecer os conhecimentos prévios dos alunos.	Gêneros discursivos; Compreensão leitora.
Prova sobre conteúdo trabalhado.	Criar prova no aplicativo sobre conteúdo trabalhado em sala de aula.	Conteúdos diversos. Todas as disciplinas.
Questionário sobre obra literária.	Elaborar prova para aferição de leitura e análise de obra literária trabalhada em sala de aula.	Literatura; Compreensão leitora.
Criação de questionários on-line	Elaborar questionário para fixação de conteúdos de língua estrangeira.	Escrita de palavras; Tradução de orações.

2. ELABORADOR DE JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS

Tipo:	ELABORADOR DE JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS
Breve descrição:	Programas que permitem criar atividades educativas multimídia.
Apps:	FLIPPITY; TINYPTAP; LEARNING Apps; LYRICSTRAINING; QUIZLET.
Possibilidades pedagógicas:	<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 atividades prontas que estão disponíveis nos aplicativos.</p> <p>Os alunos podem jogar de forma individual ou em grupos, no formato on-line.</p> <p>Realizar exercícios de preenchimento de lacunas de letras de música em quatro níveis diferentes;</p> <p>Competir com outros usuários para ver quem consegue melhor pontuação;</p> <p>Realizar exercícios em diferentes formatos: cartões virtuais, leitura, escrita, audição, combinação, múltipla escolha, em vários idiomas;</p> <p>Realizar competições entre grupos de alunos em sala de aula.</p>
Adequado para:	<p>(x) Ensino Fundamental I.</p> <p>(x) Ensino Fundamental II.</p> <p>(x) Ensino Médio.</p> <p>(x) Ensino Superior.</p> <p>(x) Professores.</p>

Observação:

Há vários tipos de atividades possíveis e a criação ocorre de forma fácil e rápida, como também a utilização das atividades disponíveis. Como os conteúdos das atividades são dados pelo docente, é possível utilizar as atividades com diversos níveis de ensino, de acordo com o planejamento.

Programa:	FLIPPITY 
Site:	https://flippity.net/
Aplicativo para download:	(<input type="checkbox"/>) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . (<input checked="" type="checkbox"/>) Não.
Idioma:	Inglês. Permite a tradução pelo navegador da <i>Google</i> .
Custo:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Gratuito. (<input type="checkbox"/>) Pago.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=wixn9kcFsbg
Idioma do tutorial:	Português.
Nível de dificuldade:	(<input type="checkbox"/>) Fácil. (<input checked="" type="checkbox"/>) Médio. (<input type="checkbox"/>) Difícil.
Customização:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. (<input type="checkbox"/>) Não. O aplicativo possui uma planilha do <i>Google</i> para ser editada. Cada jogo disponível é possível criar outro, conforme o planejamento do professor.
Armazenamento da produção:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. (<input type="checkbox"/>) Não. As atividades criadas ficam armazenadas no <i>Google Drive</i> , na sua conta <i>Google</i> .
Download da produção:	(<input type="checkbox"/>) Sim. (<input checked="" type="checkbox"/>) Não.
Escrita colaborativa:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. (<input type="checkbox"/>) Não. As atividades podem ser jogadas em grupos ou individualmente.
Compartilhamento:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. (<input type="checkbox"/>) Não. Cada atividade criada gera um <i>link</i> para ser compartilhado com os estudantes. O <i>link</i> pode ser compartilhado diretamente no <i>Classrom</i> , <i>Twitter</i> , <i>QR code</i> ou por <i>e-mail</i> .
Visualização:	(<input type="checkbox"/>) Pública. (<input checked="" type="checkbox"/>) Restrita.

	Somente quem tiver acesso ao <i>link</i> da atividade.
Permite comentar a produção:	() Sim. (x) Não.
Permite imprimir:	(x) Sim. (x) Não. Algumas atividades são para serem impressas, como o caça-palavras, cruzadinhas, mistura de palavras.
Banco de imagens:	() Sim. (x) Não. As imagens precisam ser no modo PNG ou JPG, copiar o <i>link</i> da imagem da <i>internet</i> e inserir na atividade.
Permite editar	(x) Sim. () Não. As atividades criadas ficam armazenadas no <i>Google Drive</i> , na sua conta no <i>Google</i> .
Observação:	O requisito é que se tenha uma conta <i>Google</i> . O aplicativo permite que os alunos expressem seus conhecimentos ou revejam os conteúdos, de diversas formas. Há 21 planilhas para explorar. As planilhas podem ser preparadas de acordo com a atividade pretendida e compartilhada pelos docentes com seus estudantes, ou entre eles próprios. Elas também podem ser feitas individualmente, o que é mais rápido, mas perde a função de compartilhar e salvar, servindo apenas como um jogo individual, rápido e divertido.

Figura 14 - Demonstração para aprender a construir o jogo da forca no *Flippity*

Quer fazer seu próprio jogo da forca?

Etapa 1: modificar o modelo de planilha do Google

- Faça uma cópia [deste modelo](#) . Você precisará fazer login com sua conta do Google.
- Edite os termos do **quebra - cabeça** .
 - Use quantos termos desejar
 - Os termos serão aleatoriamente embaralhados e apresentados sequencialmente.
 - A lista começará novamente assim que todos os termos forem reproduzidos.
- Selecione o estilo de jogo entre as opções na célula A2.
 - [Hangman clássico](#) permite seis palpites.
 - [Boneco de neve](#) permite seis palpites.
 - [Flower Power](#) permite sete suposições.
 - [Bomb Squad](#) permite oito palpites.
 - [A Apple Picking](#) permite nove suposições.
 - (Os alunos não têm a opção de alterar essa configuração.)
- Adicione um título ou tema ao seu jogo da forca, alterando o nome da planilha (na parte inferior).
- **Não edite nenhuma célula com fundo azul.**

Etapa 2: publique sua planilha

- Vá para **Arquivo** , **Publicar na Web...** e clique em **Publicar** .

Etapa 3: Obtenha seu link do Flippity.net

- Clique na guia **Obtenha o link aqui** do modelo (na parte inferior).
- Clique no link Flippity.net para ver seu jogo da forca.

Etapa 4: Marcar e compartilhar

- Marque a página como favorita e encontre-a novamente rapidamente.
- Compartilhe o link Flippity.net com quem você quiser jogar Hangman.

Fonte: *Print* do aplicativo *Flippity*

Figura 15 – Nuvem de palavras criada no *Flippity*


flippity NUVEM DE PALAVRAS



Fonte: Elaborada pelas autoras

Sugestões de atividades -FLIPPITY		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Jogos de memória em língua estrangeira, com audição da palavra.	Criar um jogo de memória de palavras em língua estrangeira para auxiliar na memorização da escrita.	Léxico; Leitura; Oralidade.
Nuvem de palavras	Criar nuvem de palavras para sintetizar um conteúdo trabalhado.	Conteúdos diversos.
Sorteio para atividades	Criar uma roleta para sortear o nome dos alunos que farão determinada tarefa, atividade e/ou trabalho escolar.	Conteúdos diversos.
Jogo de tabuleiro virtual	Elaborar um jogo de tabuleiro virtual, sobre determinado conteúdo trabalhado, para os estudantes jogarem de forma conjunta e/ou individual.	Conteúdos diversos.
Jogo de palavras de ortografia	Elaborar um jogo de palavras para explorar alguma regra e/ou irregularidade ortográfica trabalhada em sala. Os estudantes podem jogar individualmente e/ou em equipes.	Ortografia
Palavras cruzadas	Elaborar uma cruzadinha sobre determinado conteúdo trabalhado em sala. Essa atividade será realizada no formato impresso, podendo ser individual ou em grupos.	Conteúdos diversos.

Questionário on-line.	Criar um questionário on-line, sobre determinado conteúdo trabalhado, compartilhar o <i>link</i> para os estudantes responderem de forma individual e ao final gera o certificado do estudante.	Conteúdos diversos.
-----------------------	---	---------------------

Programa:	TINYTAP 
Site:	https://www.tinytap.com/community/
Aplicativo para download:	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . () Não.
Idioma:	Inglês. É possível traduzir para o português usando o navegador <i>Google Chrome</i> .
Custo:	(x) Gratuito. () Pago.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=Teh0Deo3St4
Idioma do tutorial:	Português.
Nível de dificuldade:	() Fácil. (x) Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. Permite criar jogos on-line inserindo áudio, música, perguntas e quebra-cabeça. O aplicativo está em inglês, mas é possível escolher o idioma da atividade, dentre eles, o português.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não. As atividades ficam armazenadas na conta no aplicativo e podem ficar no modo rascunho ou serem publicadas.
Download da produção:	() Sim. (x) Não.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.
Compartilhamento:	(x) Sim. () Não. O aplicativo gera um <i>link</i> para cada atividade, que pode também ser


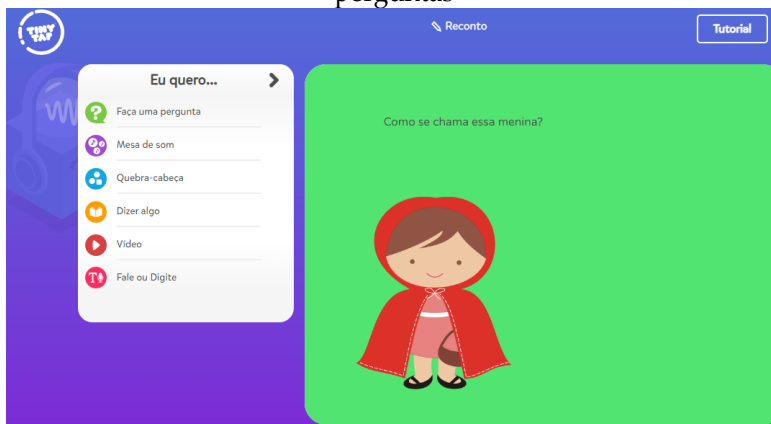
	<p>compartilhado diretamente nas redes sociais.</p> 
Visualização:	<p><input checked="" type="checkbox"/> Pública. <input checked="" type="checkbox"/> Restrita. A atividade fica em modo restrito enquanto estiver no formato rascunho.</p>
Permite comentar a produção:	<p><input checked="" type="checkbox"/> Sim. <input type="checkbox"/> Não. Permite curtir, avaliar e fazer comentários.</p>
Permite imprimir:	<p><input type="checkbox"/> Sim. <input checked="" type="checkbox"/> Não.</p>
Banco de imagens:	<p><input type="checkbox"/> Sim. <input checked="" type="checkbox"/> Não. Permite inserir imagens do computador ou buscar diretamente na <i>internet</i>.</p>
Permite editar	<p><input checked="" type="checkbox"/> Sim. <input type="checkbox"/> Não. É possível editar no modo rascunho e depois de publicado.</p>
Observação:	<p>Necessita <i>login</i> e senha. Todos os jogos criados no aplicativo e publicados, ficam disponíveis para serem usados por todos. Há uma gama enorme de jogos, em diferentes idiomas e em diferentes componentes curriculares para serem usados. O processo de criação do jogo é bem simples, basta adicionar a imagem, gravar as perguntas em áudio, traçar o itinerário das respostas e compartilhar com os alunos para jogarem. Permite a criação de atividades para diferentes faixas etárias.</p>


Figura 16 – Página do aplicativo com as escolhas do formato das perguntas



Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades -TINYTAP		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Qual a cor? Educação Infantil	Elaborar atividade para que os alunos identifiquem as cores, inserindo o áudio do professor para direcionar a atividade.	Discriminação visual; Compreensão auditiva.
Roteiro de visitas	Criar uma atividade de <i>feedback</i> de um passeio educativo focando nos conhecimentos que são relevantes.	Aquisição de conhecimento; Compreensão leitora; Organização do pensamento.
Alfabetização	Criar atividades de alfabetização para a aquisição do código da leitura e escrita.	Aquisição do código da escrita; Leitura;

		Sílabas, fonemas, grafemas.
Reconto de história	Solicitar que os alunos recontem uma história, inserindo áudio e atividades de interação, para ser compartilhada no <i>blog</i> da escola.	Produção de texto; Gêneros discursivos; Oralidade; Compreensão leitora.
Ortografia	Criar atividades com regularidades e/ou irregularidades da escrita ortográfica para os alunos realizarem em formato on-line.	Ortografia;

Programa:	LEARNING Apps 
Site:	https://learningapps.org/
Aplicativo para download:	() Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . (x) Não.
Idioma:	Português europeu. É possível escolher outro idioma como espanhol, inglês, francês, italiano, etc.
Custo:	(x) Gratuito. () Pago.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=N7rE4t5JcNk
Idioma do tutorial:	Português.
Nível de dificuldade:	(x) Fácil. () Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. Permite criar turmas na plataforma, além de criar diferentes atividades como: caça-palavras, jogo de memória, preencher lacunas, questionários, palavras cruzadas, emparelhamento, jogo da forca, entre outros. As atividades prontas que estão disponibilizadas no aplicativo são possíveis de serem adaptadas para o conteúdo ou proposta da aula.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não.
Download da produção:	(x) Sim. () Não. Permite <i>download</i> em formato <i>Scorm</i> (zipado) ou como <i>Widget</i> para usar em outras plataformas.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.

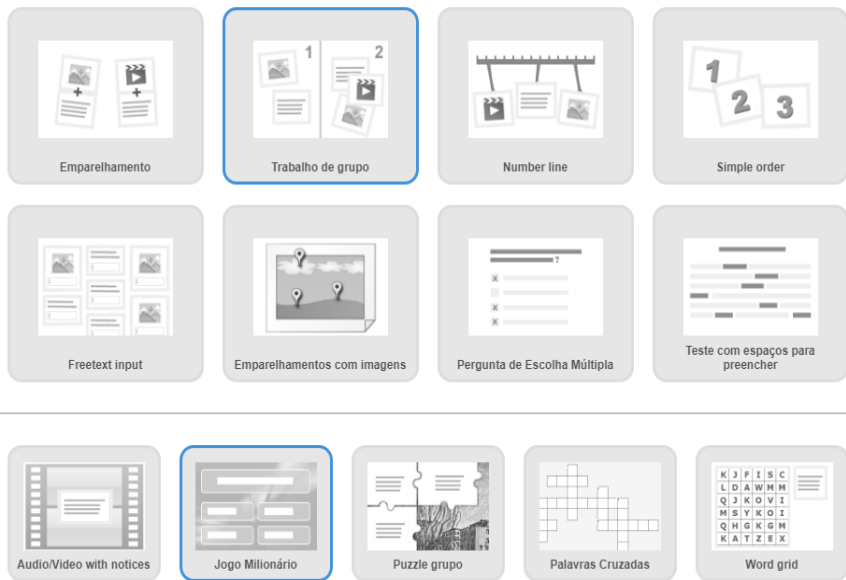
Compartilhamento:	(x) Sim. () Não. Permite compartilhar as atividades criadas e as criadas por outros usuários por meio de <i>link</i> gerado para cada atividade ou <i>QR code</i> ou ainda código <i>iframe</i> (inserir em outra plataforma).
Visualização:	(x) Pública. (x) Restrita. As atividades podem ficar disponibilizadas no aplicativo no modo público, para serem utilizadas por outros usuários, como também é possível utilizar as atividades prontas de outros usuários, ou deixar no modo privado.
Permite comentar a produção:	() Sim. (x) Não.
Permite imprimir:	() Sim. (x) Não.
Banco de imagens:	() Sim. (x) Não. É possível inserir imagens do próprio computador, buscar diretamente na <i>internet</i> ou por meio do <i>link</i> da imagem. Todas as imagens utilizadas ficam armazenadas no banco de imagens da sua conta.
Permite editar	(x) Sim. () Não.
Observação:	Pode ser utilizado sem <i>login</i> e senha, mas somente utilizando as atividades prontas. Para criar novas atividades, necessita de <i>login</i> e senha. Há uma gama de atividades prontas, em diferentes componentes curriculares e conteúdo para serem utilizadas e/ou adaptadas, como também criar atividades novas envolvendo diferentes conteúdos curriculares.

Figura 17 – Imagem do *site* com as categorias possíveis de atividades



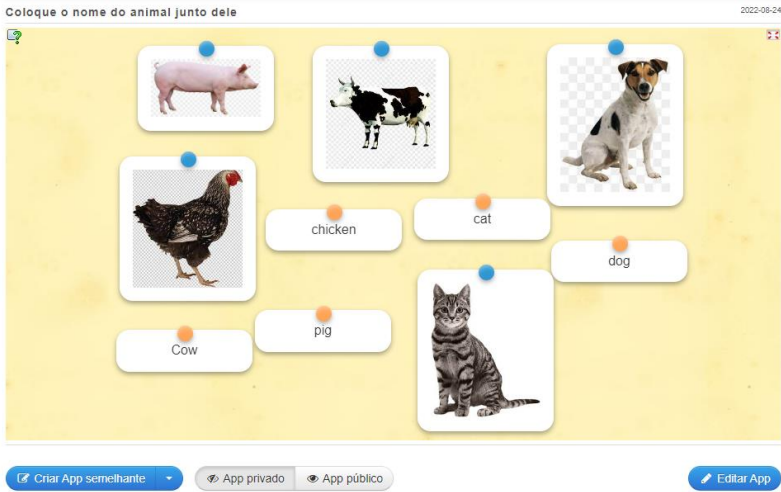
Fonte: *Print* da página principal do aplicativo

Figura 18 – Exemplo de algumas atividades possíveis de se criar no aplicativo



Fonte: *Print* da página principal do aplicativo

Figura 19 – Atividade criada no aplicativo



Fonte: Elaborada pelas autoras

Sugestões de atividades - LEARNING Apps		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Palavras cruzadas	Criar atividade para que os alunos escrevam palavras de uma determinada classe gramatical, conforme planejamento da aula.	Ortografia; Classe gramatical.
Jogo de memória em língua inglesa	Criar jogo de memória para que os alunos encontrem os pares de imagem e palavra correspondente em língua inglesa.	Compreensão leitora; Léxico em inglês.
Jogo dos pares para alfabetização.	Criar jogo dos pares para os alunos em processo de alfabetização colocarem as palavras às imagens correspondentes.	Aquisição do código da leitura e escrita. Compreensão leitora.
Frases e diálogos em ordem em língua estrangeira.	Criar jogo para os alunos ordenarem frases e diálogos em língua estrangeira.	Compreensão leitora. Aquisição de língua estrangeira.
Quebra-cabeça para descobrir termos em língua estrangeira.	Criar jogo de quebra-cabeça para os alunos descobrirem termos em língua estrangeira, correspondentes às traduções do português.	Compreensão leitora. Aquisição de língua estrangeira.
Jogo da força em língua estrangeira.	Criar jogo da força para os estudantes descobrirem os nomes e escreverem corretamente.	Compreensão leitora.

		Aquisição de língua estrangeira.
Caça-palavras com sons da letra S.	Criar um jogo de caça-palavras para os alunos descobrirem palavras com os sons da letra S.	Ortografia; Compreensão leitora.
Jogo da memória com sinônimos.	Criar jogo da memória para os alunos encontrarem os sinônimos das palavras.	Compreensão leitora; Léxico;

Programa:	LYRICSTRAINING lyricstraining
Site:	https://lyricstraining.com/
Aplicativo para download:	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . () Não.
Idioma:	Inglês. Permite a tradução para o português usando o navegador da <i>Google Chrome</i> .
Custo:	(x) Gratuito. () Pago.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=ORlymtY4jVk
Idioma do tutorial:	Português.
Nível de dificuldade:	(x) Fácil. () Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. Permite atividades no português, inglês, espanhol, francês, italiano, alemão, holandês, turco, polonês, sueco, finlandês e catalão. O aplicativo disponibiliza <i>videoclipes</i> de músicas, em diferentes gêneros a ser escolhido. Ao começar a ouvir a música selecionada, a letra aparece no idioma selecionado e com lacunas de palavras a serem preenchidas. Ao final da atividade, o aplicativo gera pontuação. No item imprimir letra, permite selecionar as lacunas na música que o estudante deverá preencher.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não.
Download da produção:	() Sim. (x) Não.




Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.
Compartilhamento:	(x) Sim. () Não. Pode compartilhar o link ou diretamente Compartilhar no:   
Visualização:	(x) Pública. () Restrita.
Permite comentar a produção:	() Sim. (x) Não.
Permite imprimir:	(x) Sim. () Não. Permite a impressão da letra da música e ainda customizar deixando lacunas para o aluno preencher.
Banco de imagens:	() Sim. (x) Não. O aplicativo possui um banco de videoclipes considerável e variado.
Permite editar	() Sim. (x) Não.
Observação:	O aplicativo permite o aprendizado de vários idiomas por meio de videoclipes de músicas, por meio da audição e escrita, praticando o léxico e pronúncia do idioma. Também conta com o modo karaokê. Necessita de <i>login</i> e senha.

Figura 20 – Exemplo de atividade para impressão com lacunas para preencher

Print full lyrics.

Manual selection of the blanks. 9 blanks selected.

Click on the words to put and remove blanks.

Options:

- Show line index.
- Show missing words.
- Show line at the top to enter the name and date.

Print Now

Name: _____ Date: _____

New York, New York (Live)
Frank Sinatra

1 The greatest city in the whole world!
2 Start _____ the news, I'm leaving today
3 I _____ to be a part of it
4 New York, New York
5 These _____ shoes, they are longing to stray
6 Right through the very _____ of it
7 New York, New York
8 I _____ wake up in a city that doesn't sleep
9 And find I'm _____ of the hill, top of the heap
10 My _____ town blues, they are melting away
11 I'll _____ a brand new start of it in old New York
12 If I can _____ it there, I'll make it anywhere
13 It's up to you, New York, New York
14 New York, New York
15 I want to wake up in a city that doesn't sleep

lyricstraining

Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 21 – Exemplo de atividade do aplicativo

Score 0000

Gaps 1/18 Hits 0 Fails 1

Bonus x1 ?

Frank Sinatra - New York, New York

Assistir ma... Compartilh...

MAIS VÍDEOS

0:18 / 3:14

vevo



YouTube

Start spreading the news, I'm leaving

Espaço para escrita da palavra da música.

Fonte: *Print* do aplicativo

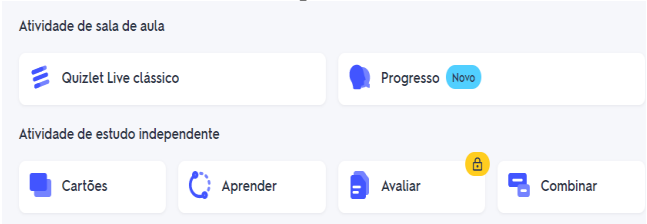
Sugestões de atividades - LYRICSTRANINING		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Atividades de preencher lacunas.	Propor atividade de ouvir a música e preencher as lacunas no aplicativo. Jogar em duplas para verificar a pontuação de cada estudante.	Léxico em língua estrangeira; Audição; Compreensão leitora.
Atividades de preencher lacunas.	Organizar no aplicativo atividade de preencher lacuna para ser impresso e realizado pelos estudantes.	Léxico em língua estrangeira; Léxico em língua estrangeira;
Tradução da música.	Após atividades de ouvir e preencher as lacunas no aplicativo, imprimir a letra para os estudantes realizarem a tradução da letra da música.	Léxico em língua estrangeira; Audição; Compreensão leitora.

Programa:	 QUIZLET
Site:	https://quizlet.com/
Aplicativo para download:	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . () Não.
Idioma:	Português.
Custo:	(x) Gratuito. (x) Pago. Há a parte gratuita e a paga.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=CkT9g3z1wo0
Idioma do tutorial:	Português.
Nível de dificuldade:	() Fácil. (x) Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. Permite elaborar cartões (<i>flashcards</i>) para estudar em vários idiomas (inglês, espanhol, alemão, francês, italiano, japonês, coreano, entre muitos outros. Após a elaboração dos cartões, o aplicativo gera atividades de estudo nos modos: aprender, avaliar e combinar. Cada atividade realizada gera um <i>feedback</i> para analisar o resultado. Pode ser jogado individualmente ou em equipes de até quatro membros. É possível buscar atividades prontas de outros usuários para usar, editar, imprimir os termos ou compartilhar, como também podem ser incorporadas a sua pasta de atividades no aplicativo. É possível ouvir a tradução, clicando no ícone  .

Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não. Podem ser armazenadas por atividades ou agrupadas em pastas ou turmas no aplicativo.
Download da produção:	() Sim. (x) Não.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.
Compartilhamento:	(x) Sim. () Não. Cada atividade criada ou as criadas por outros usuários gera um <i>link</i> para compartilhamento que pode ser enviado diretamente para um endereço de e-mail ou para o <i>Classroom</i> ou <i>Teams</i> .
Visualização:	(x) Pública. () Restrita. As atividades criadas ficam no modo público para todos os usuários utilizar.
Permite comentar a produção:	() Sim. (x) Não. Permite avaliar a atividade por meio de estrelinhas.
Permite imprimir:	(x) Sim. () Não. Permite a impressão dos termos das atividades, tanto das atividades criadas ou das disponíveis no aplicativo.
Banco de imagens:	(x) Sim. () Não. Possui um vasto banco de imagens para ser utilizado.
Permite editar	(x) Sim. () Não.
Observação:	O <i>Quizlet</i> é um aplicativo que permite o aprendizado, principalmente de línguas estrangeiras, mas possui vários outros campos de aprendizado disponíveis, por meio de <i>flashcards</i> criados, dos quais o

aplicativo gera formas de estudos por meio da repetição dos termos.

Figura 22 – Atividades criadas pelo aplicativo depois de inserir os termos para estudo



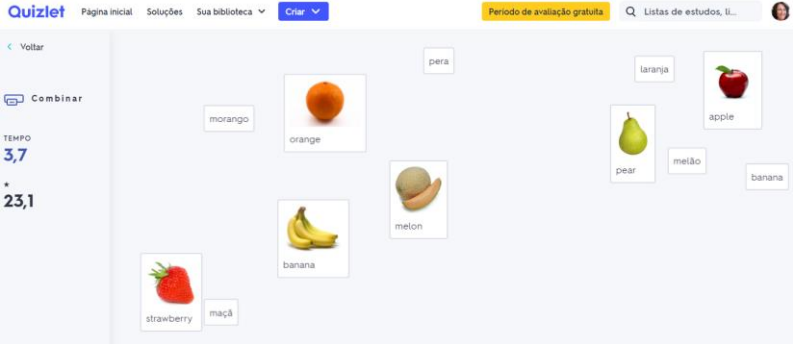
Fonte: *Print* do aplicativo

Figura 23 – Atividade criada pelo aplicativo



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 24 – Atividade criada pelo aplicativo




Fonte: Elaborado pelas autoras

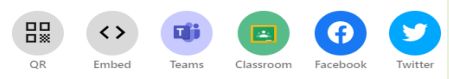
Sugestões de atividades - QUIZLET		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Estudo em língua estrangeira.	Criar atividades com diferentes termos em língua estrangeira para os alunos estudarem e fixarem a leitura e escrita, compartilhando o <i>link</i> da atividade.	Leitura; Escrita; Audição; Ampliação do léxico.
Estudo em língua estrangeira.	Utilizar as atividades prontas no aplicativo com diferentes termos em língua estrangeira para os alunos estudarem e fixarem a leitura e escrita, compartilhando o <i>link</i> da atividade.	Leitura; Escrita; Audição; Ampliação do léxico.
Estudo em língua estrangeira.	Solicitar que os alunos criem suas listas de estudos em língua estrangeira e compartilhem com os demais alunos para estudarem.	Leitura; Escrita; Audição; Ampliação do léxico.

**3. CRIADOR DE CURADORIA DE CONTEÚDO
E/OU MURAL VIRTUAL**

Tipo:	CRIADOR DE CURADORIA DE CONTEÚDO E/OU MURAL VIRTUAL
Breve descrição:	Aplicativo que permite a criação de curadoria de conteúdo. Também pode ser utilizado para criação de mural virtual.
Apps:	WAKELET; JAMBOARD.
Possibilidades pedagógicas:	<p>Realização de apresentação oral para turma, pelos alunos, do mural virtual que tenham elaborado, inserindo <i>links</i>, vídeos, textos escritos e imagens.</p> <p>Criação, pelo professor, de um mural virtual sobre qualquer conteúdo que esteja trabalhando, a fim de que os alunos o acessem e tenham textos e informações relevantes reunidos em um único lugar.</p> <p>Estudo, ampliação e/ou revisão de conteúdos sobre determinada temática.</p> <p>Criação de mural virtual, a partir de um conteúdo trabalhado em determinada aula, para que os alunos façam a escrita colaborativa e compartilhem suas impressões e sínteses.</p> <p>Elaborar atividades de Alfabetização usando o mural virtual.</p>
Adequado para:	<p>(x) Ensino Fundamental I.</p> <p>(x) Ensino Fundamental II.</p> <p>(x) Ensino Médio.</p> <p>(x) Ensino Superior.</p> <p>(x) Professores.</p>
Observação:	Para os estudantes do Ensino Fundamental I e II é sugerido utilizar o aplicativo como mural virtual; nos anos iniciais, para compartilhar atividades que o professor

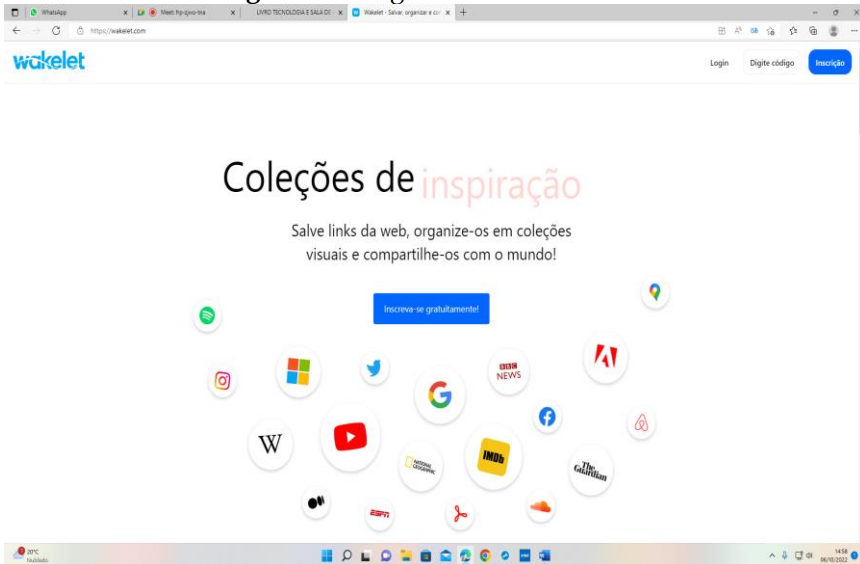
elaborar e nos anos finais, para a produção do próprio aluno. Para as demais modalidades de ensino, além do mural virtual, é possível criar coleções de conteúdo para estudo.

Programa:	WAKELET 
Site:	https://wakelet.com/
Aplicativo para download:	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . () Não.
Idioma:	Inglês. Permite a tradução usando o navegador <i>Google Chrome</i> .
Custo:	(x) Gratuito. () Pago.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=Fjch0pcd9c
Idioma do tutorial:	Português.
Nível de dificuldade:	() Fácil. (x) Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. Permite inserir textos verbal e não verbal arquivos em PDF armazenados no computador, <i>links de sites</i> , imagens da internet ou do próprio computador, vídeos do <i>Youtube</i> , <i>Twitters</i> , para compor a sua coleção. Cada coleção criada pode ser organizada em <i>layout</i> de grade, colunas ou como blocos.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não.
Download da produção:	(x) Sim. () Não. A coleção criada pode ser baixada em formato PDF, tanto por quem a criou como por quem somente a acessa.
Escrita colaborativa:	(x) Sim. () Não. Permite convidar outros usuários para escrita compartilhada por meio de <i>link</i>

	gerado para essa finalidade. Para isso, a coleção precisa estar em modo público.
Compartilhamento:	<p>(x) Sim. () Não.</p> <p>O compartilhamento ocorre por meio de <i>link</i> gerado para cada coleção criada, mas quem não é o criador da coleção não pode editá-la. O compartilhamento pode ser por:</p> 
Visualização:	(x) Pública. () Restrita.
Permite comentar a produção:	(x) Sim. () Não.
Permite imprimir:	<p>(x) Sim. () Não.</p> <p>A coleção baixada em formato PDF pode ser impressa, porém perde a função de interatividade que o aplicativo permite.</p>
Banco de imagens:	<p>(x) Sim. () Não.</p> <p>Possui bando de imagens e <i>gifs</i>. Também permite incluir imagens e vídeos salvos no próprio computador ou localizados na <i>internet</i>.</p>
Permite editar:	(x) Sim. () Não.
Observação:	Curadoria no campo educacional é o papel que o professor exerce ao selecionar, avaliar, organizar, administrar, comparar os conteúdos e suas funcionalidades, bem como valorar os recursos educacionais que mais se adequem aos objetivos planejados e aos estudantes. Como professor curador, é importante estar atento à qualidade do recurso educacional escolhido, quanto ao conteúdo, se está alinhado à proposta pedagógica, se é motivador, se é de fácil

navegação e se de fato irá contribuir para os processos de ensino e aprendizagem. O aplicativo necessita de *login* e senha.

Figura 25 – Página inicial do *Wakelet*



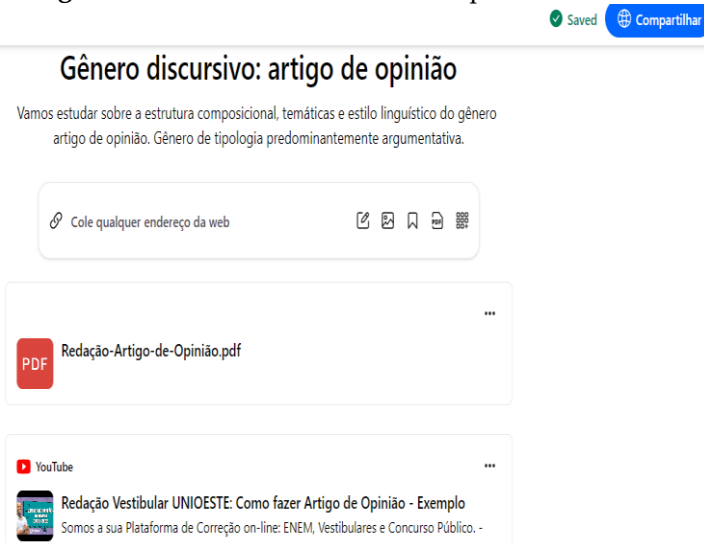
Fonte: <https://wakelet.com/>

Figura 26 – Exemplos de Coleções criadas no aplicativo



Fonte: Elaborado pelas autoras


Figura 27 – Mural virtual criado no aplicativo



Fonte: Elaborado pelas autoras

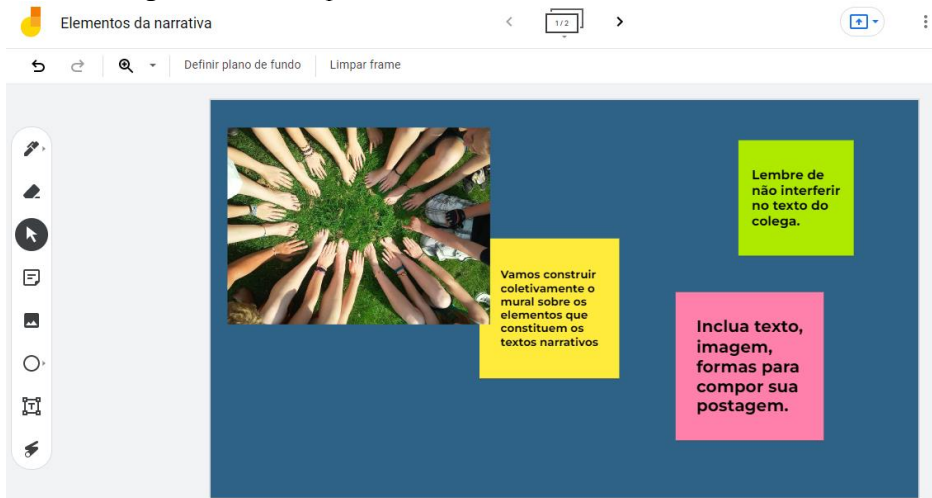
Sugestões de atividades - WAKELET		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Criação de coleção sobre literatura.	Criar coleção sobre obras, período literário, autores que estiver trabalhando em sala e compartilhar para que os estudantes possam ter acesso para estudo.	Literatura; Compreensão leitora.
Criação de coleção sobre literatura de forma colaborativa.	Pesquisar e criar coleção coletiva de modo que os estudantes possam colaborar no processo de produção sobre obras, período literário, autores que estiver trabalhando em sala e compartilhar.	Literatura; Compreensão leitora; Produção de texto.
Estudos em língua inglesa.	Selecionar coleções de outros usuários, em língua inglesa e compartilhar para que os estudantes acessem e estudem.	Compreensão leitora; Desenvolver fluência em língua inglesa.
Criação de coleção sobre gênero do discurso.	Criar coleção sobre algum gênero discursivo que estiver sendo trabalhado em sala de aula, inserir vídeos, imagens e textos, e compartilhar	Gênero do discurso; Compreensão leitora; Compreensão dos elementos

	para que os estudantes possam ter acesso para estudo.	constitutivos do gênero; Multimodalidade.
Criação de coleção sobre gênero do discurso de forma colaborativa.	Criar coleção sobre algum gênero discursivo que estiver sendo trabalhado em sala de aula e compartilhar para que os estudantes possam colaborar no processo de produção, inserindo imagens, vídeos e textos.	Gênero do discurso; Compreensão leitora; Compreensão dos elementos constitutivos do gênero; Multimodalidade.
Produção de mural virtual colaborativo e/ou individual.	Produzir um mural virtual sobre um filme trabalhado e um livro nele baseado, inserindo imagens, textos e socializar as produções com os demais estudantes.	Livro e filme de uma mesma obra. Intertextualidade. Compreensão leitora. Compreensão oral. Produção escrita.

Programa:	JAMBOARD 
Site:	https://jamboard.google.com/
Aplicativo para download:	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> () Não.
Idioma:	Português
Custo:	(x) Gratuito. () Pago.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=vQHO8-wTRvw https://www.youtube.com/watch?v=_mxJDV-p7e4 Optamos por colocar dois tutoriais porque há informações sobre o aplicativo que não são abordadas de forma completa somente em um.
Idioma do tutorial:	Português
Nível de dificuldade:	(x) Fácil. () Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. Permite inserir caixas de textos e imagens. Não permite inserir vídeo.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não.
Download da produção:	() Sim. (x) Não.
Escrita colaborativa:	(x) Sim. () Não. Permite convidar outros usuários para escrita compartilhada por meio de <i>link</i> gerado para essa finalidade.
Compartilhamento:	(x) Sim. () Não. Por meio de <i>link</i> gerado para cada atividade elaborada.

Visualização:	(<input type="checkbox"/>) Pública. (<input checked="" type="checkbox"/>) Restrita. Somente poderá visualizar e/ou editar se tiver o <i>link</i> da produção.
Permite comentar a produção:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. (<input type="checkbox"/>) Não.
Permite imprimir:	(<input type="checkbox"/>) Sim. (<input checked="" type="checkbox"/>) Não.
Permite editar	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. (<input type="checkbox"/>) Não.
Banco de imagens:	(<input type="checkbox"/>) Sim. (<input checked="" type="checkbox"/>) Não. No entanto, é possível inserir imagens do próprio computador ou buscar diretamente da <i>internet</i> .
Observação:	O <i>Jamboard</i> é uma ferramenta do <i>Google</i> que se constitui em um quadro branco digital e colaborativo que pode ser editado e compartilhado com os alunos e que permite ao docente e aos alunos escreverem, desenharem, incluírem notas e imagens para comporem um mural virtual. É necessário estar logado em uma conta do <i>Google</i> para acessar o aplicativo.

Figura 28 – Exemplo de atividade criada no Jamboard




Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades - JAMBOARD		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Produção de mural virtual colaborativo.	Criar um mural virtual, a partir de um tema trabalhado em sala de aula, inserindo imagens, textos e compartilhá-lo com os outros alunos.	Qualquer temática. Compreensão leitora. Compreensão oral. Produção escrita.
Produção de mural virtual colaborativo.	Produzir um mural virtual sobre obras literárias trabalhadas em sala, inserindo imagens, textos e compartilhá-lo com os demais estudantes.	Literatura. Compreensão leitora. Produção escrita.
Produção de mural virtual colaborativo e/ou individual.	Produzir um mural virtual sobre os elementos que compõem os textos narrativos, inserindo imagens, textos para ser compartilhado com os outros alunos.	Elementos das narrativas. Compreensão leitora. Produção de textos.
Produção de mural virtual colaborativo e/ou individual.	Produzir um mural virtual para sintetizar algum conteúdo trabalhado em aula, inserindo imagens, textos e compartilhá-lo com os demais estudantes.	Conteúdo diversos. Compreensão leitora. Produção de textos.

<p>Produção de mural virtual colaborativo e/ou individual.</p>	<p>Produzir um mural virtual sobre um filme e um livro nele baseado, inserindo imagens, textos escritos e compartilhá-lo com os demais alunos.</p>	<p>Livro e filme de uma mesma obra. Intertextualidade. Compreensão leitora. Compreensão oral. Produção escrita.</p>
<p>Alfabetização usando o mural virtual</p>	<p>Escrever letras e palavras, por meio da ferramenta de escrita, para que os alunos em processo de alfabetização façam a leitura. O professor pode utilizar o celular e um multimídia para projetar o que escrever no aplicativo.</p>	<p>Aquisição do código da escrita. Leitura de palavras e pequenos textos.</p>


**4. CRIADOR DE FORMATO DIGITAL PARA
E-BOOKS, REVISTAS E CATÁLOGOS ON-LINE**

Tipo:	CRIADOR DE FORMATO DIGITAL PARA E-BOOKS, REVISTAS E CATÁLOGOS ON-LINE
Breve descrição:	Aplicativos que permitem a elaboração de <i>e-books</i> , revistas e catálogos em formato on-line.
Apps:	MYEBOOKMAKER; STORYJUMPER; JOOMAG; LIVROSDIGITAIS.ORG; WATTPAD; SPIRIT FANFIC.
Possibilidades pedagógicas:	<p>Publicação de <i>e-books</i> com textos produzidos pela turma, por grupos de alunos ou individualmente.</p> <p>Utilização de qualquer gênero discursivo: contos de fadas, lendas, histórias em quadrinhos, anúncios publicitários, poemas ou ciberpoemas, entre várias outras possibilidades.</p> <p>Socialização dos textos, em formato de <i>e-book</i>, em alguma rede social, <i>blog</i> ou <i>site</i>, para leitura e comentários por outros alunos da turma ou escola e por outros usuários.</p>
Adequado para:	<p>(x) Ensino Fundamental I.</p> <p>(x) Ensino Fundamental II.</p> <p>(x) Ensino Médio.</p> <p>(x) Ensino Superior.</p> <p>(x) Professores.</p>
Observação:	Criar <i>e-books</i> on-line é uma forma de circulação dos textos produzidos pelos estudantes, uma vez que podem ser publicados em redes sociais, permitindo comentários de outros leitores. Também é possível criar textos multimodais e multissemióticos, desenvolvendo habilidades propostas pela BNCC.

Programa:	MYEBOOKMAKER 
Site:	https://myebookmaker.com/
Aplicativo para download:	() Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . (x) Não.
Idioma:	Inglês – mas permite tradução para o português usando o navegador <i>Google Chrome</i>
Custo:	(x) Gratuito. () Pago.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=nDzEx6jUP74
Idioma do tutorial:	Português
Nível de dificuldade:	(x) Fácil. () Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não. Permite armazenar o arquivo criado no programa, sendo que só quem o elaborou ou quem tem o <i>link</i> da produção consegue visualizá-lo.
Download da produção:	(x) Sim. () Não. Permite baixar as produções em formato PNG, JPG, PDF e SVG.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.
Compartilhamento:	(x) Sim. () Não. Possibilita compartilhamento baixando e enviando o arquivo por <i>e-mail</i> e/ou redes sociais.
Visualização:	() Pública. (x) Restrita. Só quem possui o <i>link</i> da produção pode visualizar o arquivo.

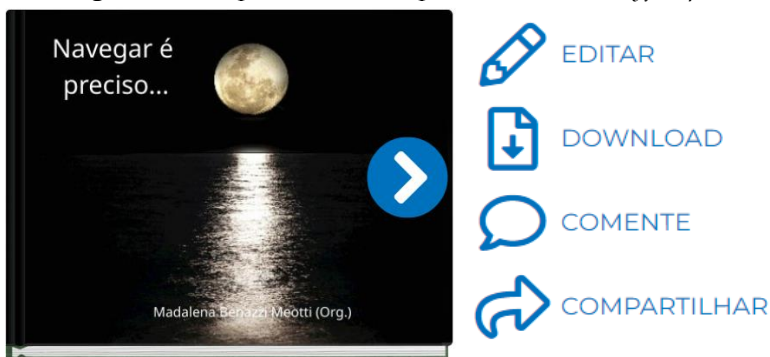
Permite comentar a produção:	(<input type="checkbox"/>) Sim. (<input checked="" type="checkbox"/>) Não.
Permite imprimir:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. (<input type="checkbox"/>) Não.
Banco de imagens:	(<input type="checkbox"/>) Sim. (<input checked="" type="checkbox"/>) Não. Não possui banco de imagens, porém é possível inserir imagens que o próprio usuário tenha armazenado em seu computador ou selecionado na <i>internet</i> . Também permite incorporar vídeos por meio da URL.
Permite editar	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim (<input type="checkbox"/>) Não
Observação:	Necessita cadastro e <i>login</i> . É uma ferramenta <i>on-line</i> e gratuita para criação de <i>e-books</i> . Após o cadastro, o usuário começa fazendo a capa (com título, autor e uma imagem, se quiser) e depois produz cada capítulo em uma página diferente, muito parecido com o <i>Word</i> . O <i>e-book</i> fica armazenado na plataforma e o usuário deve baixar para compartilhar.

Sugestões de atividades - MYEBOOKCREATOR		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Criação de <i>e-book</i> da turma	Elaborar um livro da turma para socialização em formato digital, compartilhando o arquivo por <i>e-mail</i> , nas redes sociais. Imprimir e organizar o livro de forma física para circulação.	Gênero discursivo: qualquer gênero do discurso (contos, fábulas, reportagens...) Produção textual.
Criação de <i>e-book</i> do estudante	Elaborar um <i>e-book</i> para circulação/ socialização da produção textual do estudante, compartilhamento por <i>e-mail</i> ou redes sociais. Imprimir e organizar o livro de forma física para a circulação.	Gênero discursivo: qualquer gênero do discurso (contos, fábulas, reportagens...) Produção textual
Elaboração de roteiro de estudos	Elaborar um <i>e-book</i> para circulação/socialização de determinado conteúdo escolar. Compartilhamento por <i>e-mail</i> ou redes sociais. Imprimir e organizar um catálogo de forma física para circulação.	Períodos literários; Análise de obras, textos; Conteúdos gramaticais.

Programa:	STORYJUMPER 
Site:	https://www.storyjumper.com/
Aplicativo para download:	() Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . (x) Não.
Idioma:	Inglês – mas permite tradução para o português usando o navegador <i>Google Chrome</i>
Custo:	(x) Gratuito. () Pago. Há versão gratuita e versão paga.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=iNSrrkOyQUY
Idioma do tutorial:	Português
Nível de dificuldade:	(x) Fácil. () Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. É possível customizar a capa com inserção de cores, imagens e texto verbal e não verbal. O mesmo com a dedicatória. Nas páginas do <i>e-book</i> é possível inserir imagens e cenários do banco de imagens do aplicativo ou outras salvas no computador do usuário, inserir escrita com diferentes formatos de caixa de texto, modificar a fonte e as cores.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não. Permite armazenar o arquivo criado no programa, sendo que só quem o elaborou ou quem tem o <i>link</i> dele consegue visualizá-lo.
Download da produção:	() Sim. (x) Não.

Escrita colaborativa:	(x) Sim. () Não. Há a possibilidade de convidar outros usuários para a escrita do <i>e-book</i> .
Compartilhamento:	(x) Sim. () Não. Possibilita compartilhamento por meio do <i>link</i> gerado para cada <i>e-book</i> .
Visualização:	() Pública. (x) Restrita. Só quem possui o <i>link</i> da produção pode visualizar o arquivo.
Permite comentar a produção:	(x) Sim. () Não. O <i>e-book</i> compartilhado pode receber curtidas e comentários.
Permite imprimir:	(x) Sim. (x) Não. A impressão é possível na parte paga do aplicativo.
Banco de imagens:	(x) Sim. () Não. Possui banco de imagens. Também é possível inserir também imagens que o próprio usuário tenha armazenado em seu computador.
Permite editar	(x) Sim. () Não.
Observação:	Necessita cadastro e <i>login</i> . O <i>e-book</i> criado, após compartilhado, imita o movimento de folhear de um livro físico. A quantidade de páginas do <i>e-book</i> não tem limite mínimo nem máximo.


Figura 29 – Capa de um livro produzido no *Storyjumper*



Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades - STORYJUMPER		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Criação de <i>e-book</i> da turma	Elaborar um livro da turma para socialização em formato digital, para compartilhamento na própria plataforma do <i>Storyjumper</i> , por <i>e-mail</i> , redes sociais ou <i>blog</i> .	Gênero discursivo: qualquer gênero do discurso (contos, fábulas, reportagens...); Produção textual; Multimodalidade.
Criação de <i>e-book</i> do estudante	Elaborar um livro do estudante para socialização em formato digital, para compartilhamento na própria plataforma do <i>Storyjumper</i> , por <i>e-mail</i> , redes sociais ou <i>blog</i> .	Gênero discursivo: qualquer gênero do discurso (contos, fábulas, reportagens...); Produção textual; Multimodalidade.

Criação de e-book colaborativo	Elaborar um <i>e-book</i> em grupos, com escrita compartilhada. Compartilhar a produção por <i>link</i> , na própria plataforma, por <i>e-mail</i> , redes sociais ou <i>blog</i> .	Gênero discursivo: qualquer gênero do discurso (contos, fábulas, reportagens...); Produção textual; Multimodalidade.
--------------------------------	---	--

Programa:	
Site:	https://www.joomag.com/pt-BR
Aplicativo para download:	() Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . (x) Não.
Idioma:	Inglês – mas permite tradução para o português usando o navegador <i>Google Chrome</i> .
Custo:	(x) Gratuito. (x) Pago. Há versão gratuita e versão paga.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=OjBgBAmwvFs
Idioma do tutorial:	Espanhol
Nível de dificuldade:	() Fácil. (x) Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. É possível criar <i>e-books</i> , jornais eletrônicos e revistas <i>on-line</i> . Permite inserir fotos, imagens armazenadas no computador, vídeos, textos escritos e escolher <i>layout</i> de cada página, conforme o projeto de produção.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não. Permite armazenar o arquivo criado no programa, sendo que só quem o elaborou ou quem tem o <i>link</i> dele consegue visualizá-lo.
Download da produção:	() Sim. (x) Não.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.

Compartilhamento:	(x) Sim. () Não. Possibilita compartilhamento por meio do <i>link</i> gerado para cada produção. Pode ser compartilhado também no <i>Facebook, Twitter, LinkedIn, Pinterest</i> ou em <i>blog</i> .
Visualização:	() Pública. (x) Restrita. Só quem possui o <i>link</i> da produção pode visualizar o arquivo.
Permite comentar a produção:	() Sim. (x) Não.
Permite imprimir:	() Sim. (x) Não.
Banco de imagens:	(x) Sim. () Não. Não possui banco de imagens, porém é possível inserir imagens que o próprio usuário tenha armazenado em seu computador. É possível inserir vídeo do <i>Youtube</i> ou <i>Vimeo</i> .
Permite editar	(x) Sim () Não
Observação:	Necessita cadastro e <i>login</i> . Este aplicativo possui uma dinâmica de produção que permite a criação de diferentes materiais em formato de <i>e-book, revista on-line</i> e jornal digital.


Figura 30 – Página de uma revista on-line



Fonte: Produzido pelas autoras

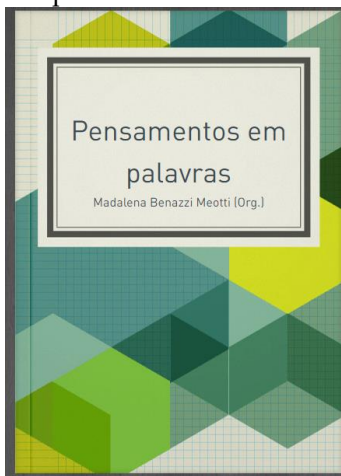
Sugestões de atividades - JOOMAG		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Criação de <i>e-book</i> e/ou revista <i>on-line</i> da turma	Elaborar uma produção da turma para socialização em formato digital, para compartilhamento na própria plataforma do <i>Joomag</i> ou por <i>e-mail</i> , redes sociais ou <i>blog</i> .	Gênero discursivo: qualquer gênero do discurso (contos, fábulas, notícias...); Produção textual; Multimodalidade.
Criação de <i>e-book</i> e/ou revista <i>on-line</i> do estudante	Elaborar uma produção do estudante para socialização em formato digital, para compartilhamento na própria plataforma do <i>Joomag</i> ou por <i>e-mail</i> , redes sociais ou <i>blog</i> .	Gênero discursivo: qualquer gênero do discurso (contos, fábulas, reportagens...); Produção textual; Multimodalidade.

Elaboração de roteiro de estudos	Elaborar um <i>e-book</i> para circulação/socialização de determinado conteúdo escolar. Compartilhar por <i>e-mail</i> , <i>blog</i> ou redes sociais.	Períodos literários; Análise de obras, textos...; Conteúdos gramaticais.
Criação de revista <i>on-line</i>	Elaborar revista <i>on-line</i> para circulação/socialização de notícias e/ou reportagens sobre determinado assunto.	Produção de campanhas de conscientização (covid, dengue...); Períodos literários; Análise de obras; Produção textual.
Criação de revista <i>on-line</i> a partir de uma obra literária	Elaborar revista <i>on-line</i> para circulação/socialização de resenha crítica, fotografia, haicai e vídeos sobre a obra.	Gênero discursivo: resenha crítica, haicai, imagem, vídeo; Produção textual; Multimodalidade.

Programa:	LIVROSDIGITAIS.ORG 
Site:	https://www.livrosdigitais.org.br/
Aplicativo para download:	() Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . (X) Não.
Idioma:	Português
Custo:	(x) Gratuito. () Pago.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=B2U_QIAZ6yI
Idioma do tutorial:	Português.
Nível de dificuldade:	(x) Fácil. () Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. Permite a criação desde a capa do <i>e-book</i> . Possui alguns <i>templates</i> disponíveis no aplicativo e permite inserir imagens, fotos do próprio computador e texto escrito com diferentes fontes.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não.
Download da produção:	(x) Sim. () Não. O <i>e-book</i> é baixado em formato PDF.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.
Compartilhamento:	(x) Sim. () Não. Por meio do <i>link</i> do livro ou em formato PDF.
Visualização:	() Pública. (x) Restrita. Somente para quem tiver o <i>link</i> ou arquivo em PDF.



Permite comentar a produção:	() Sim. (x) Não.
Permite imprimir:	(x) Sim. () Não. O arquivo PDF pode ser impresso.
Banco de imagens:	() Sim. (x) Não. No entanto, é possível inserir imagens do próprio computador.
Permite editar	(x) Sim. () Não.
Observação:	Necessita cadastro e <i>login</i> . A plataforma Livros Digitais é uma iniciativa do Instituto Paramitas para a criação de livros de forma prática, simples e gratuita. Criada em 2012 a plataforma tem atualmente 65.000 usuários cadastrados, mais de 50.000 livros criados e cerca de 15.000 livros publicados. Nela, qualquer pessoa cadastrada pode criar, publicar e compartilhar seu livro ou imprimi-lo em formato de livreto para distribuição.

Figura 31 – Capa de um *e-book* usando o aplicativo



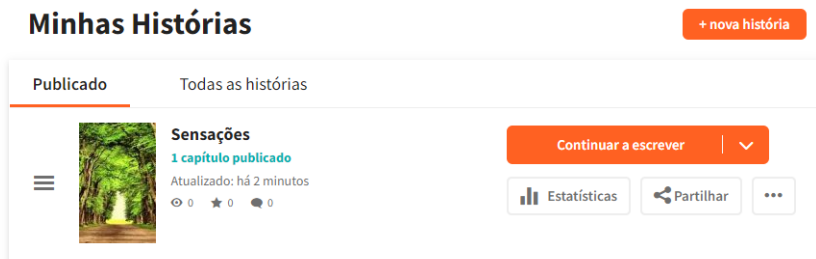
Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades - LIVROSDIGITAIS.ORG		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Criação de <i>e-book</i> da turma	Elaborar um livro da turma para socialização em formato digital, para compartilhamento na própria plataforma do Livrosdigitais.org, por <i>e-mail</i> , redes sociais ou <i>blog</i> . O livro pode ser baixado para impressão e circulação em formato físico.	Gênero discursivo: qualquer gênero do discurso (contos, fábulas, reportagens...); Produção textual.
Criação de <i>e-book</i> do estudante	Elaborar um livro do estudante para socialização em formato digital, para compartilhamento na própria plataforma do Livrosdigitais.org, por <i>e-mail</i> , redes sociais ou <i>blog</i> . O livro pode ser baixado para impressão e circulação em formato físico.	Gênero discursivo: qualquer gênero do discurso (contos, fábulas, reportagens...); Produção textual.

Programa:	WATTPAD 
Site:	https://www.wattpad.com/?locale=pt_PT
Aplicativo para download:	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . () Não.
Idioma:	Português
Custo:	(x) Gratuito. (x) Pago. Há versão paga e gratuita.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=XYILOe9VSd8
Idioma do tutorial:	Português
Nível de dificuldade:	() Fácil. (x) Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. Permite customizar utilizando imagens, fotos, vídeos e texto escrito armazenados no computador ou buscados diretamente na <i>internet</i> .
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não. Ficam armazenadas na conta do aplicativo.
Download da produção:	() Sim. (x) Não.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.
Compartilhamento:	(x) Sim. () Não. Cada <i>e-book</i> gera um <i>link</i> que pode ser compartilhado com os leitores ou diretamente nas redes sociais: 
Visualização:	(x) Pública. (x) Restrita.


	A visualização é restrita a quem tem acesso ao <i>link</i> do <i>e-book</i> ou se estiver em formato público no aplicativo, outros usuários também poderão ter acesso para leitura.
Permite comentar a produção:	(x) Sim. () Não. Permite comentar e curtir.
Permite imprimir:	() Sim. (x) Não.
Banco de imagens:	() Sim. (x) Não. Podem ser inserido imagens, fotos e vídeos do computador ou direto da internet.
Permite editar	(x) Sim. () Não.
Observação:	Há necessidade de <i>login</i> e senha. É um aplicativo de leitura e criação e compartilhamento on-line das histórias em todos os gêneros do discurso. O <i>Wattpad</i> possui uma variedade de recursos para categorizar as produções e diferentes tipos de conteúdo, facilitando seus usuários a encontrarem o que desejam ler.

Figura 32 – Página do aplicativo com publicação de livro



Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades - WATTPAD		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Criação de <i>e-book</i> de poemas individual ou da turma.	Produzir e publicar <i>e-book</i> com poemas para compartilhamento nas redes sociais.	Produção de texto; Gênero discursivo: poesia.
Criação de <i>e-book</i> de contos, individual ou da turma.	Produzir e publicar <i>e-book</i> com contos para compartilhamento nas redes sociais.	Produção de texto; Gênero discursivo: conto.
Criação de <i>fanfic</i> a partir de um outro livro e/ou filme.	Produzir e publicar <i>e-book</i> com <i>fanfics</i> para compartilhamento nas redes sociais.	Produção de texto; Gênero discursivo: <i>fanfic</i> .
Criação de revista <i>on-line</i> com artigos, notícias, reportagens criadas pelos alunos.	Produzir e publicar revista <i>on-line</i> com textos da esfera jornalística midiática, inserindo imagens e vídeos, para compartilhamento nas redes sociais.	Produção de texto; Gêneros discursivos da esfera jornalística midiática.
Leitura de <i>e-books</i> publicados na plataforma	Ler, analisar e comentar livros publicados por outros autores na plataforma.	Leitura textual; Interpretação e compreensão.

Programa:	SPIRIT FANFIC 
Site:	https://www.spiritfanfiction.com/
Aplicativo para download:	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . () Não.
Idioma:	Português.
Custo:	(x) Gratuito. (x) Pago. Há a versão gratuita e a paga.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=jDwC22wAjLk
Idioma do tutorial:	Português
Nível de dificuldade:	() Fácil. (x) Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. Permite customizar a capa com a inserção da imagem do próprio computador em formato JPG, JPEG, GIF e PNG. Tem uma política de utilização do aplicativo que precisa ser lida e o usuário precisa concordar. Caso não observe essa política, o aplicativo bane o usuário.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não.
Download da produção:	() Sim. (x) Não.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.
Compartilhamento:	(x) Sim. () Não.
Visualização:	(x) Pública. () Restrita. A publicação fica disponível para leitura demais inscritos no aplicativo.

Permite comentar a produção:	(x) Sim. () Não. Permite comentar seguindo as regras de conduta do aplicativo.
Permite imprimir:	() Sim. (x) Não.
Banco de imagens:	() Sim. (x) Não.
Permite editar	(x) Sim. () Não.
Observação:	<p>Necessita <i>login</i> e senha.</p> <p><i>Fanfics</i> são histórias de ficção criadas por fãs. São produzidas com base em diversos personagens e histórias que podem ser de filmes, livros, séries, histórias em quadrinhos, videogames, mangás, animes, grupos musicais, celebridades, etc.</p> <p>Os fãs de uma história utilizam fanfics para dar continuidade ao enredo ou personagens preferidos, com interação, contextos, finais e até personagens diferentes. É importante lembrar que os criadores das fanfics não têm a intenção de ferir os direitos autorais ou de obter lucros com as suas produções.</p> <p>A BNCC destaca o trabalho com a <i>fanfic</i> na habilidade EF69LP46 quando a classifica como uma forma de expressão da cultura juvenil.</p>

Figura 33 – Página principal do aplicativo




Fonte: *Site* do aplicativo

Sugestões de atividades - SPIRIT FANFIC		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Leitura de <i>fanfics</i> publicadas na plataforma.	Ler, analisar e comentar <i>fanfics</i> publicadas por outros autores na plataforma.	Leitura textual; Compreensão leitora; Interpretação e compreensão.
Produção de <i>fanfics</i> .	Produzir <i>fanfics</i> a partir da leitura de obras literárias para postagem, compartilhamento e comentários na plataforma <i>on-line</i> .	Produção textual; Gênero discursivo – <i>fanfic</i> .
Produção de <i>fanfics</i> .	Produzir <i>fanfics</i> a partir de filmes preferidos pelos estudantes para postagem, compartilhamento e comentários na plataforma <i>on-line</i> .	Produção textual; Gênero discursivo – <i>fanfic</i> .
Produção de <i>fanfics</i> .	Produzir <i>fanfics</i> com o encontro de personagens icônicos da literatura brasileira para postagem, compartilhamento e comentários na plataforma <i>on-line</i> .	Produção textual; Gênero discursivo – <i>fanfic</i> .

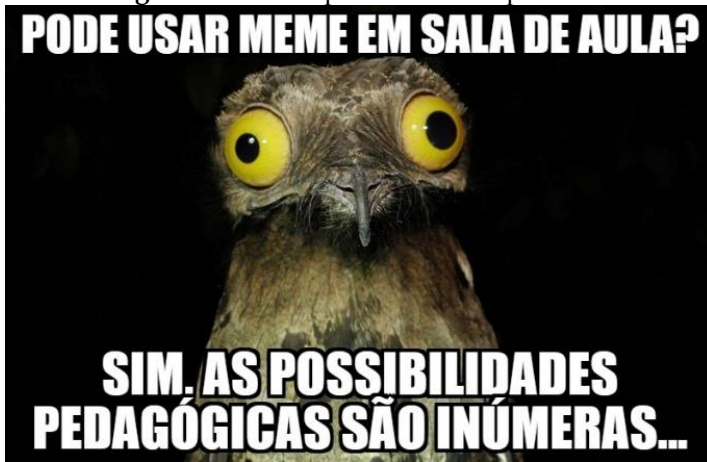
5. CRIADOR DE MEMES E FOTOS PERSONALIZADAS

Tipo:	CRIADOR DE MEMES E FOTOS PERSONALIZADAS
Breve descrição:	Aplicativos que permitem a criação de memes e fotos personalizadas.
Apps:	MEMEBETTER; TOONME
Possibilidades pedagógicas:	Elaboração de textos multimodais como memes, fotos personalizadas e charge com um único quadro.
Adequado para:	(x) Ensino Fundamental I. (x) Ensino Fundamental II. (x) Ensino Médio. (x) Ensino Superior. () Professores.
Observação:	Possibilita a produção de textos não verbais e verbo-visuais de forma fácil e rápida.

Programa:	MEMEBETTER 
Site:	https://memebetter.com/
Aplicativo para download:	() Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . (x) Não.
Idioma:	Inglês – mas permite tradução para o português usando o navegador <i>Google Chrome</i> .
Custo:	(x) Gratuito. () Pago.
Link para tutorial:	Não há tutorial disponível pela facilidade de uso.
Idioma do tutorial:	-
Nível de dificuldade:	(x) Fácil. () Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. Permite a inserção de imagens do computador do usuário, além das disponibilizadas no aplicativo.
Armazenamento da produção:	() Sim. (x) Não.
Download da produção:	(x) Sim. () Não. O meme produzido é baixado em formato PNG.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.
Compartilhamento:	(x) Sim. () Não. Compartilhando o meme em formato de imagem. Pode ser inserido em outras produções ou compartilhado por meio das funções copiar e colar.
Visualização:	() Pública. (x) Restrita.

Permite comentar a produção:	(<input type="checkbox"/>) Sim. (<input checked="" type="checkbox"/>) Não.
Permite imprimir:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. (<input type="checkbox"/>) Não.
Banco de imagens:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. (<input type="checkbox"/>) Não. É possível também inserir imagens do disponíveis no computador do usuário.
Permite editar	(<input type="checkbox"/>) Sim. (<input checked="" type="checkbox"/>) Não.
Observação:	<p>Não há necessidade de cadastro.</p> <p>De acordo com a Base Nacional Comum Curricular - BNCC, “compreender uma palestra é importante, assim como ser capaz de atribuir diferentes sentidos a um <i>gif</i> ou meme. Da mesma forma que fazer uma comunicação oral adequada e saber produzir <i>gifs</i> e memes significativos também podem sê-lo” (BNCC, 2017, p. 65). O meme é um dos gêneros que surgiram na era digital com intuito de viralizar, de evocar o humor, crítica, sátira sobre determinados assuntos ou eventos da sociedade. Em contexto pedagógico, o meme tem um potencial enorme tanto nas aulas de leitura (construção de sentidos) como na produção de texto, uma vez que veicula uma mensagem concisa, aliando o verbal e o não verbal.</p>

Figura 34– Meme produzido no aplicativo



Fonte: Produzido pelas autoras

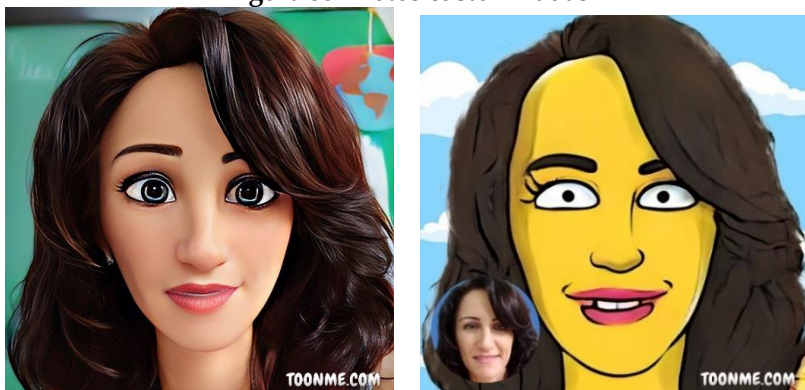
Sugestões de atividades - MEMEBETTER		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Leitura de memes que circulam na <i>internet</i> .	Analisar o contexto de produção, evento que originou o meme e efeitos de sentidos que geram. Refletir sobre a mensagem subliminar que o meme veicula.	Estrutura composicional; Linguagem imagética; Conteúdo temático; Análise linguística; Compreensão leitora.
Leitura de memes que circulam na <i>internet</i> .	Analisar mensagens de ódio, racismo e preconceito que circulam por meio de memes.	Estrutura composicional; Linguagem imagética; Conteúdo temático; Análise linguística;

		Compreensão leitora.
Criação de meme da turma	Produzir um meme que caracterize a turma para circulação no <i>blog</i> da escola.	Gênero discursivo: meme; Produção de texto; Multimodalidade.
Criação de meme a partir de obras literárias	Produzir memes que caracterizem aspectos da obra literária trabalhada para circulação em redes sociais e/ou <i>blog</i> da escola.	Gênero discursivo: meme Produção de texto; Multimodalidade.
Criação de meme a partir de notícia e/ou reportagem.	Produzir meme reflexivo a partir da compreensão da notícia e/ou reportagem trabalhada.	Gênero discursivo: meme Produção de texto; Multimodalidade.
Criação de meme em língua estrangeira.	Produzir meme sobre algum tema selecionado, em língua estrangeira.	Gênero discursivo: meme Produção de texto; Multimodalidade; Léxico em língua estrangeira.

Programa:	TOONME TOONME.COM
Site:	https://toonme.com/
Aplicativo para download:	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . () Não.
Idioma:	Português.
Custo:	(x) Gratuito. () Pago.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=CUR_xSL9gnA
Idioma do tutorial:	Inglês
Nível de dificuldade:	(x) Fácil. () Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. Oferece uma gama de possibilidades de customização de cada foto, com diferentes caricaturas conforme as características faciais.
Armazenamento da produção:	() Sim. (x) Não.
Download da produção:	(x) Sim. () Não. As caricaturas podem ser baixadas em formato PNG.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.
Compartilhamento:	(x) Sim. () Não.
Visualização:	() Pública. (x) Restrita.
Permite comentar a produção:	() Sim. (x) Não.
Permite imprimir:	(x) Sim. () Não.

Banco de imagens:	() Sim. (x) Não.
Permite editar	() Sim. (x) Não.
Observação:	<p>Não necessita <i>login</i> e senha.</p> <p>Charge é uma ilustração humorística que envolve a caricatura de um ou mais personagens. É elaborada com o objetivo de satirizar algum acontecimento da atualidade.</p>

Figura 35 – fotos customizadas




Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades - TOONME		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Criação de caricaturas a partir de fotos.	Elaborar charge a partir de fotos de fatos ocorridos socialmente para compartilhamento em formato digital e/ou postagem em redes sociais.	Gênero discursivo: charge; Produção de texto; Multimodalidade.
Criação de caricaturas a partir de fotos.	Elaborar charge da turma a partir de fotos para socialização em formato digital e/ou postagem em redes sociais.	Gênero discursivo: charge; Produção de texto; Multimodalidade.

6. CRIADOR DE IMAGEM E VÍDEO INTERATIVO

Tipo:	CRIADOR DE IMAGEM E VÍDEO INTERATIVO
Breve descrição:	Aplicativos que permitem criar imagem interativa e vídeo interativo.
Apps:	THINGLINK; NEARPOD; PLAYPOSIT; VOICETHREAD.
Possibilidades pedagógicas:	Produção de imagem interativa e vídeos interativos sobre diferentes conteúdos.
Adequado para:	(x) Ensino Fundamental I. (x) Ensino Fundamental II. (x) Ensino Médio. (x) Ensino Superior. (x) Professores.
Observação:	Para os alunos do Ensino Fundamental I, é possível acessarem o material elaborado pelo professor.

Programa:	THINGLINK 
Site:	https://www.thinglink.com/pt/
Aplicativo para download:	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . () Não.
Idioma:	Inglês – mas permite tradução para o português usando o navegador <i>Google Chrome</i> .
Custo:	(x) Gratuito. (x) Pago. Há versão gratuita e versão paga.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=ouaqaBkqL20&t=3s
Idioma do tutorial:	Português
Nível de dificuldade:	() Fácil. (x) Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. A partir de uma imagem principal, adicionam-se <i>tags (hiperlinks)</i> e é possível inserir textos escritos, fotos, imagens e vídeos nessas <i>tags</i> . Os ícones das <i>tags</i> podem ser modificados em diferentes formatos e cores.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não.
Download da produção:	() Sim. (x) Não. Somente é permitido para a parte paga do aplicativo.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.
Compartilhamento:	(x) Sim. () Não. Por meio de <i>link</i> gerado ou diretamente para:



	 <p>Permite incluir em outro <i>site</i> por meio de código <i>iframe</i>.</p>
Visualização:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Pública. () Restrita.
Permite comentar a produção:	() Sim. (<input checked="" type="checkbox"/>) Não.
Permite imprimir:	() Sim. (<input checked="" type="checkbox"/>) Não.
Banco de imagens:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. () Não. Possui banco de imagens e permite a inserção de imagens salvas no computador do usuário.
Permite editar	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. () Não.
Observação:	Necessita cadastro e <i>login</i> . O <i>ThingLink</i> é uma ferramenta <i>on-line</i> que permite a criação de imagens interativas, por meio de etiquetas com conteúdo (som, fotografias, imagens, vídeos, texto escrito, <i>links</i>) posicionadas na imagem principal.

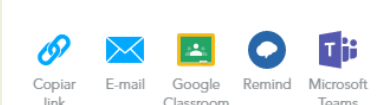
Figura 36 – Página de *Thinglink*



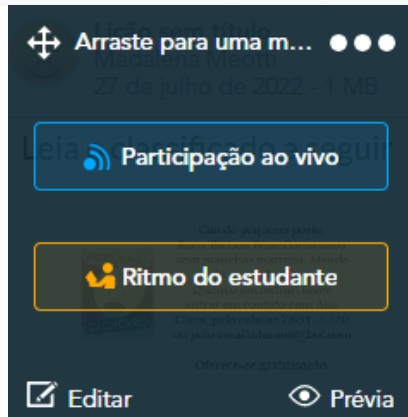
Fonte: Elaborado pelas autoras

Sugestões de atividades - THINGLINK		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Criação de material para estudos	Elaborar imagem interativa sobre conteúdos trabalhados e/ou a trabalhar, para socialização em formato digital, por meio de <i>link</i> gerado e/ou postados em redes sociais.	Análise de obras literárias; Resumos de textos; Síntese de conteúdo.
Criação de biografia pessoal	Elaborar imagem interativa com dados biográficos para socializar em formato digital e/ou postados em redes sociais.	Produção de texto; Gênero discursivo: biografia.
Criação de biografia de autores	Elaborar imagem interativa com dados biográficos e de obras de autores, para socializar em formato digital e/ou socializar em redes sociais.	Produção de texto; Gênero discursivo.
Criação de material pedagógico sobre gênero discursivo	Elaborar imagem interativa com material explicativo sobre determinado gênero do discurso, para socializar em formato digital e/ou socializar em redes sociais.	Gênero do discurso; Organização de conteúdo.

Programa:	NEARPOD 
Site:	https://nearpod.com/
Aplicativo para download:	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . () Não.
Idioma:	Inglês. Com o navegador Google Chrome é possível traduzir para o português.
Custo:	(x) Gratuito. (x) Pago. Há a parte gratuita e a paga.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=sx4qCvtoe5w
Idioma do tutorial:	Português
Nível de dificuldade:	() Fácil. (x) Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. É possível inserir arquivos prontos do computador, do <i>drive</i> ou da nuvem em formato PNG, PPT e PDF, ou criar dentro do próprio aplicativo um conteúdo, como também utilizar os <i>templates</i> prontos e editar. Nesse conteúdo criado, permite a inclusão de quiz, perguntas, quadro colaborativo, entre outros.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não.
Download da produção:	() Sim. (x) Não.
Escrita colaborativa:	(x) Sim. () Não. Nos conteúdos elaborados é possível inserir atividades que possibilitam a interação dos estudantes de forma síncrona ou assíncrona.

Compartilhamento:	<input checked="" type="checkbox"/> Sim. <input type="checkbox"/> Não. Cada atividade gera um <i>link</i> para compartilhamento e pode ser feito diretamente: <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>
Visualização:	<input checked="" type="checkbox"/> Pública. <input type="checkbox"/> Restrita.
Permite comentar a produção:	<input type="checkbox"/> Sim. <input checked="" type="checkbox"/> Não.
Permite imprimir:	<input type="checkbox"/> Sim. <input checked="" type="checkbox"/> Não.
Banco de imagens:	<input checked="" type="checkbox"/> Sim. <input type="checkbox"/> Não. É possível inserir também imagens do computador ou buscar diretamente no <i>Google</i> , além de vídeos, <i>slides</i> , PDF.
Permite editar	<input checked="" type="checkbox"/> Sim. <input type="checkbox"/> Não.
Observação:	Há necessidade de <i>login</i> e senha. Criar apresentações com atividades interativas, podendo adicionar ou criar <i>slides</i> no próprio aplicativo, atividades específicas do aplicativo, inserir arquivos em PPT, PDF e PNG. Promove a interação dos alunos por meio de <i>quiz</i> , memória, quadro colaborativo, entre outros de forma síncrona ou assíncrona.

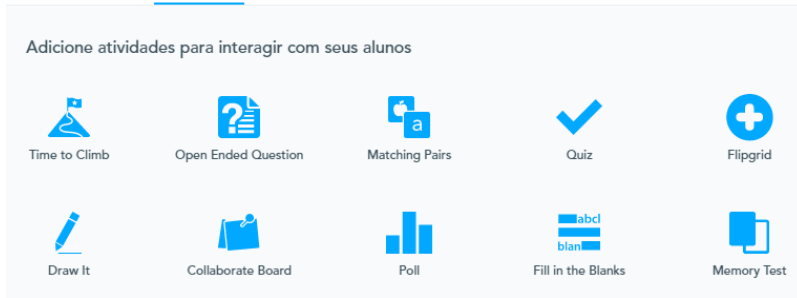
Figuras 37 e 38– Atividade elaborada no aplicativo



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figuras 39 e 40 – Conteúdos e atividades disponíveis no aplicativo






Fonte: *Print* da página do aplicativo

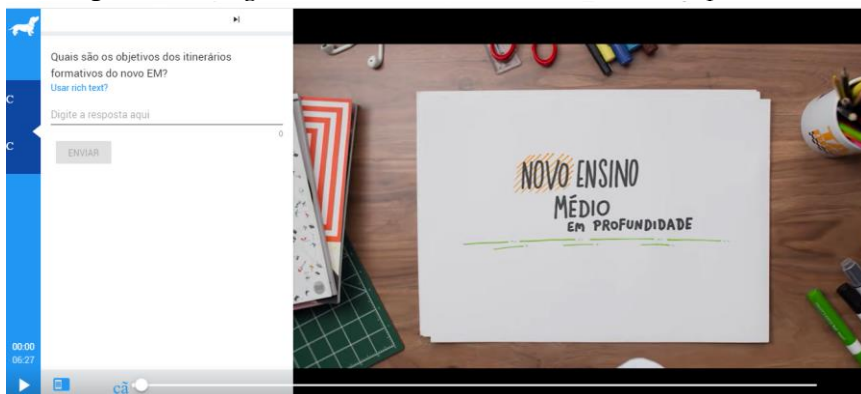
Sugestões de atividades - NEARPOD		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Criação de material para estudos.	Elaborar uma apresentação sobre conteúdos trabalhados e/ou a trabalhar, para socialização em formato digital, por meio de <i>link</i> gerado e/ou postados em redes sociais. A atividade pode ser síncrona ou assíncrona.	Análise de obras literárias; Resumos de textos; Síntese de conteúdo.
Criação de material para estudos.	Sintetizar as ideias principais de um conteúdo, utilizando vídeo ou texto, inserindo perguntas abertas, quiz...para os alunos responderem de forma síncrona ou assíncrona.	Compreensão leitora; Compreensão oral. Síntese de informações.
Criação de material para estudos.	Importar <i>Power Point</i> elaborado sobre determinado conteúdo e no aplicativo inserir atividades de interação aos alunos para responderem de forma síncrona ou assíncrona.	Diferentes conteúdos.

<p>Compartilhamento de vídeo interativo do aplicativo.</p>	<p>Propor atividades de língua inglesa por meio de vídeos interativos disponíveis no aplicativo para os alunos responderem de forma síncrona ou assíncrona.</p>	<p>Compreensão leitora; Escrita em inglês; Compreensão oral.</p>
<p>Criação de atividade avaliativa</p>	<p>Criar uma atividade de avaliação para que os alunos respondam de forma síncrona, inserindo diferentes tipos de questões: abertas, quiz, quadro colaborativo, memória.</p>	<p>Diferentes conteúdos.</p>

Programa:	PLAYPOSIT 
Site:	https://go.playposit.com/
Aplicativo para download:	(<input type="checkbox"/>) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store (iOS)</i> . (<input checked="" type="checkbox"/>) Não.
Idioma:	Inglês. Mas se utilizar o navegador <i>Google</i> pode ser traduzido para o português.
Custo:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Gratuito. (<input checked="" type="checkbox"/>) Pago. Há versão gratuita e versões pagas.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=xGZfSI5PDpg
Idioma do tutorial:	Português
Nível de dificuldade:	(<input type="checkbox"/>) Fácil. (<input checked="" type="checkbox"/>) Médio. (<input type="checkbox"/>) Difícil.
Customização:	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. (<input type="checkbox"/>) Não. É possível criar uma atividade nova, chamada de lâmpada no aplicativo, ou buscar atividades e utilizar ou ainda editar. Em cada atividade criada, pode inserir vídeos e adicionar <i>tags</i> para interações dos estudantes. É possível incorporar questões, imagens e textos nos vídeos. Depois de escolhido o vídeo, cola-se o URL e abre-se a ferramenta de edição onde pode-se fazer cortes nos vídeos e adicionar perguntas em pontos determinados, para que apareçam no momento desejado. As perguntas são de múltipla escolha, resposta livre e reflexão. O professor pode inclusive incluir informações e dicas para seus alunos e

	acompanhar o desempenho individual em seu <i>dashboard</i> .
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não.
Download da produção:	() Sim. (x) Não.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.
Compartilhamento:	(x) Sim. () Não. O compartilhamento é feito por <i>link</i> gerado para cada atividade.
Visualização:	(x) Pública. (x) Restrita.
Permite comentar a produção:	(x) Sim. () Não. Permite interagir com marcação de estrelinhas para cada atividade.
Permite imprimir:	() Sim. (x) Não.
Banco de imagens:	() Sim. (x) Não. É possível inserir imagens, vídeos, <i>links</i> diretamente da <i>internet</i> .
Permite editar	(x) Sim. () Não.
Observação:	Há necessidade de <i>login</i> e senha. <i>PlayPosit</i> é um ambiente de aprendizagem on-line para criar e compartilhar vídeos interativos, desenvolvido pela <i>AT&T</i> e <i>Stanford's startX</i> . Os professores começam com qualquer vídeo on-line e podem transformar o conteúdo trabalhado em uma experiência ativa para os estudantes.


Figura 41– Imagem de vídeo interativo elaborado no aplicativo



Fonte: Elaborado pelas autoras

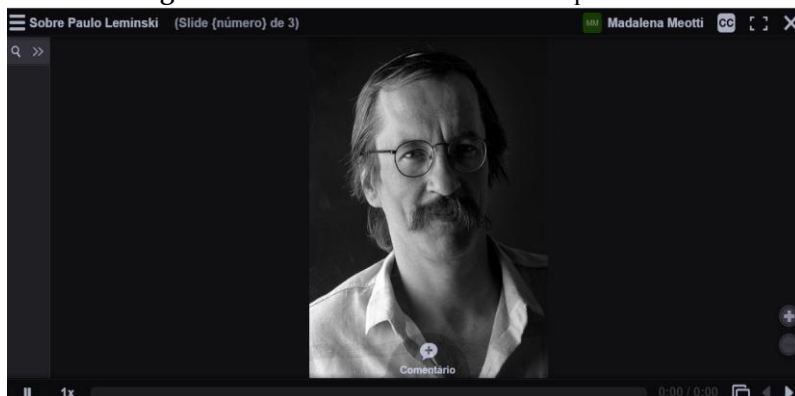
Sugestões de atividades - PLAYPOSIT		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Elaborar vídeo interativo em língua estrangeira.	Propor atividades a partir de um vídeo de qualquer gênero do discurso, em língua estrangeira e inserir interações para que os alunos respondam. Compartilhar o <i>link</i> da atividade para os alunos.	Compreensão leitora; Escrita em inglês. Compreensão oral. Gênero discursivo.
Elaborar vídeo interativo em língua portuguesa.	Verificar a compreensão oral por meio de vídeo de qualquer gênero do discurso e inserir interações para que os alunos possam responder.	Compreensão oral; Vocabulário diverso;

Elaborar vídeo interativo sobre determinado conteúdo trabalhado.	Entender conteúdo relacionado a elementos linguísticos, literários, culturais e/ou históricos.	Elementos linguísticos, literários, culturais e/ou históricos escolhidos pelo professor. Compreensão oral.
Compreensão oral.	Assistir a vídeos e/ou filmes.	Compreensão oral. Aspectos culturais. Vocabulário variado.
Realização de exercícios por meio de um vídeo sobre conteúdo gramatical.	Revisar algum conteúdo gramatical.	Qualquer conteúdo gramatical. Vocabulário variado.

Programa:	VOICETHREAD  VOICETHREAD
Site:	https://voicethread.com/
Aplicativo para download:	(x) Sim, no <i>Play Store (Android)</i> e no <i>App Store(iOS)</i> . () Não.
Idioma:	Inglês. No aplicativo há a possibilidade de escolha do idioma, selecionando o português ou outra língua.
Custo:	(x) Gratuito. (x) Pago. Há parte gratuita e a paga.
Link para tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=XSTTyzF-m2k
Idioma do tutorial:	Português
Nível de dificuldade:	() Fácil. (x) Médio. () Difícil.
Customização:	(x) Sim. () Não. Esta ferramenta on-line permite inserir comentários, explicações em torno de um texto, uma imagem, um vídeo ou mesmo um conjunto destes recursos, sem necessidade de instalar nenhum <i>software</i> . Disponibiliza ainda uma ferramenta de desenho, tipo marcador com várias cores, que permite destacar partes da apresentação.
Armazenamento da produção:	(x) Sim. () Não. Na própria conta feita no aplicativo.
Download da produção:	() Sim. (x) Não. Somente disponível na parte paga.
Escrita colaborativa:	() Sim. (x) Não.

Compartilhamento:	(x) Sim. () Não. Por meio de <i>link</i> gerado ou diretamente no <i>Facebook</i> ou no <i>Twitter</i> .
Visualização:	(x) Pública. (x) Restrita. É possível escolher se ficará no modo público ou restrito.
Permite comentar a produção:	(x) Sim. (x) Não. Só é possível comentar se ativar o modo comentar.
Permite imprimir:	() Sim. (x) Não.
Banco de imagens:	() Sim. (x) Não. É possível inserir imagens do computador, fotos, vídeos ou buscar na internet inserindo a URL, além de permitir a utilização da <i>webcam</i> para fotos ou vídeos.
Permite editar	(x) Sim. () Não.
Observação:	Permite criações de apresentações on-line de forma colaborativa. Tem um grande potencial educativo em todos os níveis de ensino. Além de poder compartilhar por meio de <i>link</i> ou diretamente nas redes sociais, é ainda possível, incorporar o <i>VoiceThread</i> numa página ou <i>blog</i> .

Figura 42 – Atividade elaborada no aplicativo



Fonte: Criado pelas autoras

Sugestões de atividades - VOICETHREAD		
Tipos de atividade	Objetivos	Conteúdos
Compreensão do inglês.	Selecionar atividades prontas, que estão em inglês, e solicitar para que os alunos ouçam para compreender.	Compreensão leitora.
Atividade sobre conteúdos trabalhados.	Organizar atividades para explicação de diferentes conteúdos trabalhados, inserindo imagens, vídeos e os comentários do professor.	Diferentes conteúdo.

Produção de roteiro de passeios educativos individual.	Produzir um relato de experiência, inserindo fotos, vídeos e comentários dos alunos sobre o passeio educativo.	Gênero discursivo: relato de experiência; Oralidade; Produção textual.
Produção de roteiro de passeios educativos em grupos.	Produzir um relato de experiência, inserindo fotos, vídeos e comentários dos alunos sobre o passeio educativo.	Gênero discursivo: relato de experiência; Oralidade; Produção textual.
Produção de texto	Produzir textos de diferentes gêneros do discurso e inserir a narração feita pelos alunos.	Gênero discursivo; Oralidade; Produção textual.
Produção de texto	Produzir uma biografia ou autobiografia inserindo fotos, vídeos e comentários dos alunos.	Gênero discursivo – biografia/autobiografia; Oralidade; Produção textual.

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



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 Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), *campus* de Marechal Cândido Rondon/PR. *E-mail:* mada0803@hotmail.com

SOBRE A PREFACIADORA



Cristina Vergnano-Junger

Docente aposentada da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), no RJ. Licenciada em Letras, habilitação Português-Espanhol pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Mestre e doutora em Letras Neolatinas (Língua Espanhola) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Realizou pesquisa pós-doutoral na Universidade Pompeu Fabra, em Barcelona, Espanha. Atuou no magistério por 35 anos, tendo passado pelos ensinos Fundamental, Médio e Superior, sempre em instituições públicas. Docente do Programa de Pós-Graduação stricto sensu em Letras – especialidade Linguística, na UERJ, até o final de 2021. Desenvolve seu trabalho no campo da linguística aplicada, sobre compreensão leitora no contexto da era da informação. Atualmente, mantém e escreve para o blog “Tecendo o verbo” (<https://www.tecendoverbo.com.br>), onde desenvolve experiências com criações literárias para meio digital. *E-mail:* crisvj.uerj@gmail.com

Este e-book é o volume 2 da obra “Tecnologia combina com sala de aula: aplicativos para os professores experimentarem nas aulas de línguas”. É parte do pós-doutorado de Meotti, realizado na Universidade Estadual do Oeste do Paraná, com supervisão de Torrentes, bem como do projeto de pesquisa “Aplicativos para ensino de línguas: descrição, análise e sugestões de utilização na educação básica e na formação docente” de Torrentes, vinculado ao grupo de pesquisa Linguagem, Cultura e Ensino, que coordena nessa IES.

Apresenta a descrição e sugestões pedagógicas para utilização de 25 aplicativos que podem ser utilizados no ensino de língua portuguesa e estrangeira, no Ensino Fundamental e/ou Médio e que não necessariamente foram criados para ensino de línguas, mas que podem ser utilizados para esta finalidade.

Esta obra objetiva colaborar para que os professores de línguas conheçam estes aplicativos, entendam o que cada um pode oferecer de recursos e vejam algumas possibilidades pedagógicas, de maneira que possam surgir novas ideias para adaptá-los a seus alunos e aos conteúdos que pretendem abordar nas aulas.

