Atividades Educativas

Atividades de Sala de Aula com Recurso a Tecnologias

Introdução

Os novos hábitos tecnológicos presentes neste Século XIX evoluíram principalmente por conta das ferramentas que usamos no dia-a-dia. E a educação reflete esse panorama, o que faz com que as instituições/escolas procurem e devam usar a tecnologia na sala de aula para se aproximarem da realidade dos seus alunos.

Nesse contexto, também está a valorização da experiência do aluno, que tem um acesso mais rápido à informação e também uma forma diferente de lidar com o conhecimento. Daí que será necessário compreender que esse tipo de comportamento pode ajudar a trazer a tecnologia para a sala de aula, de modo a aproximar a disciplina do formato pelo qual o aluno realmente se interessa.

Seja qual for o nível, o fundamental será proporcionar experiências melhores com relação ao conteúdo e tentar usar a tecnologia com bom senso, de maneira contextualizada, de modo a criar empatia entre o docente e os seus alunos e por forma a enriquecer as aulas.

Sendo assim, e de modo a poder facilitar e ajudar um pouco esse trabalho, sugerem-se seguidamente algumas atividades onde a tecnologia está presente como recurso e onde o aluno tem a possibilidade de ser coautor da sua própria aprendizagem, através de uma participação ativa, prática e pessoal.

Espera-se assim, que essa utilização ajude os professores a saber o que pode melhorar para que os seus alunos se desenvolvam melhor e vençam os próprios desafios.

1 - Crie o seu próprio Quiz

Desafie os seus alunos a criarem os seus próprios " testes" e desafios usando o Kahoot!

O Kahoot é uma ferramenta de gamificação de resposta do aluno que permite que aos professores criem questionários e pesquisas de múltipla escolha tornando-se assim numa ótima maneira de incorporar diversão e jogos na sala de aula!

Ele fornece resultados rápidos e em tempo real e fornece aos alunos feedback instantâneo sobre os seus dispositivos, sem que ninguém seja chamado individualmente.

Pode-se usar esta plataforma principalmente fazer revisões de conceitos e vocabulário. Os alunos adoram jogar Kahoot, então poderá se estabelecer um dia Kahoot para revisão rápida e avaliações informais. Também se pode fazer os alunos escreverem as suas próprias perguntas de teste e permitir que eles criem seu próprio teste Kahoot e tomem a liderança durante o jogo.

2 - Produzir Trailers sobre Livros

Esta é uma atividade de narrativa digital que os alunos podem ter depois que terminam de ler um livro. Os alunos precisam ter a ideia principal do livro para criar um pequeno vídeo que convença as pessoas a lerem e tomarem conhecimento do livro que tenham lido.

Fazer o projeto do trailer do livro exige que os alunos sintetizem, sintetizem e analisem o livro e ponham essa análise no seu trailer. Além disso, ter alunos criando trailers (através da edição e publicação de vídeos) de livros é uma ótima maneira de incorporar a tecnologia na sala de aula e incentivar a leitura. Este é um projeto que pode ser feito individualmente ou em grupos.

3 - Caça ao Tesouro de Foto

Os alunos recebem uma lista de coisas que podem ser encontradas dentro dos espaços escolares, que variam de muito fáceis (ex.: um mapa do mundo) a moderadas (ex.: um aluno lendo um livro) e difíceis (ex.: um lagarto). Varie a quantidade de pontos para cada nível de dificuldade.

Em seguida, os alunos são instruídos a tirar fotos com os seus smartphones ou tablets e cruzar os itens encontrados. Eles podem formar equipes ou trabalhar individualmente. Cada equipe deve usar sempre o mesmo dispositivo móvel para todas as fotos da equipe.

O vencedor é o jogador ou equipe que encontrar mais itens na lista.

Se quiser fazer uma caçada de fotos para o próximo nível, pode querer dar uma olhada no Goose Chase! (https://www.goosechase.com/).

4 - Missão na Web

Busca na web

Webquest é uma abordagem baseada em investigação para a aprendizagem e uma maneira perfeita para os professores começarem a integrar as pesquisas na Internet em seus currículos. Ela fornece um ambiente autêntico, rico em tecnologia para solução de problemas e processamento de informações.

Uma busca na web orienta os alunos a pesquisar na Internet por informações específicas e assim a ficarem mais conhecedores sobre um dado tema.

Há imensos *websites* já construídos, como os de Zunal.com, mas o ideal será criar os seus próprios baseados nas suas próprias aulas. Uma webquest bem projetada permite que solte os seus alunos na Web para um projeto específico e obtenha bons resultados ao nível da aprendizagem.

5 - Caça aos Códigos QR

QR caça ao código

Este jogo é semelhante ao jogo de caça ao tesouro clássico, exceto que os alunos têm que procurar na escola por códigos QR que contenham perguntas ou pistas para o jogo.

Jogar esta atividade divertida é fácil:

1. Prepara-se uma lista de perguntas dos tópicos que quer que os alunos aprendam ou revejam.
2. Depois, cria e imprime o código QR para cada pergunta e coloco-as na escola.
3. Os alunos são colocados em pequenas equipas ou pares com uma pessoa que possui um dispositivo móvel. Eles precisam baixar um leitor de código QR primeiro, que é gratuito na App Store ou no Google Play. Conexão com a Internet não é necessária, uma vez que eles têm o aplicativo desde que os códigos QR decodificam como arquivos de texto.
4. Agora, os alunos precisam de procurar na escola por essas pistas e fazer o scâner de cada QR Code para obter cada pergunta. Eles devem então trabalhar juntos para encontrar a resposta para essa pergunta. A equipe que traz o maior número de respostas ganha o jogo.

6 - Gerar Nuvem de Palavras

Uma nuvem de palavras é uma lista de palavras organizadas aleatoriamente e forma uma forma. É uma ótima maneira de os alunos resumirem informações, aumentar o vocabulário e fazer conexões entre conceitos.

Existem muitos geradores de nuvem de palavras online, como:

- http://www.abcya.com/word_clouds.html
- https://www.wordclouds.com/
- https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/tagul.html
- https://wordart.com/nwl5dq0aletg/nuvem-de-palavras

Atividades Educativas

Atividades de Sala de Aula com Recurso a Tecnologias

7 - Apresentar usando infográficos

A incorporação de infográficos nas salas de aula é uma das melhores maneiras de envolver os alunos na aula enquanto se divertem ao mesmo tempo.

Permita que os seus alunos digam e resumam as informações que aprenderam criando infográficos atraentes. Este tipo de atividade pode ajudar os alunos a aprender a interpretar dados, organizar ideias e fazer conexões importantes. Existem diferentes aplicativos gratuitos baseados na web que os alunos podem usar para criar infográficos como:

- https://pt.venngage.com/
- https://piktochart.com/
- https://www.easel.ly/create/
- https://infogram.com/

8 - Celebre a Diversidade via e-Pals

Troca de cartas

Ajude os alunos a desenvolver experiências de escrita e aprendizagem na vida real, aprenda o formato de uma carta amigável e a etiqueta adequada de comunicação online. Ao integrar um programa de troca de cartas na sala de aula, eles também podem aprender sobre outras culturas, idiomas e áreas geográficas que se alinham ao currículo da sua escola.

Existe um site chamado e-Pals conecta as salas de aula K-12 em mais de 99 países para compartilhar conteúdo e ideias e colaborar em projetos. Os professores criam um perfil com uma breve descrição sobre com quem eles querem conectar-se e por quê; e pode pesquisar por salas de aula de parceiros por idioma, idade e palavra-chave, além de fatorar a região / país e o tamanho da turma. Uma vez conectadas, as classes podem comunicar-se por meio de um espaço de trabalho particular no site.

A criação de classes pode ser demorada, mas uma vez em que se está a experimentar convém não desistir logo. No entanto se vir que não está a resultar pode fazer sempre uma troca de cartas a nível de escola.

9 - Criar um Storyboard!

Esta é uma atividade clássica de aprendizagem onde os alunos escrevem e desenham uma história em formato de quadradinhos ou banda desenhada, mas hoje, os alunos já podem fazer isso facilmente online! Storyboard, esse é um criador de storyboard online que oferece centenas de cenas e personagens organizados por período de tempo, bem como uma variedade de estilos de balões de texto para preencher os quadros do storyboard. Os alunos podem imprimir os seus storyboards salvos ou baixá-los em versão do PowerPoint.

- https://www.storyboardthat.com/pt

10 - Publicar um e-Newsletter ou e-Magazine

Boletim de sala de aula

Criar um boletim informativo na sala de aula pode ser uma excelente maneira de os alunos desenvolverem as suas habilidades a nível da linguagem e aprenderem a trabalhar cooperativamente. Eles constroem vocabulário através da escrita e através da interação com os outros.

Deixar que os alunos criem uma lista de tópicos sobre os quais desejam escrever no seu boletim informativo. Permita que eles trabalhem em grupos colaborativos e atribua aos alunos papéis como "escritor", "editor", "pesquisador" ou "artista gráfico".

Atividades Educativas

Atividades de Sala de Aula com Recurso a Tecnologias

Existem muitos aplicativos e sites que os alunos podem usar para criar os seus boletins informativos.

O Microsoft Publisher já há muito que é usado, é fácil de usar e gratuito. Ele enfatiza o layout e o design da página, e não a composição e a correção de texto.

Outros aplicativos baseados na Web que valem a pena são:

- Adobe Sparks (https://spark.adobe.com/) e o Canva (https://www.canva.com/)

Posteriormente podem imprimir o boletim informativo ou convertê-lo em PDF e anexado a um e-mail poderão compartilhar o seu boletim informativo com a escola e com os membros da família.