



UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARÁ

PROEN PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO

FORMAÇÃO PEDAGÓGICA PARA O TRABALHO REMOTO

SÉRIE CADERNOS DE FORMAÇÃO DOCENTE

CADERNO 3 TRABALHO DOCENTE EM AMBIENTE VIRTUAL: POSSIBILIDADES DE RECURSOS PARA A EDUCAÇÃO SUPERIOR

SANTARÉM, PA
2020

UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARÁ

REITOR

HUGO ALEX CARNEIRO DINIZ

VICE-REITORA

ALDENIZE RUELA XAVIER

PRÓ-REITORA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO

SOLANGE HELENA XIMENES ROCHA

PRÓ-REITORA DE GESTÃO ESTUDANTIL

LIDIANE NASCIMENTO LEÃO

PRÓ-REITORA DE PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO TECNOLÓGICA

LENISE VARGAS DA SILVA

PRÓ-REITOR DE CULTURA, COMUNIDADE E EXTENSÃO

MARCOS PRADO

PRÓ-REITORA DE GESTÃO DE PESSOAS

FABRICIANA GUIMARÃES

PRÓ-REITORA DE ADMINISTRAÇÃO

SOFIA CAMPOS

PRÓ-REITOR DE PLANEJAMENTO

ROGÉRIO FAVACHO

**COMISSÃO DE ELABORAÇÃO DA SÉRIE CADERNOS DE FORMAÇÃO
PEDAGÓGICA**

ANDREA CONSOELO CUNHA E SILVA

ÂNGELA ROCHA DOS SANTOS

DAIANE TAFFAREL

HONORLY KÁTIA MESTRE CORRÊA

JESSICA DE OLIVEIRA LOPES

LUÍS ALÍPIO GOMES

MADMA LAINE COLARES GUALBERTO

MARIA SOUSA AGUIAR

NELIANE MOTA RABELO

POLIANA FERNANDES SENA

ROSANA PORTUGAL DE FREITAS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARÁ - UFOPA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO - PROEN
UNIDADE TAPAJÓS
RUA VERA PAZ, S/N
BAIRRO: SALÉ
CEP: 68035-110 SANTARÉM – PA
SITE: <http://www.ufopa.edu.br/proen/>
E-MAILS: de.proen@ufopa.edu.br
dra.proen@ufopa.edu.br

FICHA TÉCNICA CADERNO 3

TEXTO

NELIANE MOTA RABELO

COLABORAÇÃO E REVISÃO TÉCNICA

DAIANE TAFFAREL

ROSANA PORTUGAL DE FREITAS

MADMA LAINE COLARES GUALBERTO

REVISÃO DE TEXTO

MADMA LAINE COLARES GUALBERTO

COORDENAÇÃO E EDIÇÃO

JESSICA DE OLIVEIRA LOPES



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	4
1 TRABALHO DOCENTE EM AMBIENTE VIRTUAL: POSSIBILIDADES DE RECURSOS PARA USO EM SALA DE AULA NA EDUCAÇÃO SUPERIOR	5
1 GENIALLY.....	5
1 APRESENTAÇÃO	9
2 DOSSIÊ E RELATÓRIO	22
3 EXPERIÊNCIA DE APRENDIZADO	25
4 GAMIFICAÇÃO.....	31
2 KAHOOT	33
3 THINGLINK.....	44
4 VOCAROO.....	60
5 SLIDE.GO	63

APRESENTAÇÃO

A Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA), por meio da Pró-reitoria de Ensino de Graduação (Proen) e da Pró-reitoria de Gestão de Pessoas (Progep), está desenvolvendo ações de incentivo e apoio à formação docente. Estas ações integram a política de desenvolvimento profissional docente e contribuem para qualificar a atuação profissional na educação superior.

Na busca por estratégias de qualificação dos quadros docentes e o com a presença intensa das tecnologias no processo de ensino disponibiliza-se aos docentes este **Caderno 3 Recursos Virtuais: Possibilidades Para A Educação Superior** que vai apresentar cinco recursos tecnológicos, sendo estes: GENIALLY, KAHOOT, THINGLINK, VOCAROO e SLIDE.GO que podem ser utilizados e implementados na prática pedagógica, propiciando inovação e fomentando maior interação nas aulas.

O uso desses recursos deve estar alinhado aos objetivos propostos no componente curricular a ser utilizado. Destaca-se algumas possibilidades dos recursos elencados neste caderno: criação de designs interativos, criação de questionários (quiz), inserções de textos e vídeos em imagens para deixá-las explicativas, gravações e o envio de mensagens de voz (podcast), criação de slides inovadores, entre outros.

Explore os recursos, cada possibilidade adequando ao conteúdo proposto. Esperamos que este trabalho possa contribuir para criação de variadas atividades buscando sempre possibilidades que contribuam para o processo de ensino e aprendizagem produtiva e significativa.

Você é convidado a conhecer este universo virtual conosco!

1

TRABALHO DOCENTE EM AMBIENTE VIRTUAL:

POSSIBILIDADES DE RECURSOS PARA USO EM SALA DE AULA NA EDUCAÇÃO SUPERIOR

Elaboração

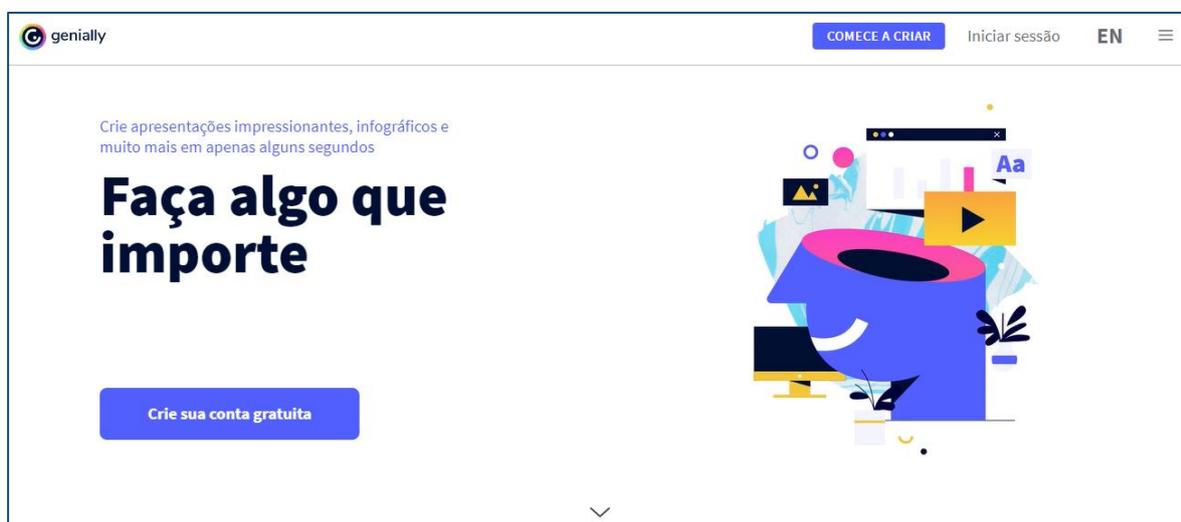
Diretoria de Registro Acadêmico
Servidora: Msc. Neliane Mota Rabelo

1 GENIALLY¹

Genially é um recurso que permite criar mais que imagens estáticas, possibilita criar conteúdos interativos, podendo ser compartilhados em redes sociais. A plataforma é gratuita e oferece recursos como: infográficos, banners, apresentações de vídeo, animações interativas, guias, projetos de gamificação, entre outros. É considerada uma plataforma simples para uso em diversas áreas.

O usuário deve acessar o link: <https://www.genial.ly/>. O usuário deverá fazer o login com as contas já existentes e oferecidas pela plataforma, caso possua ou criar sua conta em:

Crie sua conta gratuita

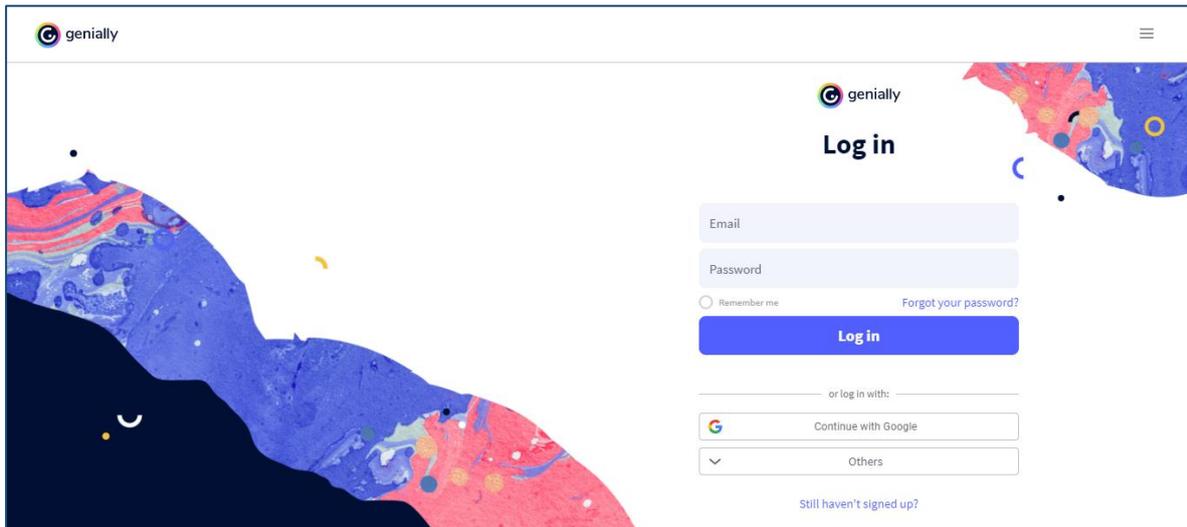


¹ Todos os tutoriais foram realizados utilizando o Microsoft Translator no navegador Microsoft Edge. O novo Microsoft Edge suporta a tradução de mais de 60 idiomas o que facilitou a tradução das páginas. Para maiores informações clique em: <https://support.microsoft.com/pt-br/office/usar-o-microsoft-translator-no-navegador-microsoft-edge-4ad1c6cb-01a4-4227-be9d-a81e127fcbob>.

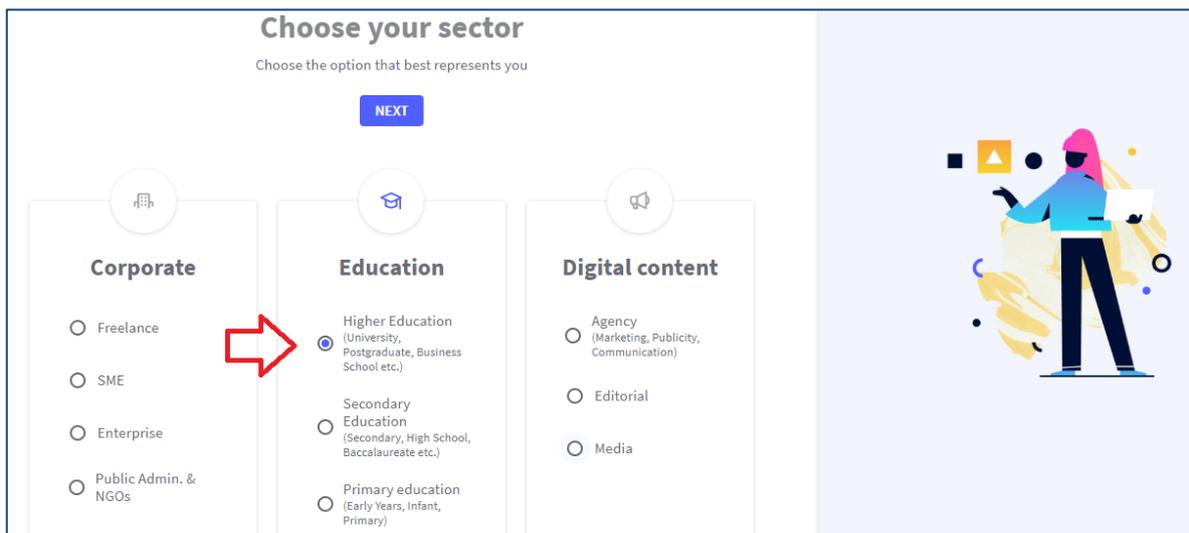
Em seguida deverá clicar em

COMECE A CRIAR

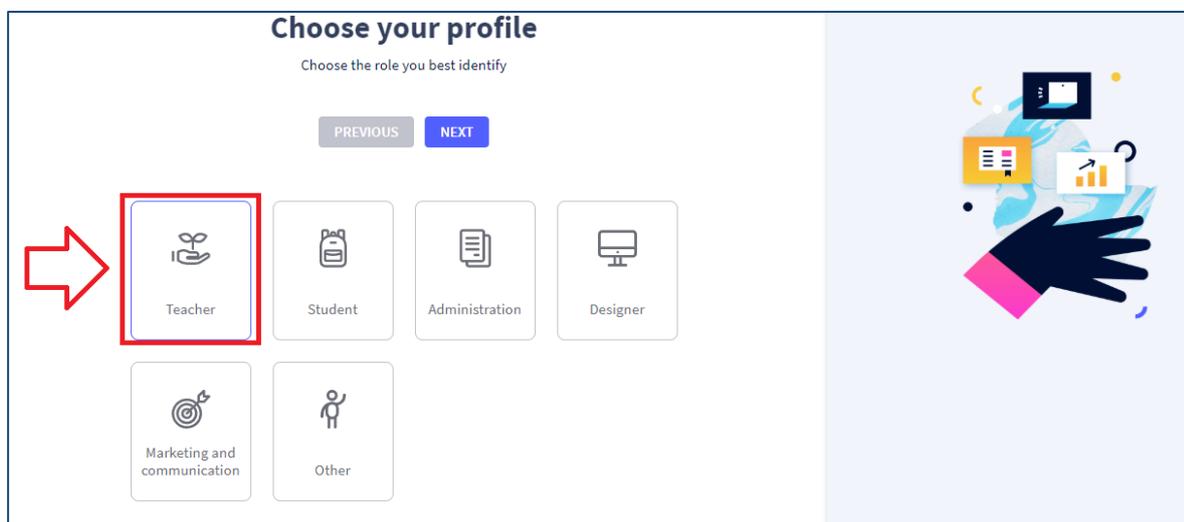
O usuário deve efetuar o login:



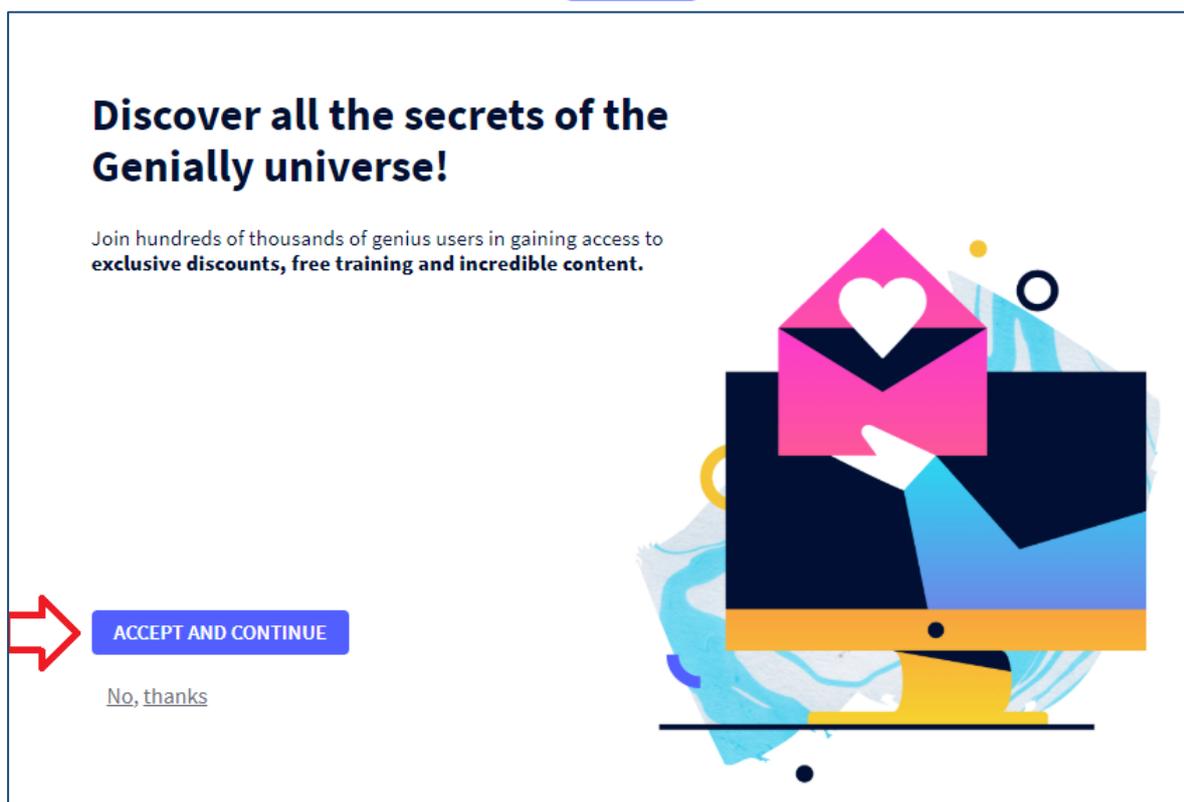
Após o login, a seguinte tela será apresentada:



Neste caso, iremos marcar a opção “**EDUCATION**” (Higher Education (University, Postgraduate, Business School etc.)), depois clique em **NEXT** (próximo). A seguinte tela será apresentada:

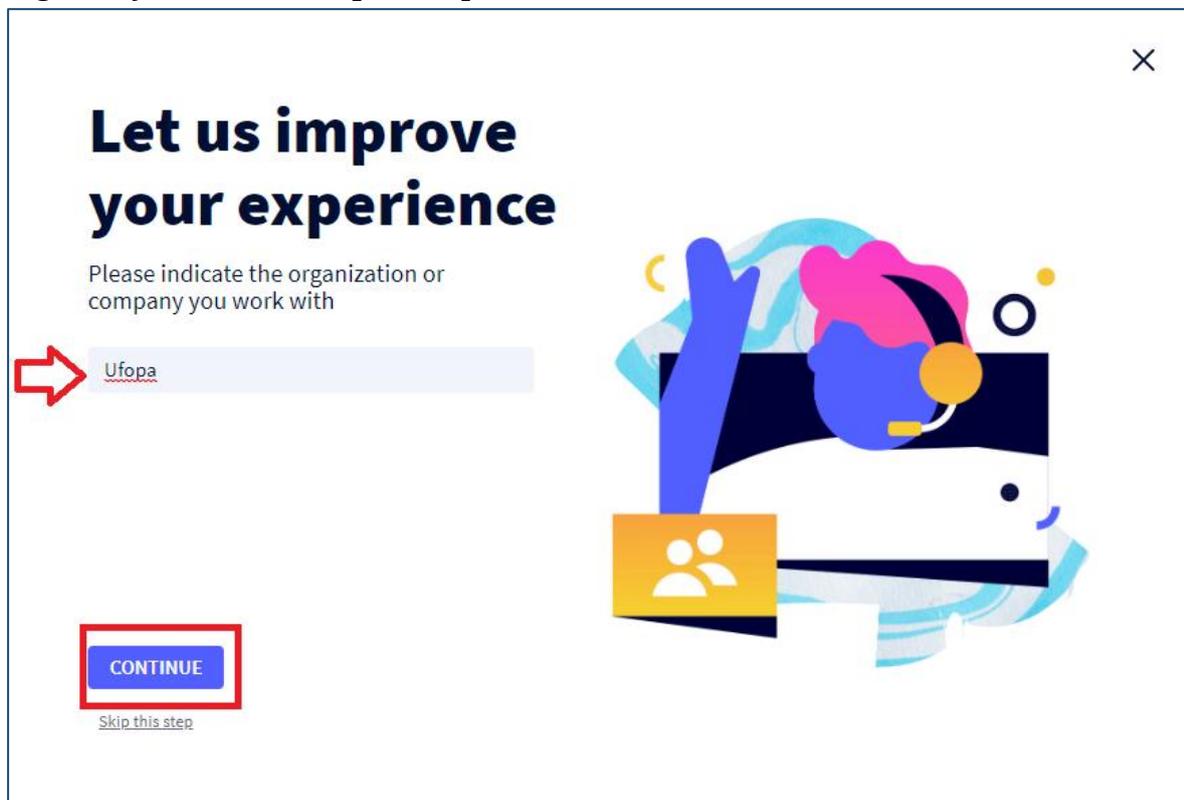


Na tela acima, o usuário deverá escolher seu perfil ou a função que melhor se identifica e depois clique em **NEXT** (próximo). A seguinte tela será apresentada:

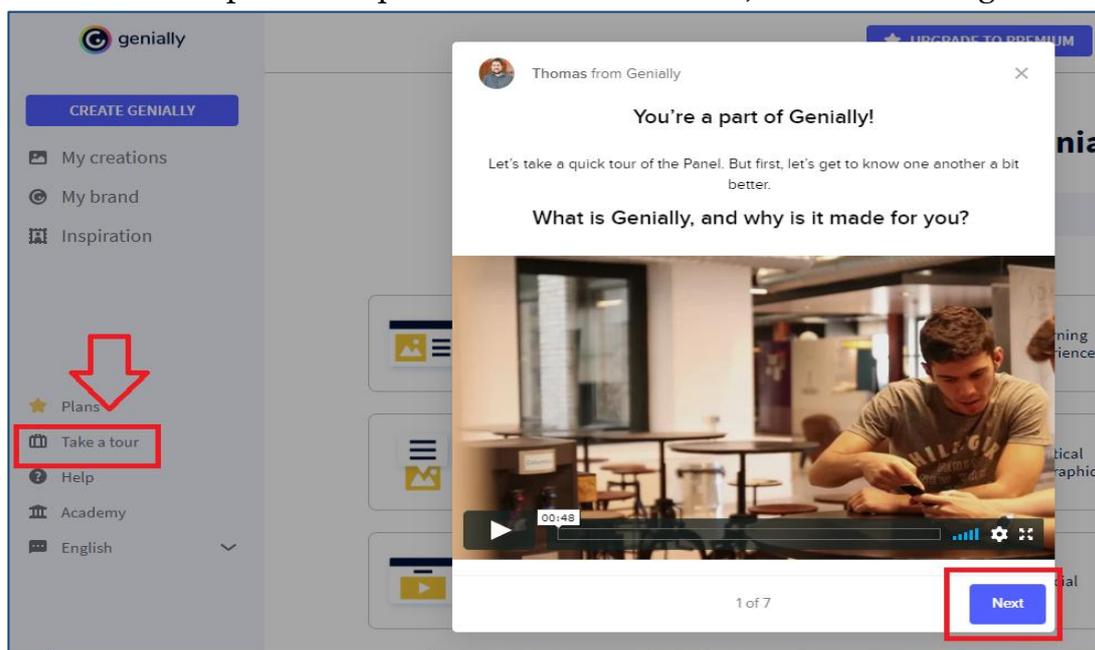


Clique em “ACCEPT AND CONTINUE”.

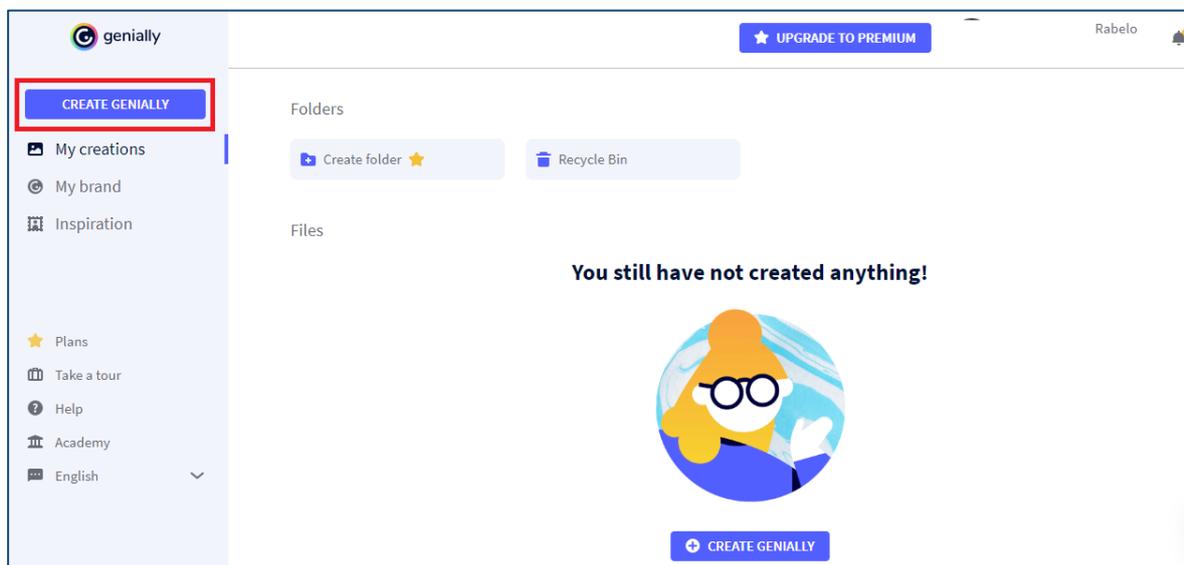
A seguinte tela será apresentada, o usuário deve indicar em qual empresa ou organização trabalha, depois clique em continuar.



Indicamos ao usuário que faça um tour rápido pela plataforma, para se familiarizar com o painel. Clique em “TAKE A TOUR”, conforme a imagem da tela:

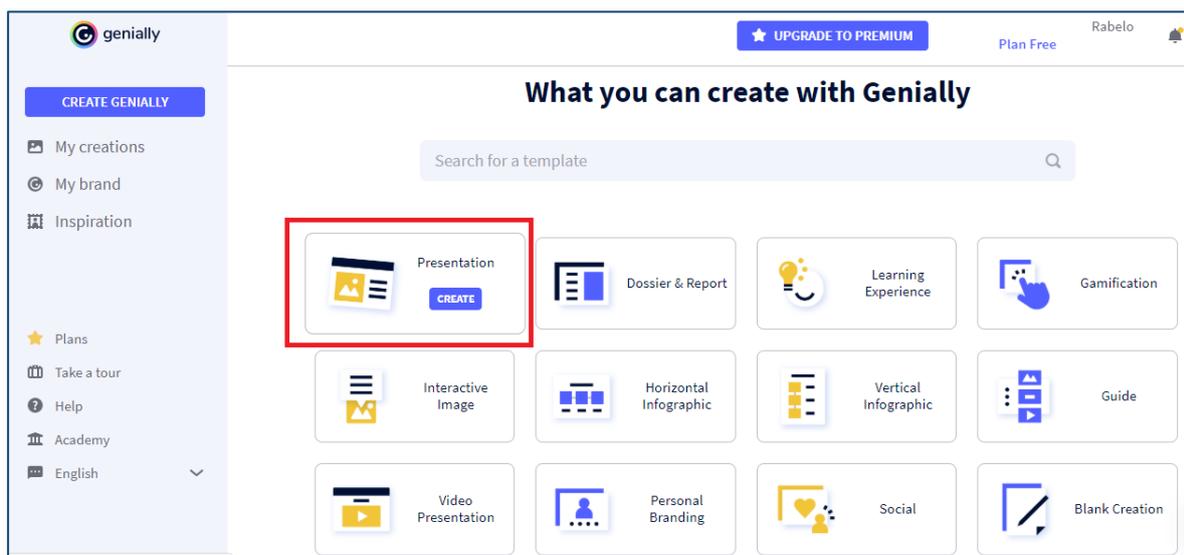


Para iniciar uma criação na interface da plataforma, clique em **CREATE GENIALLY** criar genialmente.



1 APRESENTAÇÃO

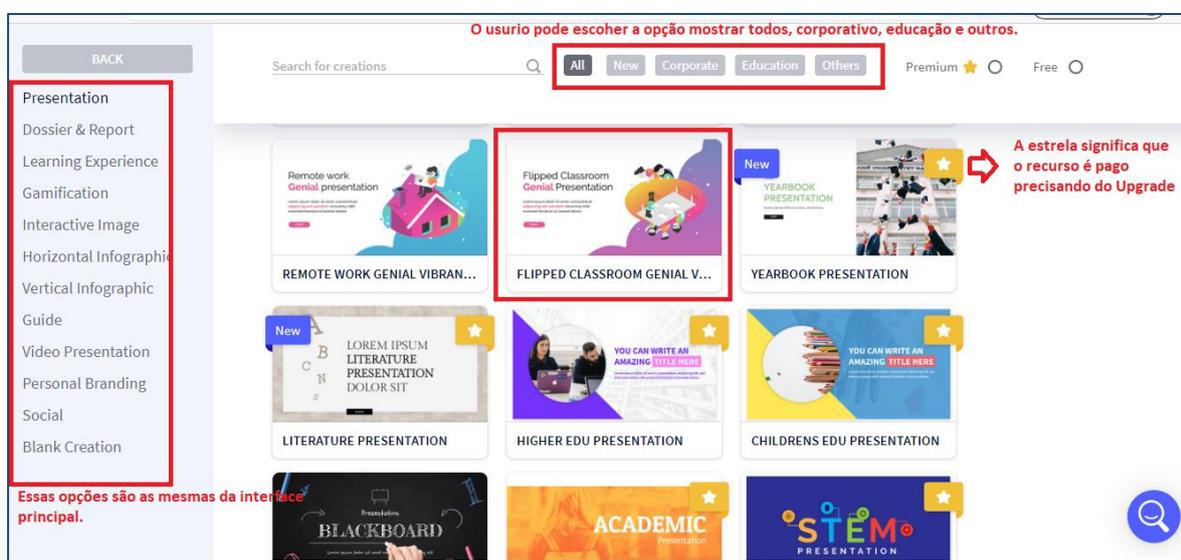
O usuário deve clicar em “PRESENTATION”



Estão disponíveis os seguintes recursos na ordem em que está disposto na imagem: apresentação; dossiê e relatório, experiência de aprendizagem, gamificação, imagem interativa, infográfico horizontal, infográfico vertical, guia, apresentação em vídeo, marca pessoal, social e criação em branco. Notem que ao passar o mouse em cima dos ícones aparece a opção criar.

A plataforma promete levar suas apresentações para o próximo nível com elementos animados e interativos, conteúdo on-line integrado e modelos incríveis. Ideal para apresentações on-line ou remotamente.

Vamos clicar em  apresentação, a seguinte tela aparecerá:

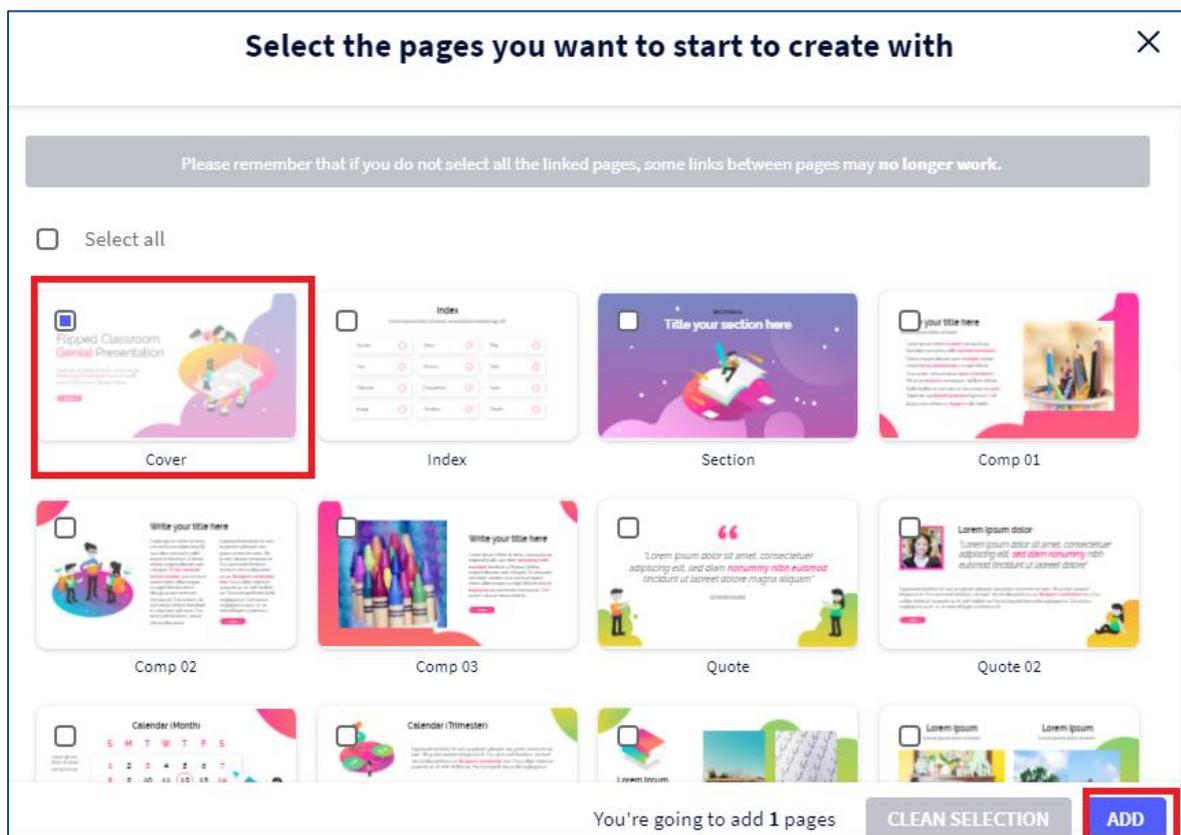


Como demonstração, utilizaremos a apresentação destacada do meio em vermelho, ao clicar na apresentação a seguinte tela aparecerá:



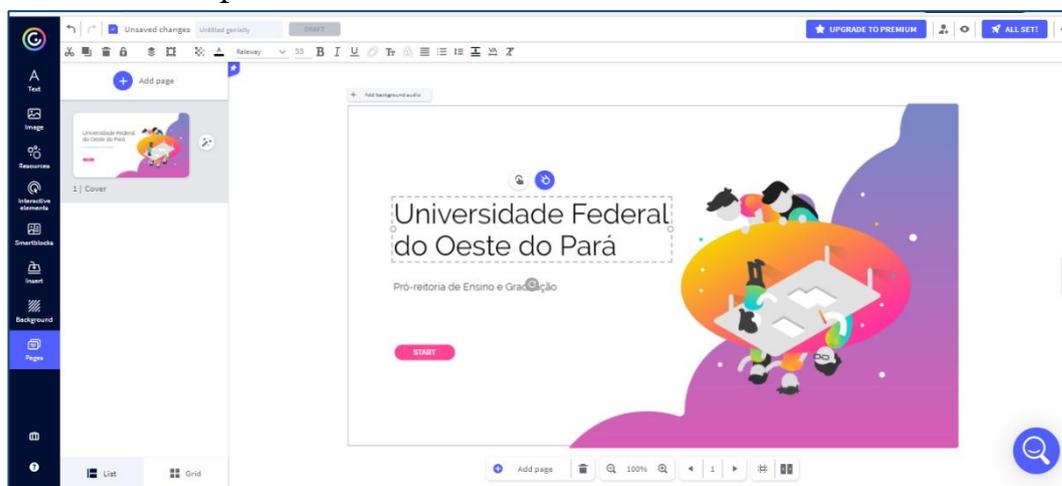
START

Clique em iniciar e veja as possibilidades disponíveis. Caso queira usar esse modelo de apresentação e editar do seu jeito, clique em **USE THIS TEMPLATE**, a seguinte tela aparecerá:



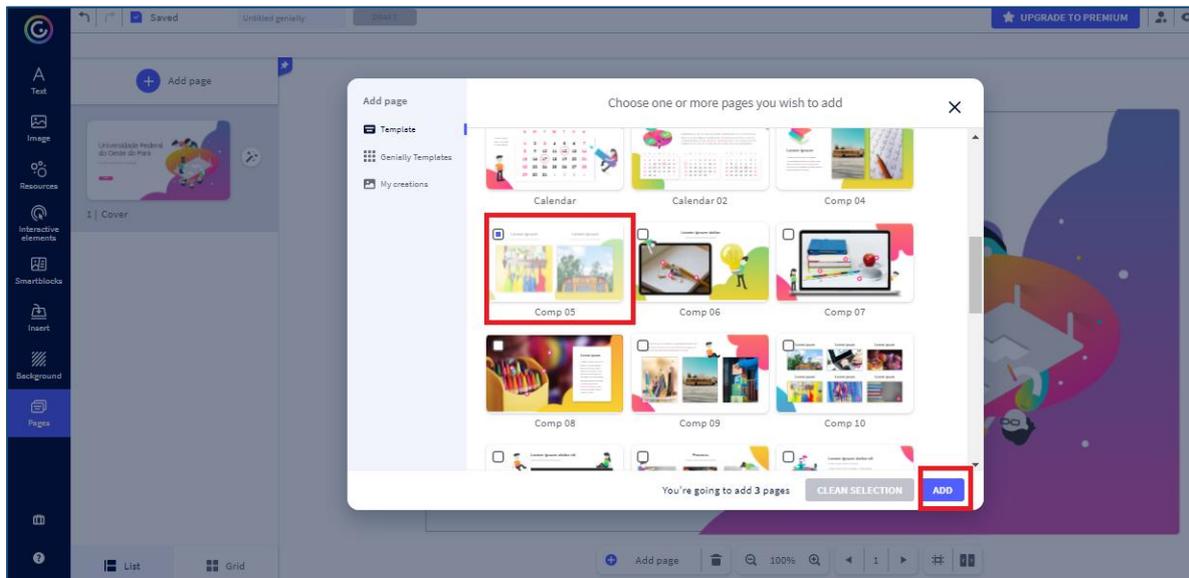
Selecione a apresentação e clique em adicionar **ADD**.

Agora, iremos abordar o passo a passo da interface de criação que será a base para todas as possibilidades que a plataforma oferece: Após clicar em “**ADD**”, a seguinte tela será apresentada:

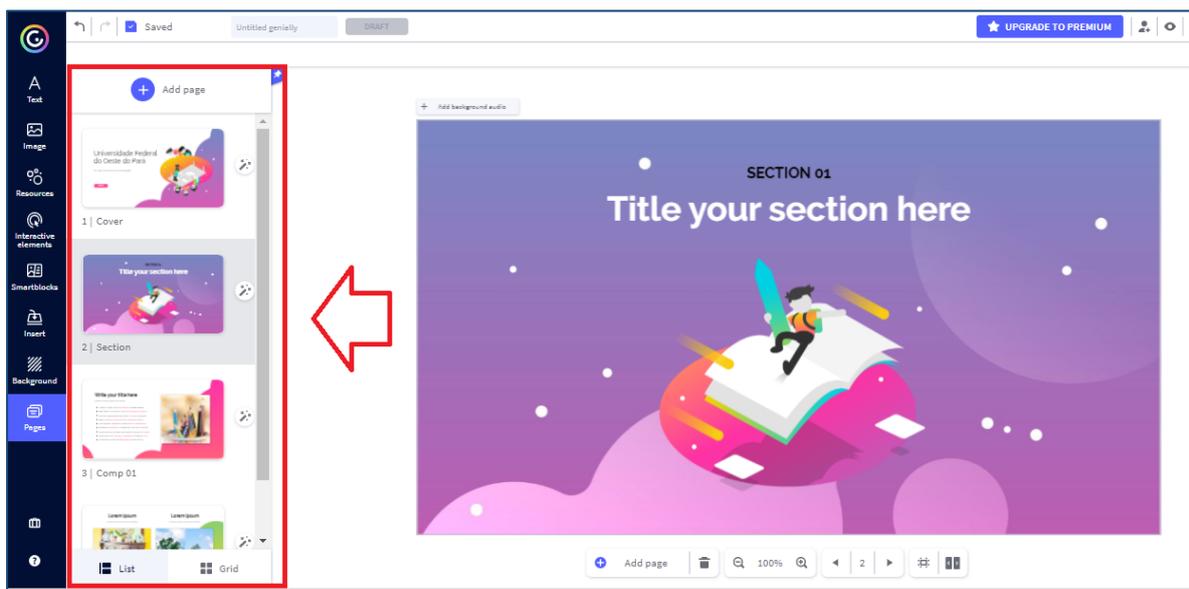


Passo 01

O usuário pode editar, adicionar texto, imagem, recursos gráficos, dentre outros. Para adicionar páginas à apresentação, clique em  **Add page** na parte superior. A seguinte tela será apresentada:



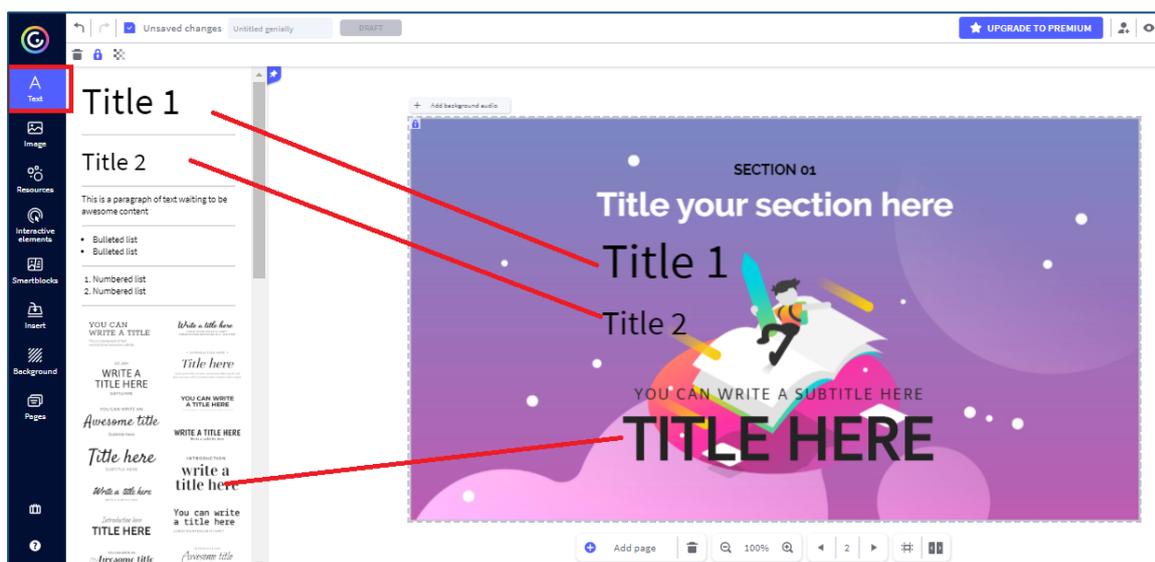
O usuário pode escolher qual o slide mais adequado para sua apresentação, após selecionar clique em adicionar. Os slides serão adicionados a sua apresentação, conforme imagem abaixo:



Passo 02

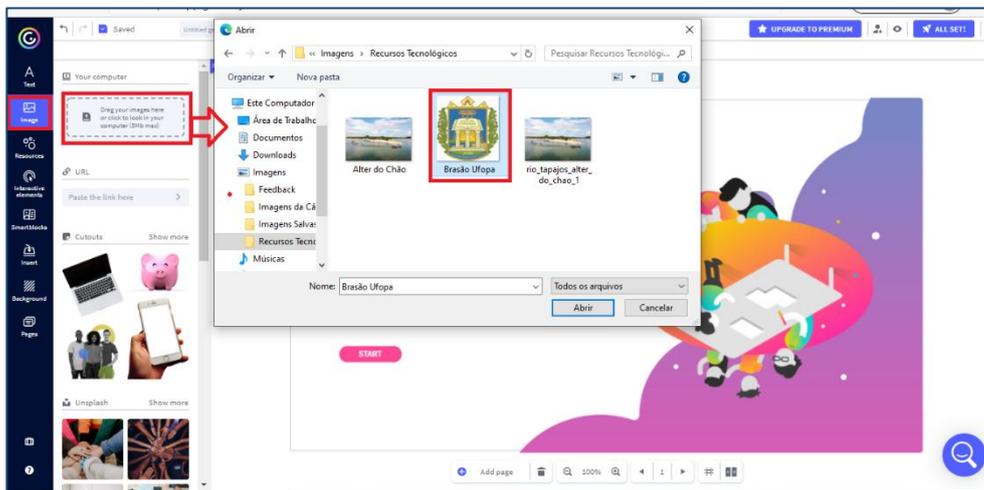
Apresentaremos abaixo a barra de ferramentas laterais. Clique no primeiro

ícone de texto da barra . Ao clicar em umas das opções de títulos, subtítulos, lista com marcadores, lista numerada, ou em uma das várias formas de legendas apresentadas, automaticamente, a caixa de texto aparecerá no slide, conforme imagem abaixo. A partir disso, realize a edição do texto com base no objetivo de sua apresentação.

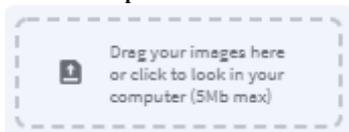


Passo 03

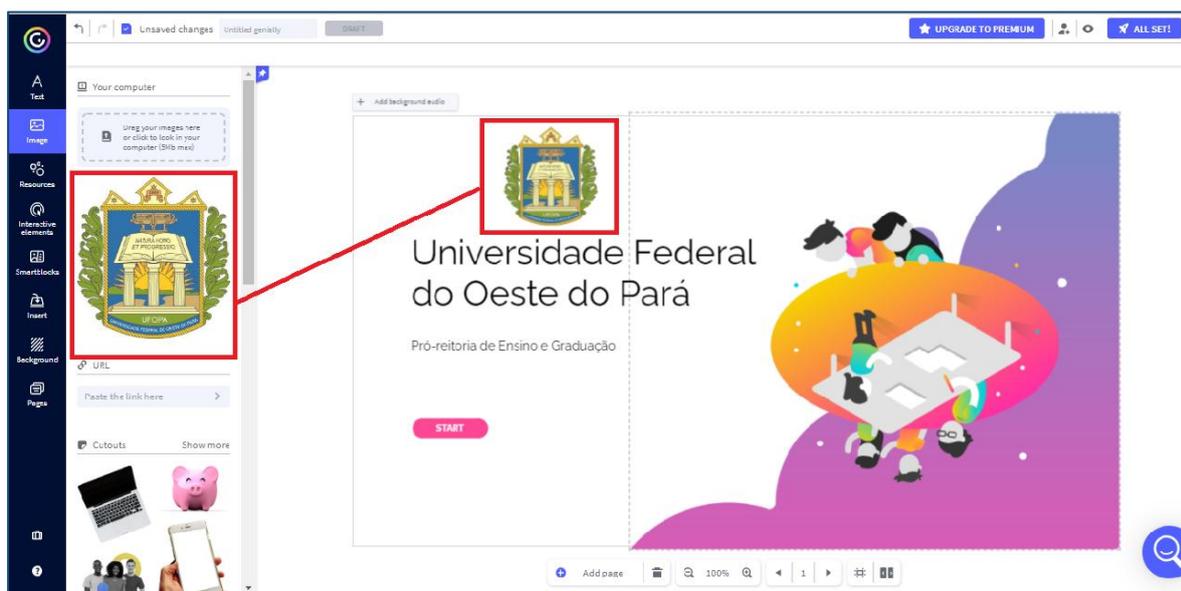
Clique no segundo ícone de texto da barra  , a seguinte tela abaixo surgirá. Em seguida clique em  **Your computer** e o usuário poderá selecionar uma imagem do seu computador:



Após clicar em Abrir a imagem, aparecerá logo abaixo do ícone



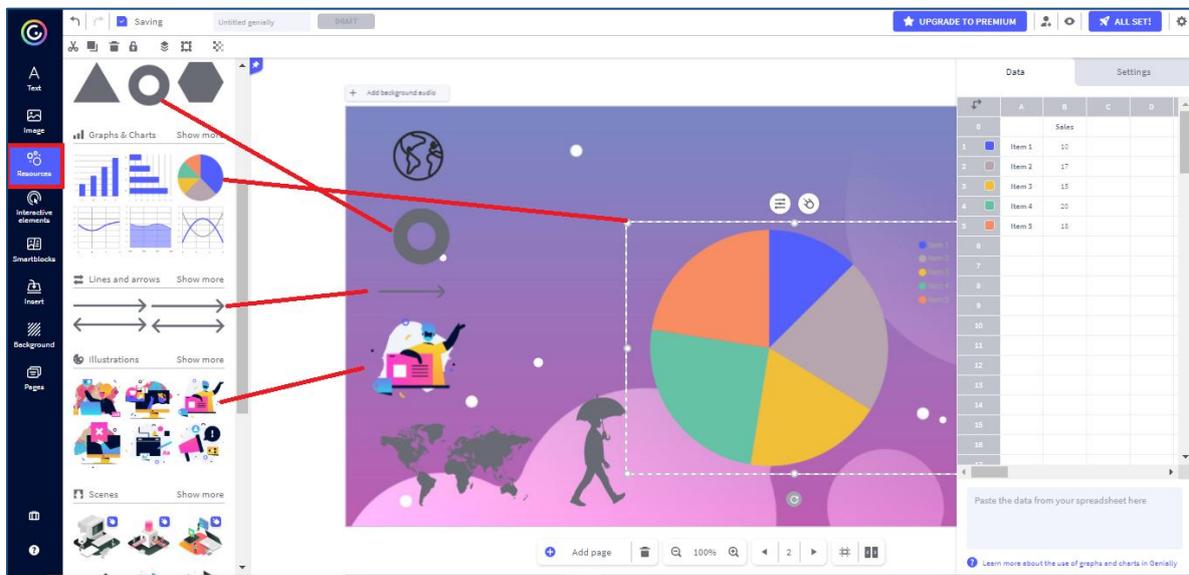
, clique duas vezes na imagem para que a mesma apareça no slide, depois o usuário deve ajustar o tamanho da imagem e o local em vai ficar posicionada. Conforme imagem da tela abaixo:



Passo 04

Adicionada uma imagem direta do seu computador, vamos adicionar agora recursos, clique no ícone  .

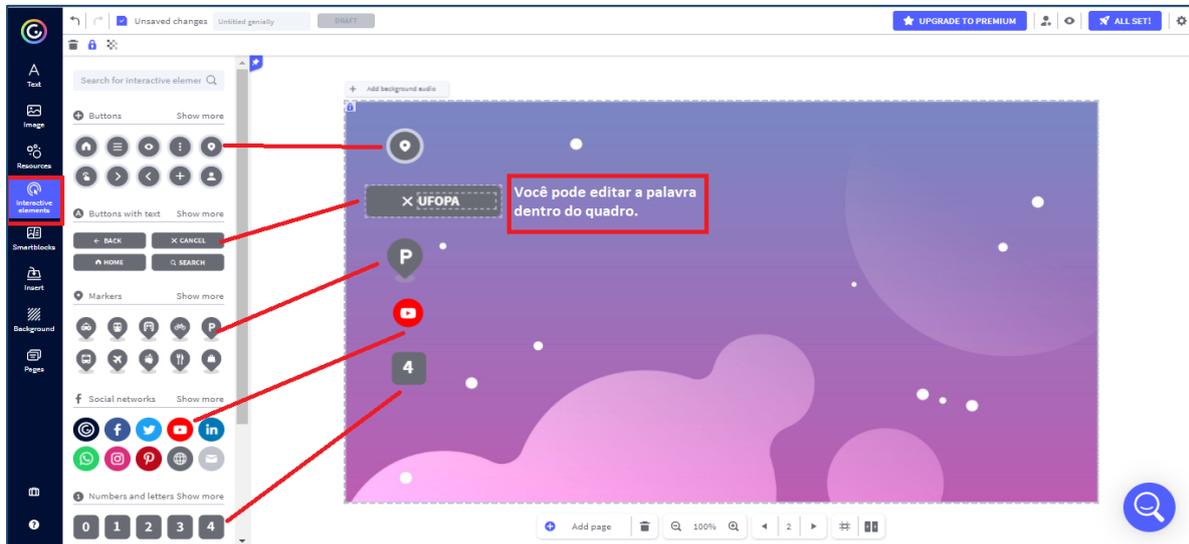
O programa oferece várias possibilidades: ícones, formas, tabelas e gráficos, linhas e setas, cenas, mapas e silhuetas, conforme imagem:



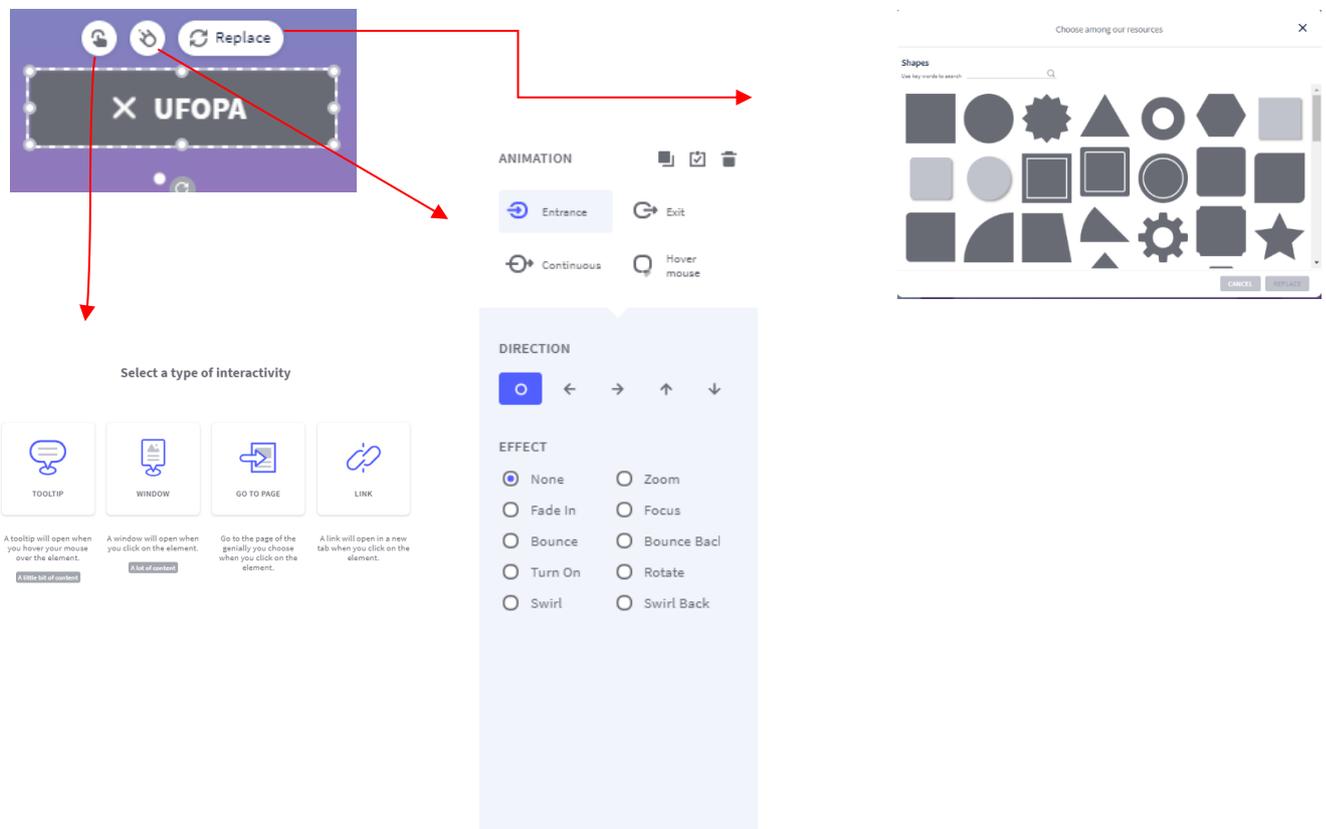
Para ver mais possibilidades de cada categoria, clique em Show more .

Passo 05

Clique no terceiro ícone, elementos interativos , a seguinte tela será apresentada:

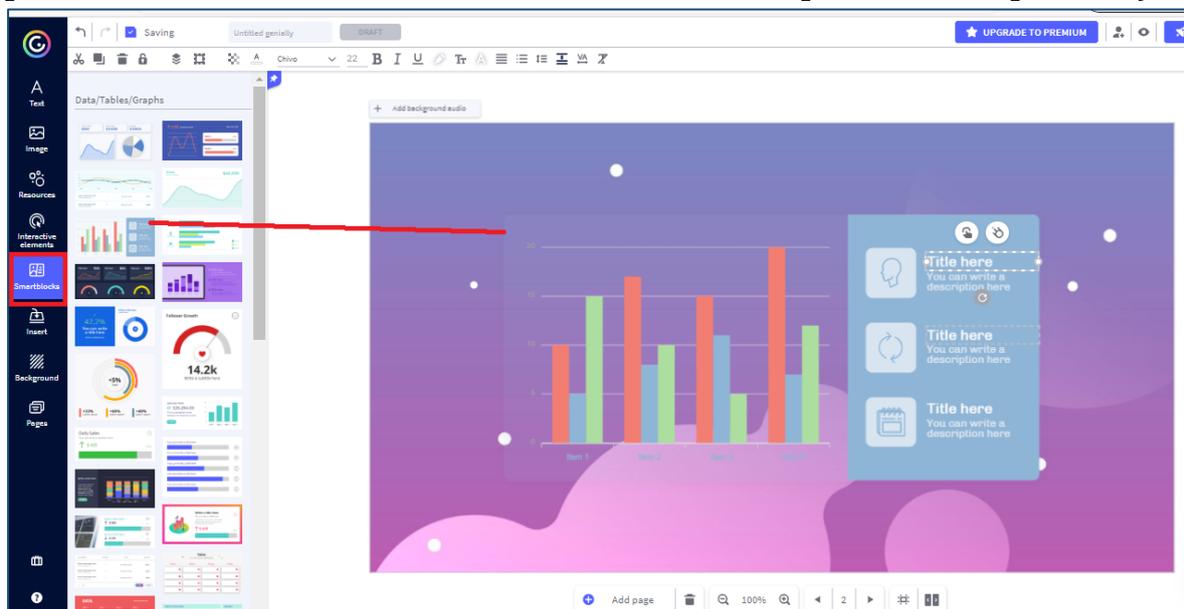


No item elementos interativos, o usuário pode adicionar a sua apresentação os seguintes recursos: modelos de botões, botões com texto, marcadores, redes sociais, números e letras. Ao clicar no item já adicionado, aparecerão os seguintes recursos, conforme imagem abaixo.



O usuário ainda poderá acrescentar qual o tipo de interação, animação e escolher outros recursos.

No quinto ícone, podemos adicionar “**SMARTBLOCK**” ²de sua preferência e editá-los da melhor maneira para sua apresentação.



² SMARTBLOCK é uma metodologia que consiste em auxiliar aulas de Robótica. URL é o endereço eletrônico que permite que o seu site ou blog seja encontrado na rede. A sigla URL significa: Uniform Resource Locator, e pode ser traduzida para o português como: Localizador Uniforme de Recursos. As URL's são compostas por: scheme, subdomínio, top-level domain, Second-level domain e subdiretório.

Passo 06

No sexto ícone,  (inserir), o usuário pode acrescentar um áudio gravado

Some supported providers:



por ele ou adicionar de outras plataformas

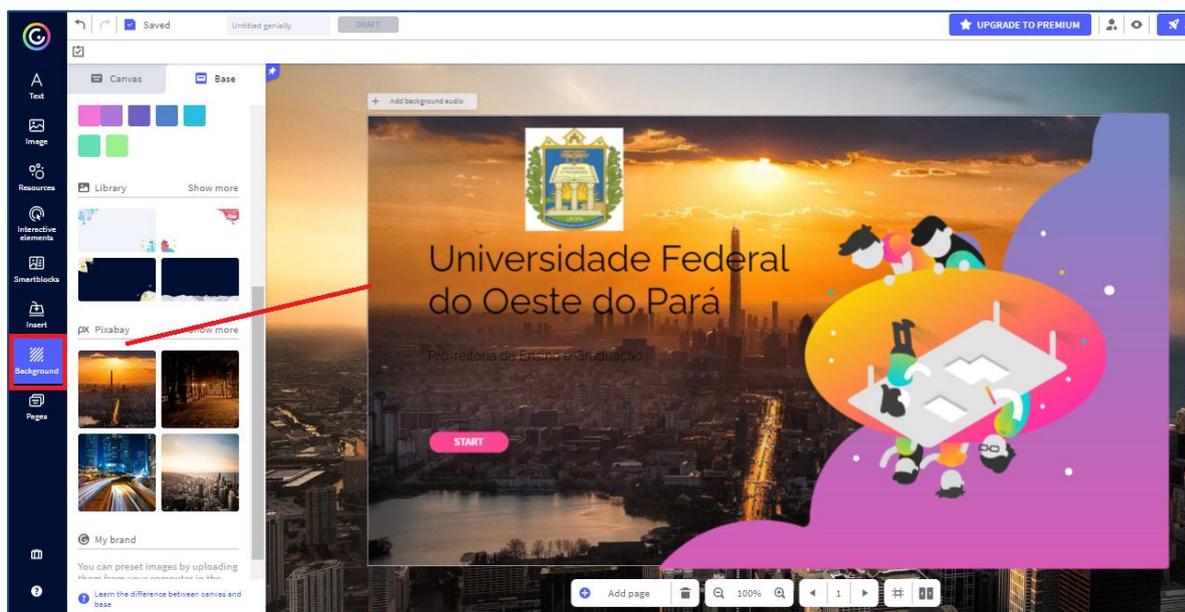
Clique aqui para gravar seu áudio

Após a gravação o áudio será adicionado.

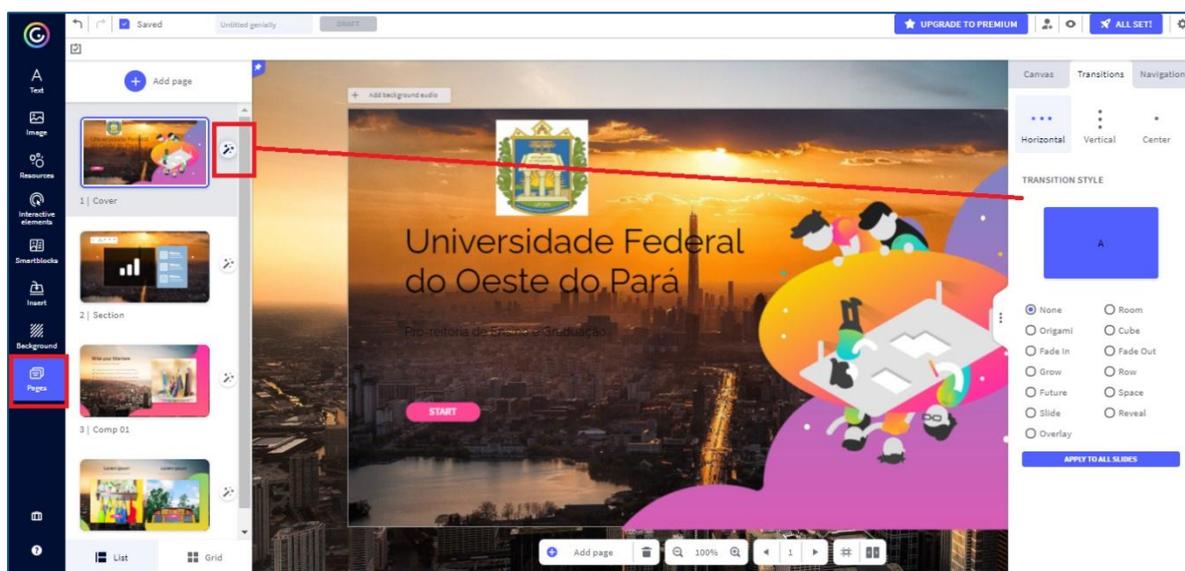
Opções e recursos do áudio.

Passo 07

No sétimo item, chamado fundo , você pode alterar o fundo da apresentação. Adicionar imagens já existentes no seu computador ou da internet, usar imagens disponíveis pelo recurso. Deixe sua apresentação com seu estilo.



O último ícone apresentará todas as páginas da sua apresentação. Ao clicar em cada página, o usuário poderá editar as informações.

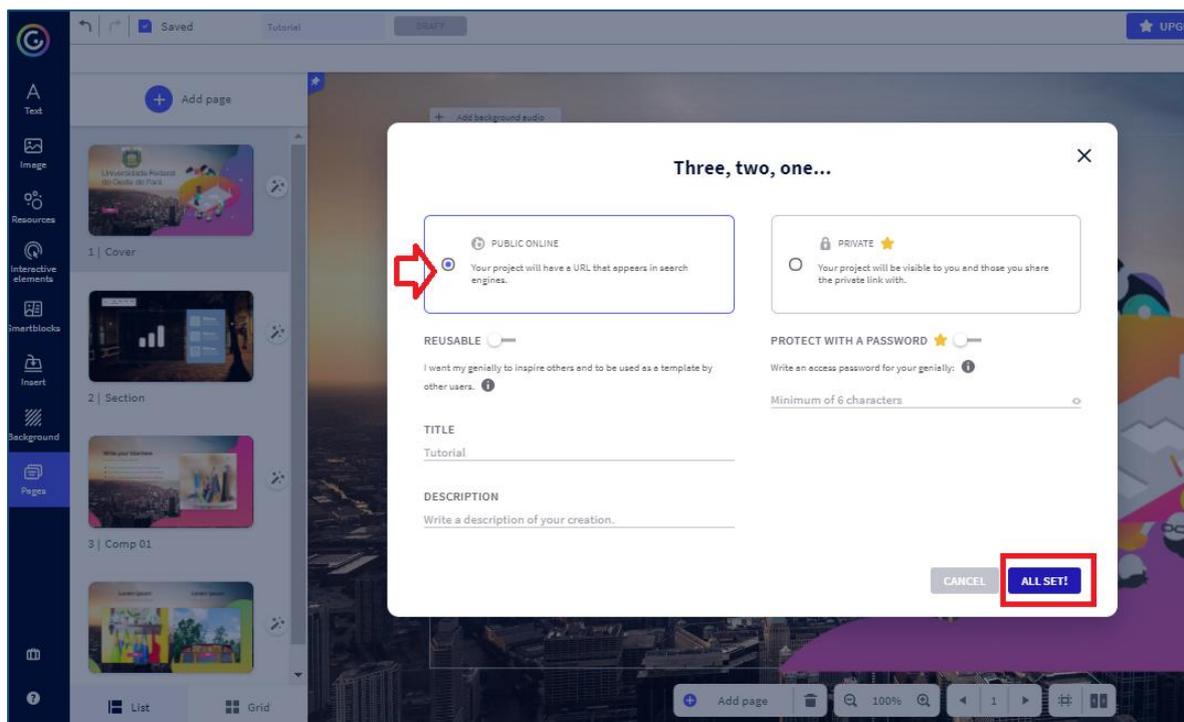


Passo 08

Ao término de sua criação, clique em tudo pronto

ALL SET!

no topo da página, a seguinte tela será apresentada:

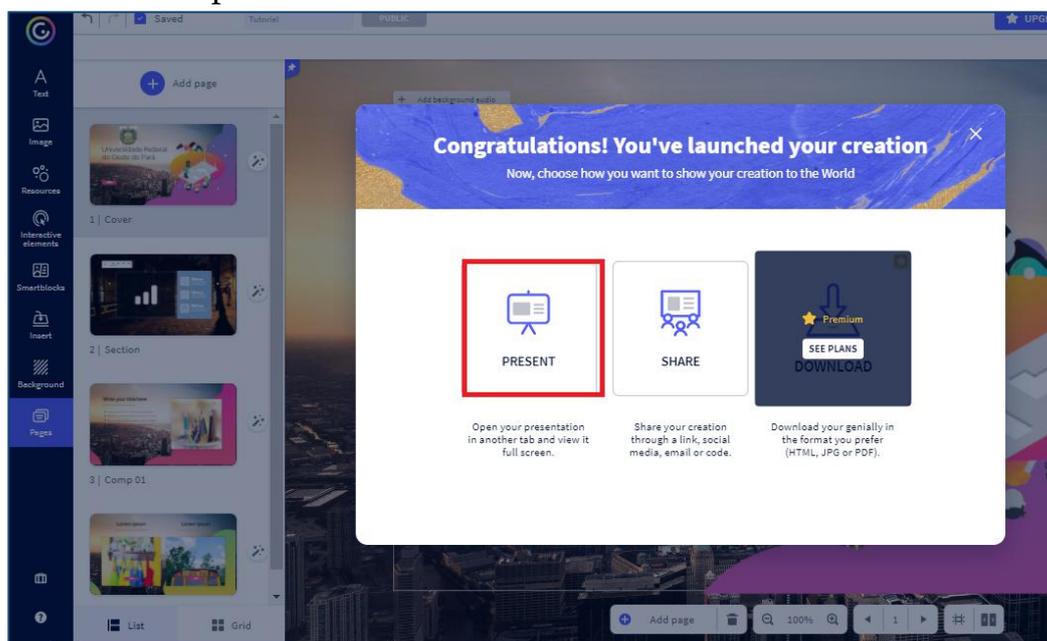


Marque a opção público e clique novamente em tudo pronto

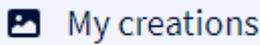
ALL SET!

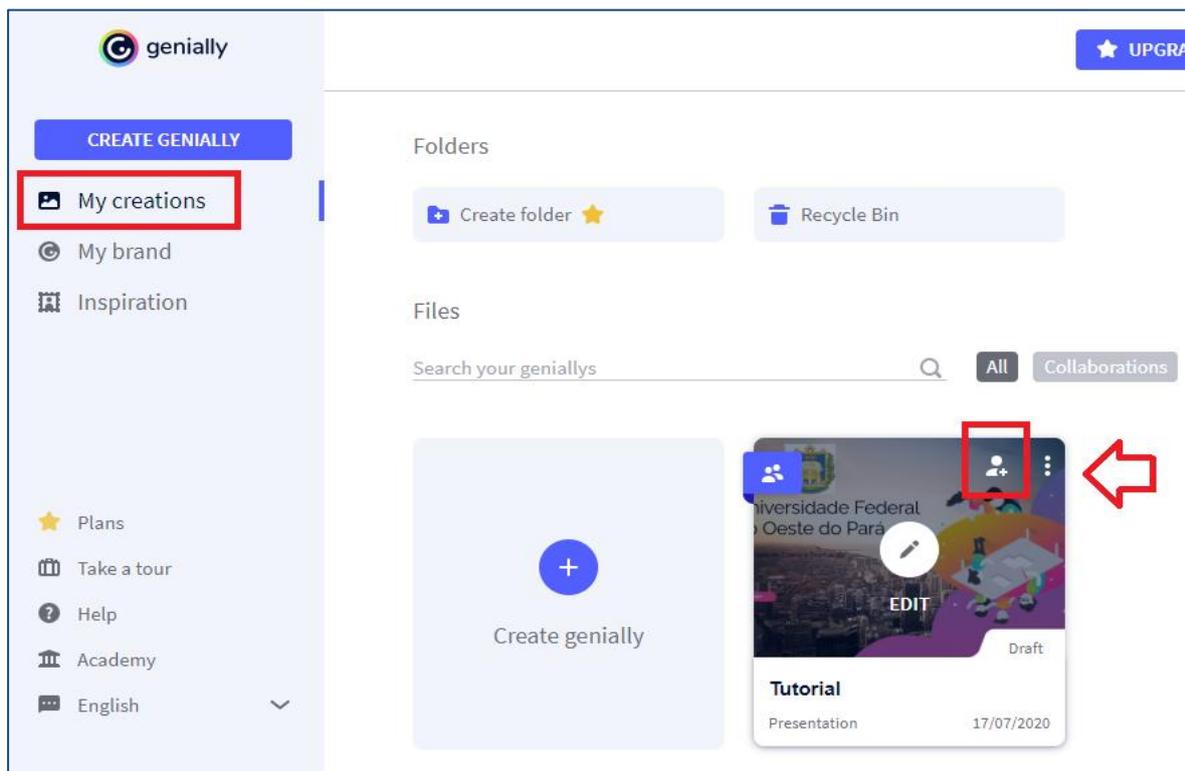
a

seguinte tela será apresentada:

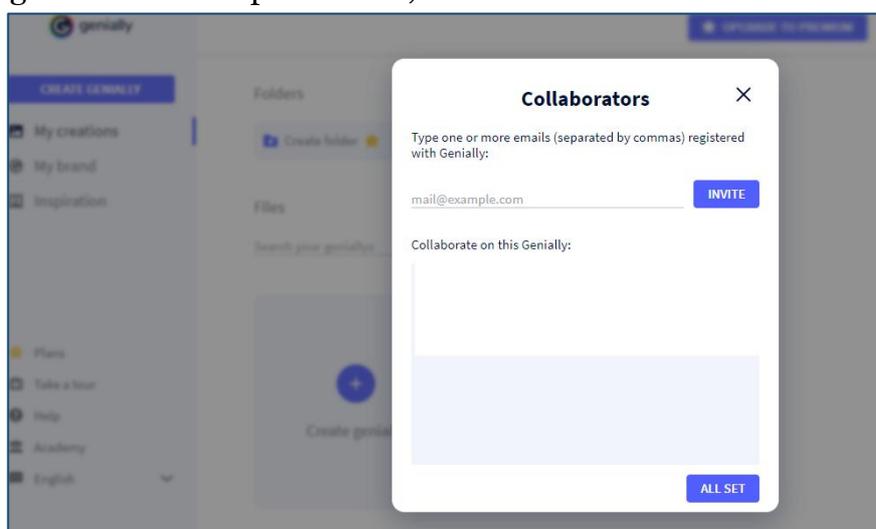


Clique em **“PRESENT”**, automaticamente, sua apresentação será iniciada. Caso deseje compartilhar nas redes sociais, clique em **“SHARE”**. A opção **“DOWNLOAD”**, somente está disponível para usuários pagantes.

O usuário pode convidar outras pessoas para editarem a apresentação, retorne à página inicial, vá em minhas criações , logo em seguida clique no ícone, conforme imagem abaixo:

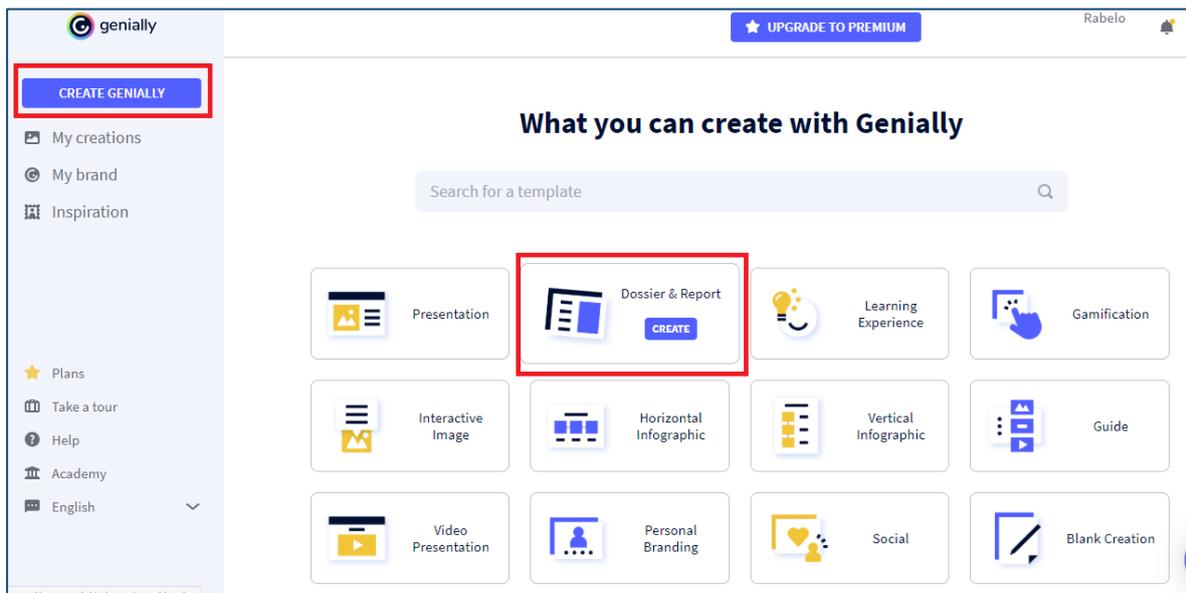


A seguinte tela será apresentada, adicione o e-mail do colaborador.

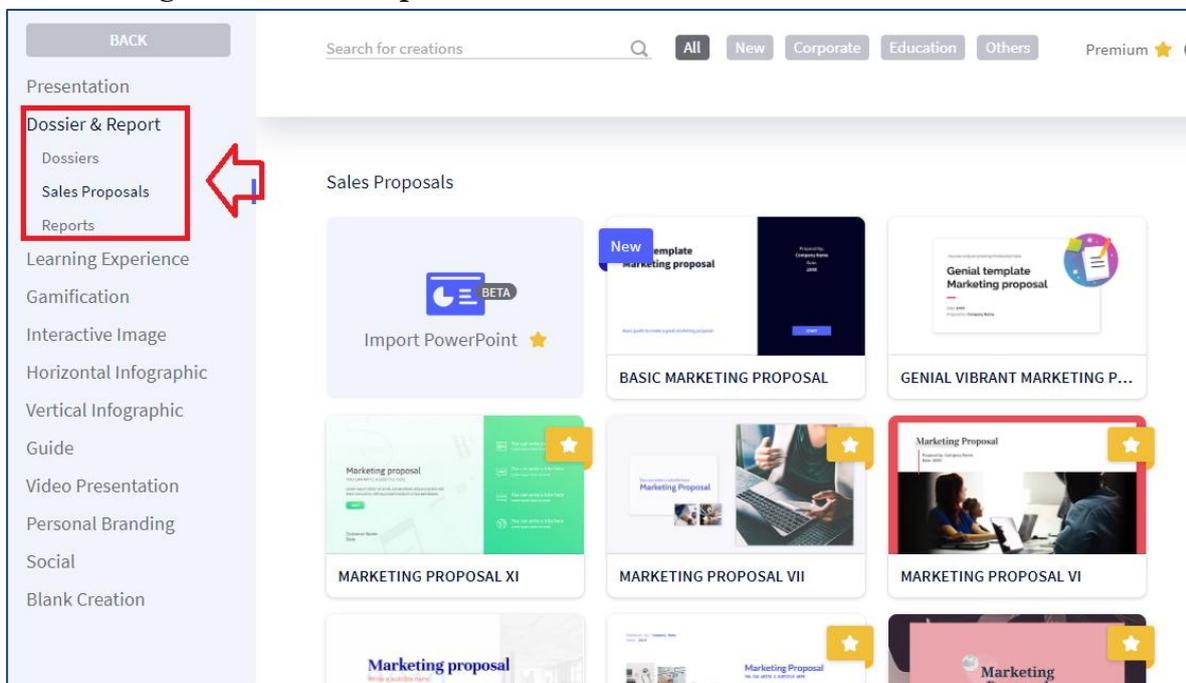


2 DOSSIÊ E RELATÓRIO

Para criar um dossiê e Relatório, o usuário deve clicar em **CREATE GENIALLY** e depois em “DOSSIER & REPORT”, conforme imagem abaixo:

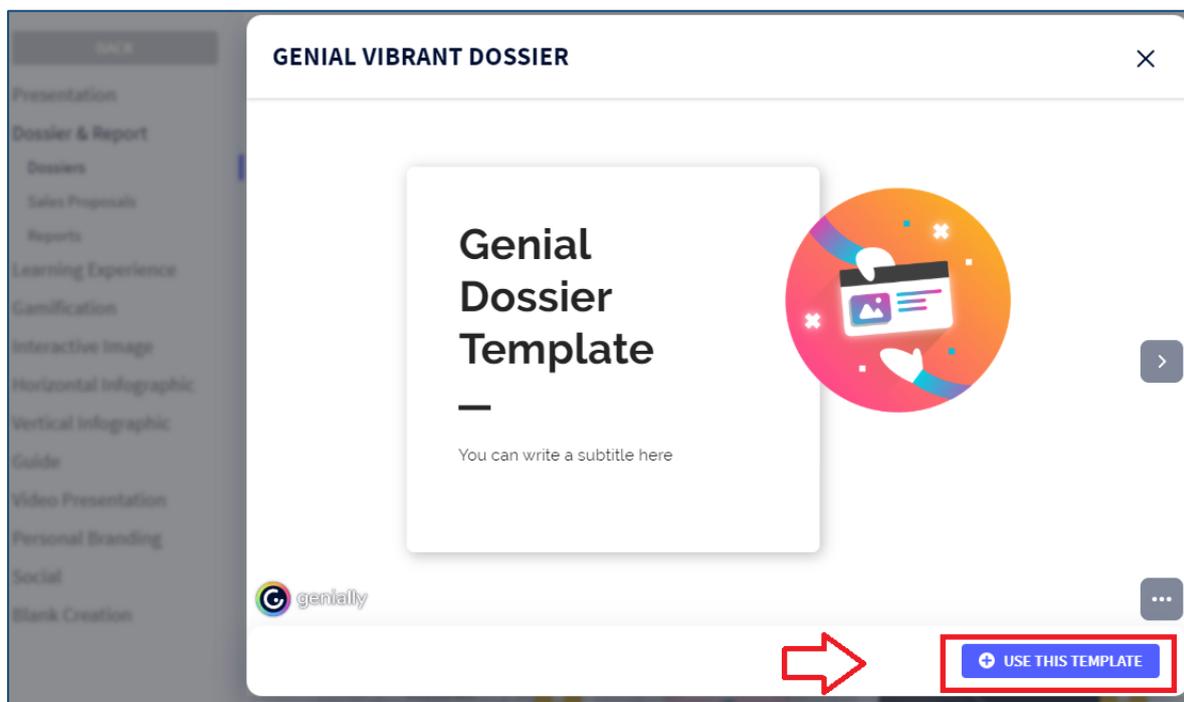


A seguinte tela será apresentada:

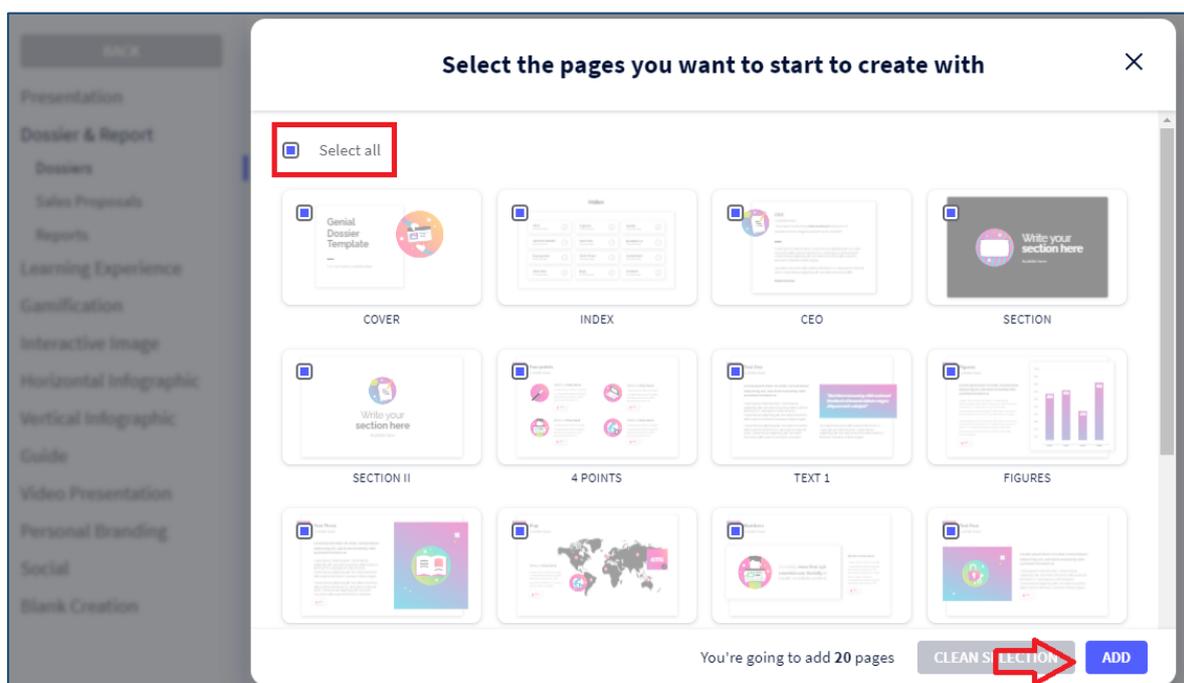


Clique em “**DOSSIER & REPORT**”, na barra lateral e selecione o modelo que o usuário deseja usar dentre as apresentações de dossiê, propostas de vendas e relatórios.

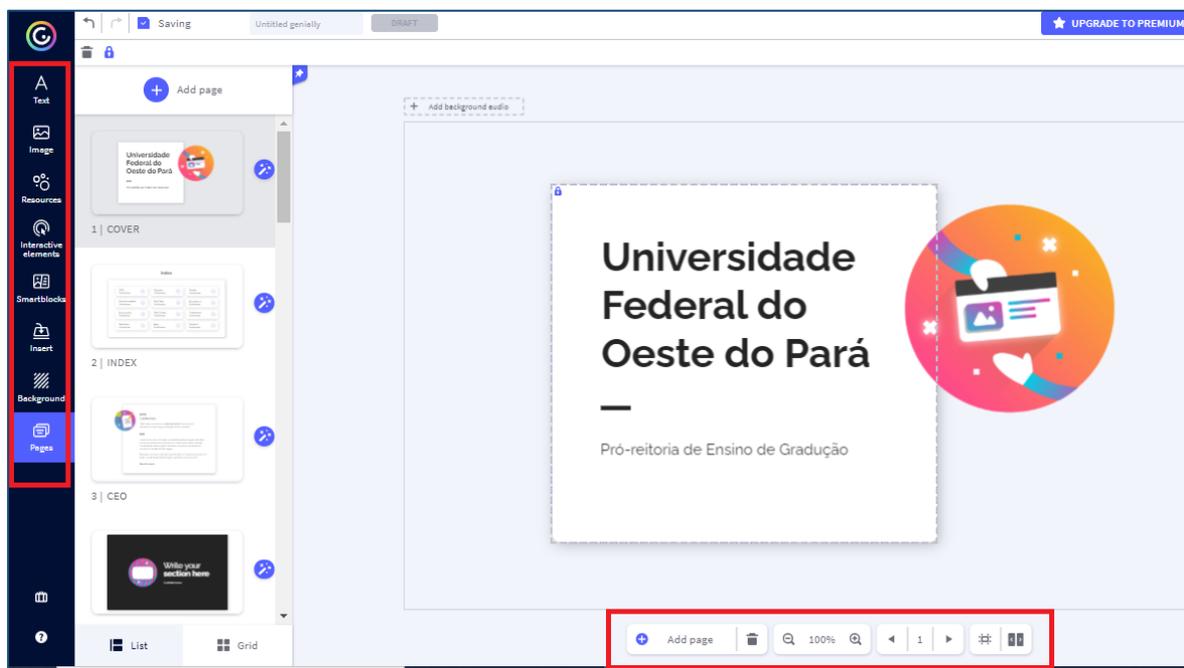
Clique em usar este modelo .



A seguinte tela será apresentada:



O usuário deve selecionar os slides que vai utilizar ou marcar selecionar todos e depois adicionar.

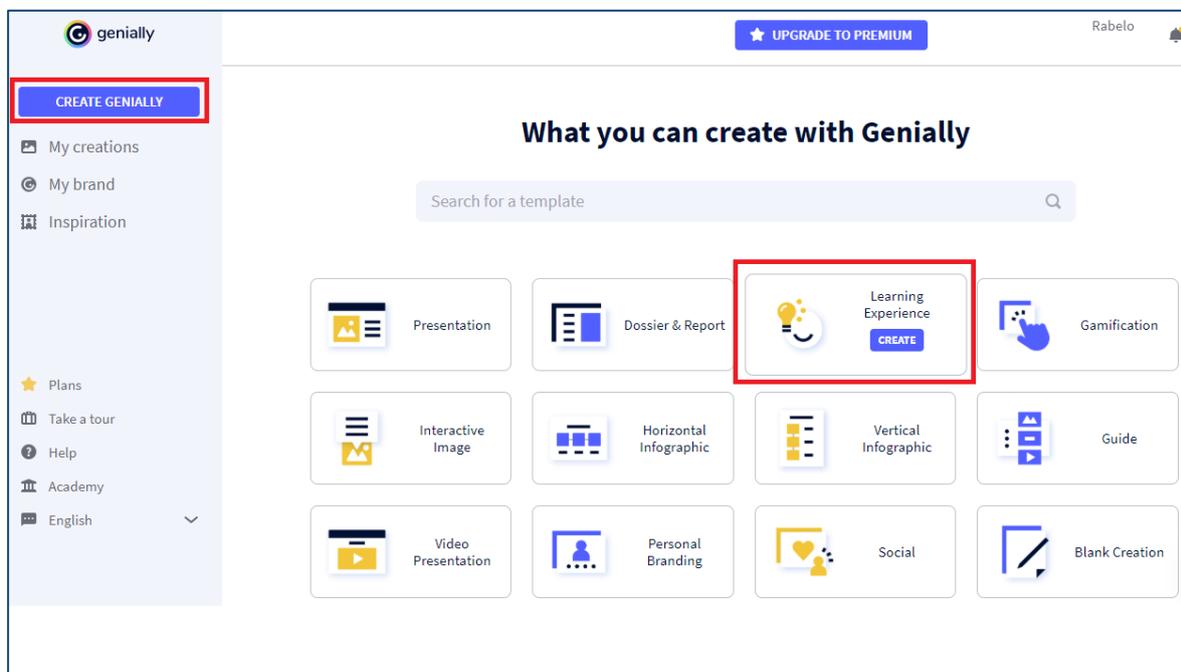


ATENÇÃO!

Explore as possibilidades através dos recursos, seguindo as orientações dos passos de 01 a 08, exemplificados no item 1 (Apresentação)

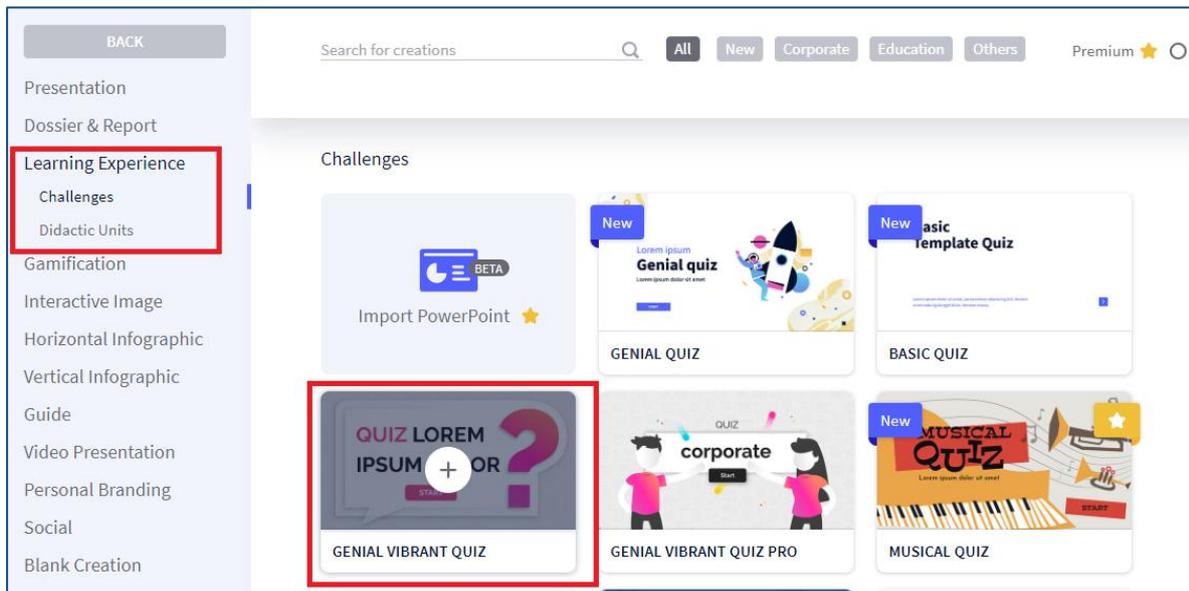
3 EXPERIÊNCIA DE APRENDIZADO

Para criar uma apresentação de experiência de aprendizado, o usuário deve clicar em **CREATE GENIALLY**.

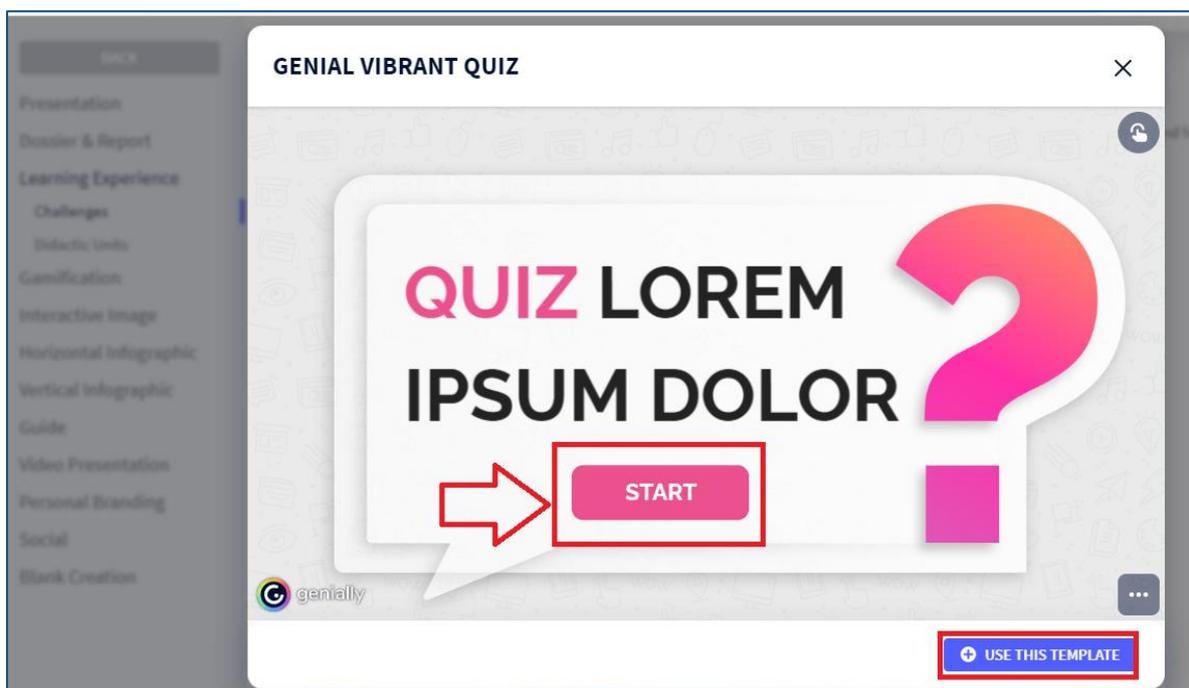


Neste recurso “**LEARNING EXPERIENCE**” (experiência de aprendizado), o usuário poderá fazer do aprendizado uma experiência verdadeiramente interativa, combinando unidades didáticas com desafios. Ideal para comunicar conhecimento e auto-avaliação.

Após clicar **Learning Experience**, conforme imagem abaixo:

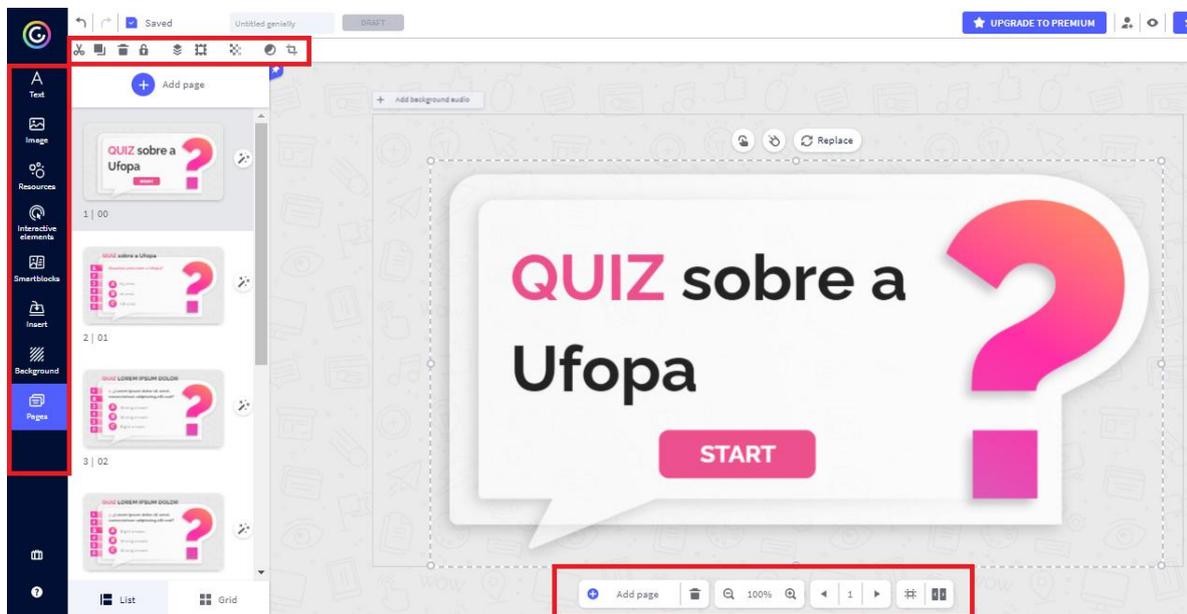


Após selecionar o modelo, a seguinte tela será apresentada:



O usuário ao clicar em **“START”**, poderá visualizar o modelo de apresentação.

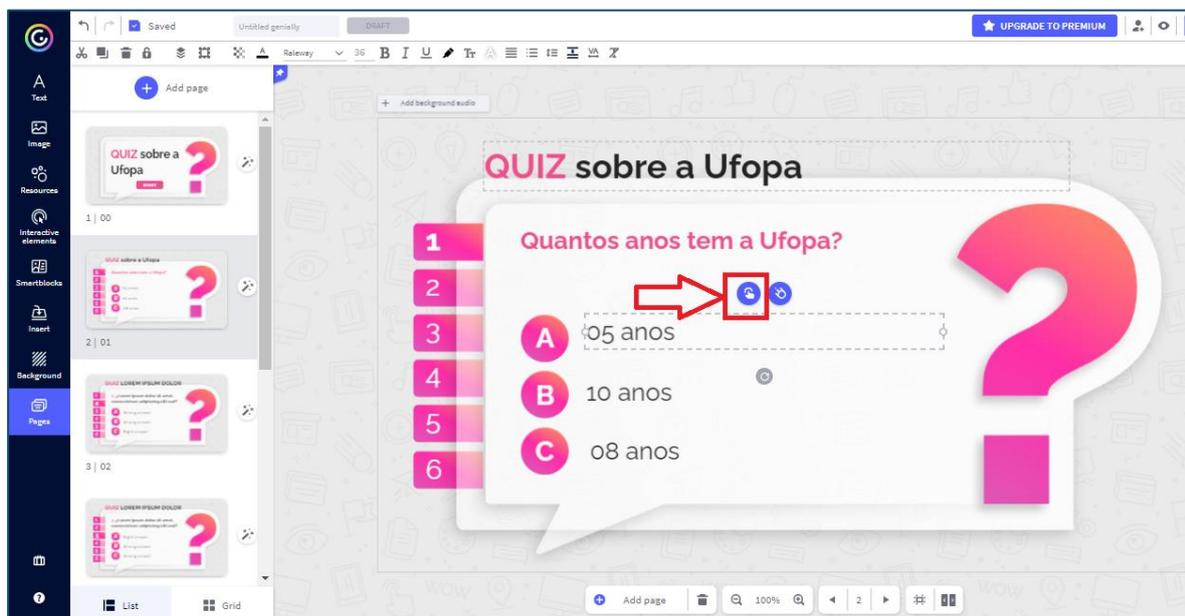
Clique em usar este modelo [USE THIS TEMPLATE](#). A tela de criação será apresentada:



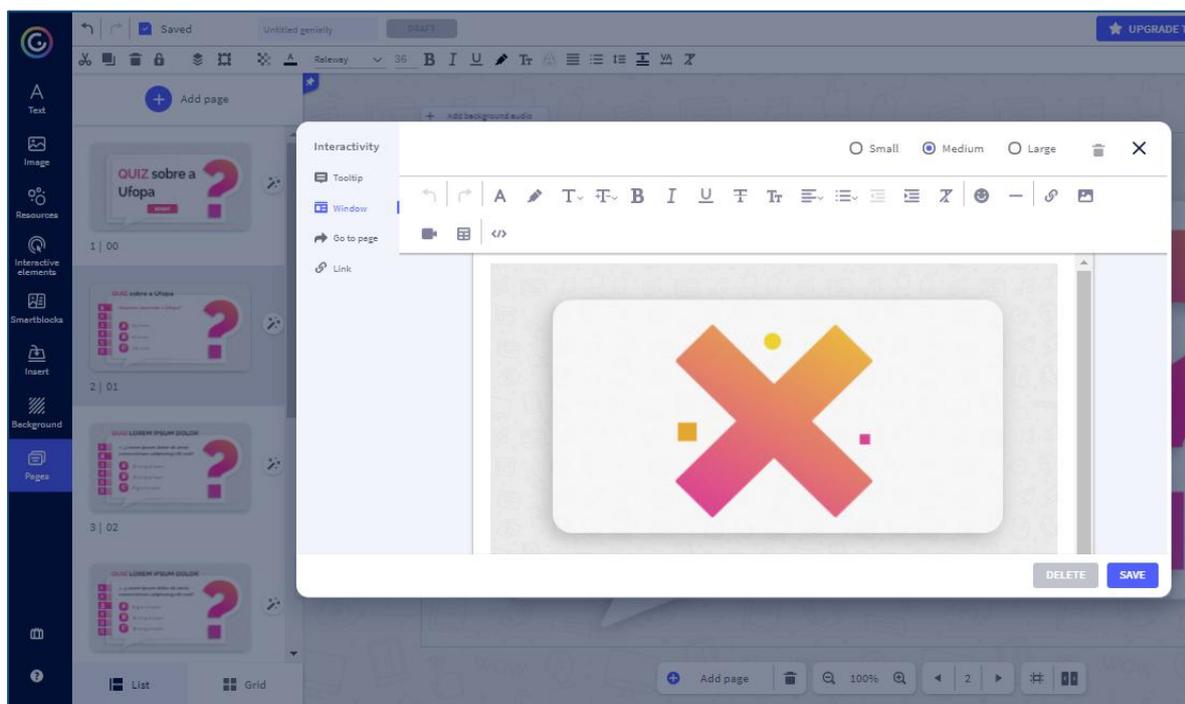
ATENÇÃO!

Explore as possibilidades através dos recursos, seguindo as orientações dos passos de 01 a 08, exemplificados no item 1 (Apresentação).

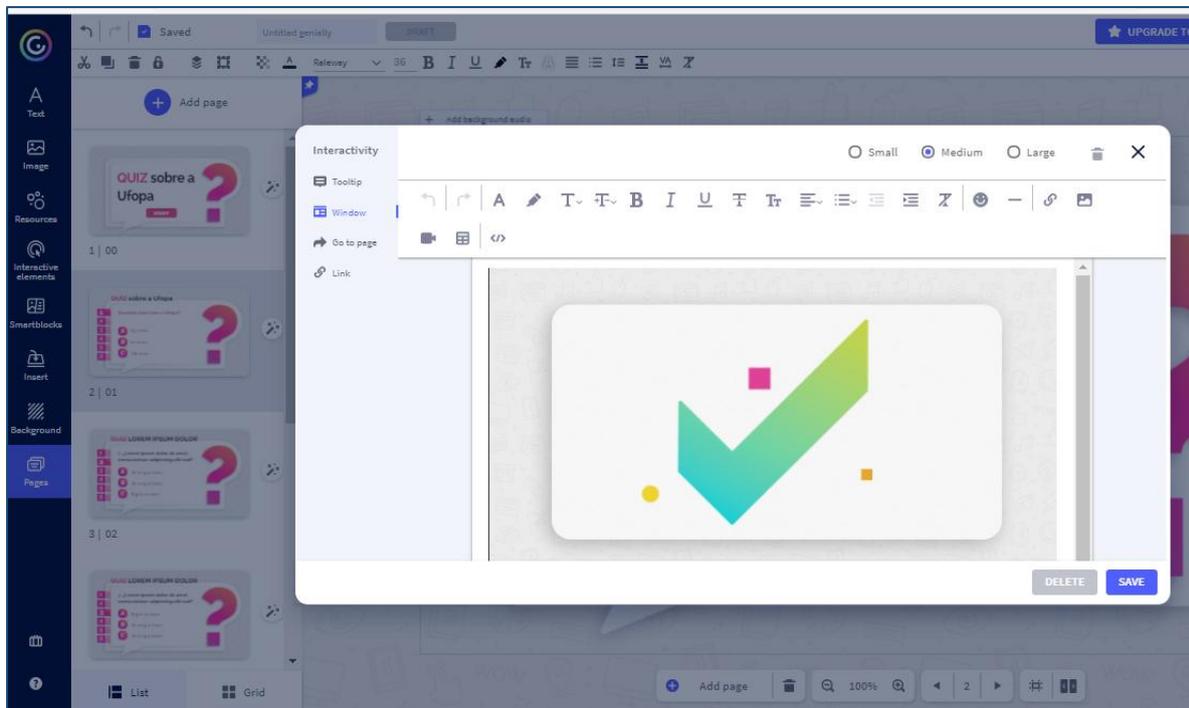
Nesse modelo do exemplo, a apresentação já vem com duas respostas erradas e uma certa, o usuário pode movimentar as respostas entre os itens A, B e C. Para saber qual item já está marcada como certo ou errado, o usuário deve clicar em , conforme a imagem abaixo:



Ao clicar na resposta errada, a seguinte tela será apresentada:

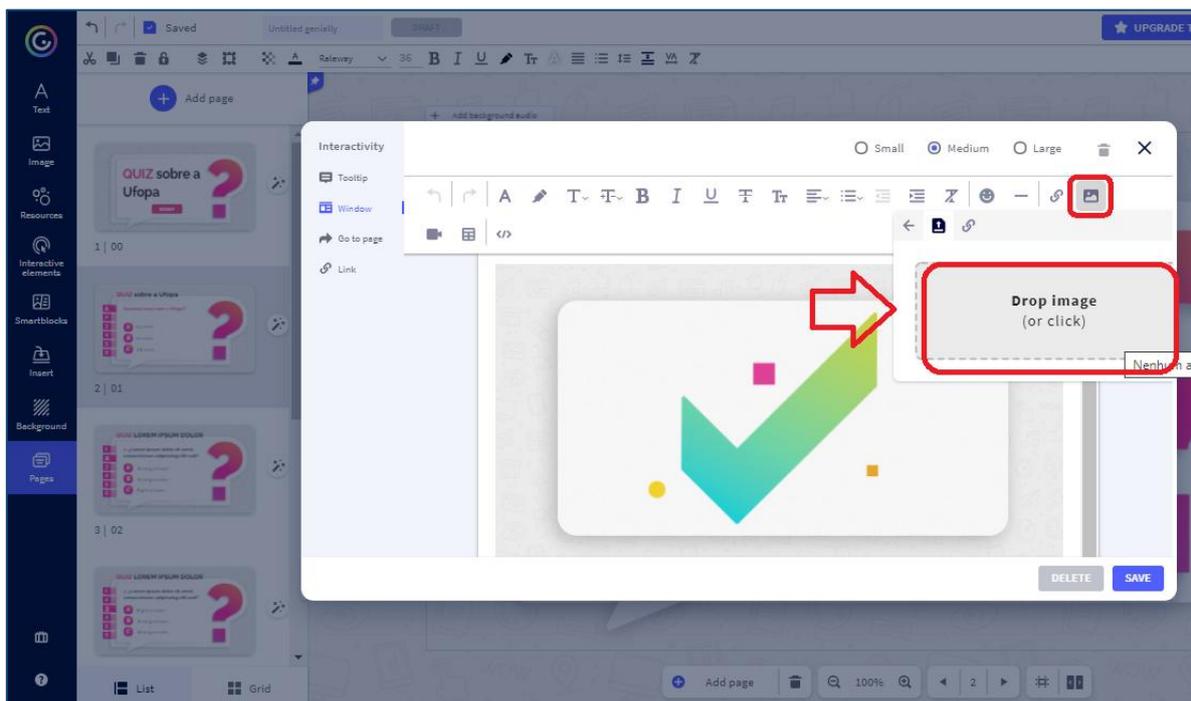


Ao clicar na resposta correta, a seguinte tela será apresentada:

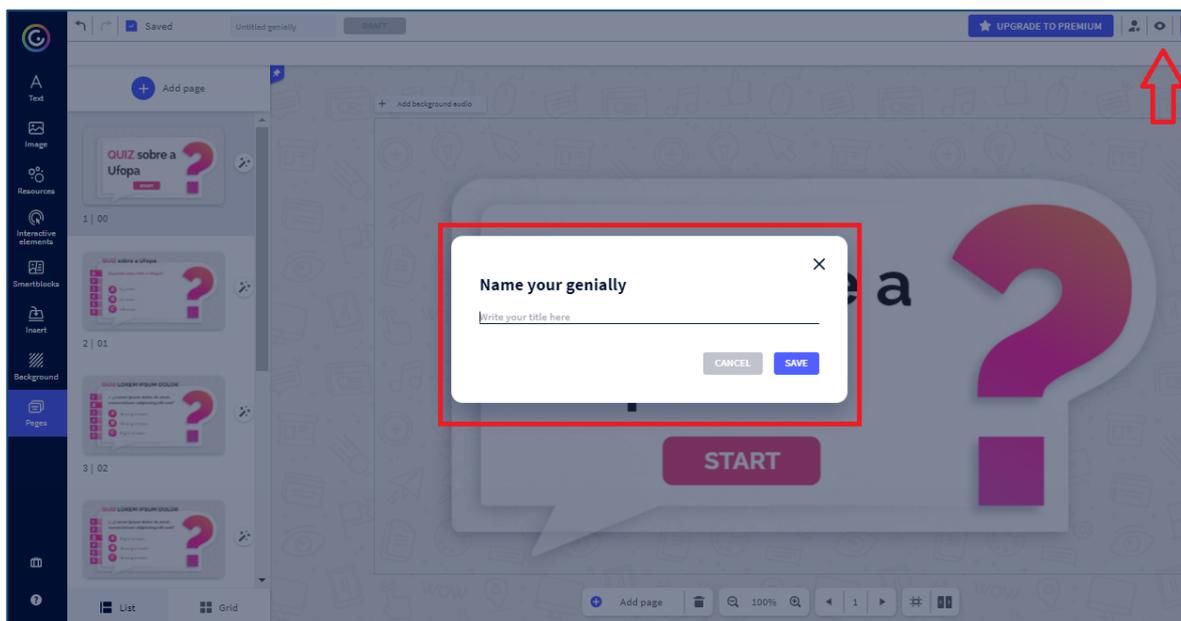


Essas serão as imagens que aparecerão no ato da marcação da resposta. O usuário pode alterar essas imagens, caso preferir.

Basta seguir os passos da imagem abaixo e inserir a imagem de sua preferência.



Para adicionar um nome a sua criação, cliquem **“VIEW”**, no topo da página, conforme tela a seguir:



Ao término de sua criação clique em tudo pronto e seguir as orientações do passo 08.

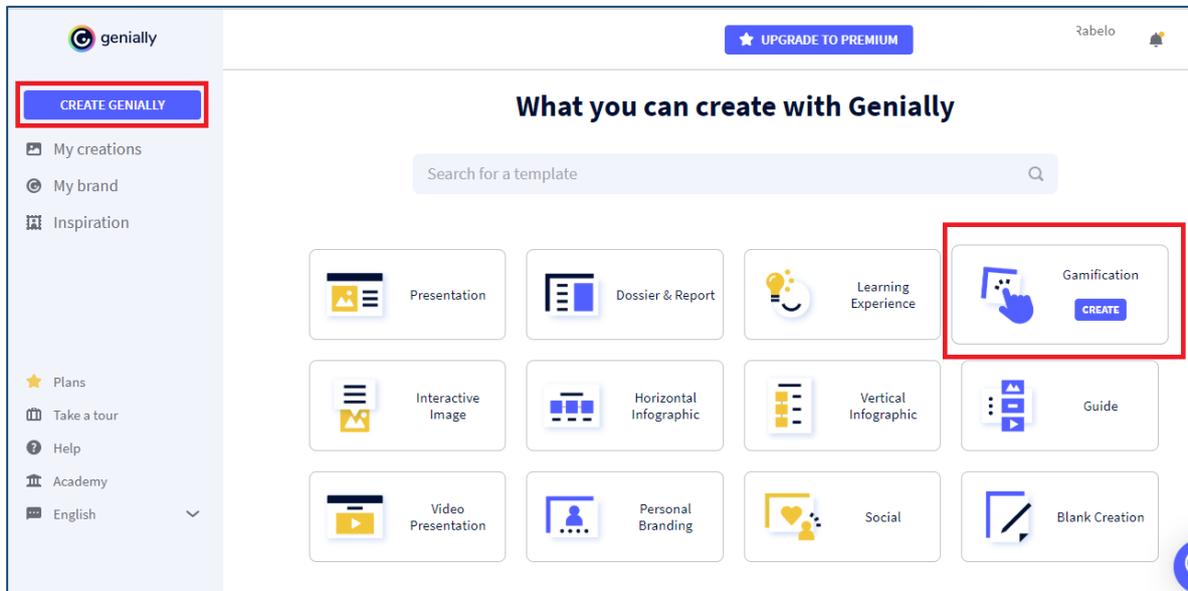


4 GAMIFICAÇÃO

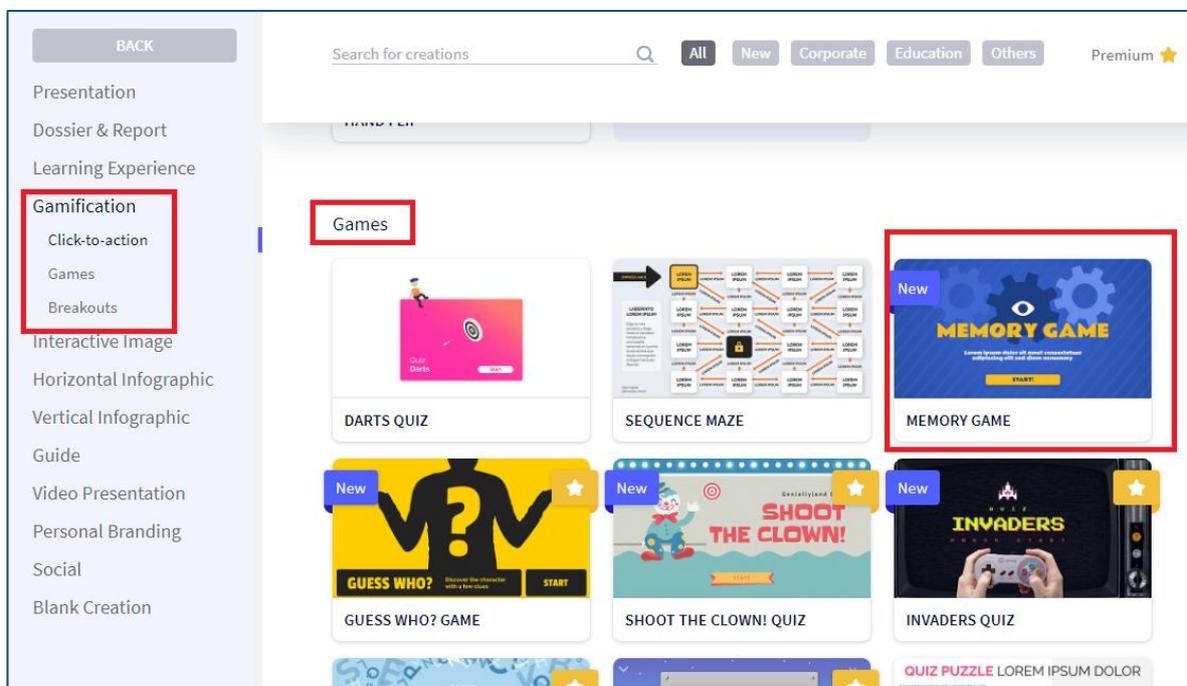
Neste recurso, o usuário pode criar conteúdo com estrutura de um jogo. Ideal para motivar, avaliar e reforçar os conteúdos trabalhados. Clique em

CREATE GENIALLY

e depois em **“GAMIFICATION”**.

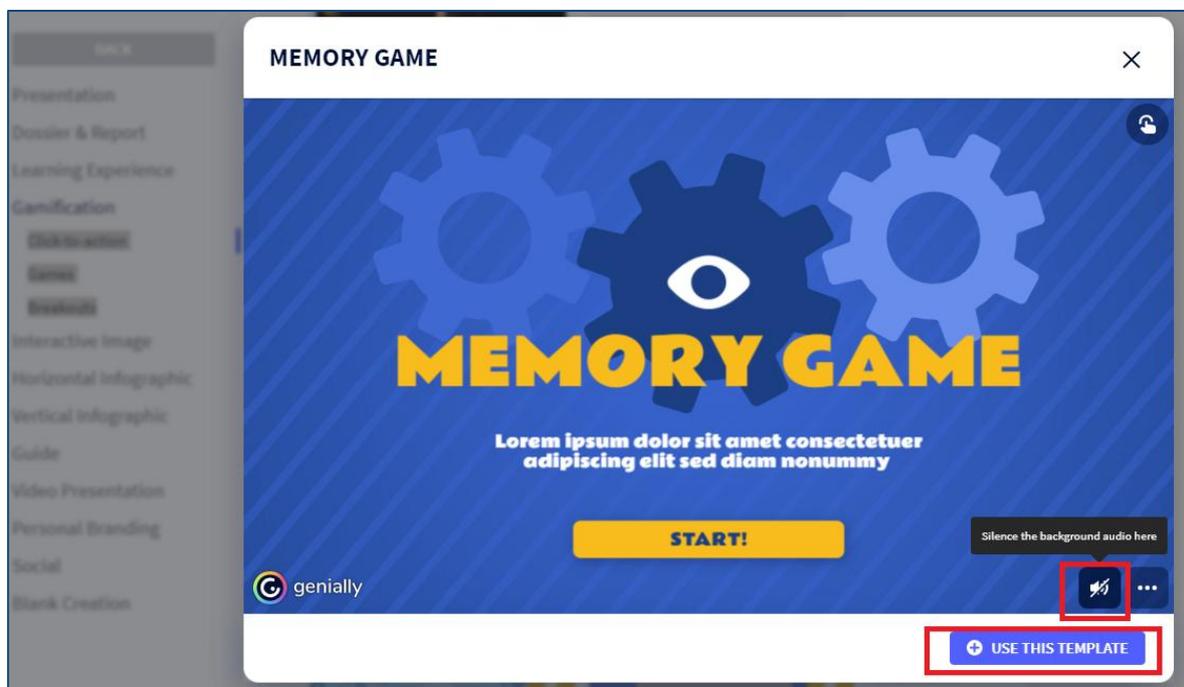


A seguinte tela será apresentada:



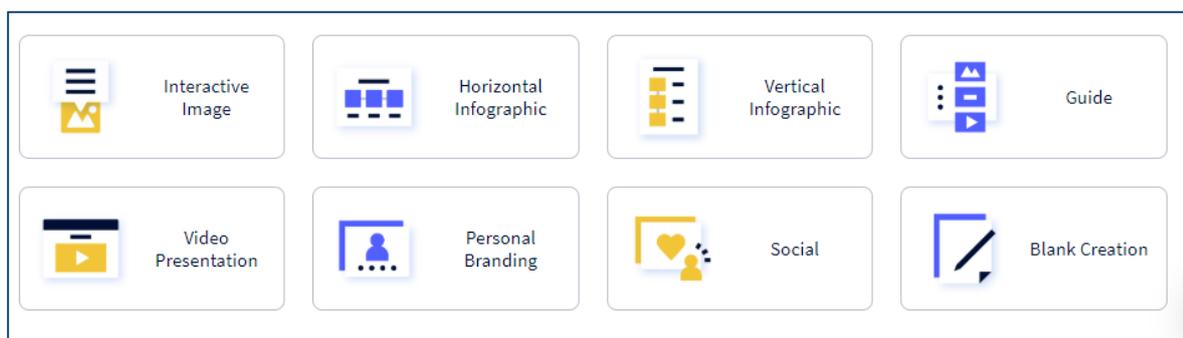
O recurso gamificação oferece: clique em ação, jogos e breakouts. Vamos utilizar, como exemplo, “**MEMORY GAME**”. Ao clicar, a seguinte tela será

apresentada, para desabilitar o som basta clicar em 



Clique em usar este modelo . A tela de criação será apresentada:

A plataforma apresenta outras possibilidades como:

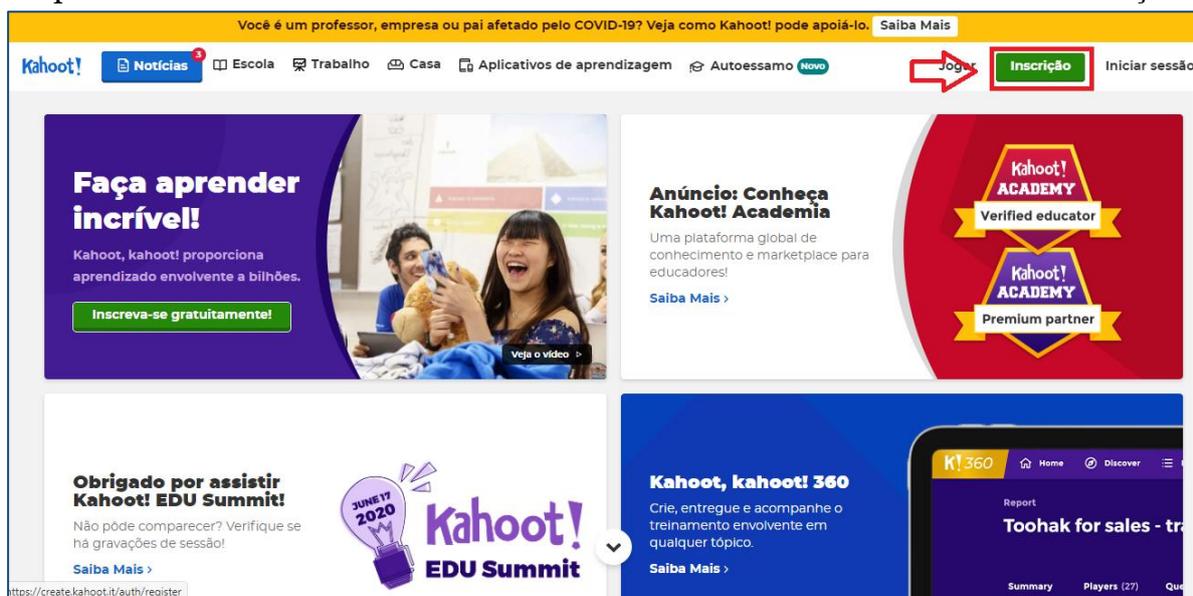


Explore, individualmente, cada um seguindo os passos de 01 a 08 mencionados.

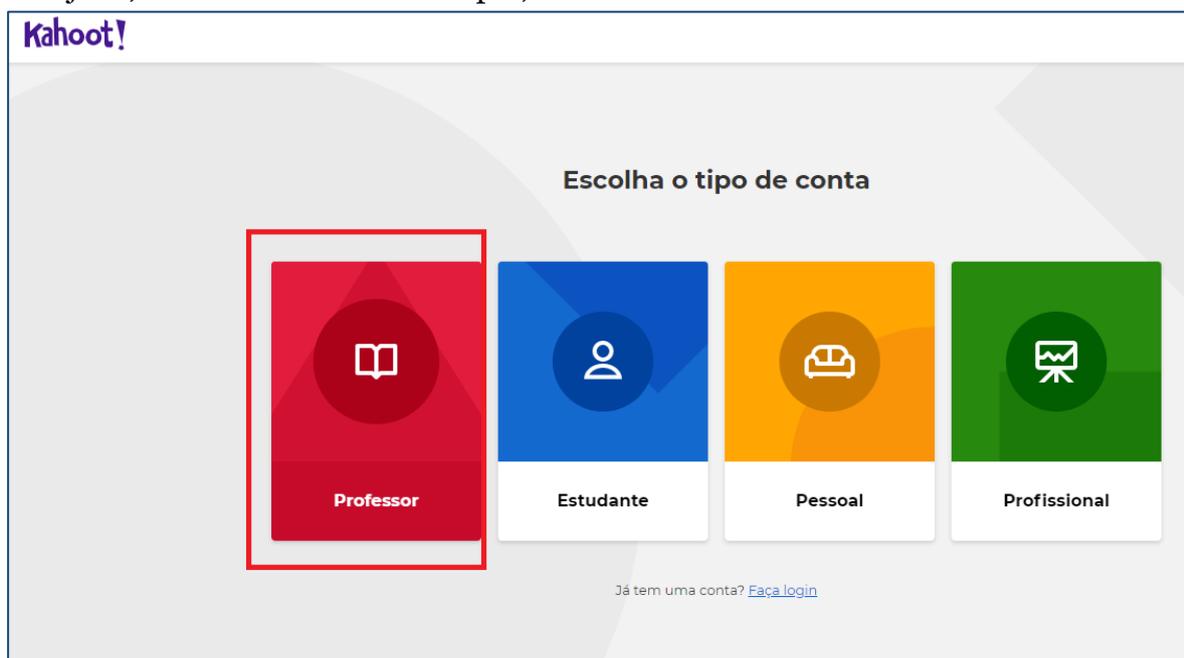
2 KAHOOT

Kahoot! é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional. O usuário pode criar testes de múltipla escolha, podendo ser acessados pela Web ou aplicativo Kahoot pelo celular.

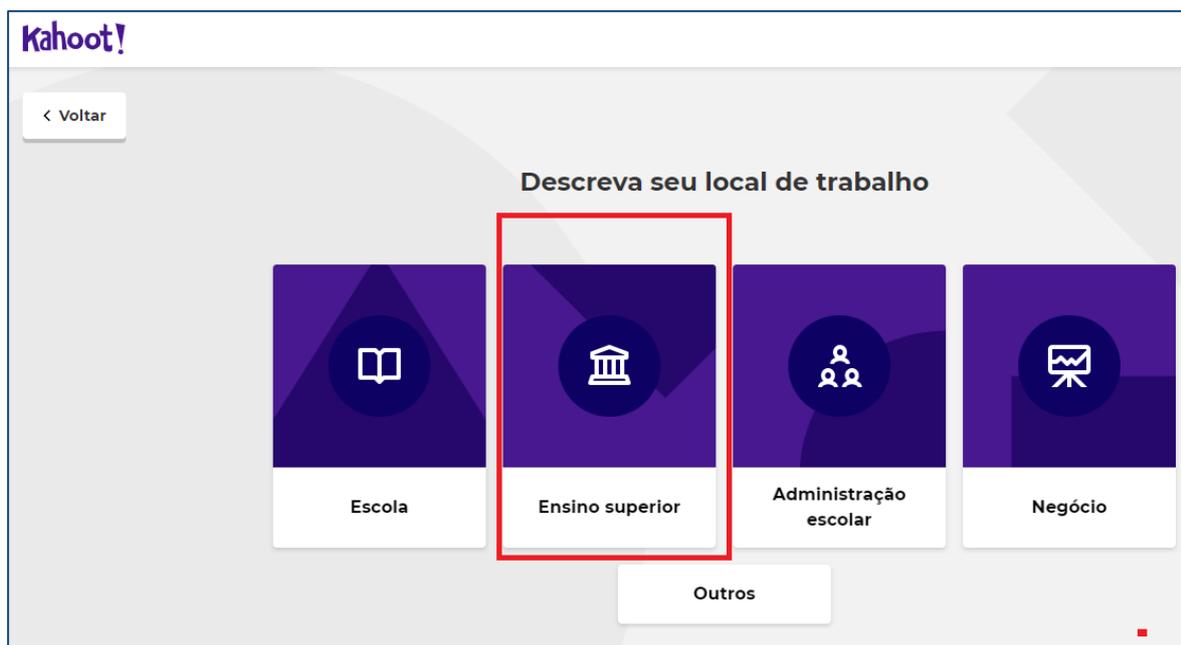
O usuário deve acessar: <https://getkahoot.com/> para criar sua conta. Clique em **Inscrição** em **Inscrição**.



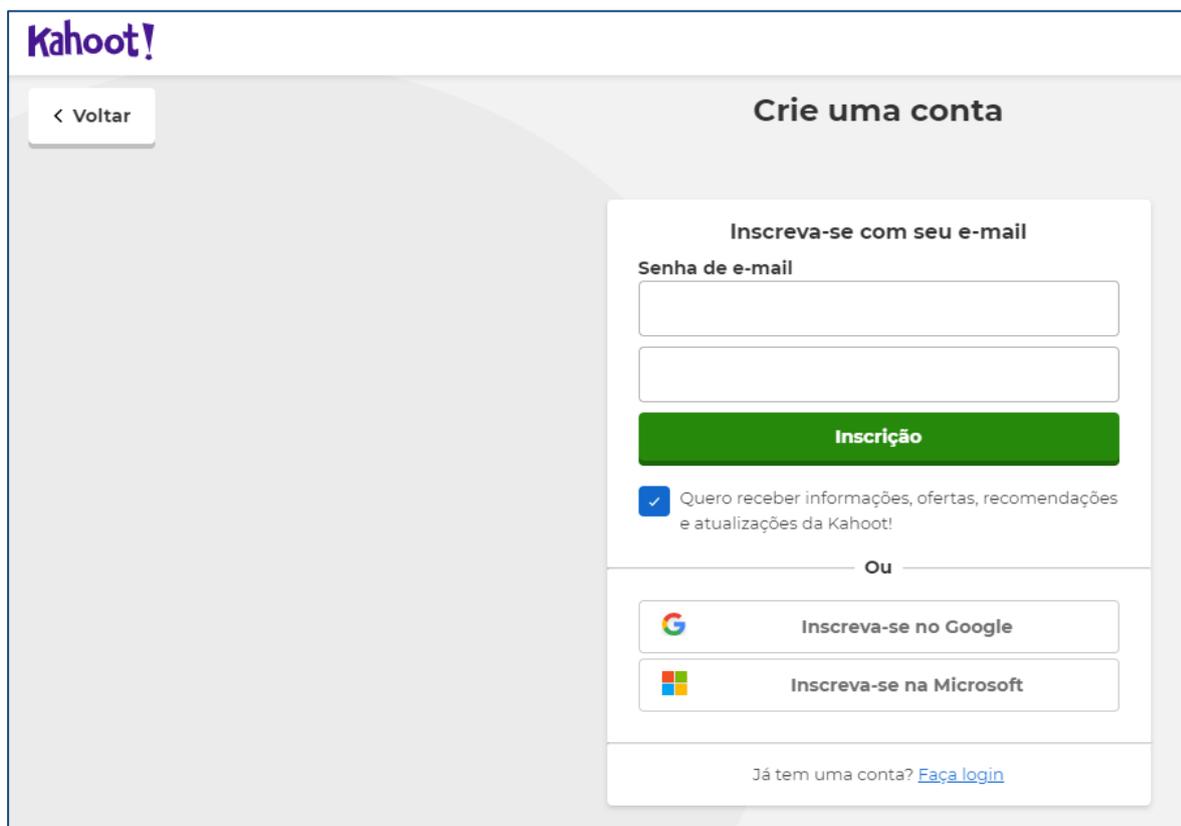
Após clicar em inscrição, a seguinte tela será apresentada, selecione a opção desejada, como exemplo, selecionaremos “PROFESSOR”.



Em seguida, descreva seu local de trabalho, selecionaremos a opção “ENSINO SUPERIOR”.



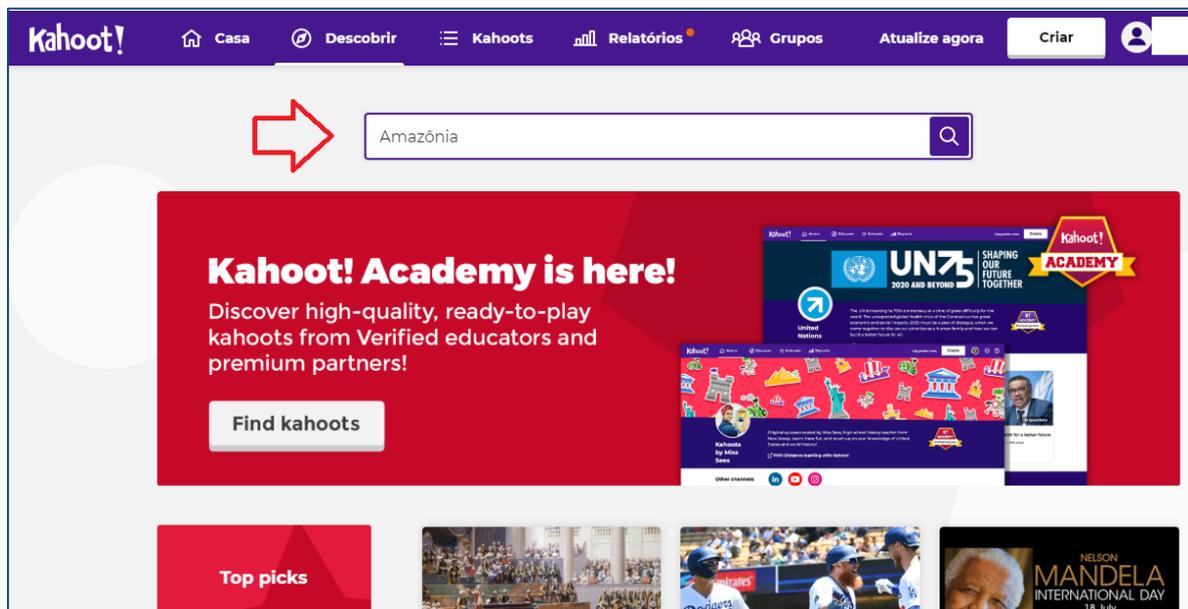
Preencha os campos solicitados:



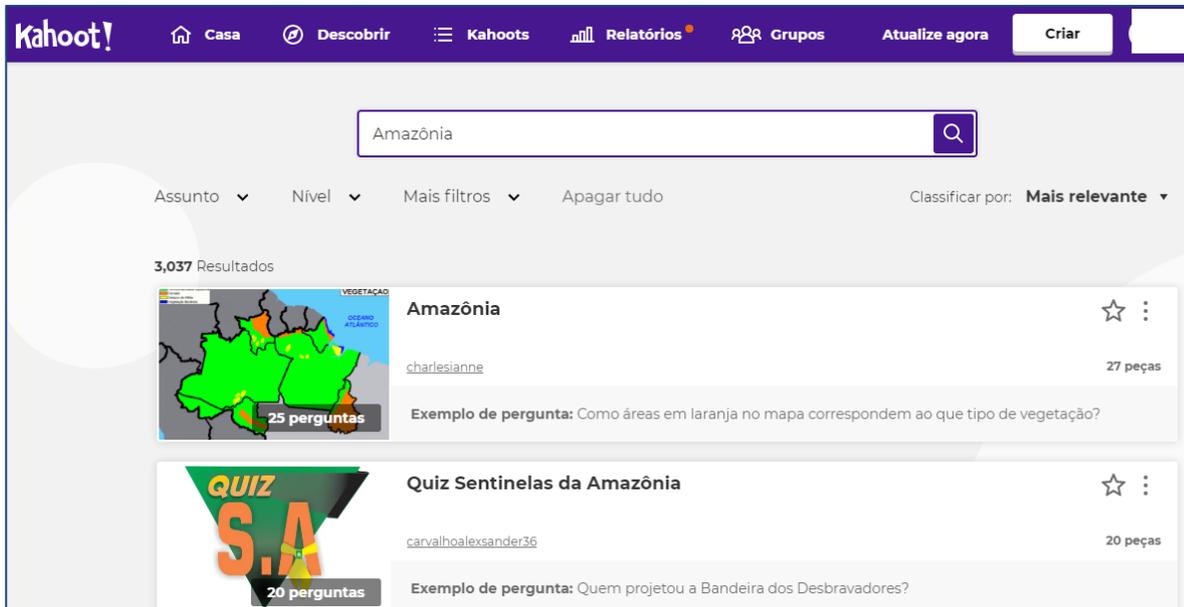
A seguinte tela será apresentada:



Vamos explorar a barra superior. Clique em , a seguinte tela será apresentada. A plataforma disponibiliza outros jogos já cadastrados por tema. Basta pesquisar o tema que deseja trabalhar.



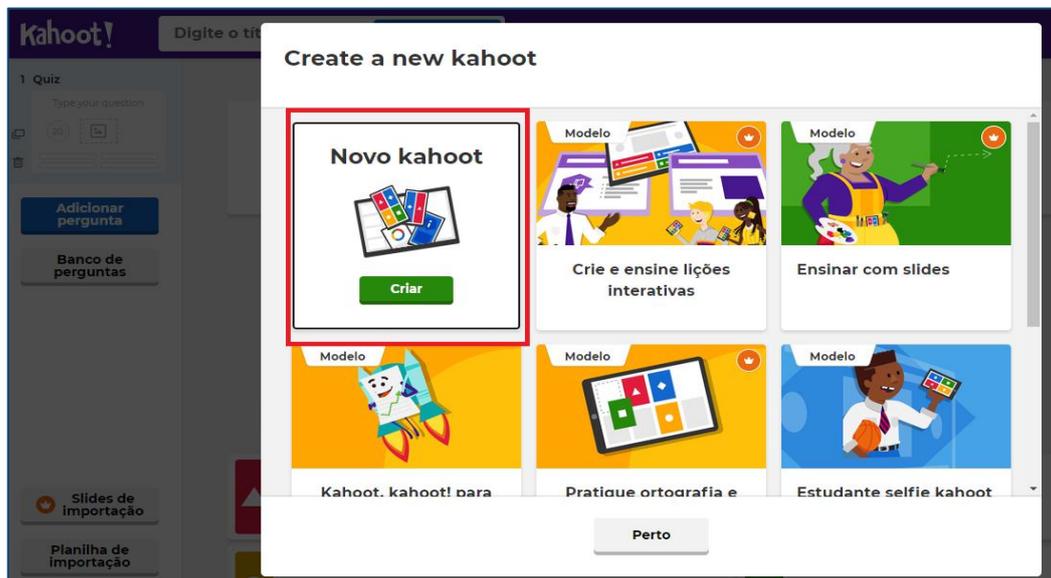
Clique em , a seguinte tela será apresentada, com todos os testes já criados com tema pesquisado:



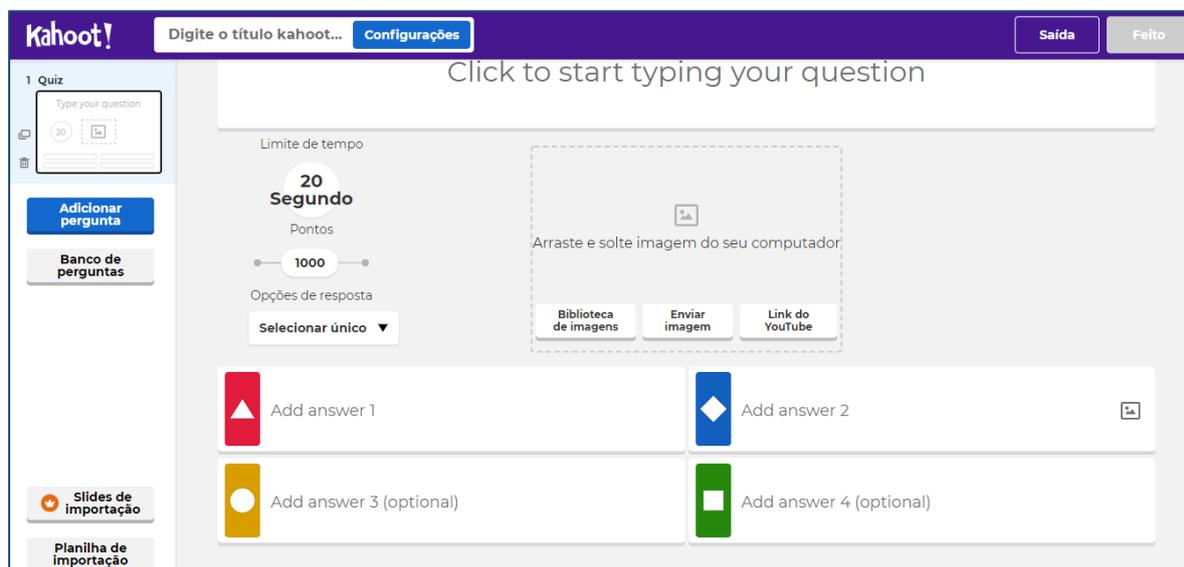
Clique em , a seguinte tela será apresentada, clique “CRIAR NOVO”.



A seguinte tela aparecerá:

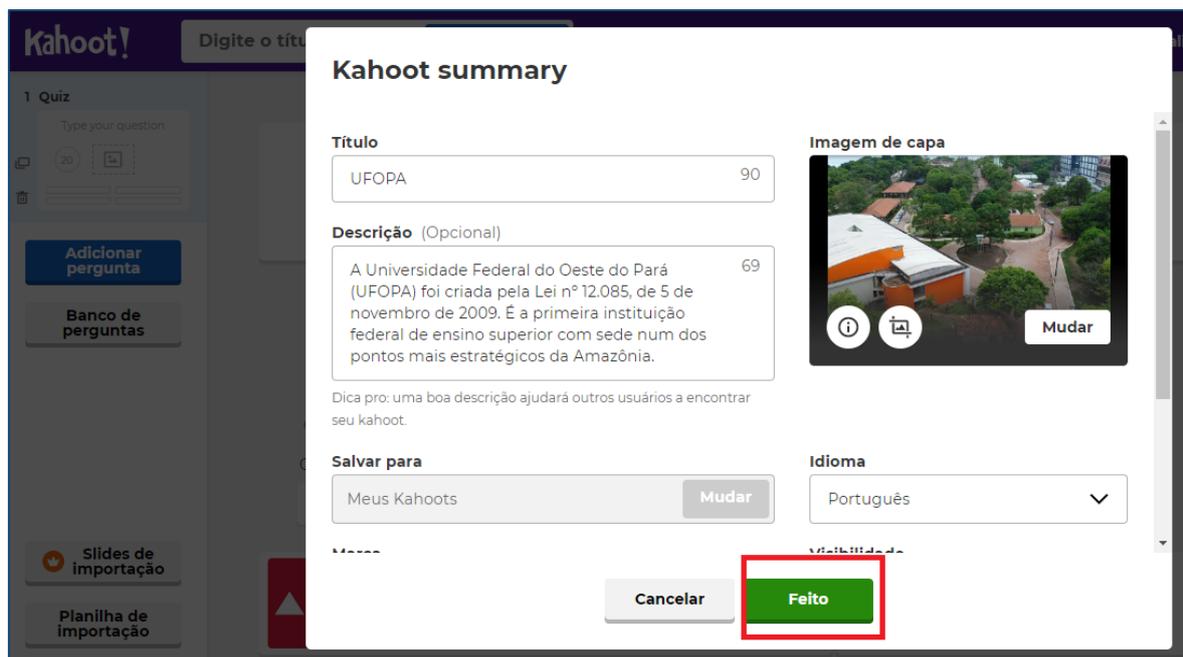


Clique em “NOVO KAHOOT”, a seguinte página será apresentada:



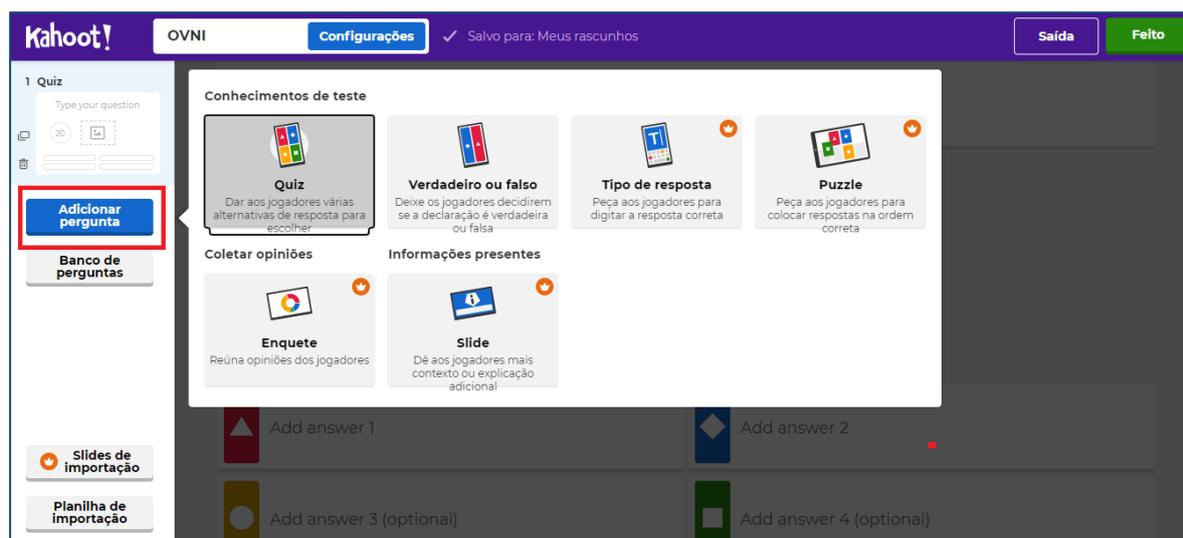
Agora vamos configurar seu teste. Clique em **Configurações**.

A seguinte tela será apresentada:

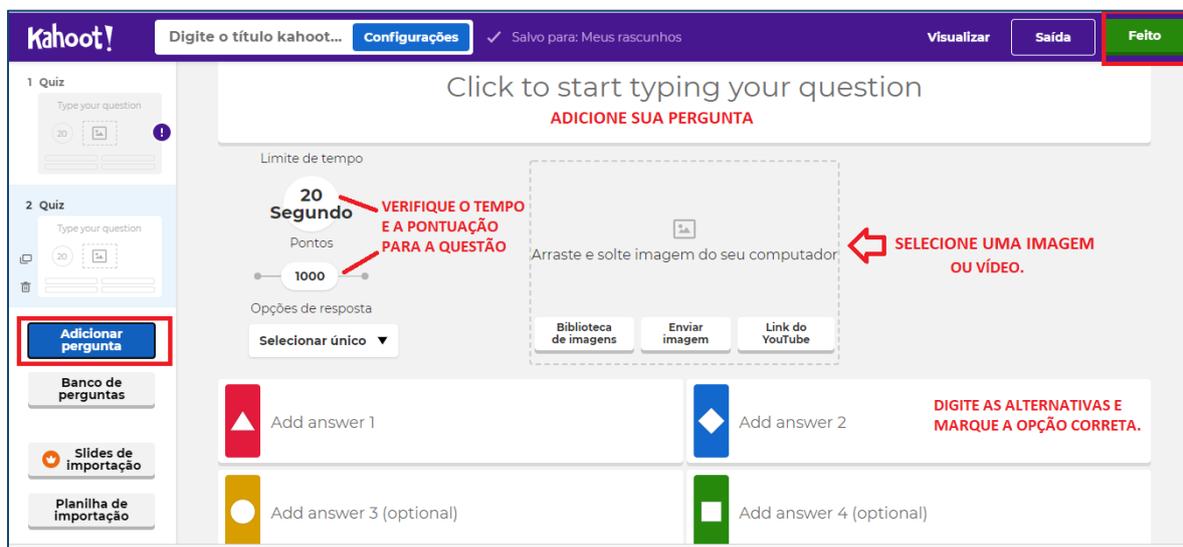


Preencha os campos solicitados, adicione título, descrição, uma imagem. Ao término, clique em **Feito**. Após a configuração, vamos adicionar perguntas ao seu teste.

Siga as instruções abaixo, clique em **Adicionar pergunta**. Selecione o modelo de teste.



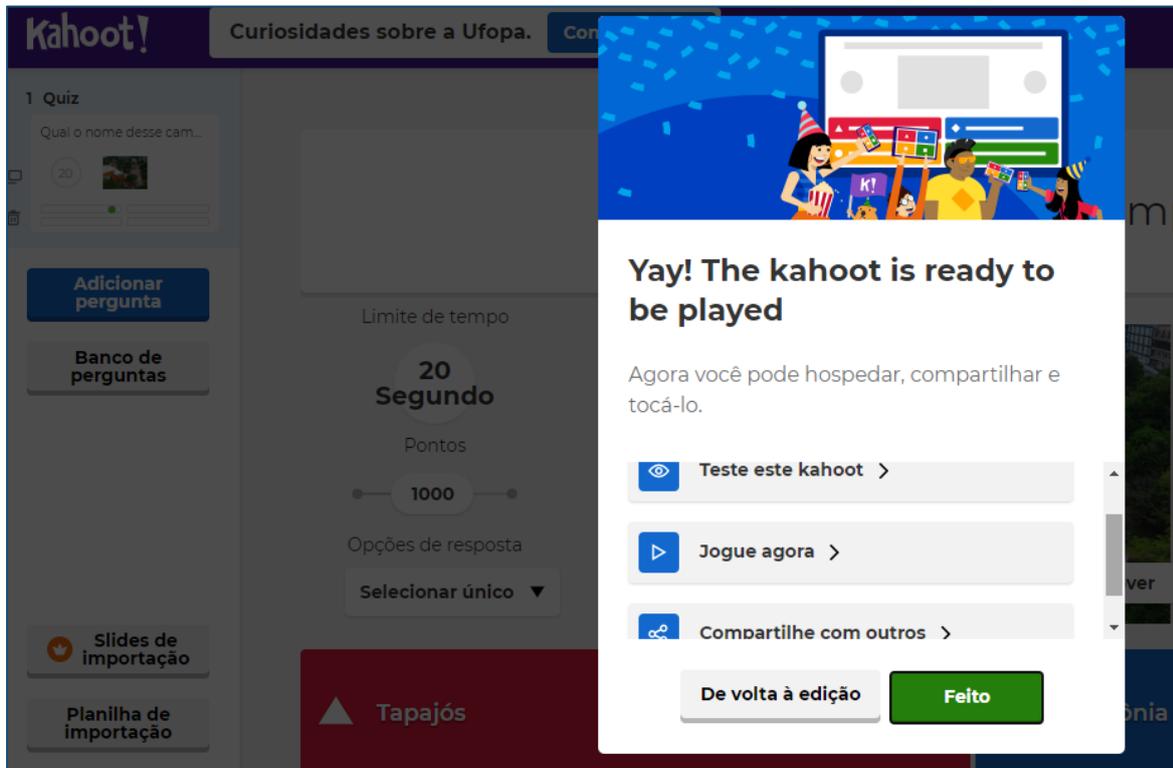
Vamos usar como exemplo o Quiz. Após clicar no modelo selecionado, a seguinte tela será apresentada:



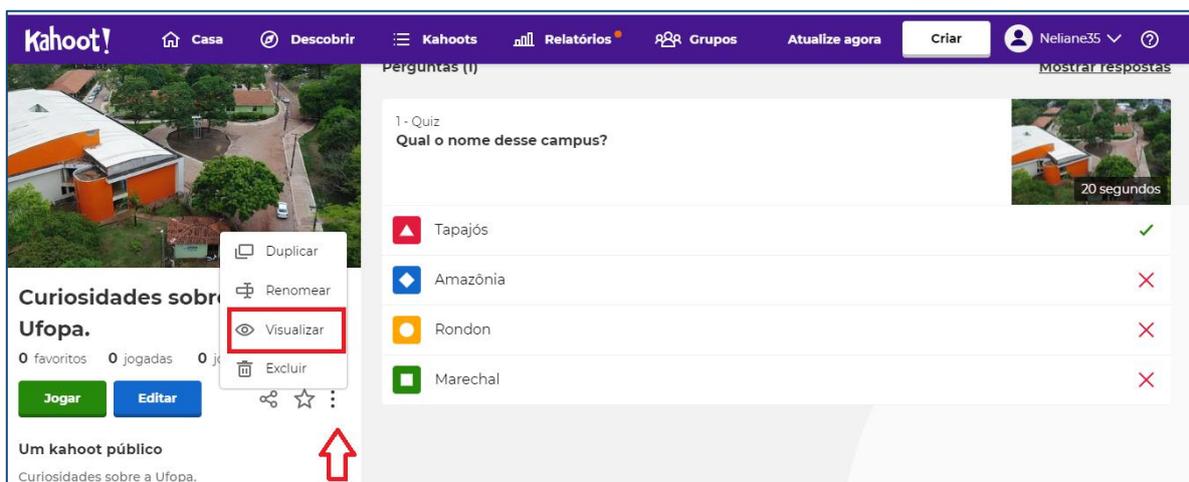
Não esqueça de marcar a opção correta.



Ao término, clique em **Feito**. A seguinte tela será apresentada.

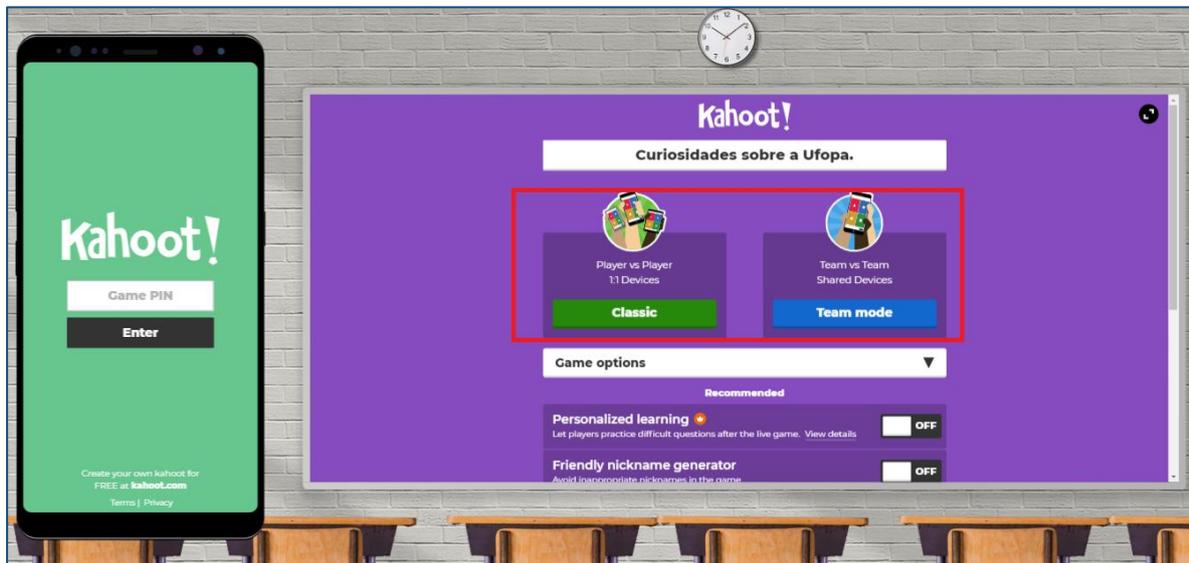


Você pode compartilhar com outros professores. Para isso, é importante que o jogo esteja público. Em seguida, clique em “FEITO”, seu teste será salvo. O teste será visualizado nesse formato:



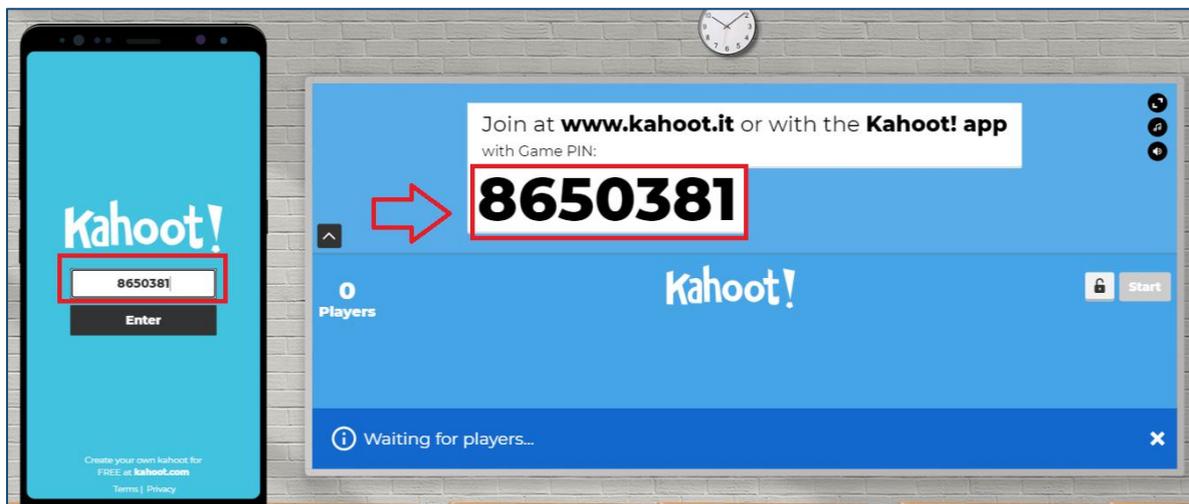
Clique nos três pontos acima e visualize como ficou seu teste antes de enviar e como os discentes irão visualizar.

A seguinte tela será apresentada:



Agora o usuário vai disponibilizar o teste:

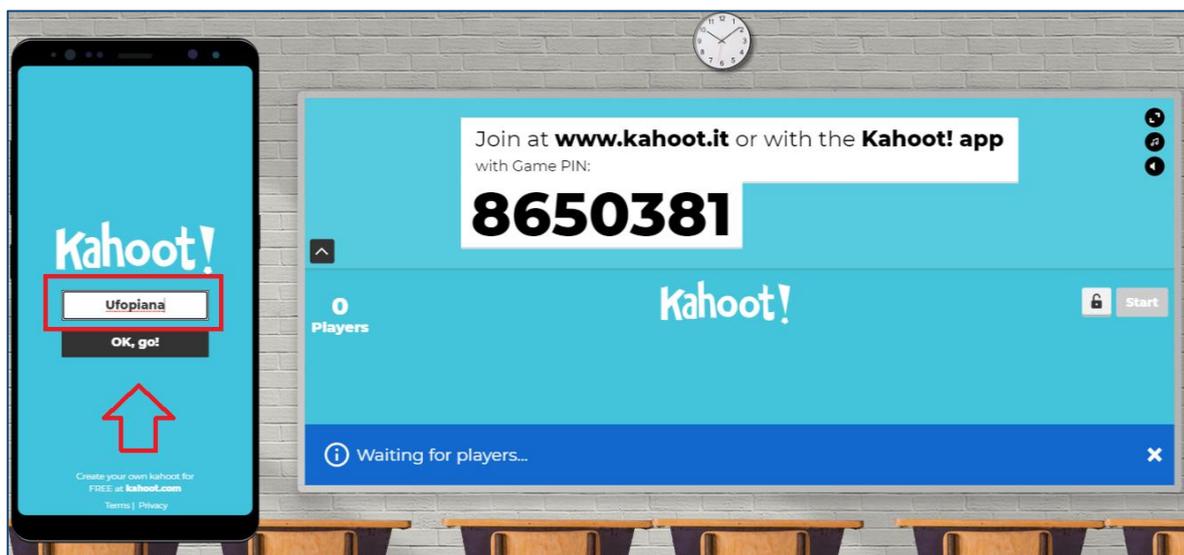
Selecione o modo de jogo “CLÁSSICO” (Individual) ou “TEAM MODE” (Em grupo). Vamos marcar modo “CLÁSSICO”. Após selecionar o modo, a tela apresentada será a seguinte:



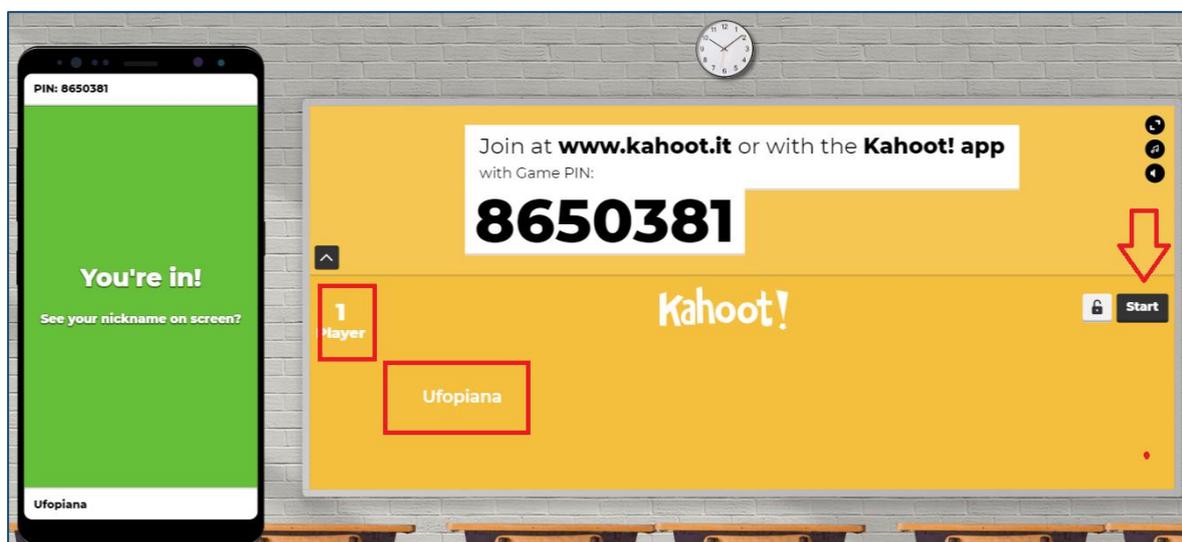
A imagem do celular na lateral é como os discentes visualizaram, os discentes devem acessar www.kahoot.it ou usar o Kahoot! app. Para que os discentes tenham acesso ao teste deve ser disponibilizado o “PIN” numérico acima. Vamos continuar nosso exemplo, digite o “PIN” na imagem do celular e clique “ENTER”.

Agora o usuário deverá colocar um “NICKNAME”, esse passo é importante para que ao término do teste, o docente possa identificar quem respondeu.

Depois clique em **OK, go!**.

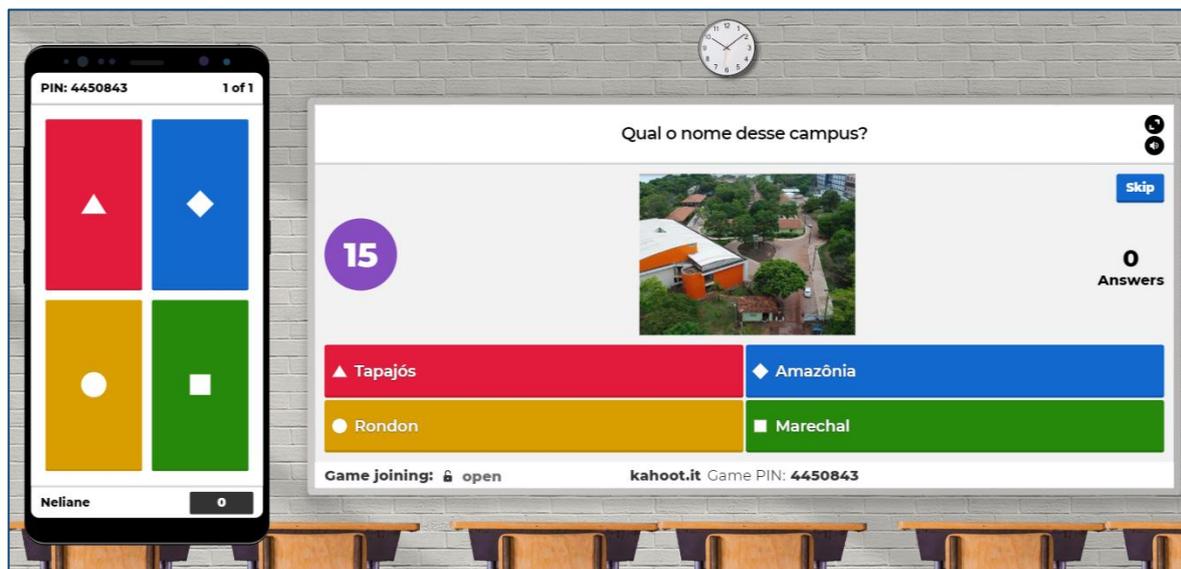


A seguinte tela será apresentada:



Nesta tela, aparecerá a quantidade de jogadores, seus respectivos “NICKNAMES”, depois clique em “START”.

A seguinte tela será apresentada.



A tela que aparecerá para os discentes é a tela da imagem do celular. Deverão marcar a imagem que corresponde à resposta certa. A seguir, o usuário visualizará a seguinte tela.



Agora, crie seus testes e adicione quantas perguntas considerar suficiente.

Bom Trabalho!

3 THINGLINK

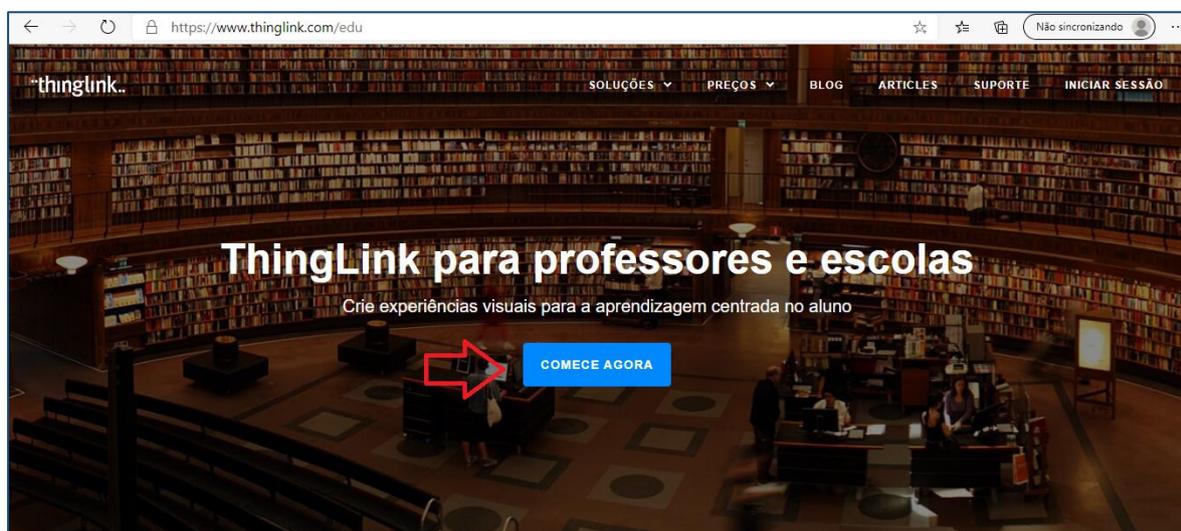
O **Thinglink** é um recurso que tem como objetivo permitir que o usuário faça marcações em suas fotos e vídeos, deixando-os mais interativos.

Para utilizar o Thinglink, é necessário ter internet, uma vez que todo o trabalho é realizado online.

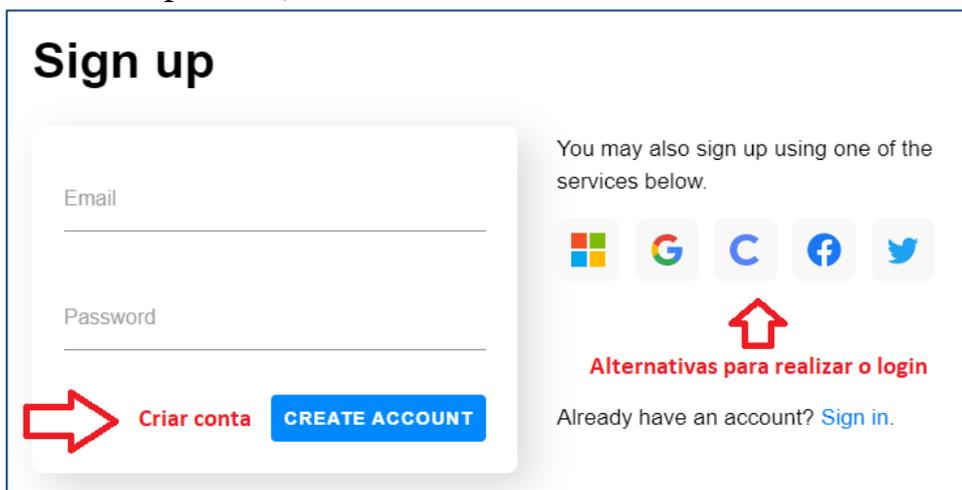
A plataforma tem duas versões: a gratuita e a paga.

Todas as imagens para esse tutorial foram extraídas de <https://www.thinglink.com/>.

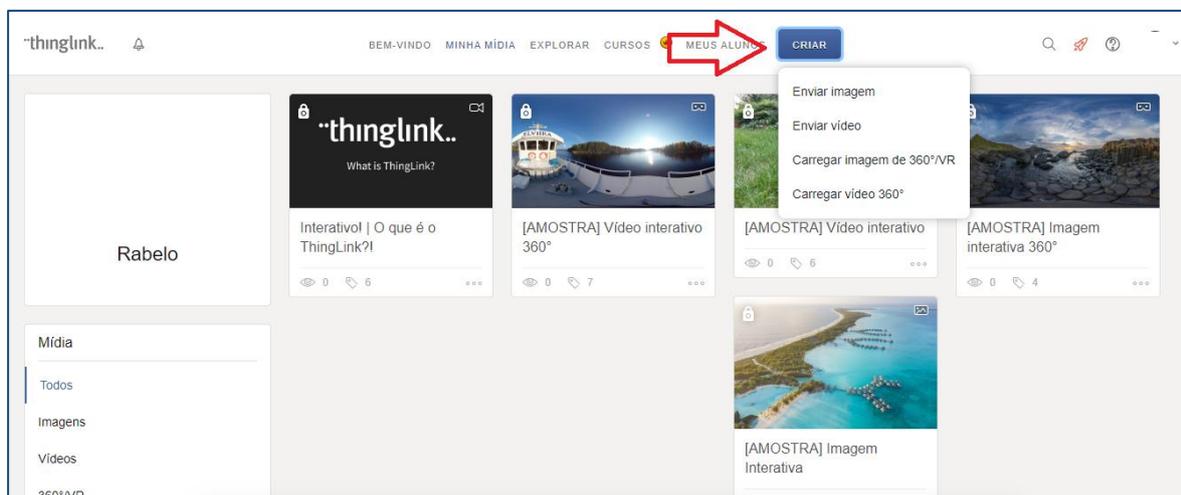
O usuário deve logar no link: <https://www.thinglink.com/edu>, e depois clicar em **COMECE AGORA**.



A página seguinte será para realização do login. Escolha uma das alternativas de login indicadas pelo site, ou vá em criar uma conta.

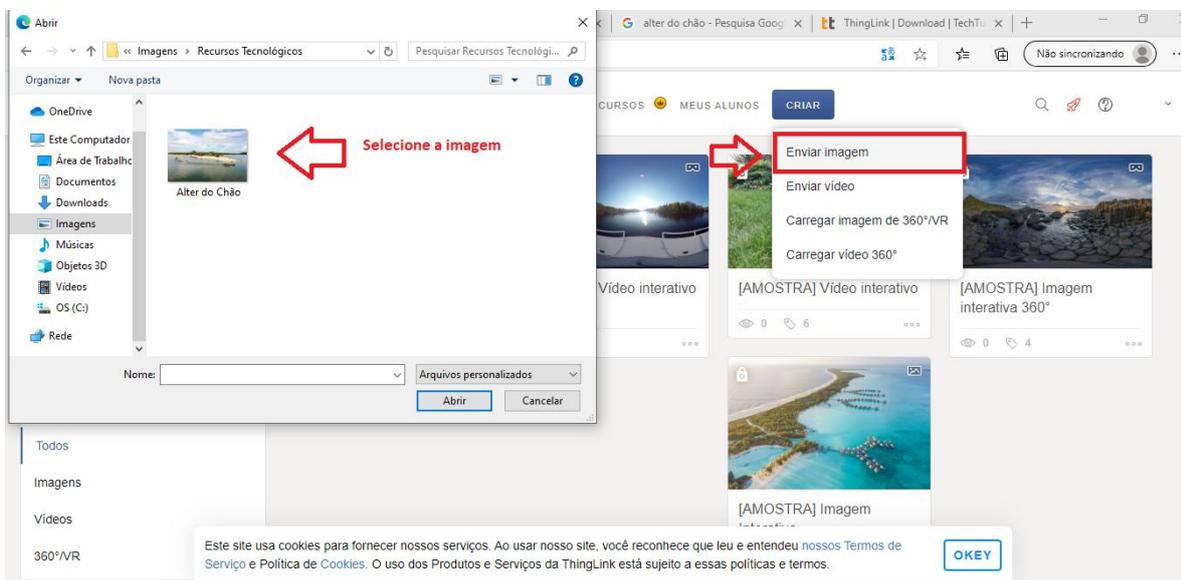


Para começar a usar o ThingLink, clique em **CRIAR** e selecione a opção que você quer criar sua primeira experiência, dentre elas o usuário pode enviar imagem, vídeo, carregar uma imagem de 360°, ou um vídeo de 360°.



Como exemplo, utilizaremos como criar conteúdo em imagens.

Clique em **“ENVIAR IMAGEM”**, ao clicar no ícone aparecerá a seguinte tela:



Agora, vamos criar o passo a passo que será base para a criação dos demais conteúdos.

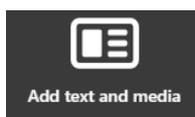
Passo 01

Selecione a imagem que irá nortear sua atividade. A seguinte tela será apresentada:



Prezados usuários, vamos começar a explorar nossa imagem. Clique no ícone adicionar etiquetas .

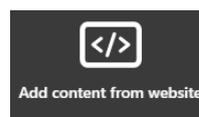
O usuário pode adicionar à imagem os seguintes recursos: Adicionar texto e imagem; adicionar etiqueta de texto; adicionar conteúdos de sites, além de possibilitar a criação de tour.



Add text and media



Add text label

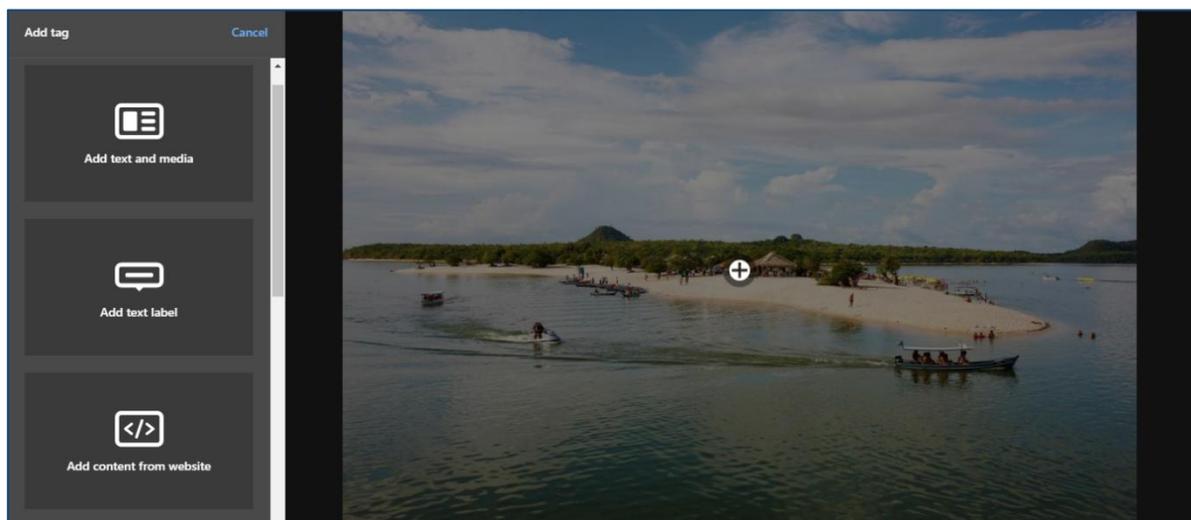


Add content from website

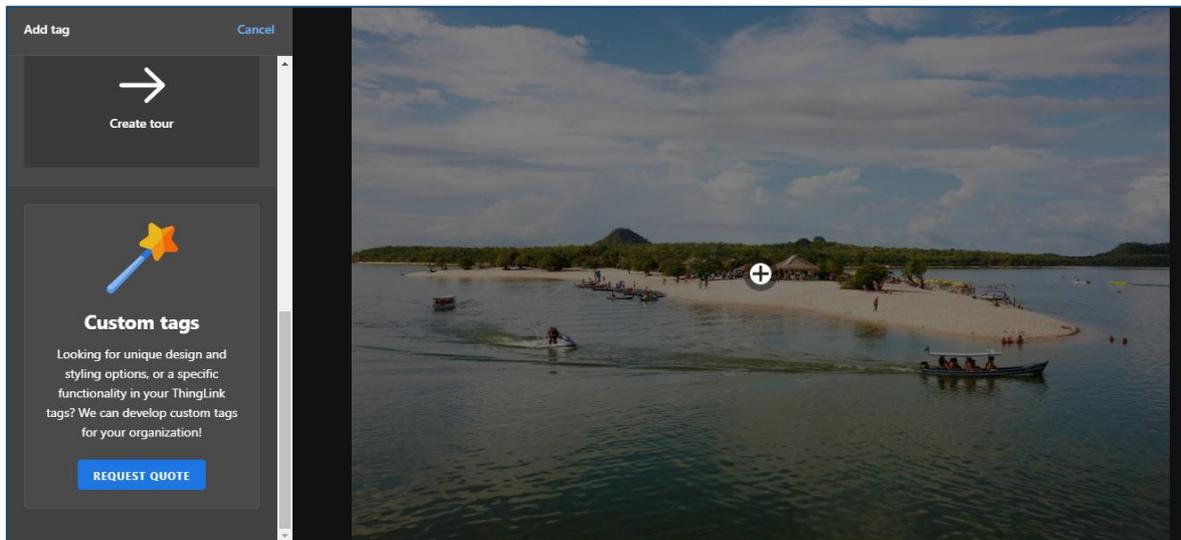


Create tour

Após clicar em , a seguinte tela aparecerá:



Após descer a barra de rolagem, temos:



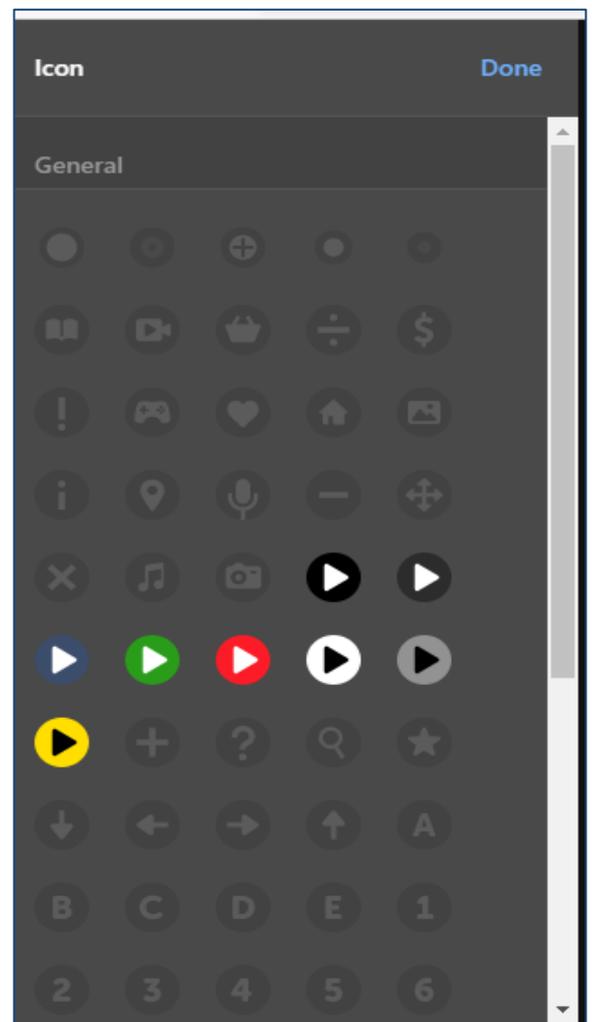
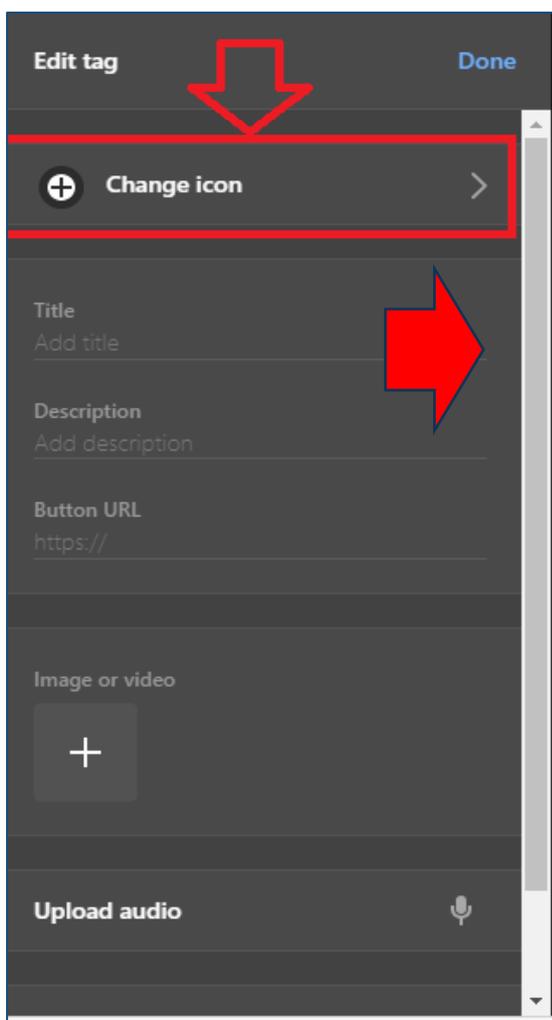
Passo 02



Clique em adicionar texto e imagem , o usuário poderá escolher um ícone de sua preferência, incluir título, descrição da imagem, “URL”, imagem e fazer upload de áudio. Agora, vamos simular uma atividade:

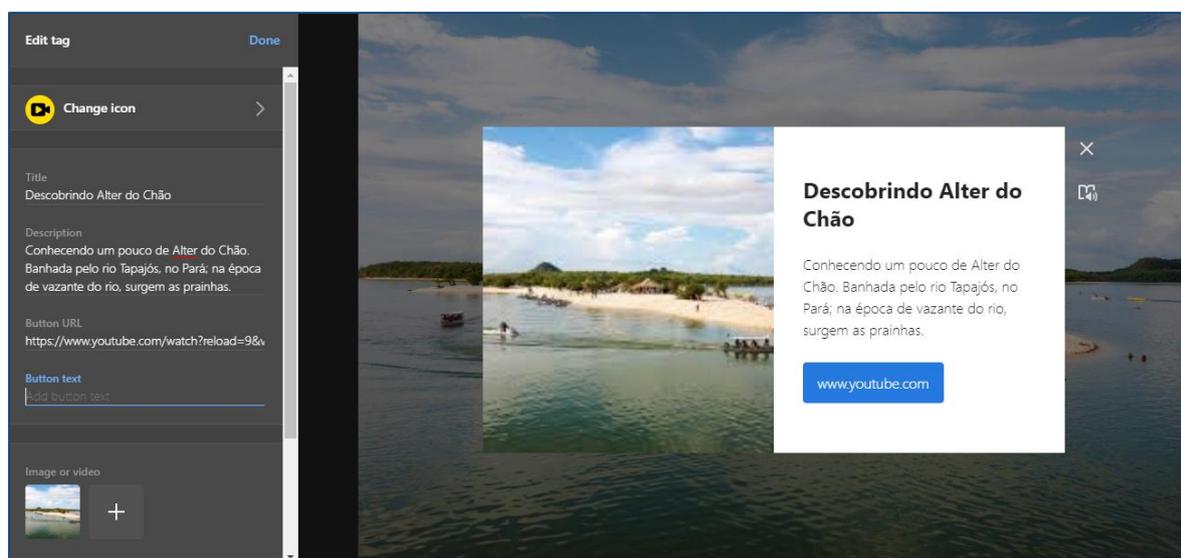


O usuário deve escolher o ícone de sua preferência. Ao clicar em  aparecerão vários tipos de ícones que o usuário pode escolher. Neste caso, vamos utilizar o símbolo de Play. Vamos incluir um título para a imagem e na descrição podemos colocar o que pretende a atividade. Vamos colocar uma “URL” para dá subsídio para resolução da questão solicitada. Pode-se adicionar uma imagem e até mesmo um áudio autoexplicativo do objetivo da atividade proposta.

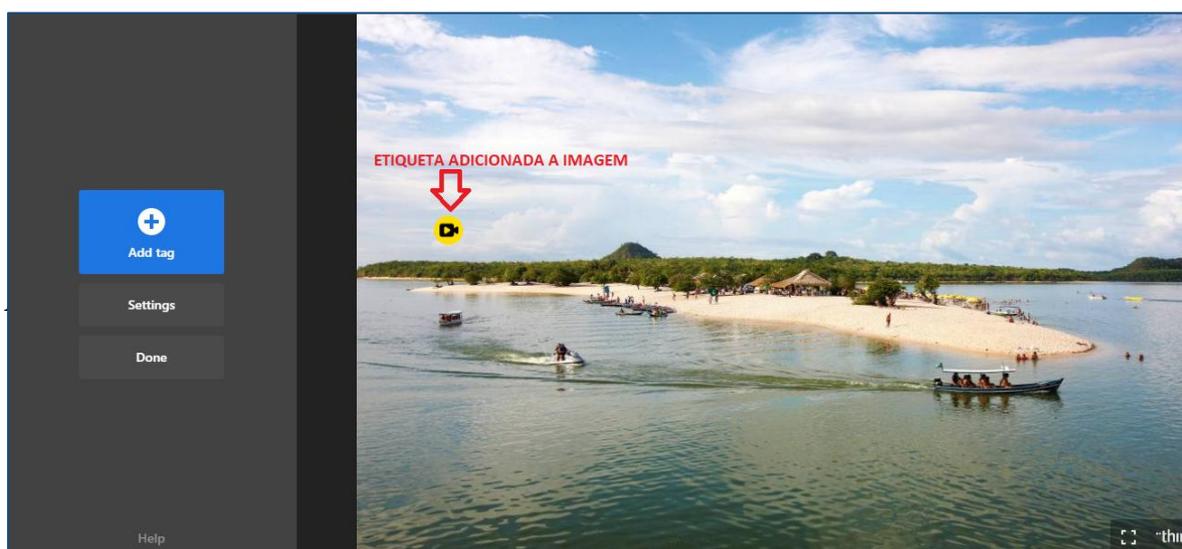


Após o preenchimento de todos os campos, teremos nossa primeira etiqueta adicionada na imagem, ao finalizar aparecerá a imagem abaixo.

Clique em **Done** para salvar sua etiqueta.



Após salvar, a seguinte aparecerá com sua etiqueta salva. Você pode adicionar as etiquetas sempre relacionando a uma questão que deva ser respondida pelo discentes.



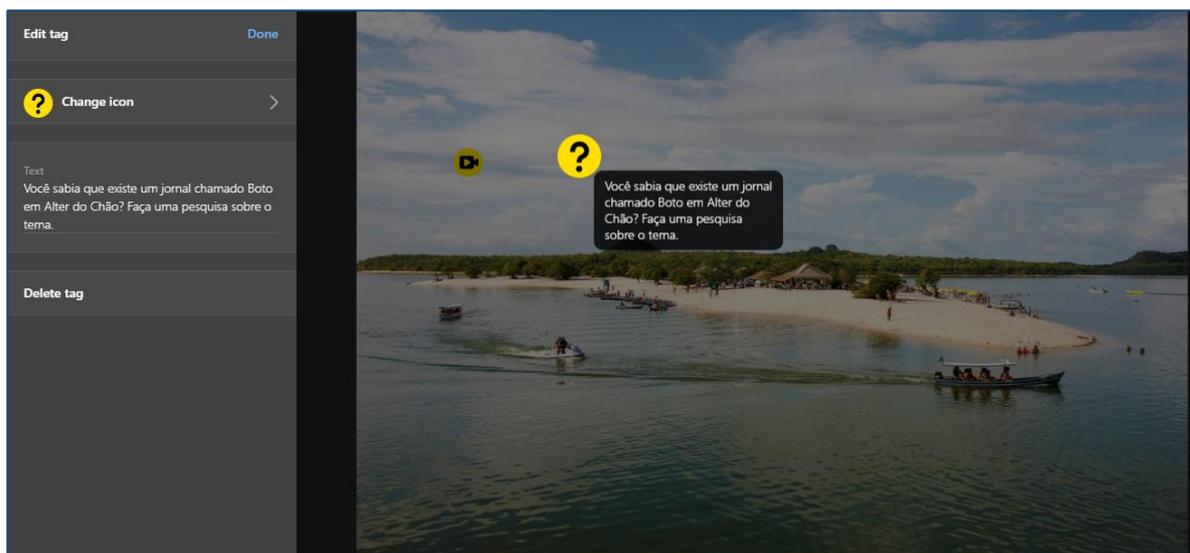
Vamos adicionar mais uma etiqueta, o que acham?

Passo 03

Agora, vamos clicar no ícone adicionar etiqueta de texto



Escolha, novamente, uma etiqueta e adicione um breve texto, conforme o exemplo abaixo. Depois clique em salvar **Done**. Agora, teremos duas etiquetas adicionadas a sua imagem.



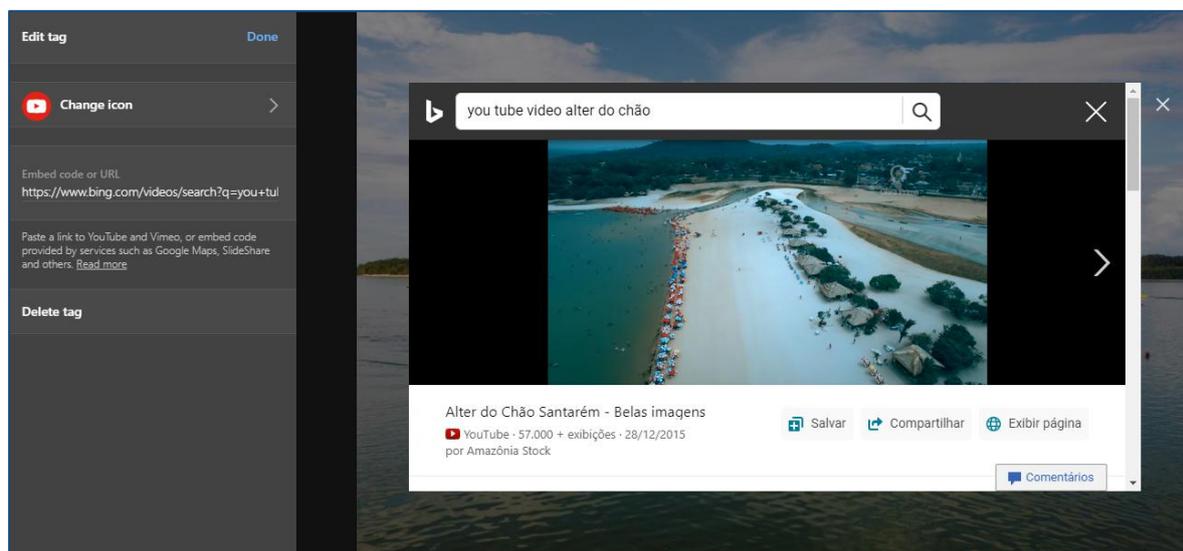
Passo 04



Agora, vamos clicar no ícone **Add content from website** adicionar conteúdo de websites.

Preencha os campos solicitados. Copie a URL do documentário, filme, entrevista, dentre outros, que servirá de embasamento para a produção da atividade.

Sempre clique em salvar **Done** após o término.

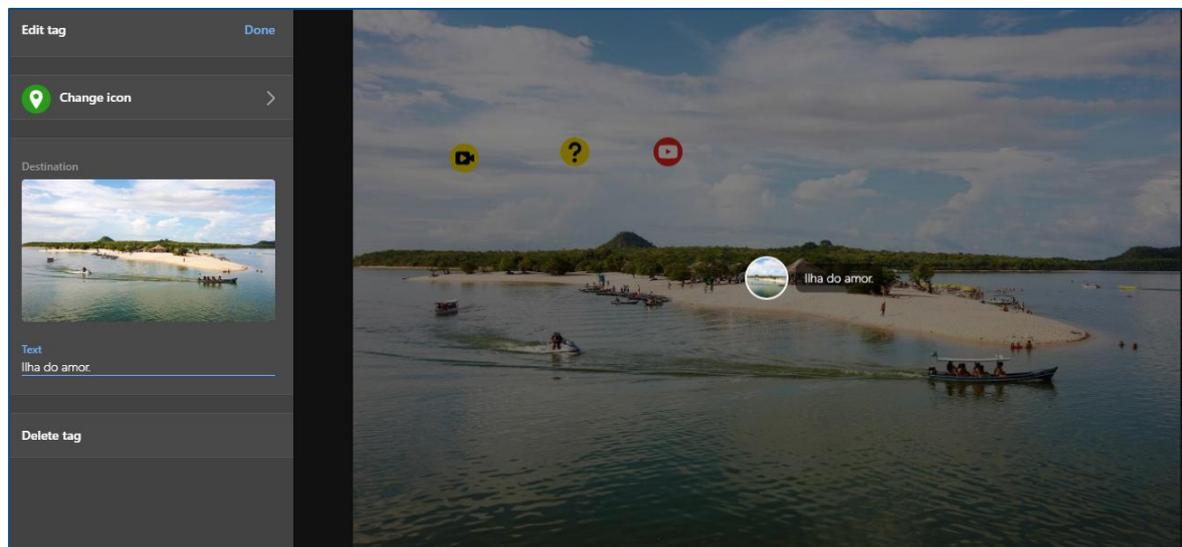


Agora, já temos 3 etiquetas adicionadas em nossa imagem.

Vamos adicionar nossa 4ª etiqueta, vamos clicar no ícone criar tour



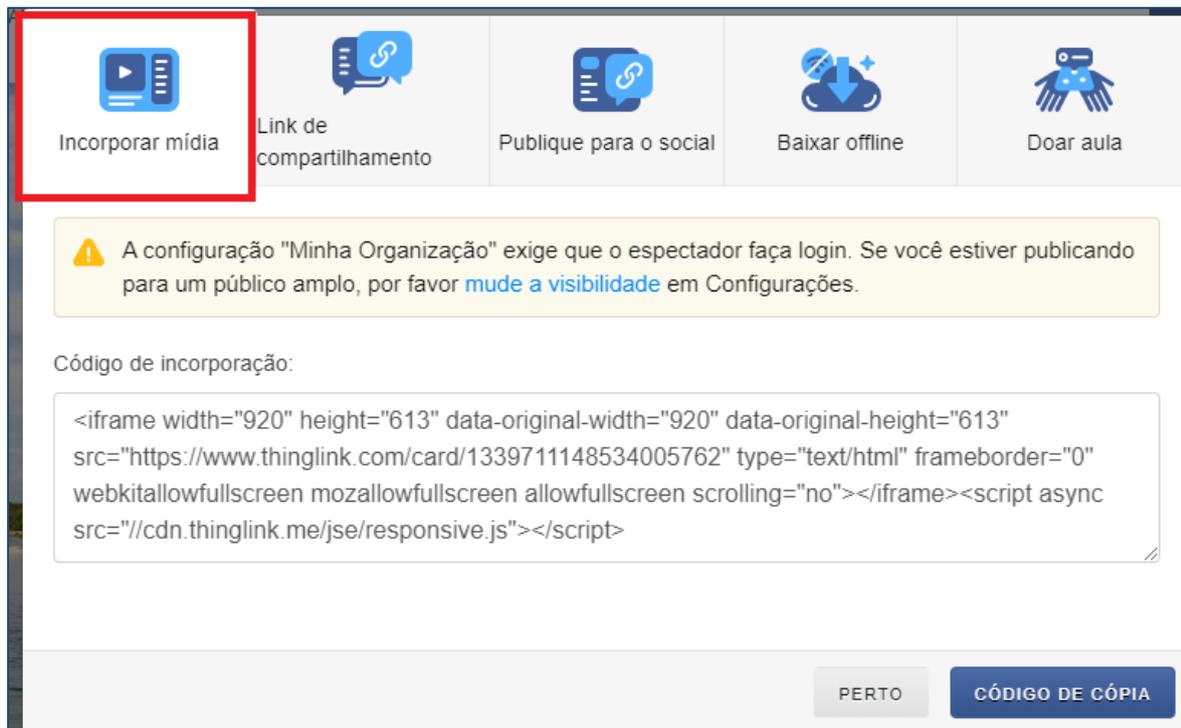
Escolha a etiqueta que deseja usar, adicione uma foto para ser explorada, um breve texto e clique em salvar **Done**.



Após finalizar, clique em compartilhar.



A seguinte tela aparecerá:



O usuário poderá incorporar o conteúdo criado no ThingLink em 4 configurações de visibilidade diferentes, basta clicar em “mude visibilidade” e selecionar qual categoria seu conteúdo será adicionado.

- **Minha Organização** - disponível apenas para membros inscritos de sua organização no ThingLink.
- **Público** - disponível para todos e pode ser encontrado através de mecanismos de busca na web.
- **Não listado** - disponível para todos que têm um link.
- **Privado** - disponível apenas para você e membros de uma pasta privada.

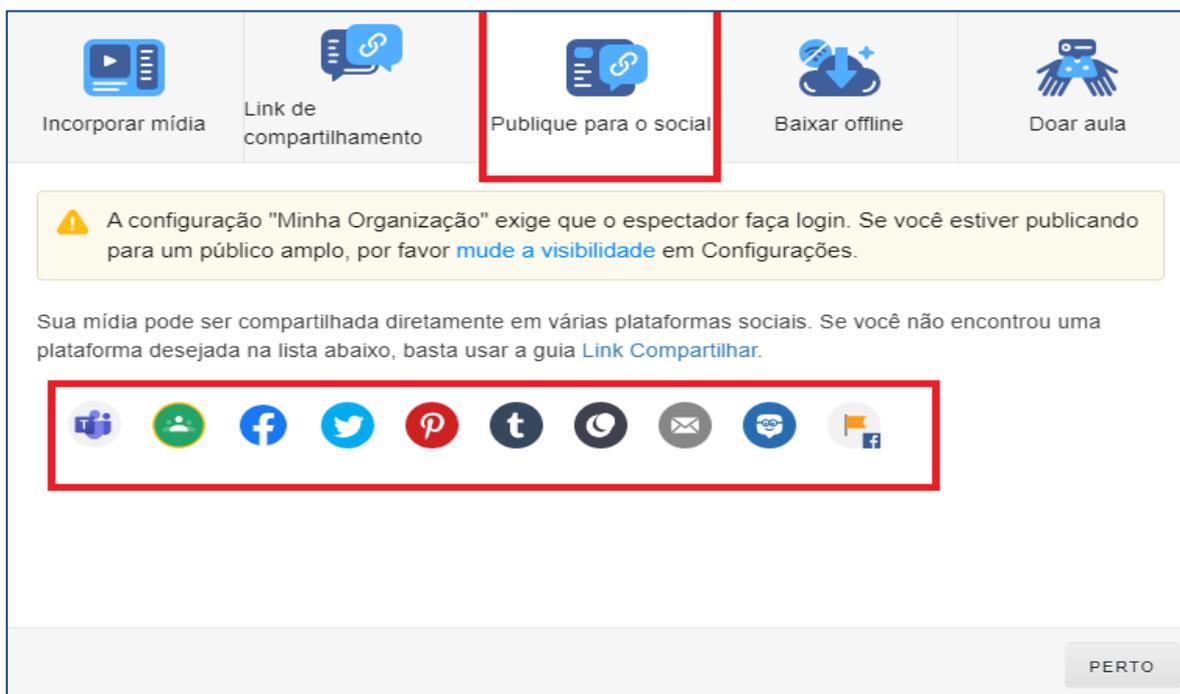
Para compartilhar qualquer mídia, certifique-se de que sua configuração de visibilidade está definida como 'Pública' ou 'Não listada'. Se você estiver compartilhando uma turnê ThingLink, certifique-se de que todas as cenas dentro dela estejam definidas para essas configurações.

Para compartilhar a imagem com os discentes, o usuário pode copiar o link, podendo ser enviado por e-mail, WhatsApp ou outros meios.



The screenshot shows a menu with five options: 'Incorporar mídia', 'Link de compartilhamento', 'Publique para o social', 'Baixar offline', and 'Doar aula'. The 'Link de compartilhamento' option is highlighted with a red box. Below the menu is a yellow warning box with a triangle icon and the text: 'A configuração "Minha Organização" exige que o espectador faça login. Se você estiver publicando para um público amplo, por favor [mude a visibilidade](#) em Configurações.' Below the warning is the text 'Link compartilhável:' followed by a text input field containing the URL 'https://www.thinglink.com/scene/1339711148534005762', which is also highlighted with a red box. Below the input field is a checkbox labeled 'Ocultar interface ThingLink' with the subtext 'Se verificado, a mídia terá toda uma visualização de um navegador.' At the bottom right, there are two buttons: 'PERTO' and 'COPIAR LINK', with the latter highlighted by a red box.

O conteúdo produzido também pode ser compartilhado direto nas redes sociais.



The screenshot shows a menu with five options: 'Incorporar mídia', 'Link de compartilhamento', 'Publique para o social', 'Baixar offline', and 'Doar aula'. The 'Publique para o social' option is highlighted with a red box. Below the menu is a yellow warning box with a triangle icon and the text: 'A configuração "Minha Organização" exige que o espectador faça login. Se você estiver publicando para um público amplo, por favor [mude a visibilidade](#) em Configurações.' Below the warning is the text 'Sua mídia pode ser compartilhada diretamente em várias plataformas sociais. Se você não encontrou uma plataforma desejada na lista abaixo, basta usar a guia [Link Compartilhar](#).' Below this text is a row of social media sharing icons, including Microsoft Teams, a person icon, Facebook, Twitter, Pinterest, Tumblr, a speech bubble icon, an envelope icon, a WhatsApp icon, and a Facebook share icon, all highlighted with a red box. At the bottom right, there is a 'PERTO' button.

A opção de baixar o conteúdo só está disponível para quem realizar o “UPGRADE”³

Incorporar mídia Link de compartilhamento Publique para o social **Baixar offline** Doar aula

ThingLink Offline

ThingLinks podem ser armazenados e visualizados sem conexão com a Internet! O aplicativo ThingLink Offline está disponível para macOS e Windows.

CONTA DE UPGRADE

PERTO

O conteúdo também poder ser disponibilizado para outros educadores.

Incorporar mídia Link de compartilhamento Publique para o social Baixar offline **Doar aula**

Faça um impacto e nos ajude a criar um recurso gratuito para professores de todo o mundo!

Doar suas criações do ThingLink as tornará pesquisáveis por outros educadores e alunos no ThingLink. [Leia mais.](#)

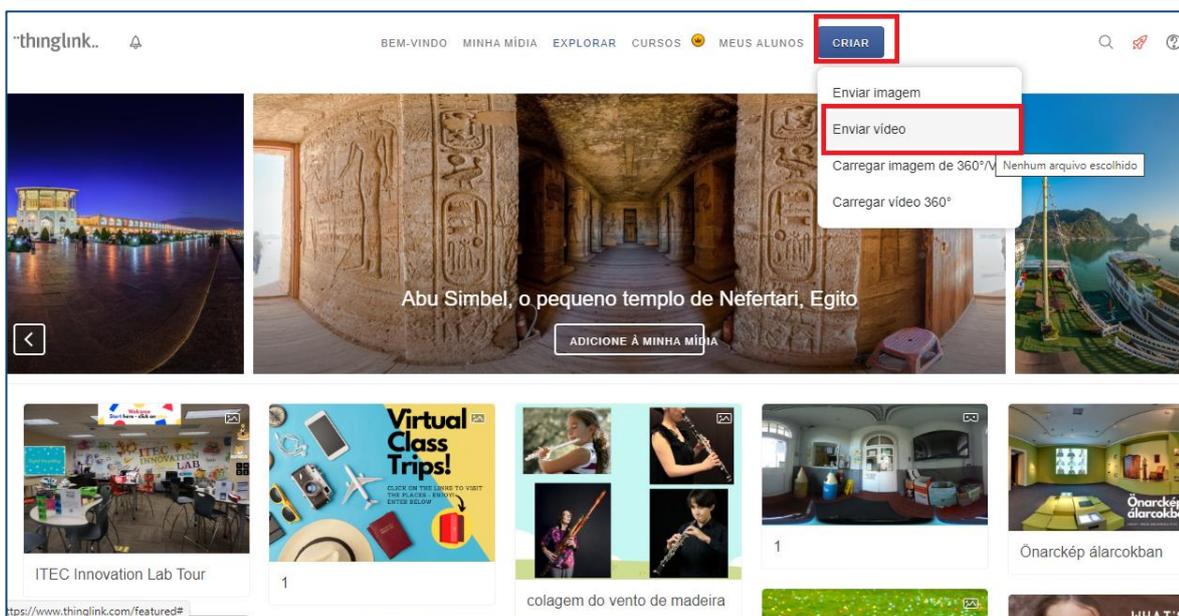
Todas as submissões serão revisadas e aprovadas para publicação pela equipe de Educação ThingLink. Para enviar e mostrar seu trabalho na categoria certa, preencha os seguintes detalhes:

País: **Nível:**

Assunto: **Adicionar tag:**

PERTO **DOAR**

Agora o usuário vai criar um conteúdo tendo como base um vídeo:

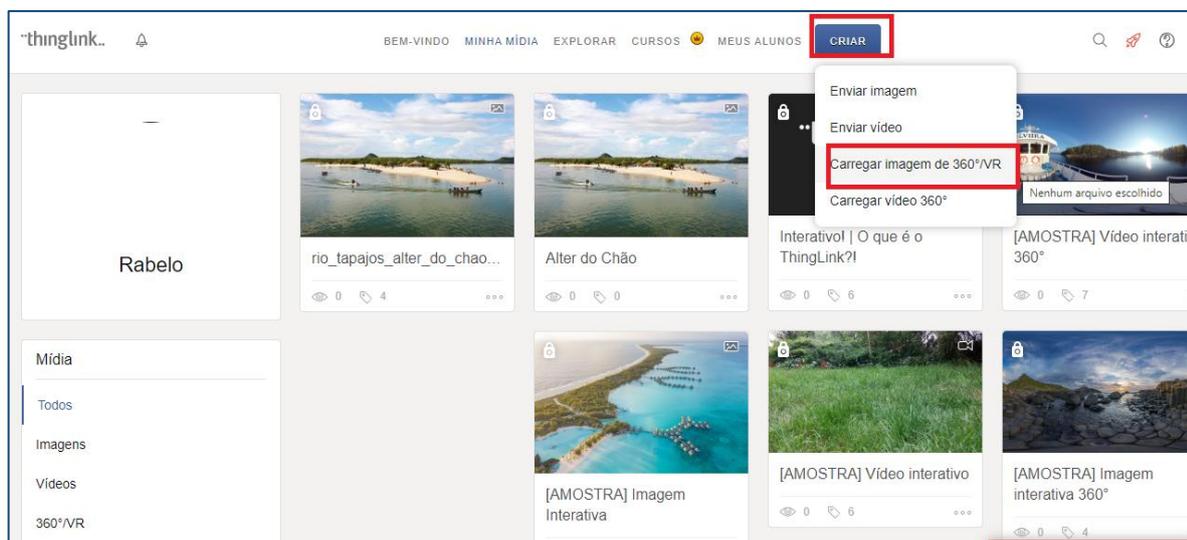


Após seleccionar o vídeo, a seguinte tela será apresentada:

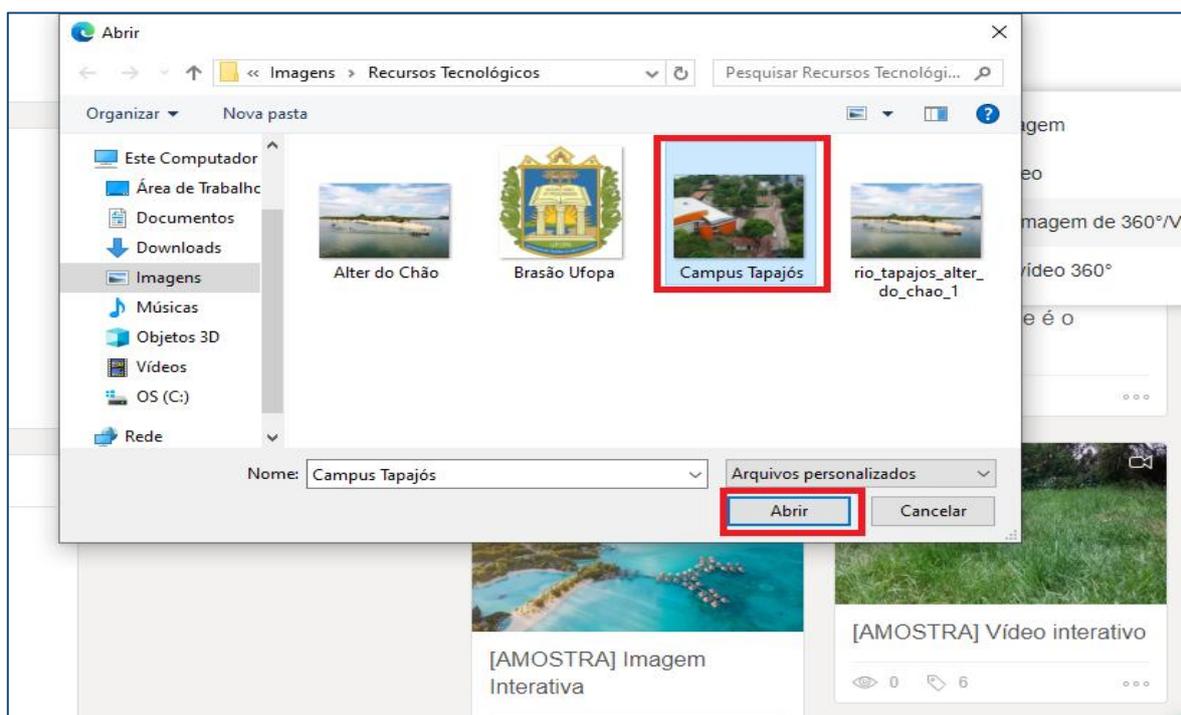


Siga os passos de 01 a 03, para criação do conteúdo no vídeo. Use sua criatividade e explore as possibilidades incluindo os conteúdos a serem trabalhados.

O usuário pode adicionar conteúdo em imagem de 360°, conforme a imagem abaixo:



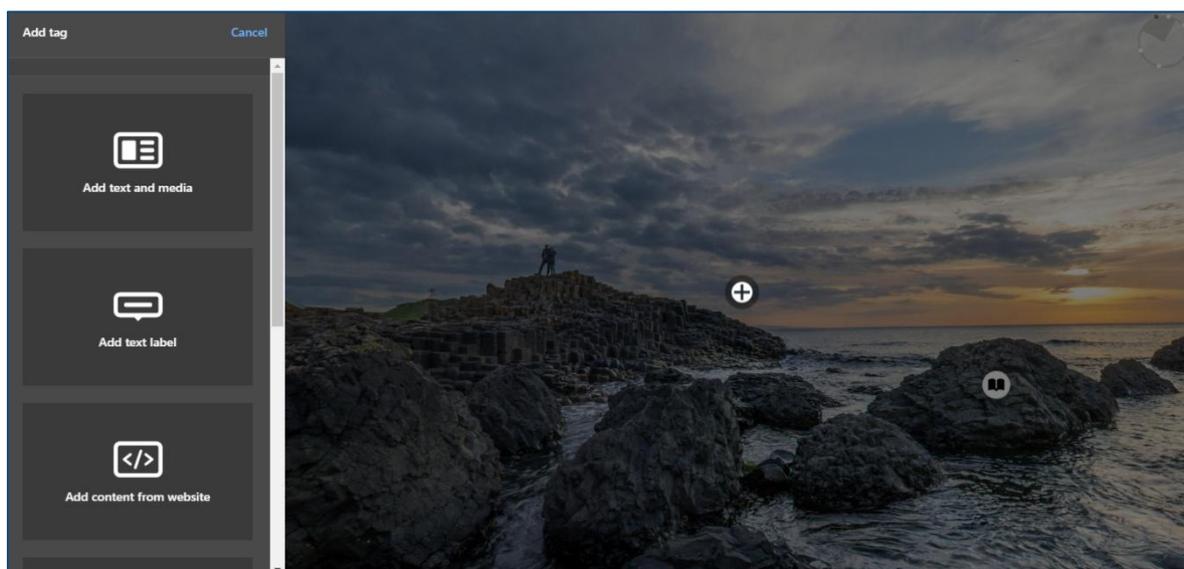
A seguinte tela será apresentada, selecione a imagem a ser utilizada.



Atenção!

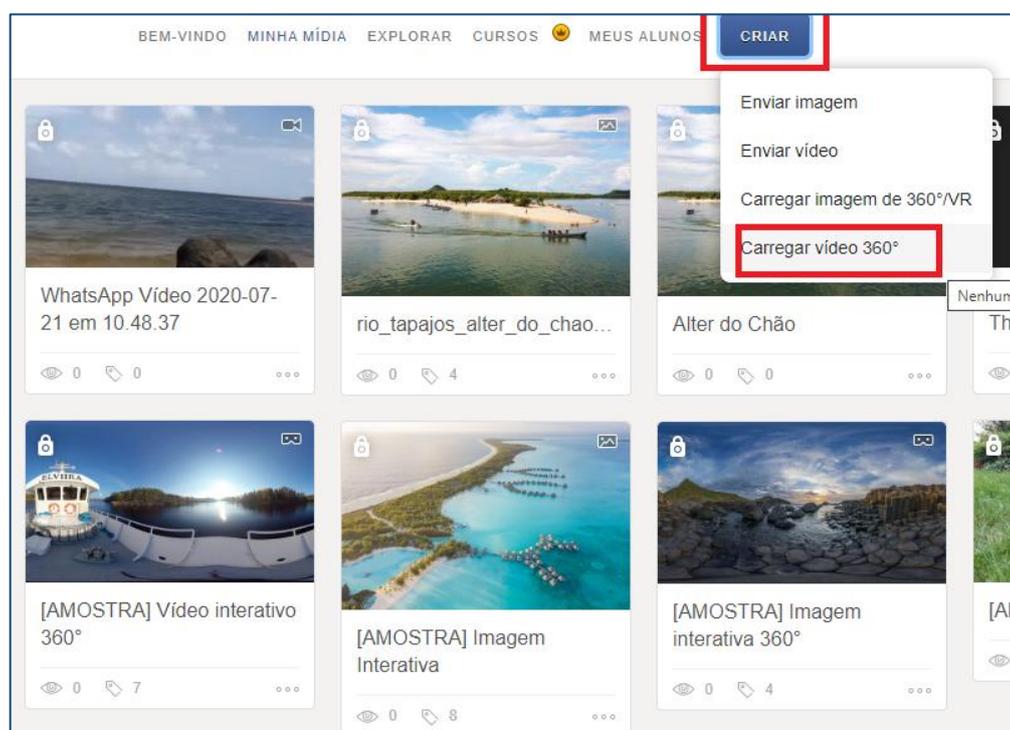
A imagem deve ter proporção 2:1 e resolução máxima 8192x4096

Após a seleção, será apresentada a interface de criação:



Siga os passos de 01 a 03, para criação do conteúdo no vídeo. Use sua criatividade e explore as possibilidades incluindo os conteúdos a serem trabalhados.

O usuário pode adicionar conteúdo em vídeo de 360°, conforme a imagem abaixo:



Após selecionar o vídeo, a seguinte tela será apresentada, pause o vídeo na parte em que o usuário quiser adicionar um conteúdo, depois clique em ADD TAG:



Siga os passos de 01 a 03, para criação do conteúdo no vídeo. Use sua criatividade e explore as possibilidades incluindo os conteúdos a serem trabalhados.

Bom Trabalho!

4 VOCAROO

Acesse www.vocaroo.com . O Vocaroo é um serviço online gratuito tendo como principal serviço a gravação de voz.



Após acessar o site, basta clicar no botão  , abrirá a seguinte tela, clique em permitir o uso do microfone.



Atenção!

Seu microfone deve estar ativado.

Após habilitado o microfone, aperte no Play  e comece a gravar.



Ao término da sua gravação, aparecerá:



Cliquem em Salvar e Compartilhar, a seguinte tela será apresentada.



O usuário tem várias opções de como disponibilizar o áudio.

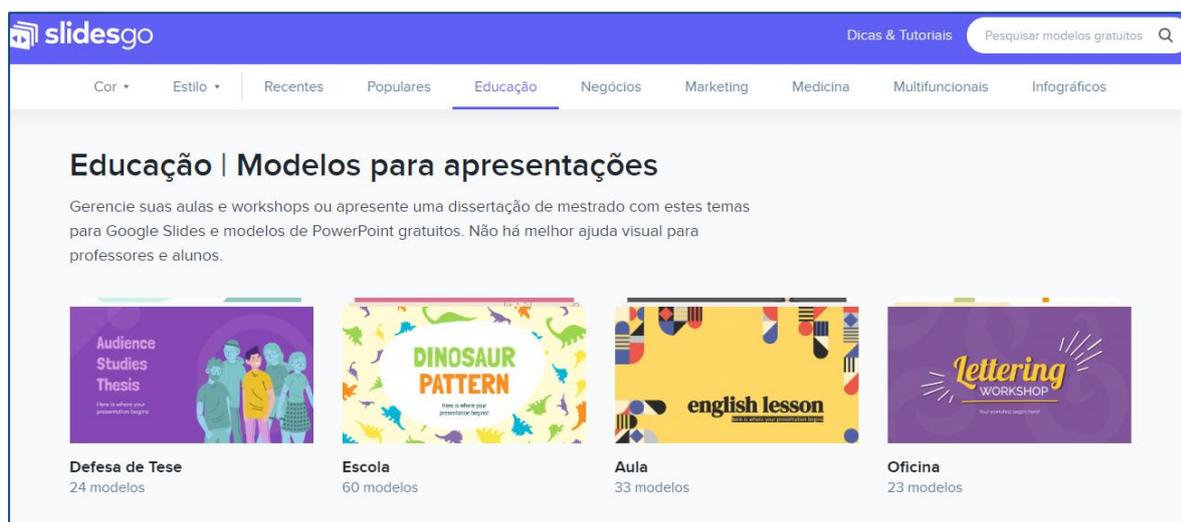
Bom Trabalho!

5 SLIDE.GO

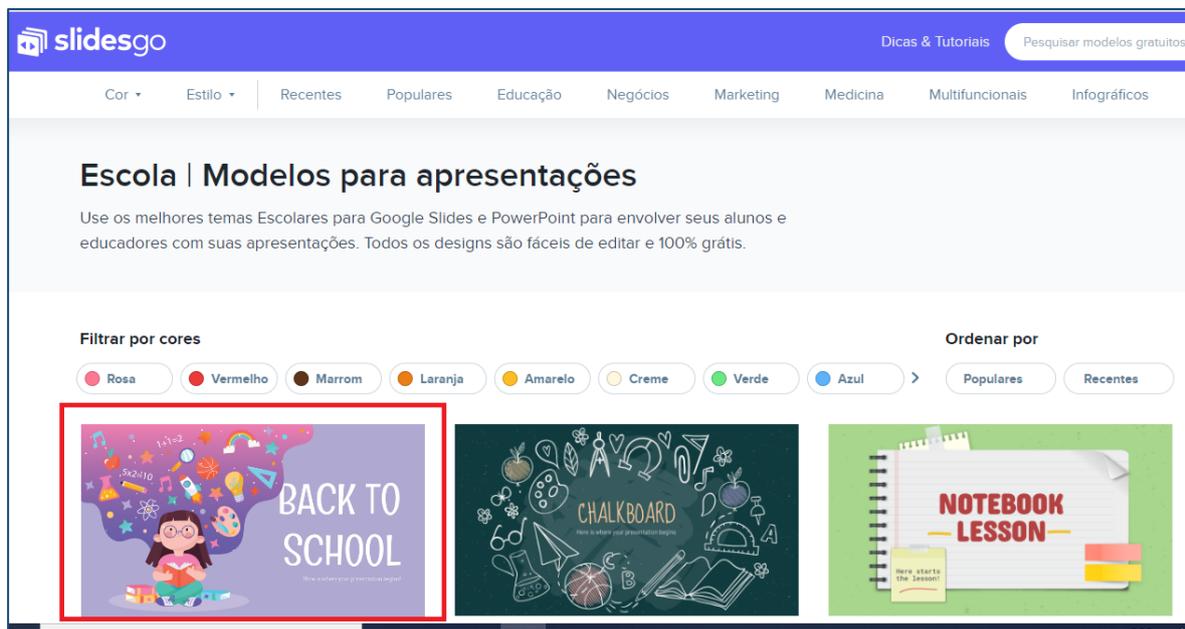
Acesse <https://slidesgo.com/pt/>. O Slide.go é uma ferramenta do Google, que disponibiliza modelos gratuitos que podem ser usados no Google Slides ou baixados para o Power Point.



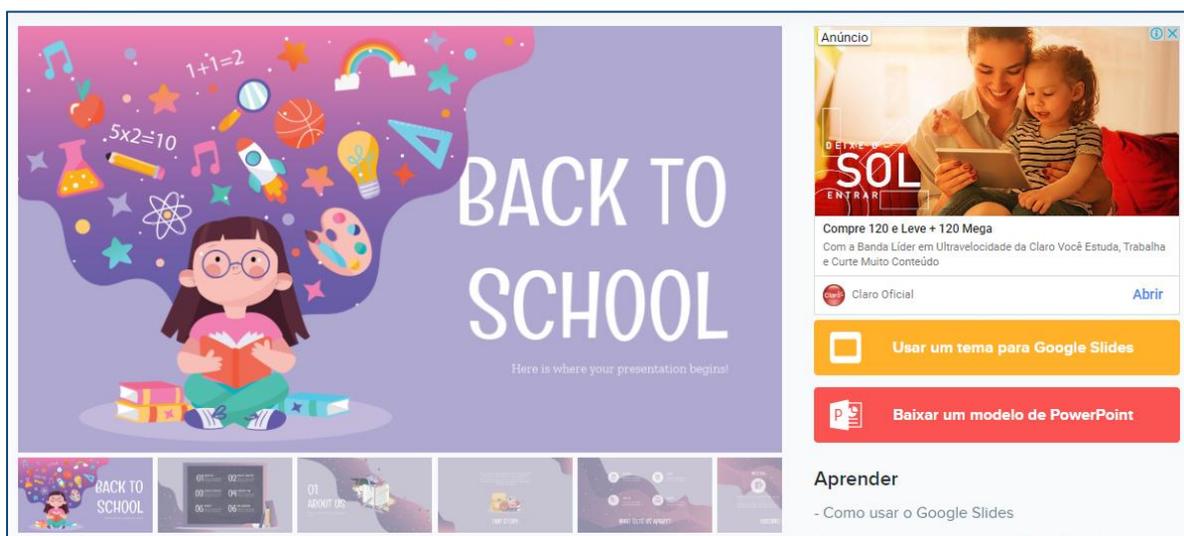
Vamos clicar nos modelos disponíveis em “**EDUCAÇÃO**”:



Vamos escolher um modelo para o exemplo, cliquei em “ESCOLA” e depois seleccione o slide abaixo:



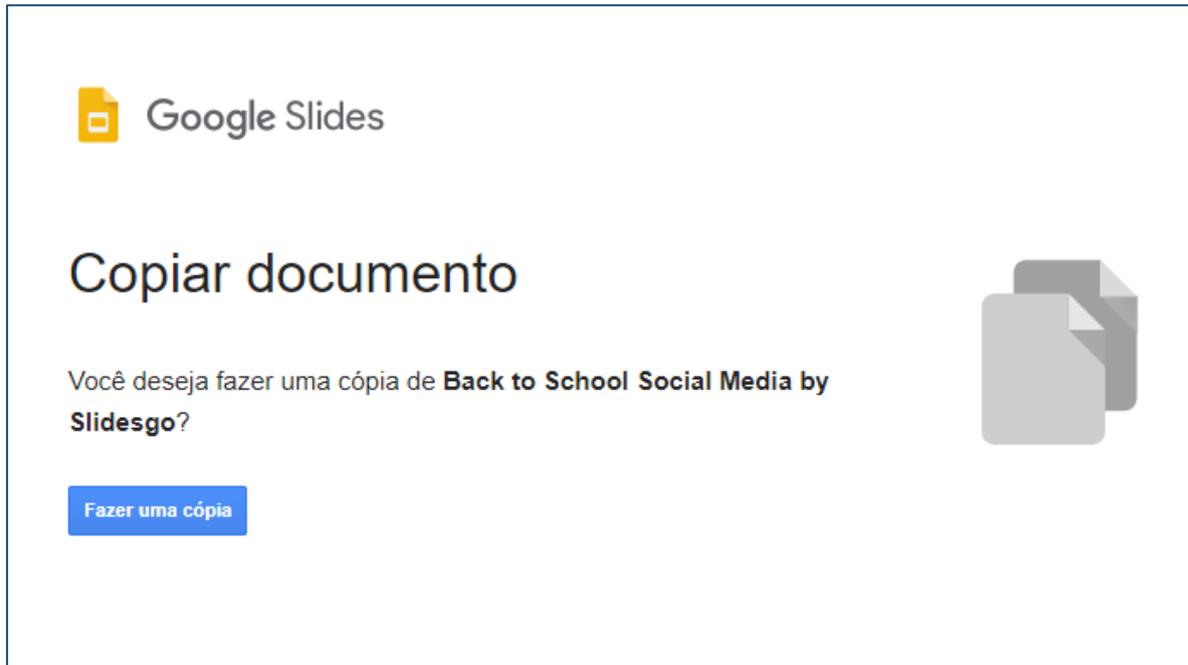
A seguinte tela será apresentada:



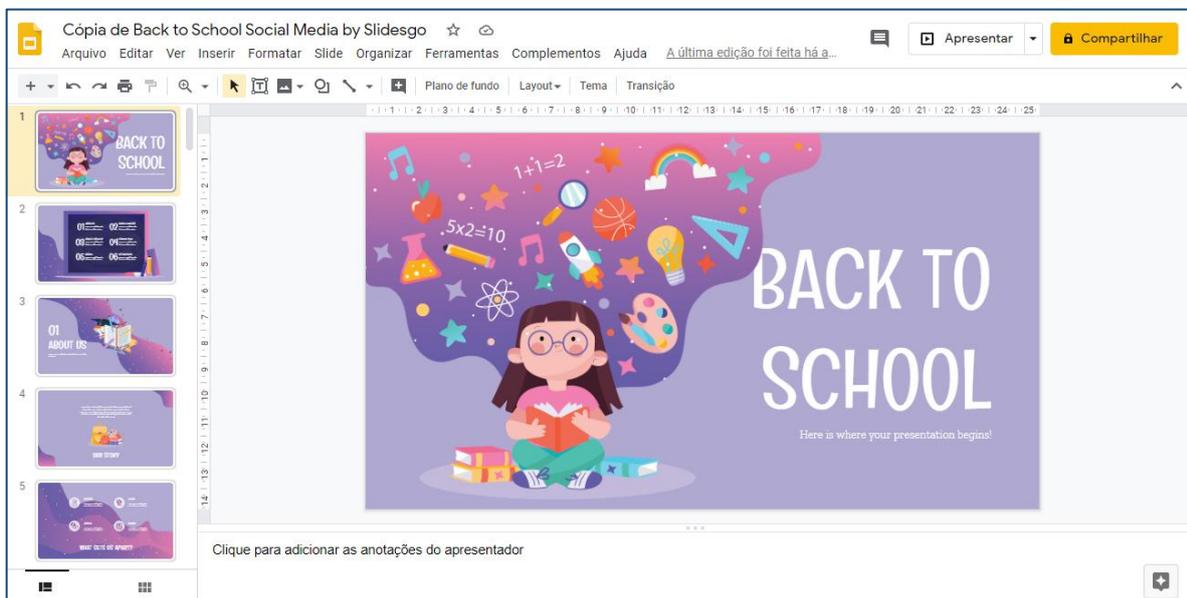


Usar um tema para Google Slides

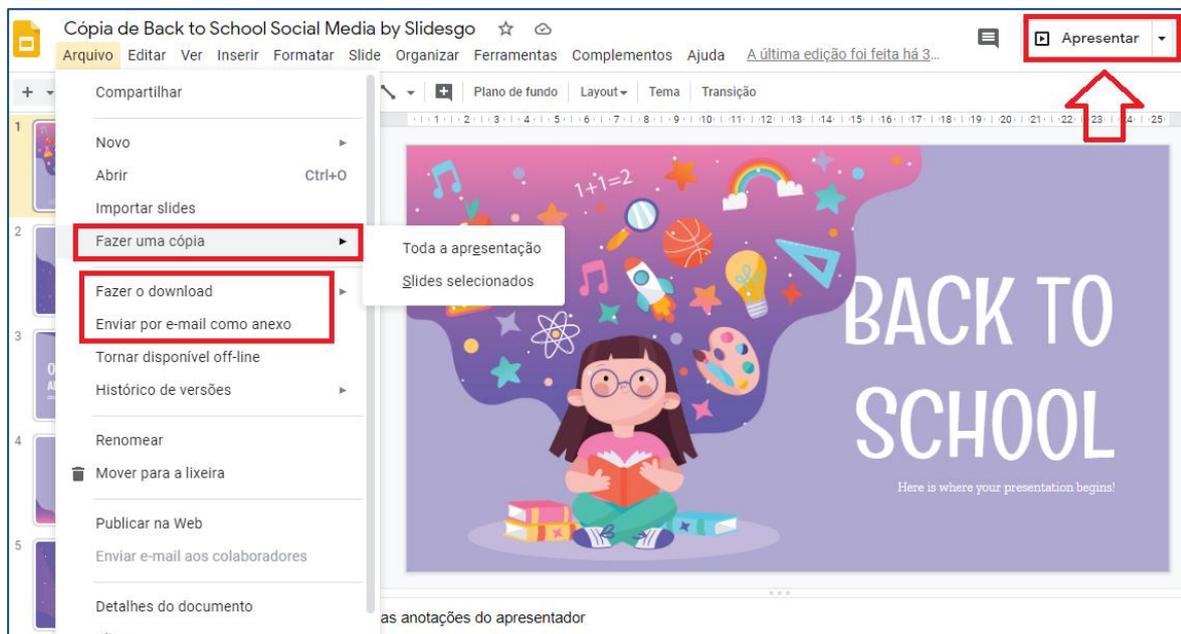
Ao clicar em  Usar um tema para Google Slides, a seguinte tela será apresentada:



Clique em “FAZER UMA CÓPIA”, será aberto a página do Google Slides.

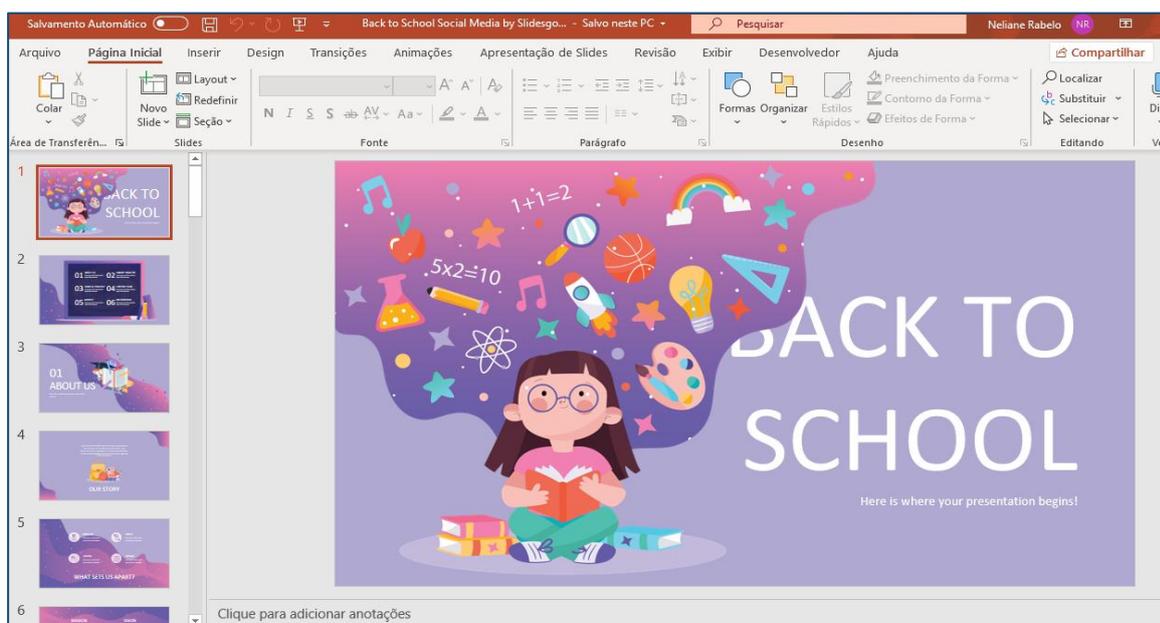


Após o término de sua apresentação, o usuário pode realizar a apresentação direto do Google Slides, fazer uma cópia que ficará salva no Google Drive, realizar o download ou enviar por e-mail, conforme imagem abaixo:



Baixar um modelo de PowerPoint

Ao clicar em **Baixar um modelo de PowerPoint**, o arquivo será baixado no seu computador. Após baixar o arquivo, será aberto direto no “**POWER POINT**”.



Bom Trabalho!



UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARÁ
UFOPA