



ESCAPE ROOM EDUCATIVO

DESENVOLVIMENTO DAS COMPETÊNCIAS DIGITAIS

Ana Pina, Daniela Guimarães, Mário Guedes (org.)
2022



REPÚBLICA
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO



Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia







ANA PINA
ORGANIZAÇÃO
(COORD)
DESIGN

MÁRIO GUEDES
ORGANIZAÇÃO
REVISÃO



DANIELA GUIMARÃES
ORGANIZAÇÃO
REVISÃO

ESCAPE ROOM EDUCATIVO
DESENVOLVIMENTO DAS COMPETÊNCIAS DIGITAIS

Ficha Técnica

Título

*Escape Room Educativo:
Desenvolvimento das Competências Digitais*

Organizadores

Ana Pina
Daniela Guimarães
Mário Guedes

Editor

Organização Nacional de Apoio e Twinning / Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas / Direção-Geral da Educação

©2022

Design da Capa

Ana Pina

Conceção Gráfica

Ana Pina, Daniela Guimarães, Mário Guedes

ISBN

978-972-742-511-2





ÍNDICE

Prefácio	7
Teresa Lacerda	
Capítulo 1. Escape Room: contextualização e potencial educativo	9
Ana Pina, Daniela Guimarães e Mário Guedes	
Capítulo 2. Escape Room: dicas e ferramentas para alojar	13
1. Como criar um Escape Room Educativo Digital	14
Ana Pina, Daniela Guimarães e Mário Guedes	
2. Construção de Escape Rooms Educativos Digitais com:	
2.1. Google Forms	26
Ana Pina, Daniela Guimarães e Mário Guedes	
2.2. Google Slides	32
Ana Pina, Daniela Guimarães e Mário Guedes	
2.3. Google Sites	38
Miguela Fernandes	
2.4. Genial.ly	45
Elisabete Fiel e Mário Guedes	
2.5. Deck.Toys	63
Ana Pina, Daniela Guimarães e Mário Guedes	



Capítulo 3. Ferramentas digitais que podem ser rentabilizadas num Escape Room Educativo	80
1. FlipGrid	81
Ana Pina, Daniela Guimarães e Mário Guedes	
2. Plickers	113
Ana Pina, Daniela Guimarães e Mário Guedes	
3. Realidade Aumentada para todos: 3DRQ Studio	139
Carla Mansilha	
4. Wakelet	156
Laura Filipe	
5. ClassDojo	168
Luís Gonçalves	



PREFÁCIO

Teresa Lacerda, NSO Portugal

O eTwinning reúne uma comunidade que integra mais de um milhão de professores de 44 países, tanto da Europa como de regiões de proximidade, procurando, desde 2005, estar na vanguarda das mudanças a realizar nas salas de aula, tornando—os espaços de aprendizagem ativa. Com este propósito, o eTwinning tem apoiado os seus docentes ao fomentar o seu desenvolvimento profissional através de diversos tipos de ações de formação, mas também com uma sólida estrutura de apoio que, em cada país, procura auxiliar os seus professores, não só no desenvolvimento de projetos eTwinning, mas capacitando—os também com ferramentas técnico—pedagógicas que lhes permitam responder cabalmente aos desafios que a atualidade coloca às escolas e, como tal, a todo o processo de ensino e de aprendizagem.

Não é exagero dizer que o eTwinning tem sido, em muitas ocasiões, uma incubadora de ideias e estratégias para tornar a aprendizagem mais atrativa e eficiente, de forma que esteja mais adequada às necessidades do aluno / cidadão atual. Assim, a integração da metodologia de trabalho de projeto na sala de aula, o trabalho colaborativo, o trabalho em redes de proximidade e alargadas, a voz aos alunos permitindo—lhes ser, também eles, produtores de conteúdos, são aspetos inscritos no ADN do eTwinning. Por esta razão, a comunidade tem crescido e tem sabido encontrar, não só formas de inovação mas também de resposta aos problemas que em cada ocasião se colocam.

Esquecer que existiu uma pandemia em pleno século XXI é, certamente, algo que todos queremos. Contudo, e procurando que o foco se coloque no lado da solução, é importante realçar o papel que o eTwinning teve no apoio aos professores que, em março de 2020, de forma abrupta, tiveram de passar do ensino presencial para o remoto de emergência.

Muitas foram as ações levadas a cabo, a nível central e nacional, e cujo historial ultrapassa o âmbito desta publicação. Uma dessas ações, em contexto nacional, foi a da dinamização do Grupo eTwinning VIRIAT0 e dos *webinars*, com o mesmo nome, com inúmeras sugestões para os professores colocarem em prática no âmbito do ensino remoto de emergência. O sucesso dos *webinars* VIRIAT0 conduziu à edição do eBook “[O eTwinning e a web 2.0: desenvolvimento das competências Digitais](#)”, em 2021, e à emissão periódica dos referidos *webinars* que, no ano letivo de 2021/22, elegeram os *Escape Rooms* como estratégia desafiante para ensinar e aprender.

A presente edição compila diversas sugestões técnico–pedagógicas sobre o assunto, podendo ser usada por professores e alunos. Os docentes encontram sugestões e enquadramento para as atividades de sala de aula privilegiando, naturalmente, a integração curricular. O grafismo e a linguagem simples utilizados neste eBook permitem que os alunos também o possam usar para construir os seus próprios *Escape Rooms* sobre temáticas que exploram na sala de aula e que podem ser apresentadas como síntese da aprendizagem. Temos, assim, um guia muito útil que ajudará a dar vez e voz aos alunos onde terão de desenvolver diversas áreas de competências – saber científico, raciocínio e resolução de problemas, pensamento crítico e criativo, linguagem e textos, capacitação / cidadania digital – para produzirem conteúdos, auxiliando–os a dar um salto de qualidade na realização das aprendizagens.

Esta publicação nasceu no seio do eTwinning, mas destina–se a todos, eTwinners e não eTwinners, professores e alunos, que acreditam na necessidade de (re)inventar o espaço de sala de aula permanentemente, tornando–o um local de prazer e de real aprendizagem.



CAPÍTULO 1

ESCAPE ROOM: CONTEXTUALIZAÇÃO E POTENCIAL EDUCATIVO





ANA PINA
DANIELA GUIMARÃES
MÁRIO GUEDES

Surgidos em 2007, no Japão, os *Escape Room* rapidamente se espalharam por outros locais do mundo, como a Ásia, a Europa e a América, especialmente após 2012 (Makri, Vlachopoulos, & Martina, 2021). A ideia de escapar de uma sala fechada, dentro de um determinado limite de tempo, através da resolução de enigmas, em equipa, rapidamente foi transposta para a vertente educativa. Os *Escape Room* têm por base a gamificação (Makri et al., 2021), metodologia que utiliza as mecânicas de jogo em contextos que não são jogo (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). Deste modo, um *Escape Room Educativo* será mais envolvente se utilizar uma narrativa que envolva os alunos, de modo a que a atividade se torne mais imersiva, utilizando—se, neste caso, a componente *Epic Meaning & Calling* do modelo de gamificação apresentado por Chou (n.d.).

Se o objetivo da atividade não for a de escapar de um determinado local, mas apenas o de solucionar enigmas num determinado período de tempo, então estamos perante um *Breakout Edu* (Moura & Santos, 2020), principal diferença para um *Escape Room Educativo*. Neste *eBook* os dois conceitos serão tratados de forma indiscriminada.

Os *Escape Room Educativos* apresentam—se como uma metodologia capaz de alterar as dinâmicas de sala de aula, através de atividades baseadas na resolução de enigmas, *puzzles*, jogos, entre outras, motivando os alunos para a tarefa, ao mesmo tempo que desenvolvem ou aprofundam as suas aprendizagens. O facto de existir um tempo limite para serem solucionados, faz com que estes incorporem a vertente da competição, tão do agrado dos alunos. Devido às suas características, os *Escape Room Educativos* ajudam os alunos a analisar problemas através de diferentes perspetivas, expondo—os ao trabalho em equipa e ao trabalho colaborativo, reforçando interações sociais, conduzindo a atitudes e resultados comportamentais eficazes (Makri et al., 2021).



Deste modo, esta metodologia concorre para o desenvolvimento das competências do século XXI, das quais destacamos a colaboração, o trabalho de equipa, a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas, ao mesmo tempo que trabalha as áreas de competência do *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*.

A panóplia de ferramentas educativas digitais que existem atualmente, potencia a transposição da dinâmica dos *Escape Room Educativos* para ambientes digitais, através do aparecimento dos *Escape Room Educativos Digitais* (ERED). A pandemia da COVID–19, que de forma abrupta levou ao encerramento de escolas um pouco por todo o mundo e à adoção do ensino remoto de emergência, também contribuiu para esta aceleração na adoção desta metodologia. Os professores sentiram necessidade de diversificar estratégias, rentabilizando a utilização de ferramentas educativas digitais, de modo a garantirem a continuidade das aprendizagens dos seus alunos, durante o período pandémico.

Impactos positivos da utilização dos ERED são reportados ao nível do desempenho dos alunos e das suas aprendizagens, em termos de aquisição, compreensão e transferência do conhecimento, bem como de promoção de aprendizagens ativas (Makri et al., 2021). Estes autores identificaram ainda uma correlação forte entre o aumento da motivação dos alunos e o alcance de resultados de aprendizagem significativos com a utilização desta metodologia. Numa altura em que a recuperação de aprendizagens é uma prioridade, através do Plano 21|23 Escola+, sendo a diversificação das estratégias de ensino um dos objetivos estratégicos desse Plano, a utilização dos ERED aparece como uma metodologia a considerar.

Neste *ebook* serão apresentadas diferentes ferramentas digitais que poderão ser rentabilizadas na conceção de um *Escape Room Educativo Digital*, bem como alguns exemplos práticos que evidenciam a forma como esta dinâmica de sala de aula, presencial ou virtual, pode integrar o currículo de uma ou mais disciplinas e, ainda, constituir um recurso relevante no desenvolvimento de projetos eTwinning.



Referências

Chou, Y. (n.d.). *Yu-kai Chou: Gamification & Behavioral Design*.

<https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM Press.

Makri, A., Vlachopoulos, D., & Martina, R. A. (2011). Digital Escape Rooms as Innovative Pedagogical Tools in Education: A Systematic Literature Review. *Sustainability* 2021, 13, 4587. <https://doi.org/10.3390/su13084587>

Moura, A., & Santos, I. L. (2020). Escape Room Educativo: reinventar ambientes de aprendizagem. *Aplicações para dispositivos móveis e estratégias inovadoras na educação* (pp. 107–115). Ministério da Educação, DGE.



CAPÍTULO 2

ESCAPE ROOM:

DICAS E FERRAMENTAS PARA ALOJAR



COMO CRIAR UM ESCAPE ROOM EDUCATIVO DIGITAL



Ana Pina, Daniela Guimarães, Mário Guedes



COMO CRIAR UM ESCAPE ROOM EDUCATIVO DIGITAL

ANA PINA

DANIELA GUIMARÃES

MÁRIO GUEDES

A criação de um *Escape Room Educativo Digital* (ERED) deverá ter muito bem definidos os propósitos pedagógicos e, em seguida, ter atenção a alguns princípios que contribuem para um maior envolvimento dos alunos na tarefa. Neste sentido, procure:

1. Criar uma “história épica”;
2. Criar pistas;
3. Criar imagens;
4. Criar cadeados digitais;
5. Decidir o suporte digital a utilizar.

Os princípios acima enumerados vão ser detalhados nas próximas páginas, contudo, dê particular atenção aos aspetos que terá de considerar na planificação dos ERED.

Neste capítulo, serão, ainda, partilhados alguns exemplos de *Escape Rooms*, bem como dicas que deverá ter em atenção aquando da construção de uma atividade deste género.



Gostaria de criar um *Escape Room*?
São necessários apenas
5 passos!



PASSO 1

CONTEÚDOS CURRICULARES

CRIE UMA "HISTÓRIA ÉPICA"

Prenda os seus alunos ao *Escape Room*, através do seu envolvimento numa história épica.



Pense numa história épica/temática, situação ou informação inicial que leve os alunos a envolverem-se. Na construção do *Escape Room*, tenha em atenção os conteúdos curriculares que quer trabalhar.

Exemplo de uma introdução a um *Escape Room*:

"Deixei cair as chaves da minha vassoura no lago. Se não as encontrar, as chaves dissolver-se-ão. Corajosos feiticeiros e feiticeiras voluntariaram-se para encontrar as chaves. Tu e o teu grupo de amigos fazem parte dessa busca. Será que vocês têm o que é preciso para encontrar as chaves? É altura de usarem tudo o que aprenderam na escola de feitiçaria. O mundo conta convosco! Sejam rápidos, o tempo está a esgotar-se. No entanto, para conseguirem encontrar as chaves, terão de ultrapassar alguns desafios...."



PASSO 2



CRIE PISTAS

As pistas devem estar de acordo com a história criada, trabalhar o currículo e ser desafiadoras.

Determine quantas pistas e de que tipo (número, palavra, etc.) deseja ter no seu *Escape Room*.

Para a criação das pistas pode usar diferentes ferramentas digitais (ver [eBook 1](#) e capítulo 3 deste eBook).



PASSO 3

CRIE AS SUAS IMAGENS

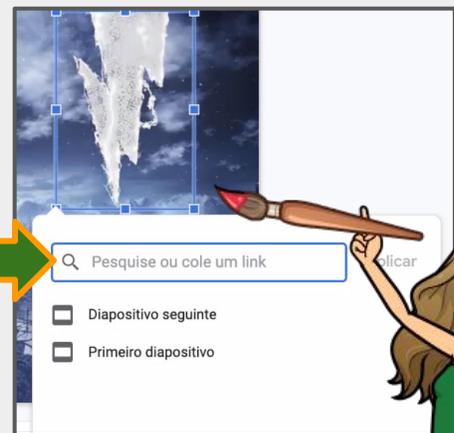
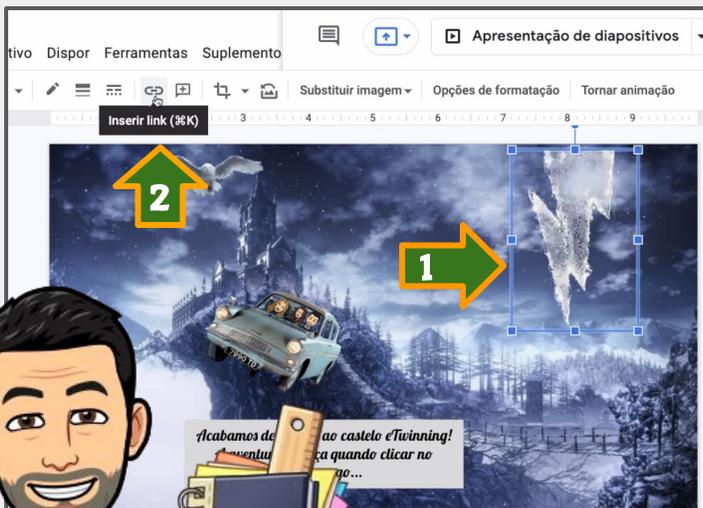
As imagens podem ser utilizadas para tornar o cenário mais apelativo ou podem conter *links* para pistas/desafios.



Comece por construir um cenário apelativo e relacionado com a história criada.

Neste cenário, poderá adicionar imagens (com hiperligações) que os alunos deverão selecionar de modo a percorrerem todos os desafios do *Escape Room*.

Para isso, selecione a imagem e adicione o *link* pretendido. Repita este passo até ter adicionado todas as pistas que pretende.



PASSO 4

CRIE CADEADOS DIGITAIS

Utilize o Google Forms para a criação de cadeados digitais.



Para este passo, utilize o Google Forms.
Deve criar um formulário e utilizar a “validação de resposta”, para que apenas seja possível avançar caso a resposta esteja correta.

Este cadeado 🗝️ tem 4 dígitos e para sair da sala tem de o conseguir abrir.

Resposta curta

Texto de resposta curta

Chave de respostas (5 pontos)

Obrigatório



Mostrar

- Descrição
- Validação da resposta

VALIDAÇÃO

FEEDBACK

OBRIGATÓRIO

Número

Maior que

Número

Texto de erro personalizado

Chave de respostas (5 pontos)

Obrigatório



PASSO 5

DECIDA O SUPORTE DIGITAL A UTILIZAR

Escolha a ferramenta digital que utilizará para o seu *Escape Room Educativo*.



Existem diferentes ferramentas digitais que poderão servir de suporte para o seu *Escape Room*. Algumas dessas ferramentas são abordadas neste *eBook*.

Na página seguinte, encontra um conjunto de *Escape Rooms Educativos Digitais* onde se evidencia o âmbito da sua utilização em contexto de projetos eTwinning, bem como a sua integração curricular.



EXEMPLOS QUE PODEM INSPIRAR...

Imagem de início	Título e disciplinas envolvidas	Link de acesso
	<p>O Roubo dos Selos de Qualidade eTwinning</p> <p>Disciplinas: Geografia, História, Português, Matemática, TIC.</p>	<p>https://bit.ly/EscapeR1</p>
	<p>T-Rex ataca a escola</p> <p>Disciplinas: História, Matemática, TIC, Português.</p>	<p>https://bit.ly/EscapeR2</p>
	<p>SOS eTwinning</p> <p>Disciplinas: Geografia; Matemática.</p>	<p>https://bit.ly/EscapeR3</p>
	<p>Alerta, alerta...</p> <p>Disciplinas: Geografia, História.</p>	<p>https://bit.ly/EscapeR4</p>
	<p>Castelo eTwinning</p> <p>Disciplinas: Matemática, Geografia, História, Português, TIC, Geografia, História, Físico-Química, Educação Visual e Tecnológica.</p>	<p>https://bit.ly/EscapeR5</p>

EXEMPLOS QUE PODEM INSPIRAR...

Imagem de início	Título e disciplinas envolvidas	Link de acesso
	<p>Conhecer o eTwinning</p>	<p>https://bit.ly/EscapeR6</p>
	<p>Europe Day</p> <p>Disciplinas: Geografia, História, inglês.</p>	<p>https://bit.ly/EscapeR7</p>
	<p>À Procura do Galo de Barcelos</p> <p>Disciplinas: Geografia.</p>	<p>https://bit.ly/EscapeR8</p>
	<p>Internet Segura</p> <p>Disciplinas: TIC.</p>	<p>https://bit.ly/EscapeR9</p>
	<p>Campanha da Primavera eTwinning: Novo Bauhaus Europeu.</p>	<p>https://bit.ly/EscapeR10</p>

ANTES DE COMEÇAR...

... PLANIFIQUE



- 1** Qual é o objetivo de aprendizagem? (opção: Que objetivo de aprendizagem prete ver atingido?)
- 2** Qual é o tema da sua história?
- 3** Quais as questões que pretende que os seus alunos respondam? (opção: A que questões pretende que os seus alunos respondam?)
- 4** Quais as ferramentas digitais que pretende usar para as questões, enigmas ou pistas?



ANTES DE COMEÇAR...

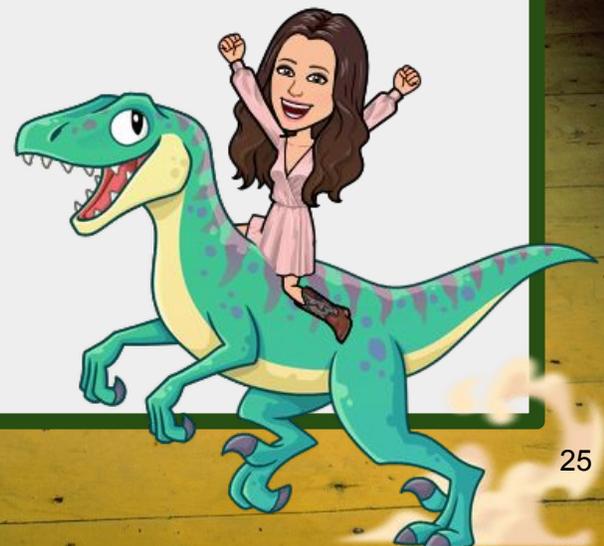


5 Qual o número e tipo de cadeados que pretende usar?
Não se esqueça de definir a chave de resposta para cada um.

6 Quais as imagens (interativas) que pretende utilizar?
(opção: Que imagens pretende utilizar?)

7 Decida onde quer alojar o seu *Escape Room*.

8 (Por último,) Não se esqueça de testar o seu *Escape Room* numa janela de navegação anónima, para garantir que todos os links estão desbloqueados.



Google Forms



Ana Pina, Daniela Guimarães, Mário Guedes



CONSTRUÇÃO DE ESCAPE ROOMS EDUCATIVOS DIGITAIS COM GOOGLE FORMS

ANA PINA

DANIELA GUIMARÃES

MÁRIO GUEDES

○ Google Forms apresenta-se como uma ferramenta de fácil utilização e que está associada à Drive de qualquer conta de *email* da Google.

A sua rentabilização no contexto dos *Escape Room Educativos Digitais* pode ser realizada de forma prática, através da criação de questões divididas em diferentes secções e às quais os alunos terão de responder, obrigatoriamente, de forma correta. Para ter esta funcionalidade presente, basta ativar a chave de validação de respostas.

○ Google Forms pode também ser utilizado nestas atividades educativas em associação com o Google Slides.

Alerta, alerta... O eTwinning precisa de si!



O Viriato está em estado de sítio!
Há desaparecimentos inexplicáveis!

Precisamos da sua ajuda...

MISSÃO: percorrer as regiões dos embaixadores e superar cada desafio para os libertar.

Todos os agentes secretos do país foram mobilizados para esta mega operação. Contamos com todos para nos ajudarem.

Preparados?

Começar pelo mote da história que vai envolver os alunos.



Email *

Email válido

Este formulário está a recolher emails. [Alterar definições](#)

Full name (nome de código do agente)

Texto de resposta curta

Recolha a
identificação
dos alunos.



Após a secção 1 Continuar para a secção seguinte

Secção 2 de 11

Para transpor a porta que dará início a esta missão, será necessário inserir um código...

Descrição (opcional)

Em que ano surgiu o eTwinning? *

Texto de resposta curta



Em que ano surgiu o eTwinning?



Resposta curta

Texto de resposta curta

Número



Igual a



2005

Tente novamente



Chave de respostas (0 pontos)

Histórico



Se colocar questões de resposta curta, não se esqueça de ativar a chave de validação de respostas.



Após a secção 5 Continuar para a secção seguinte

Secção 6 de 11

Pista 3 (👁️👁️)

Parabéns, libertou a Ana e a Laura! Vamos agora até à região Norte.

Estamos numa corrida contra o tempo, apressem-se pois cada segundo pode custar a vida de alguém...

A Daniela e a Carla Mansilha estão presas num sítio envolto em magia... diz a lenda urbana que J.K. Rowling se inspirou neste local para escrever a famosa saga Harry Potter.

Apressem-se, cada segundo conta...

Use secções diferentes para cada questão...

... aproveite para envolver os alunos na história a cada questão que surge!





Ana Pina, Daniela Guimarães, Mário Guedes



CONSTRUÇÃO DE ESCAPE ROOMS EDUCATIVOS DIGITAIS COM GOOGLE SLIDES

ANA PINA

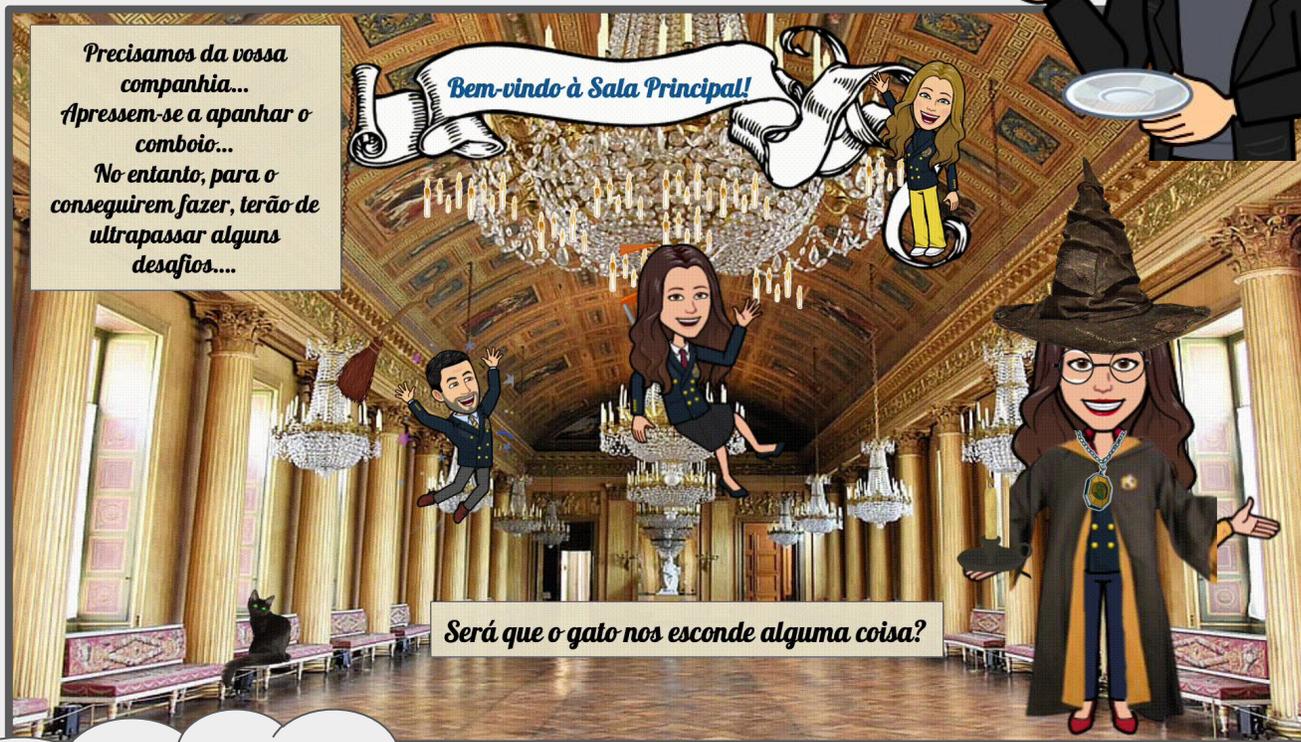
DANIELA GUIMARÃES

MÁRIO GUEDES

O Google Slides apresenta-se como uma ferramenta de fácil utilização e que, adicionalmente, permite o trabalho colaborativo entre professores e alunos.

A possibilidade de se poderem incluir hiperligações entre páginas internas e externas através de texto e imagens constitui uma mais-valia para a construção de um *Escape Room Educativo Digital*. Esta funcionalidade pode ainda ser rentabilizada para *Escape Rooms* construídos integralmente no Google Slides ou, ainda, para outros que combinem esta com outras ferramentas, como por exemplo, o Google Forms.

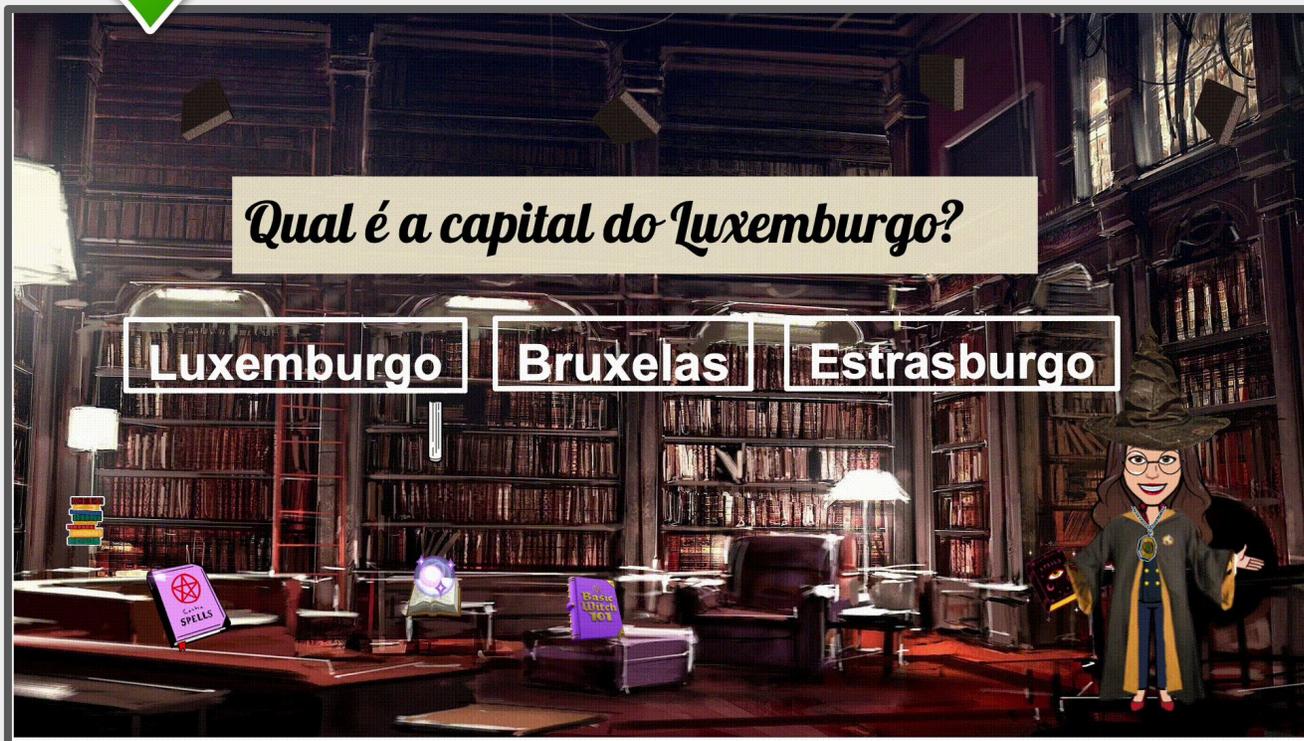
Caso 1: *Escape Room* totalmente desenvolvido no Google Slides



Será que já visitaram o [eBook 1](#) para conhecerem as bases de trabalho do Google Slides?

A utilização de uma história fantástica e envolvente é um excelente mote para o envolvimento dos alunos.





Construa questões de escolha múltipla.

Coloque caixas de texto com hiperligações de acordo com o acerto ou erro à questão.





Se o aluno errar, deve voltar a tentar ... se o aluno acertar, passa para a questão/desafio seguinte.



Caso 2: *Escape Room* desenvolvido no Google Slides e no Google Forms



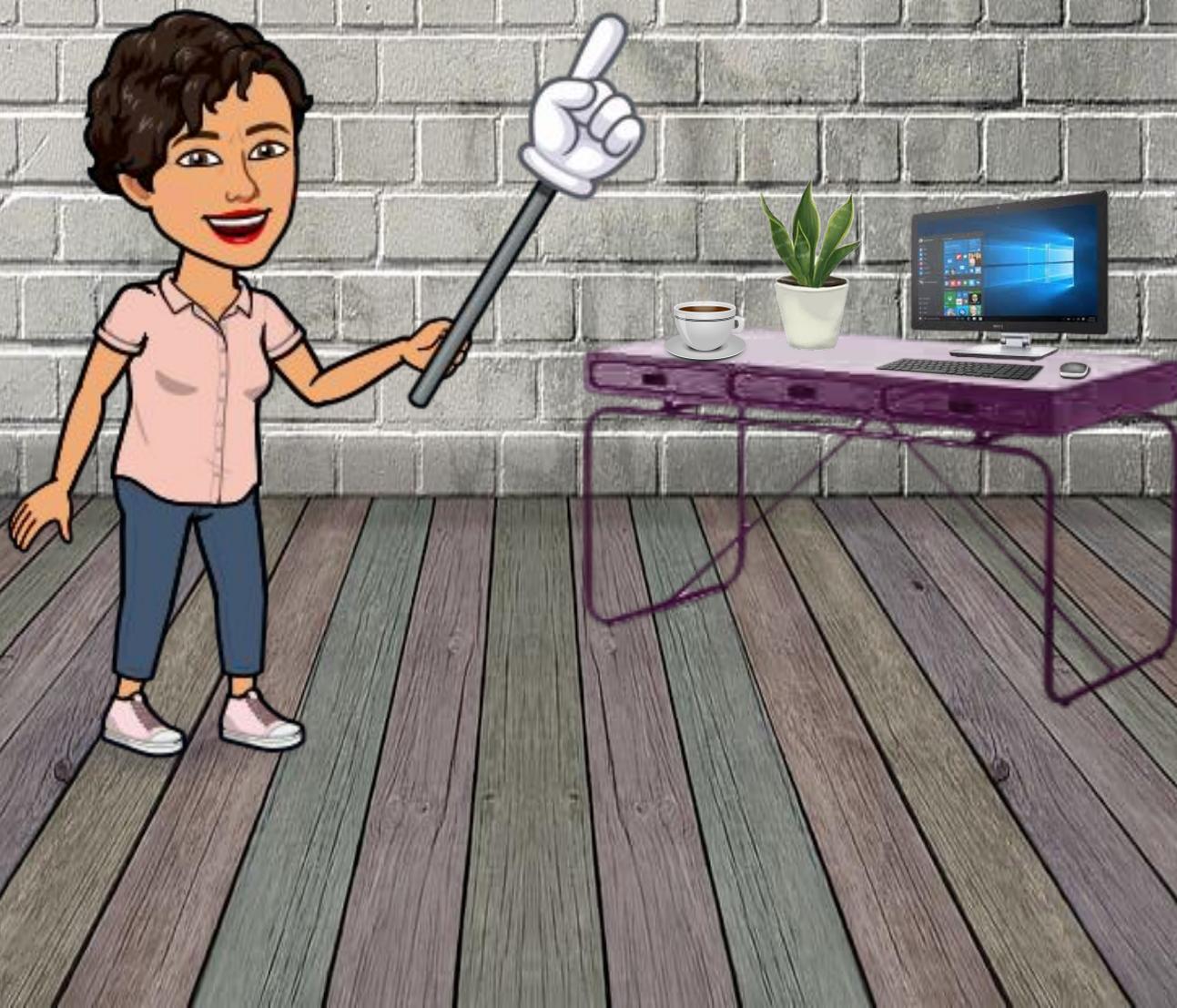
o Google Slides serve de mote e tem a informação escondida. No *Google Forms* desenrola-se a aventura!



ESCAPE ROOMS

COM GOOGLE SITES

MIGUELA FERNANDES





CONSTRUÇÃO DE ESCAPE ROOMS EDUCATIVOS COM GOOGLE SITES

MIGUELA FERNANDES

○ Google Sites é uma ferramenta que permite criar sites combinando vários recursos, como: textos, imagens, vídeos, apresentações, formulários, mapas, calendários e folhas de cálculo; permitindo ainda incorporar ferramentas externas.

Assim, caso pretenda organizar os recursos que criou anteriormente no Google Slides e Google Forms, o Google Sites é a solução.

Após seguir os [cinco passos](#) para a criação de um *Escape Room*, crie o *site* para o alojar:

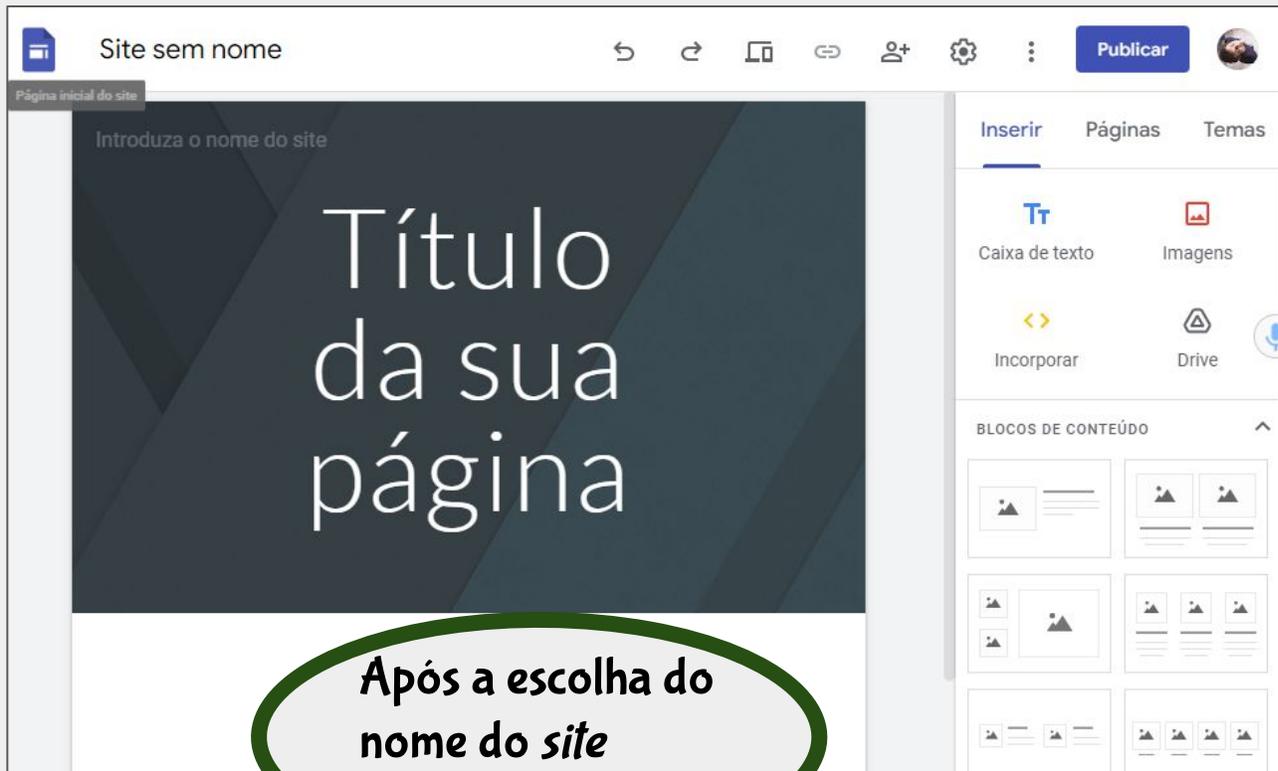
- No Google Drive, adicione uma pasta para colocar todos os recursos necessários ao seu *Escape Room*: apresentações, formulários, documentos com textos, sons e imagens;
- Crie os desafios nas mais diversas formas;
- Aceda ao Google Sites (<https://sites.google.com/>) para criar o *site* e organizar os recursos previamente estruturados.

Criar o site em <https://sites.google.com/>

The screenshot shows the Google Sites dashboard. At the top, there is a search bar labeled 'Pesquisa' and a user profile icon. Below the search bar, the text 'Sites recentes' and 'Propriedade de qualquer pessoa' is visible. A grid of six site thumbnails is displayed. The first row includes 'The Mystery of Palácio da Pena', 'springcampaign', and 'Site Joana+Marisa'. The second row includes a site with a dark background, and two 'eTwinning em Portugal' sites. In the bottom right corner of the grid, there is a prominent white button with a colorful plus sign and the text 'Criar novo site'. A button labeled 'Regressar ao Google Sites clássico' is located in the bottom left corner of the grid area.



Escolher o nome do *site*



The screenshot shows a new site page titled "Site sem nome". The main content area displays the text "Introduza o nome do site" and "Título da sua página". The right sidebar contains the "Inserir" (Insert) menu with options for "Caixa de texto" (Text box), "Imagens" (Images), "Incorporar" (Embed), and "Drive". Below these are "BLOCOS DE CONTEÚDO" (Content blocks) with various layout templates.

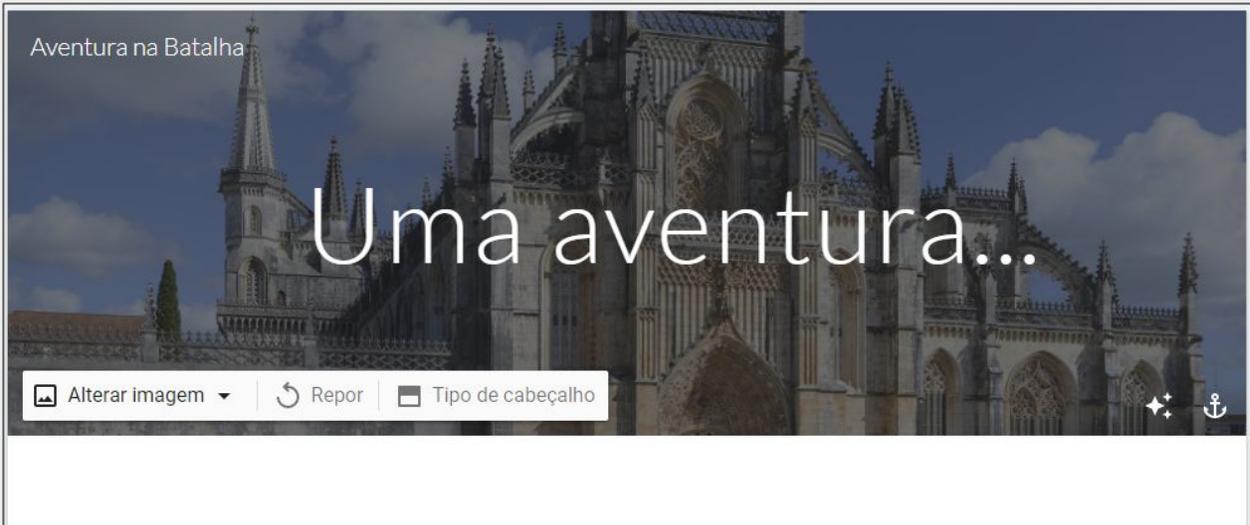
Após a escolha do nome do *site* muda a imagem.



The screenshot shows a site page titled "Aventura na Batalha". The main content area displays the text "Aventura na Batalha" and "Uma aventura...". The top right corner indicates "Todas as alterações foram guardadas no Drive".



Alterar imagem de cabeçalho



No menu lateral direito poderá adicionar o que pretende.
Podem ser textos, imagens, conteúdos da Drive, vídeos, entre outros.



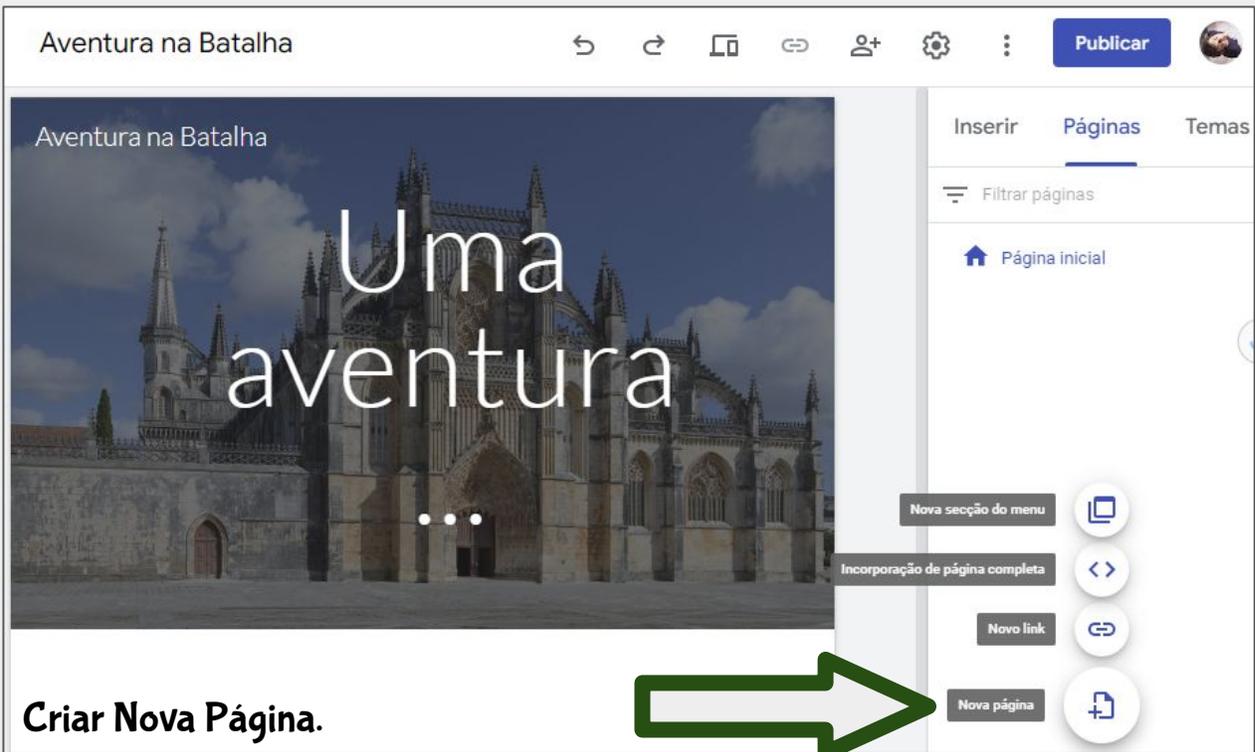
Aventura na Batalha

Uma aventura

Colocar texto... enredo ou introdução ao que se pretende...

O Lorem Ipsum é um texto modelo da indústria tipográfica e de impressão. O Lorem Ipsum tem vindo a ser o texto padrão usado por estas indústrias desde o ano de 1500, quando uma misturou os caracteres de um texto para criar um espécime de livro. Este texto não só sobreviveu 5 séculos, mas também o salto para a tipografia electrónica, mantendo-se essencialmente inalterada. Foi popularizada nos anos 60 com a disponibilização das folhas de Letraset, que continham passagens com Lorem Ipsum, e mais recentemente com os programas de publicação

Criar páginas



Aventura na Batalha

Aventura na Batalha

Uma aventura

Publicar

Inserir Páginas Temas

Filtrar páginas

Página inicial

Nova secção do menu

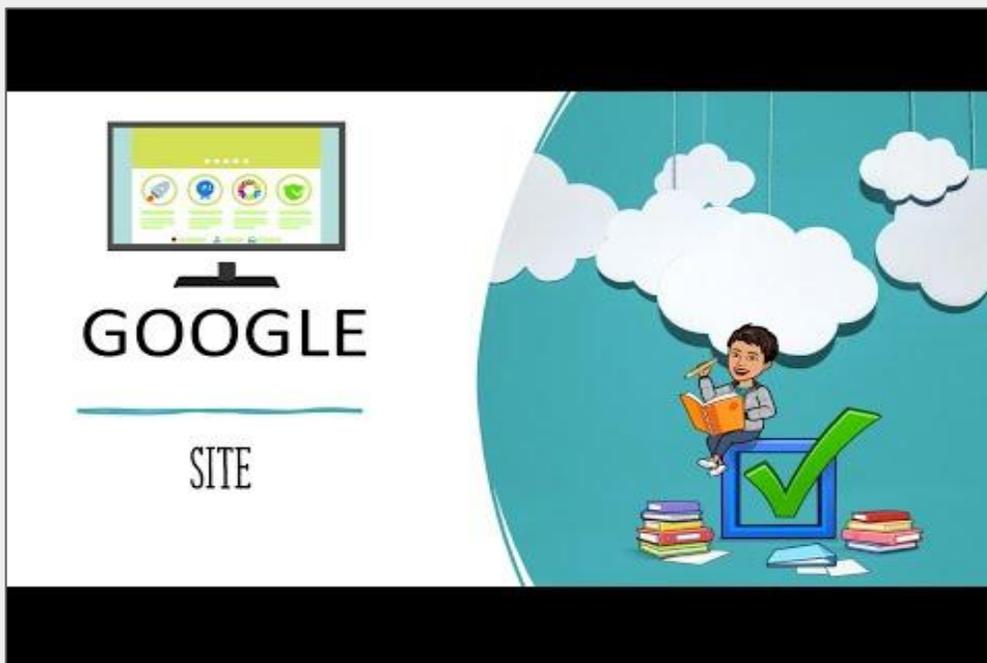
Incorporação de página completa

Novo link

Nova página

Criar Nova Página.

Organizar a página com os recursos pretendidos.
Para obter mais informações pode visualizar este vídeo
<https://youtu.be/V5dAHNE2AYE>



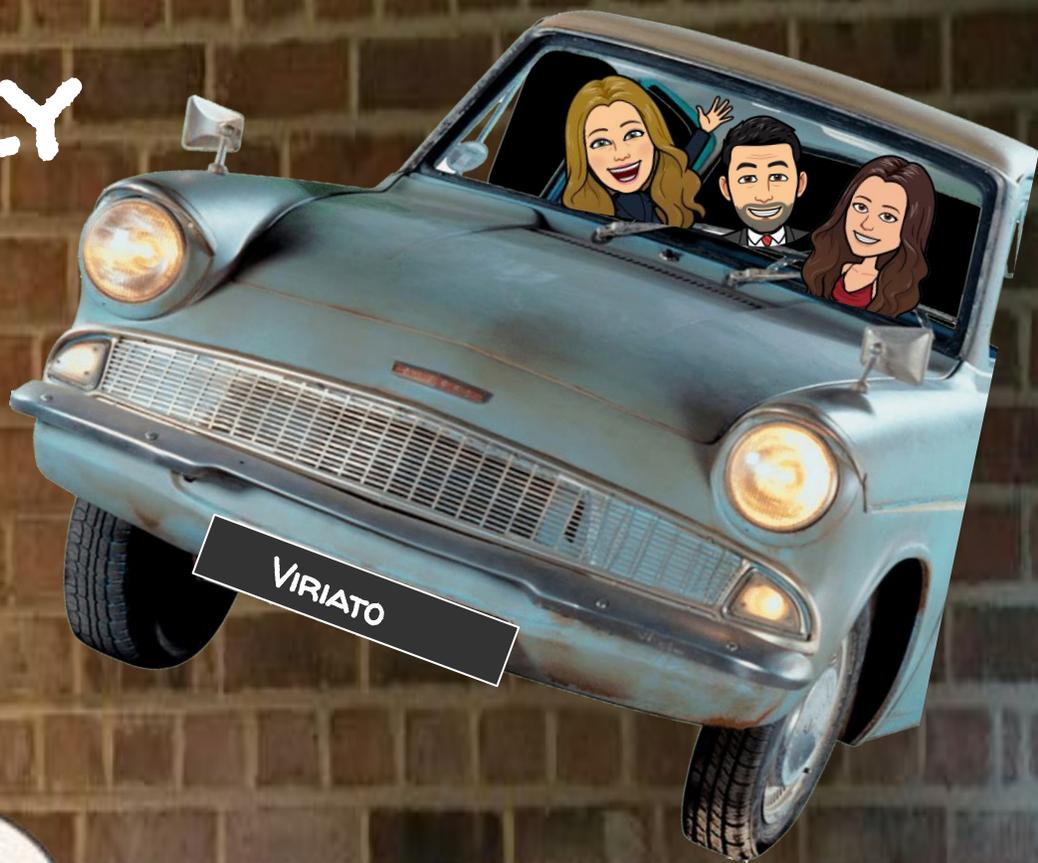
Ferramentas para criar Desafios

- <https://www.jigsawplanet.com/> (criar *puzzles*)
- <https://learningapps.org/> (vários tipos de jogos)
- <https://puzzle.org/> (vários tipos de jogos)
- <https://smallpdf.com/pt/protect-pdf> (encriptar PDFs)
- <https://www.invertexto.com/codigo-binario> (converter texto em código binário)



GENIAL.LY

o que será feito
do Trio?



Elisabete Fiel
Mário Guedes

CONSTRUÇÃO DE ESCAPE ROOMS EDUCATIVOS DIGITAIS COM GENIAL.LY

**ELISABETE FIEL
MÁRIO GUEDES**

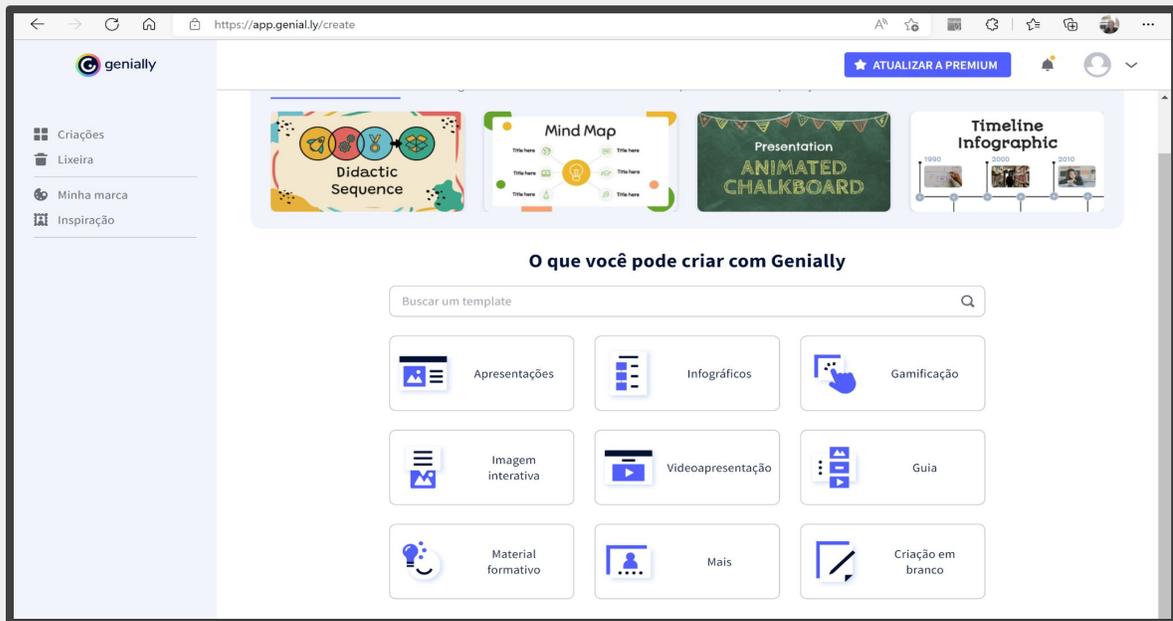
○ Genial.ly é uma ferramenta que permite o trabalho colaborativo entre pares e oferece muitas possibilidades com um design moderno e apelativo. ○ trabalho pode ser editado e construído colaborativamente, embora só seja possível fazê-lo a um membro da equipa de cada vez, o que possibilita a troca de ideias e a reflexão sobre o produto. ○ grafismo adapta-se desde o pré-escolar ao ensino secundário, é intuitivo e proporciona a organização da informação objetiva, recorrendo, por exemplo, às apresentações, dossiês, infográficos, linhas do tempo, vídeos, portefólios, *curriculum vitae*, etc. Na versão gratuita, podemos encontrar um número elevado de sugestões, existindo ainda um conjunto de materiais disponíveis que podemos aceder e até reutilizar ou «reciclar» tendo em consideração os direitos de autor.

A gamificação permite utilizar vários tipos de jogos, desde os interativos baseados em apresentações até aos *Escape Room* com vários argumentos que podem ser enriquecidos e adaptados de acordo com as áreas do conhecimento.

Em sala de aula, pode ser utilizado pel@ professor@ em múltiplas situações de aprendizagem ou utilizado pel@s alun@s em atividades colaborativas que exijam a síntese de informação, relatórios, descrições de experiências ou mesmo a construção de jogos.

É uma «caixa de ferramentas» muito útil para qualquer projeto eTwinning, em todas as suas fases.

○ Genial.ly está também em português: apresenta um catálogo de projetos realizados para «inspiração», tutoriais em português e uma academia com cursos sobre várias temáticas e níveis de proficiência da construção de jogos, cenários de aprendizagem, integração de produtos Genial.ly em LMS.



APRESENTAÇÕES

Apresentações que podem tornar-se interativas, uma espécie de *micro sites* com informação.

Podem ser utilizadas para fornecer informação aos alunos ou como produto de pesquisa, investigação...

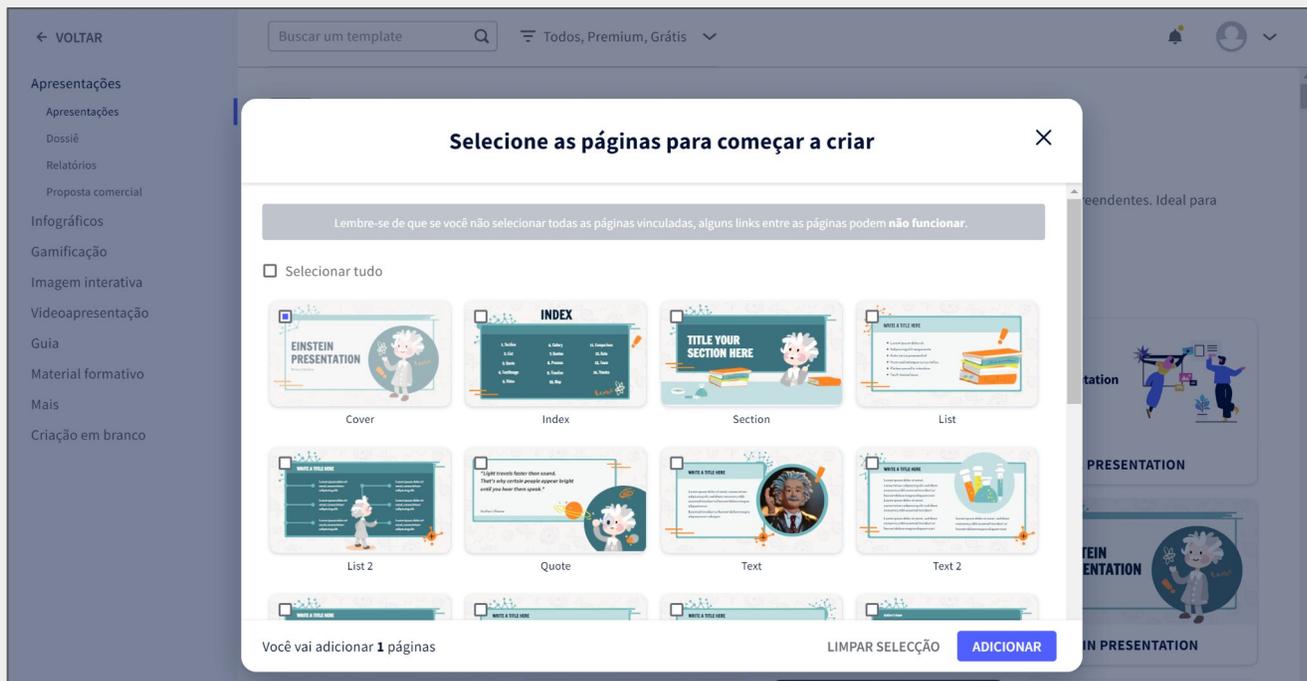


Apresentações

Leve suas apresentações para outra dimensão com elementos animados e interativos, conteúdos online integrados e templates surpreendentes. Ideal para apresentações online ou remotas.

Apresentações

<p>Importar PPTX</p>	<p>Basic Presentation</p> <p><small>Basic guide to create a great presentation</small></p> <p>BASIC PRESENTATION</p>	<p>Basic Dark Presentation</p> <p><small>Basic guide to create a great presentation</small></p> <p>BASIC DARK PRESENTATION</p>	<p>Genial Presentation</p> <p><small>Write a subtitle here</small></p> <p>GENIAL PRESENTATION</p>
<p>Novo</p> <p>HISTORY PRESENTATION III</p>	<p>Novo</p> <p>Presentation</p> <p>ANIMATED CHALKBOARD</p> <p>ANIMATED CHALKBOARD PRES...</p>	<p>Novo</p> <p>Write a subtitle here</p> <p>MAGNETIC WHITEBOARD PRESENTATION</p> <p>MAGNETIC WHITEBOARD PRES...</p>	<p>Novo</p> <p>EINSTEIN PRESENTATION</p> <p><small>Write a subtitle here</small></p> <p>EINSTEIN PRESENTATION</p>



Podemos escolher os slides que melhor se adaptam à nossa comunicação!
Segue um exemplo...



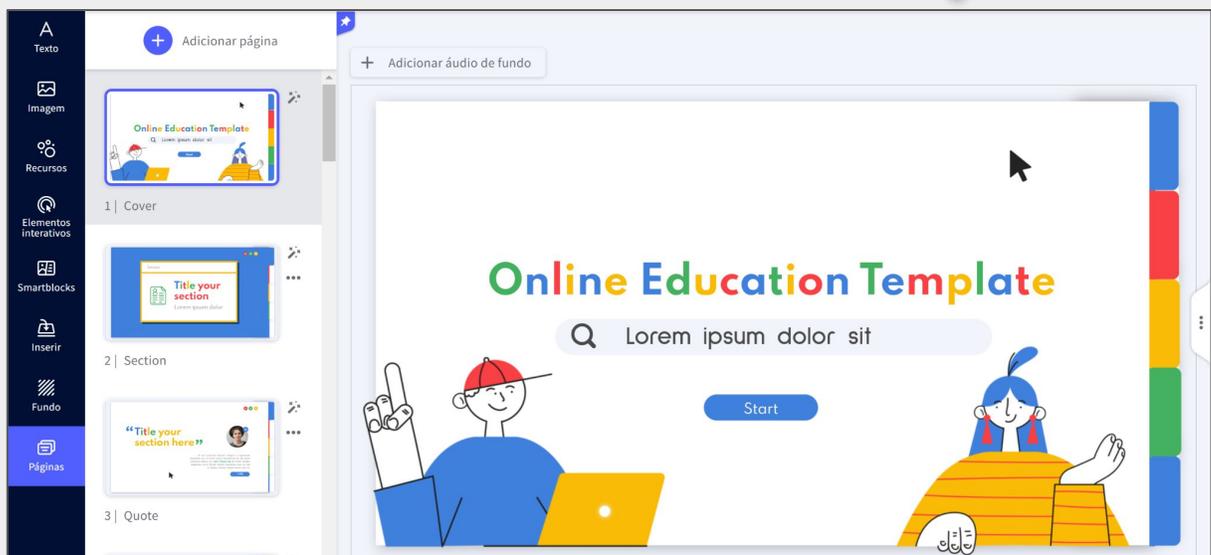
Exemplo: Português



DOSSIER

Portefólios que podem ser partilhados, mesmo durante a sua realização, permitem o trabalho colaborativo.

No eTwinning podem ser utilizados como processo ou como produto final, por exemplo, uma revista.



Experiência de Aprendizagem: Geografia



LEARNING EXPERIENCE

Apresenta-se sob a forma de «Desafios/Challenges» sobre diferentes formas, desde os quiz, Verdadeiro/Falso, Mapas...muito para explorar. Nos projetos eTwinning, os desafios para os parceiros ou trabalhados em comum, podem ganhar vida e muito entusiasmo.



Todos Populares Mapa mental Linha do tempo Escape Room Esquema Jogos de tabulero **Listas** Sequência didática Quiz

Apresentações / Dossiê

NEWSPAPER DOSSIER

Dossiê em branco

Infográficos / Infográfico horizontal

MARIA MONTESSORI

SPORT VIBRANT TIMELINE

CHEMISTRY LIST

ATOM LIST

Exemplo: Geografia

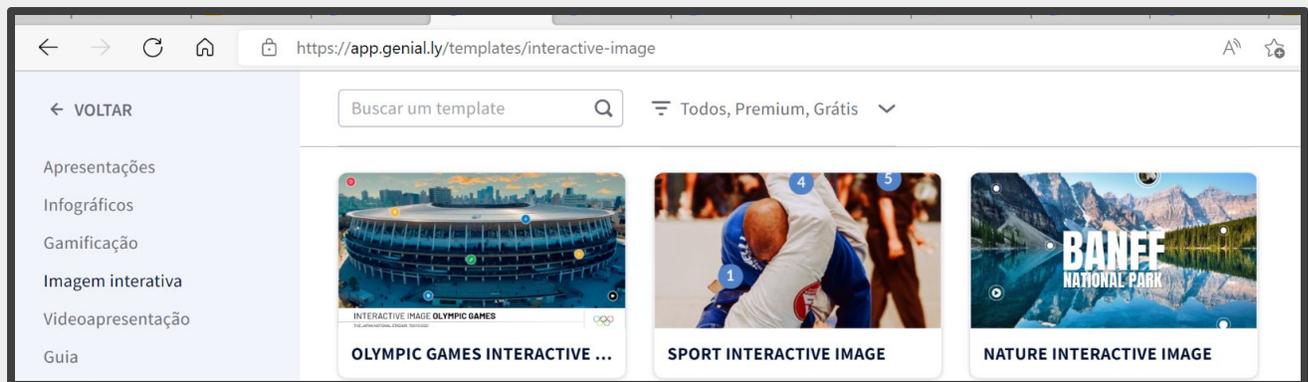


IMAGENS INTERATIVAS

Selecionamos uma imagem fixa e podemos acrescentar-lhe informação como texto, vídeo, hiperligações.

Muito útil para fazer percursos, caracterização de personagens, descrição de fenómenos/experiências.

Nos projetos eTwinning podem assumir qualquer destas formas descritas como parte do processo ou produto final.

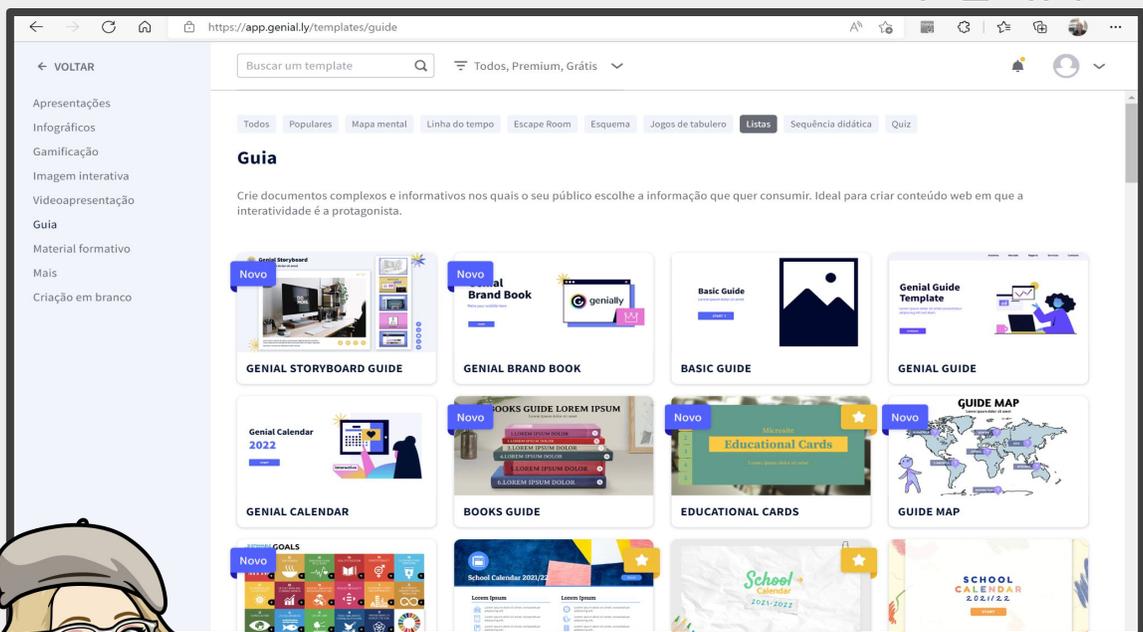


[Exemplo: Português](#)

GUIAS

Portefólios que podem ser partilhados, mesmo durante a sua realização, permitem o trabalho colaborativo.

No eTwinning podem ser utilizados como processo ou produto final, por exemplo, uma revista.



Exemplo: Geografia

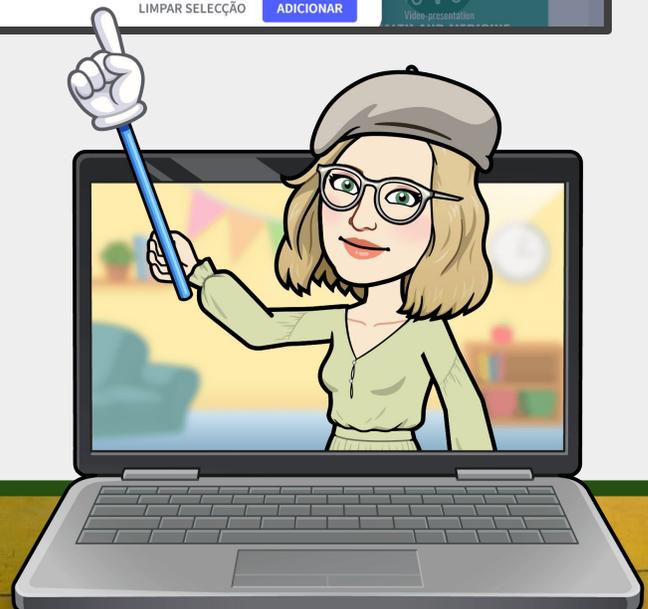
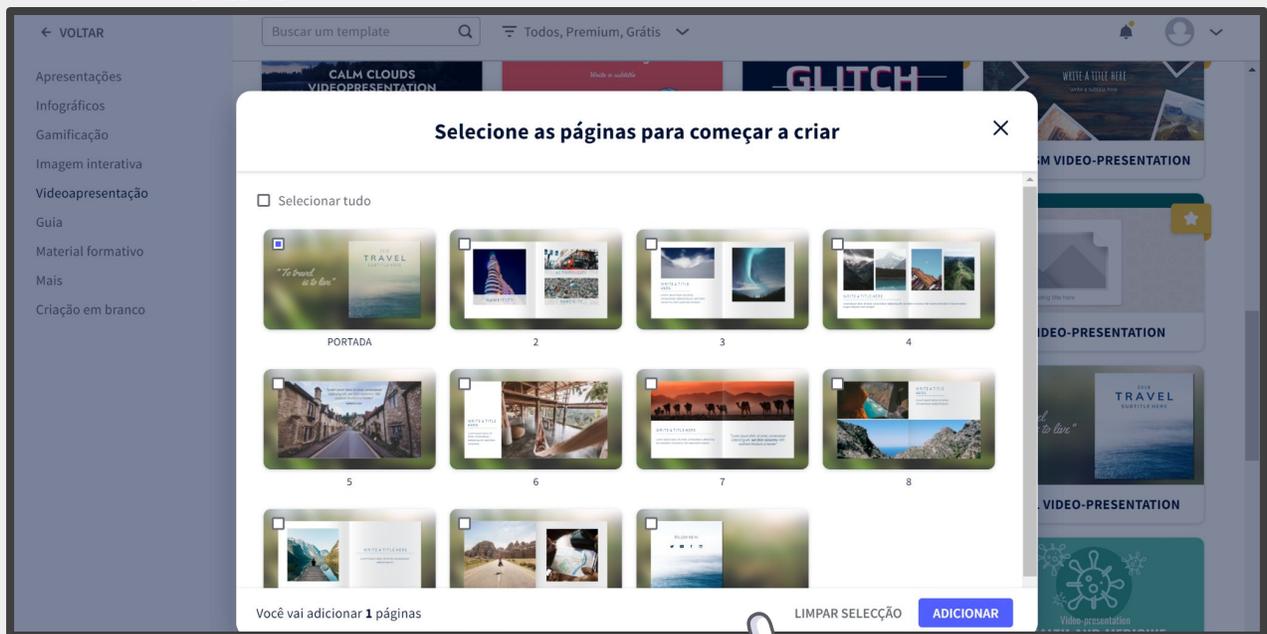
VÍDEO



Podemos fazer vídeos com os *templates* pré-definidos.

Útil em qualquer disciplina ou projeto.

Nos projetos eTwinning para apresentação de conteúdos, trabalho colaborativo.

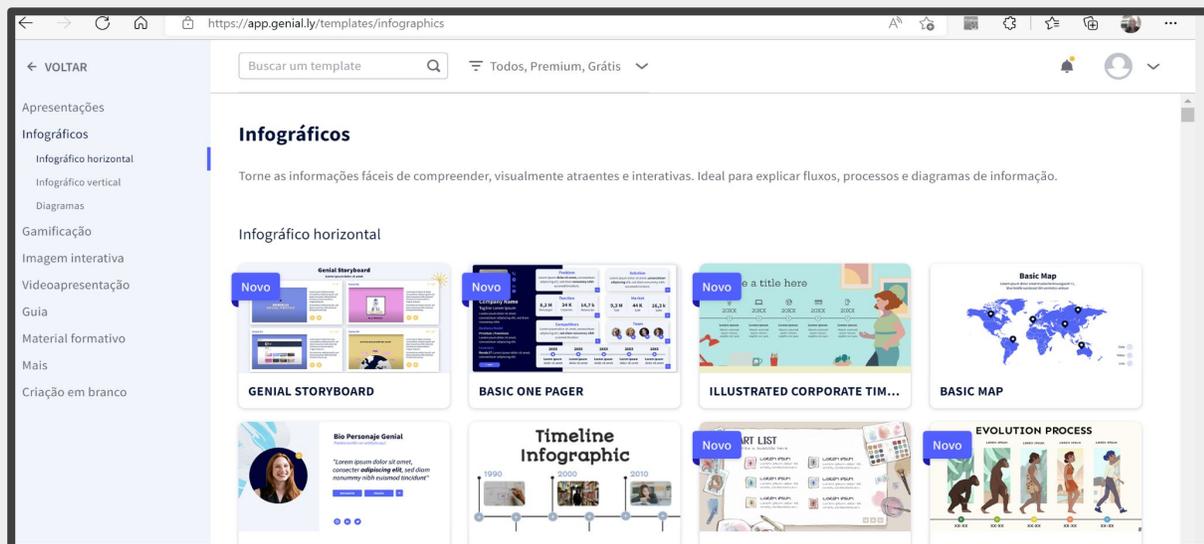


INFOGRÁFICOS

Podemos fazer infográficos com os templates pré-definidos.

Útil em qualquer disciplina ou projeto.

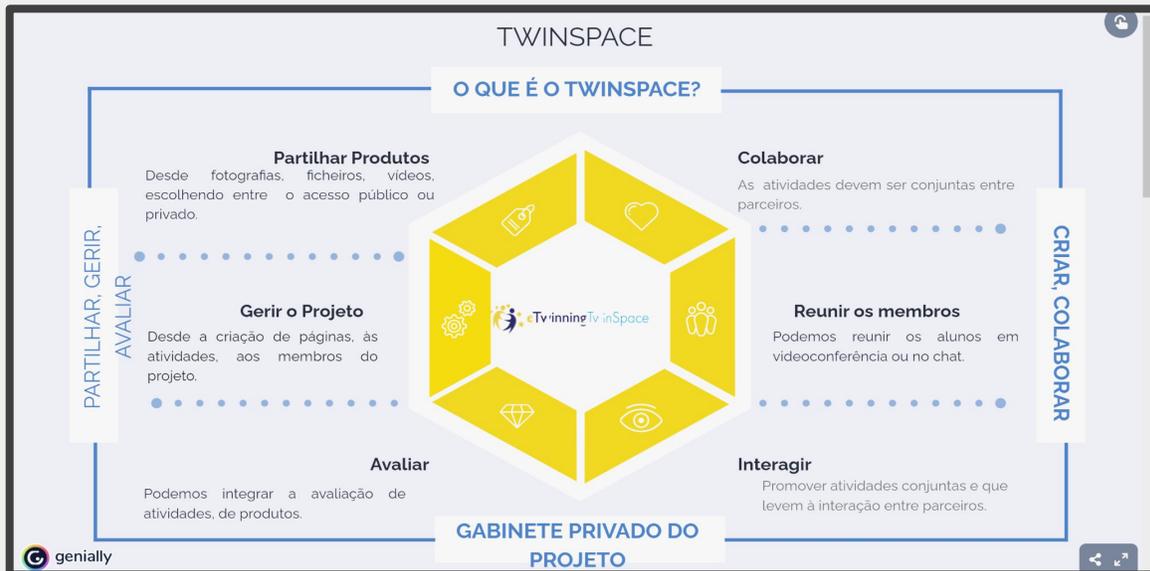
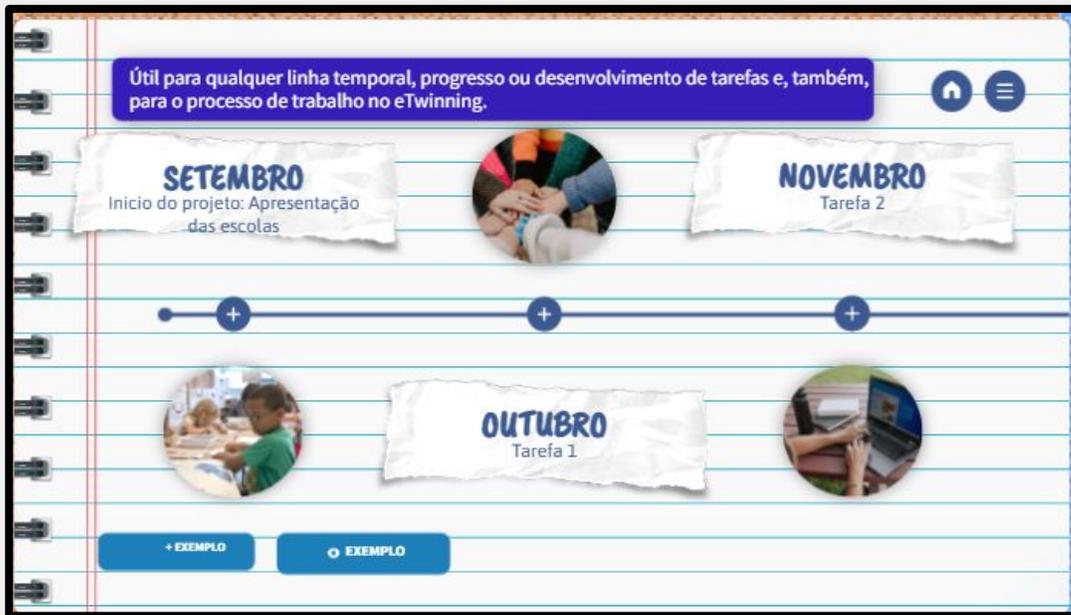
Nos projetos eTwinning para apresentação de conteúdos, trabalho colaborativo.



[Exemplo: Geografia](#)

[Exemplo: Português](#)

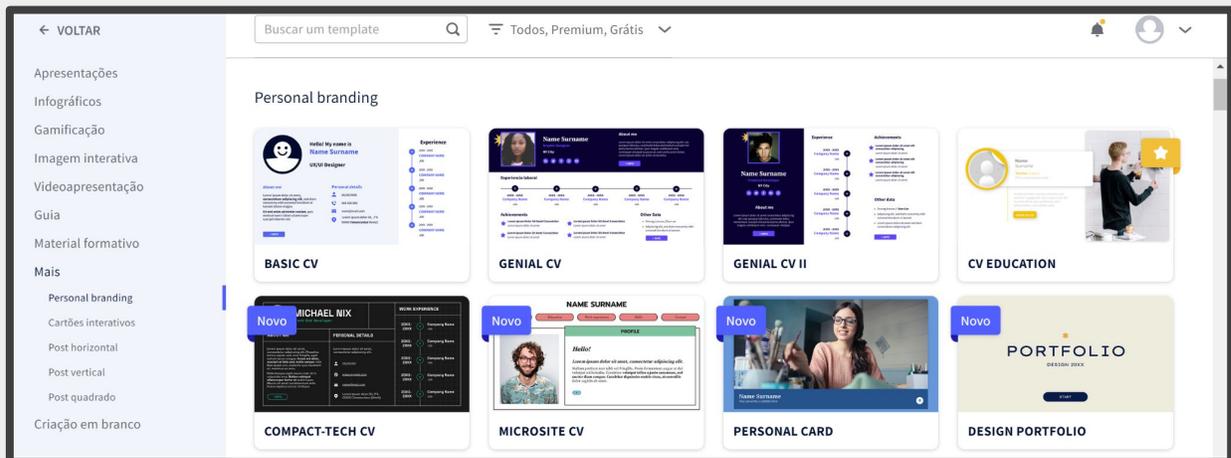




PERSONAL BRANDING

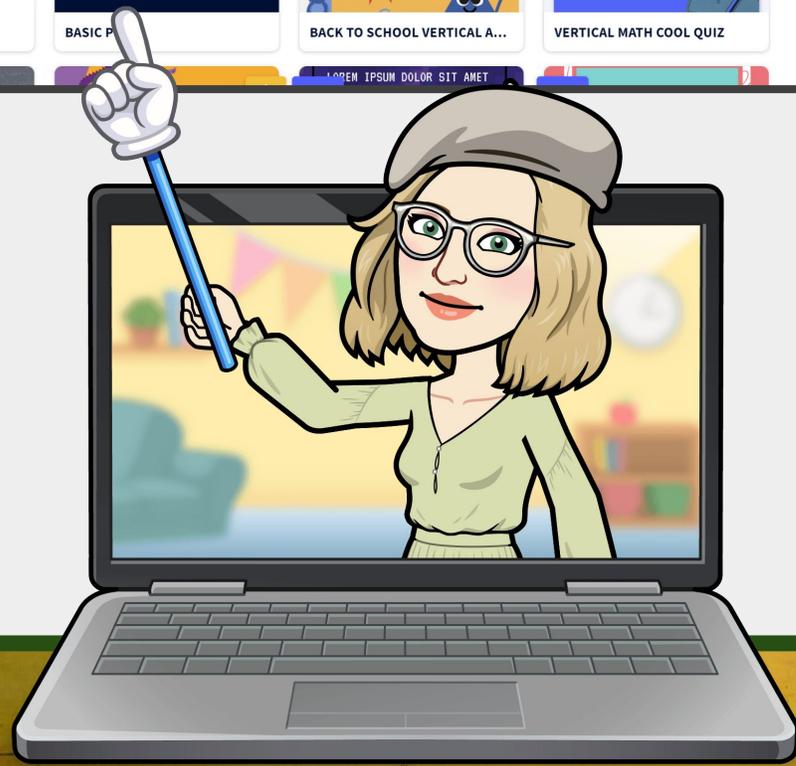
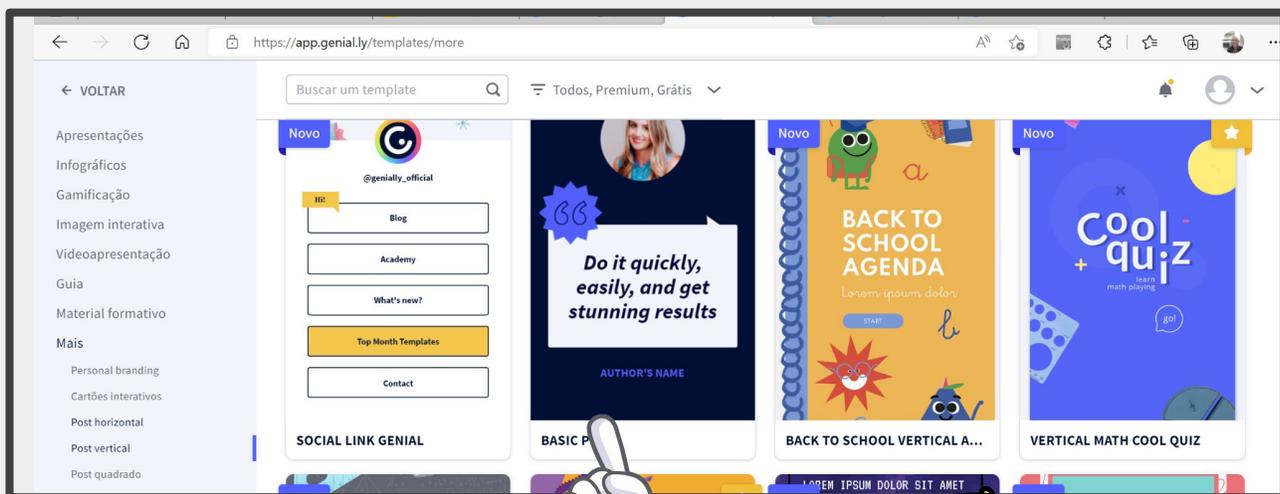
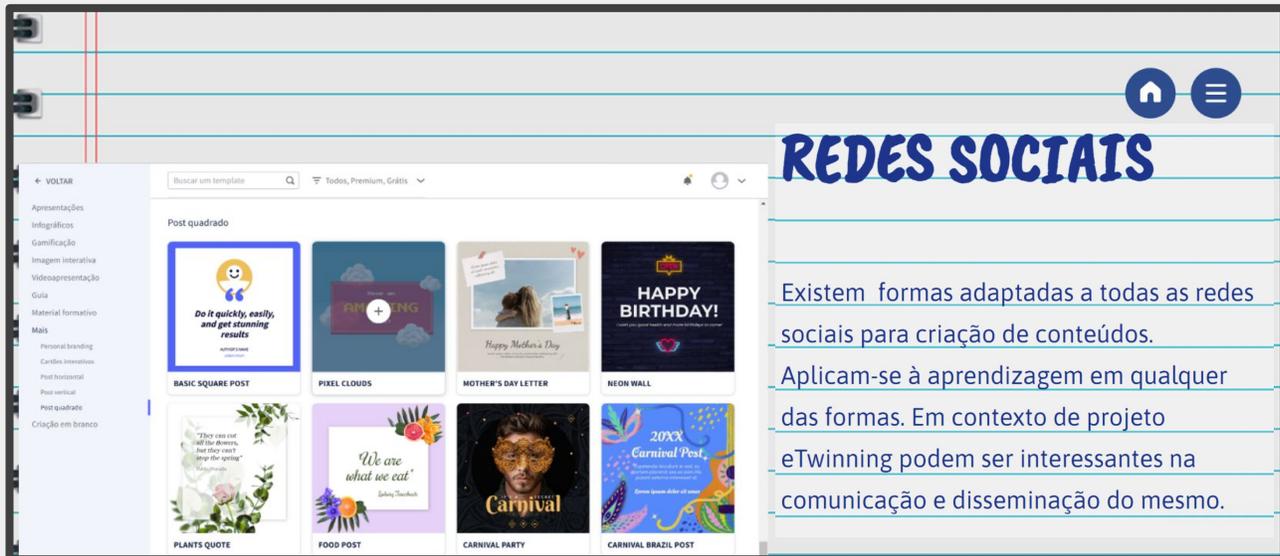
Destinados a promover a área pessoal,
podemos fazer currículos de forma criativa
e interativa.

Fazem parte do currículo das linguas ou do
desenvolvimento e orientação profissional.



REDES SOCIAIS

Existem formas adaptadas a todas as redes sociais para criação de conteúdos. Aplicam-se à aprendizagem em qualquer das formas. Em contexto de projeto eTwinning podem ser interessantes na comunicação e disseminação do mesmo.



GAMIFICAÇÃO

Podemos fazer vários tipos de jogos, desde Quizzes, Trivial, Flashcards, Verdadeiro ou Falso, até algo mais elaborado como Escape Room.



Apresentações

Infográficos

Gamificação

- Quiz
- Jogos
- Escape room

Imagem interativa

Videoapresentação

Guia

Material formativo

Mais

Criação em branco

Gamificação

Crie o seu próprio conteúdo com base nas mecânicas dos jogos. Ideal para motivar, engajar, avaliar e promover a retenção do seu conteúdo.

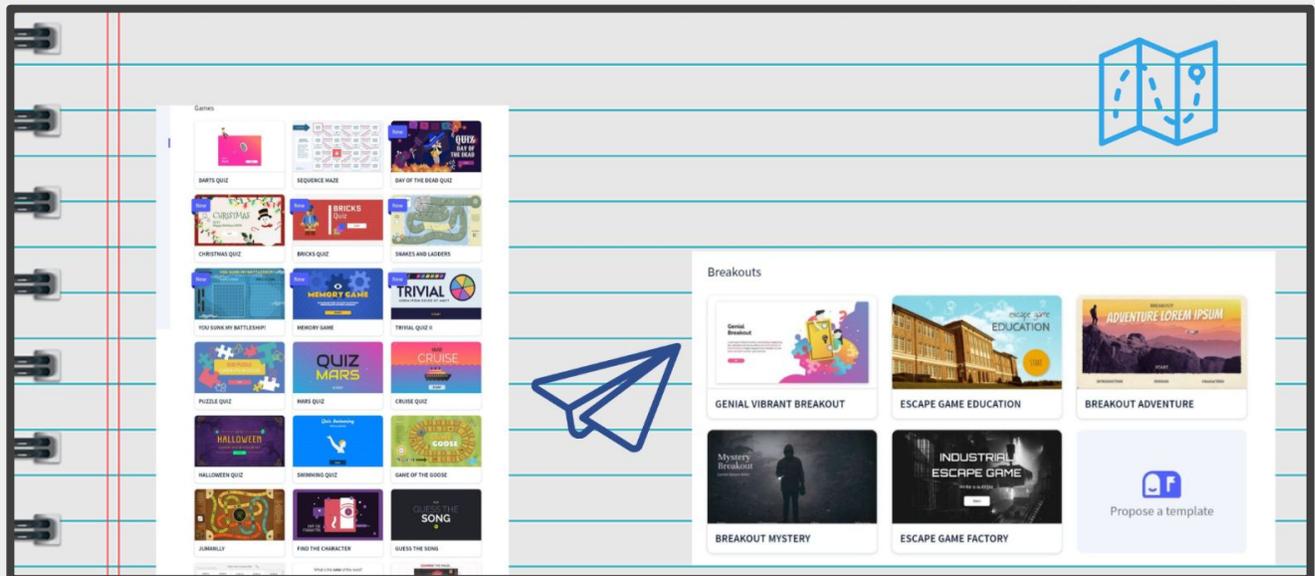
Quiz

- Importar PPTX
- Basic Template Quiz
- Genial Quiz
- DARTS QUIZ
- PREHISTORY QUIZ
- SEX EDUCATION QUIZ
- STICKERS QUIZ
- ANIMATED CHALKBOARD QUIZ
- A GREAT CLASS
- MAGNETIC BOARD QUIZ
- SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS
- Toys QUIZ



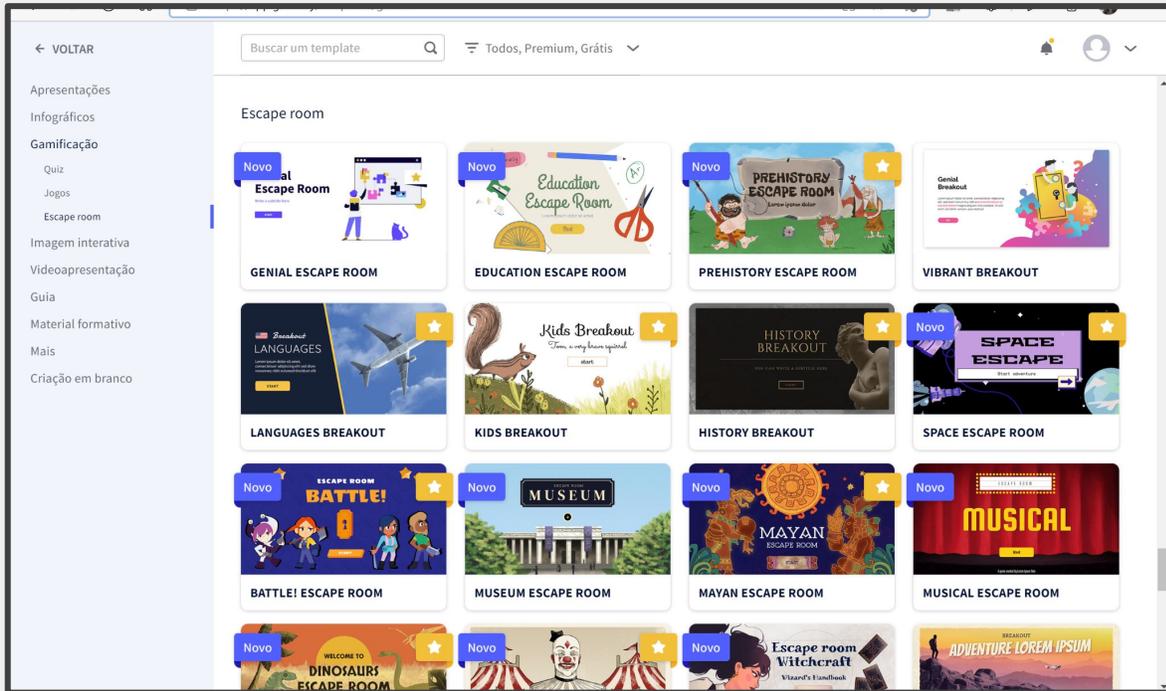
Exemplo: Geografia

Escape Room: Basta escolher um modelo e construir o desafio.

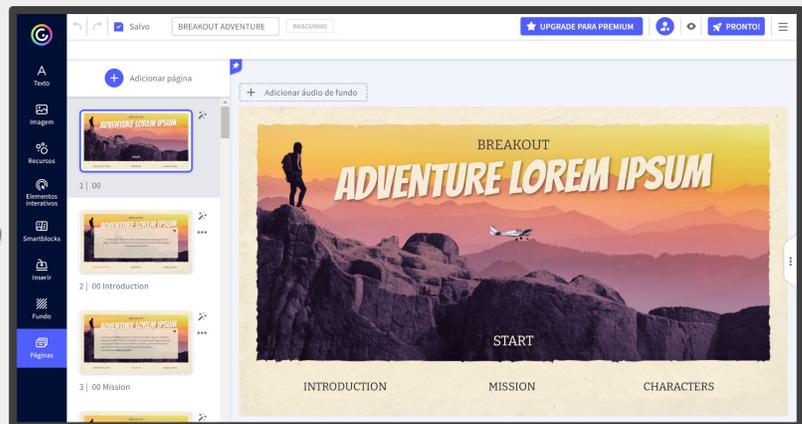
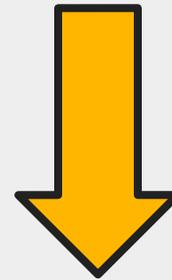


LISTA PARA UM ESCAPE ROOM DE SUCESSO

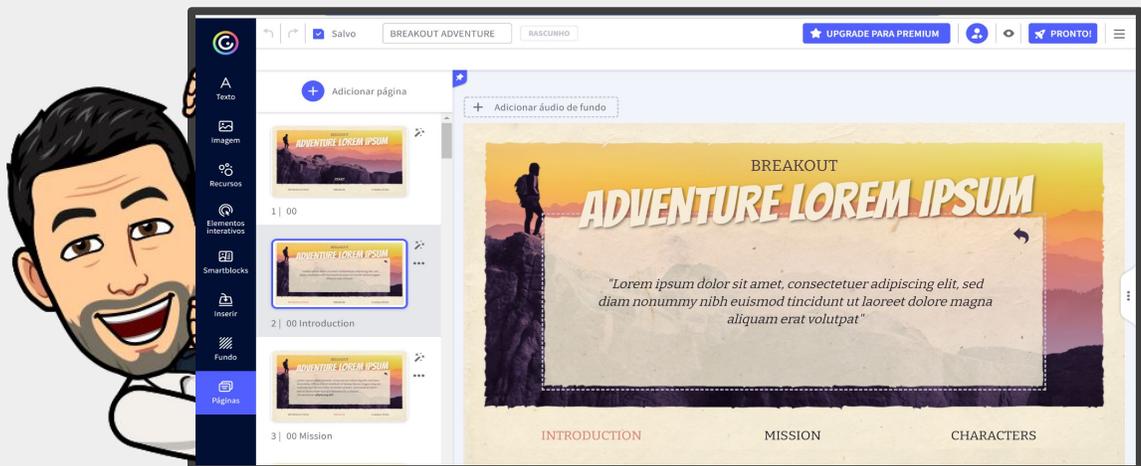
- ✓ OBJETIVOS
- ✓ ARGUMENTO
- ✓ PERSONAGENS
- ✓ TAREFAS
- ✓ JOGAR, APRENDER E DIVERTIR-SE!!



É possível encontrar
vários modelos de
Escape Room...



Pode ser construído colaborativamente,
em sala de aula, em equipas
internacionais mistas. As competências a
desenvolver são múltiplas!



[À Procura do Galo de Barcelos...](#)



APRENDIZAGEM E AVENTURA: DECK TOYS

deck.toys

APRENDIZAGEM E AVENTURA!



Mário,
vais salvar-nos?!



Ana Pina, Daniela Guimarães, Mário Guedes



CONSTRUÇÃO DE ESCAPE ROOMS EDUCATIVOS DIGITAIS COM DECK.TOYS

ANA PINA

DANIELA GUIMARÃES

MÁRIO GUEDES

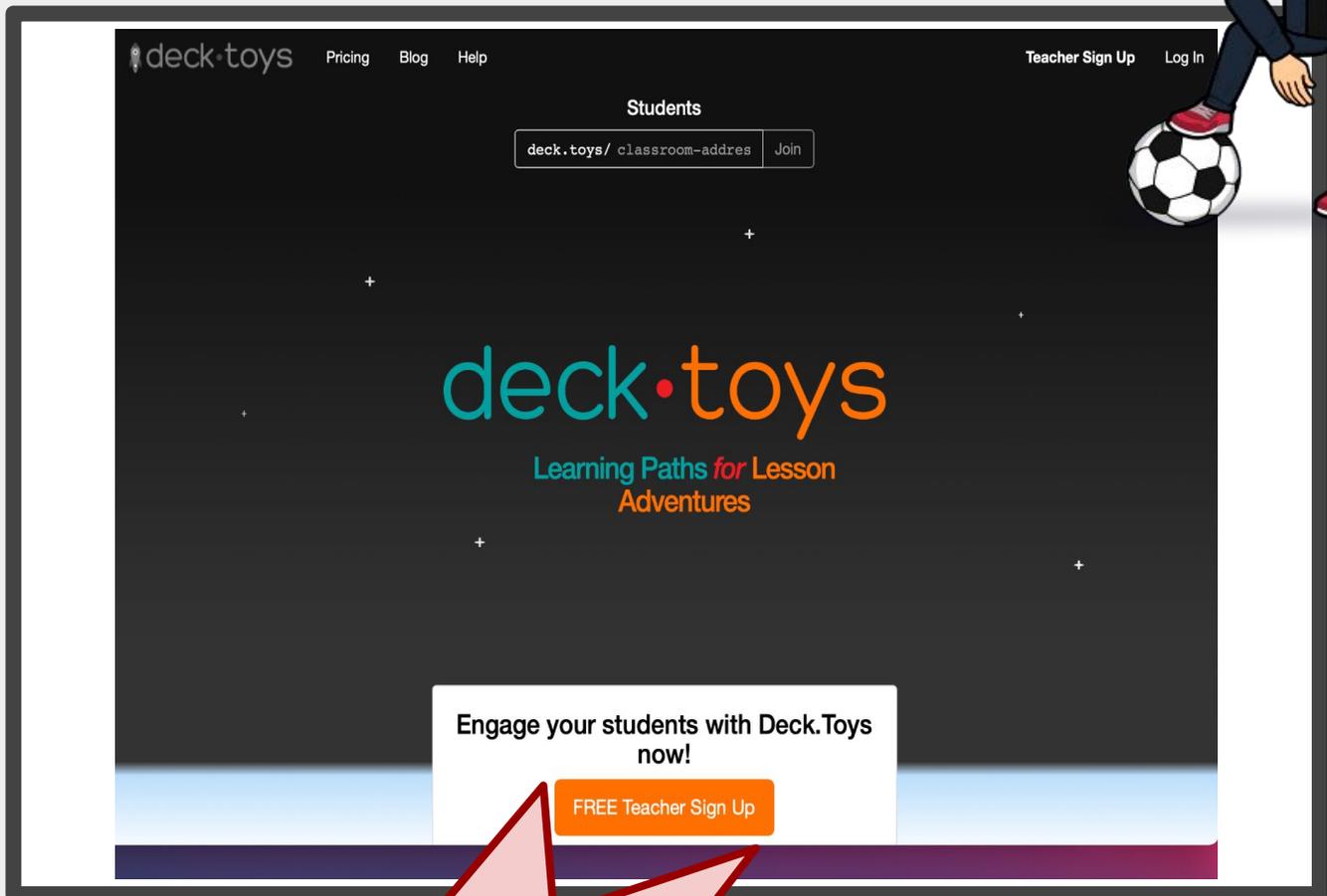
○ O Deck.Toys é uma ferramenta que potencia a aprendizagem dos alunos, nas diferentes disciplinas, com uma vertente de jogo ou de gamificação. Esta está inteiramente dedicada ao ensino pelo que, se não se inscrever através de uma conta de *email* institucional, terá de realizar um pedido aos administradores da plataforma para poder criar a sua conta.

Os *deck* que a própria aplicação disponibiliza, de forma pública, podem ser utilizados e editados por qualquer utilizador da plataforma.

Para um utilizador iniciante, aconselha-se a reutilização de *deck* públicos, de modo a mais facilmente fazer uso de todas as potencialidades e atividades disponíveis.

Afigura-se como uma excelente ferramenta para a criação de *Escape Rooms Educativos Digitais*.

<https://deck.toys>

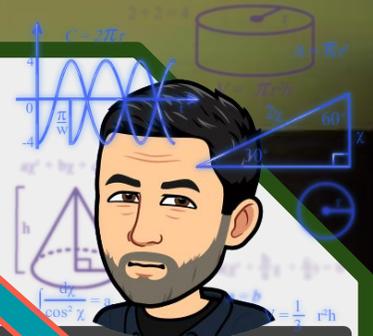


Usar um email institucional ou pedir para aceitarem a sua inscrição com outro email

CRIAR CONTA



Dica: Use ou reutilize um deck da galeria pública.



deck.toys My Dashboard Deck Gallery Blog Help Upgrade to Pro

Classrooms ? Decks ?

Classrooms: 2 / 2 Private Decks: 2 / 3

Root Folder

Europe Day Digital Escape Room / Breakout based on... Europe Day/ 9th may

T-Rex ataca a escola Digital Escape Room / Breakout based on... Jurassic Park movie

Clear All

My Favorites

Subject

- Math
- Science
- Language Arts
- Social Studies
- Computer Science
- Professional Development
- Others

Level

- Pre K - 2
- Grade 3 - 5
- Grade 6 - 8
- High School +



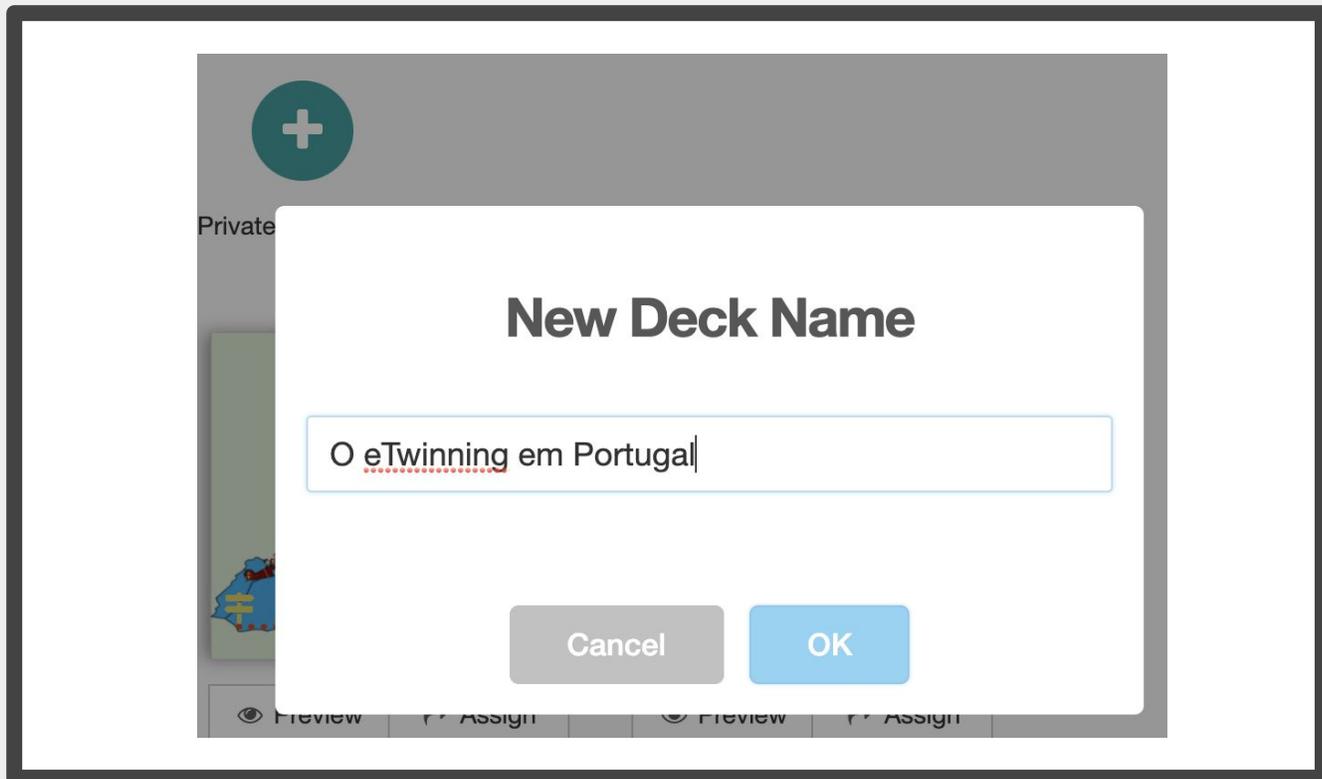
Learning Paths and Activities Wizard

Learning Paths Key Concepts (Study Set) Customize Activities Continue →

<p>For teachers new to learning paths and activities</p> <div style="text-align: center;">  <p>Linear</p> <p>♥ simple</p> </div>	<p>Student's choice of hard or easy paths.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Forked</p> <p>♥ differentiation</p> </div>
<p>Both paths required to be completed to unlock final activity.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Merged</p> <p>♥ challenging</p> </div>	<p>A long single circular path.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Spiral</p> <p>♥ mastery</p> </div>

CRIAR UM DECK





**CRIAR
UM DECK**



Learning Paths and Activities Wizard

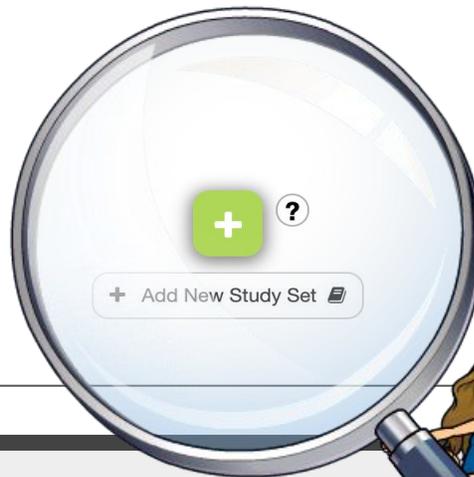
Learning Paths

Key Concepts (Study Set)

Customize Activities

Continue →

Create a Study Set with at least 2 rows (Term & Definition/Image)



CRIAR UM DECK



Add New Study Set



New Blank Study Set



Example Study Sets



deck·toys

Import from other Decks



Import from Quizlet



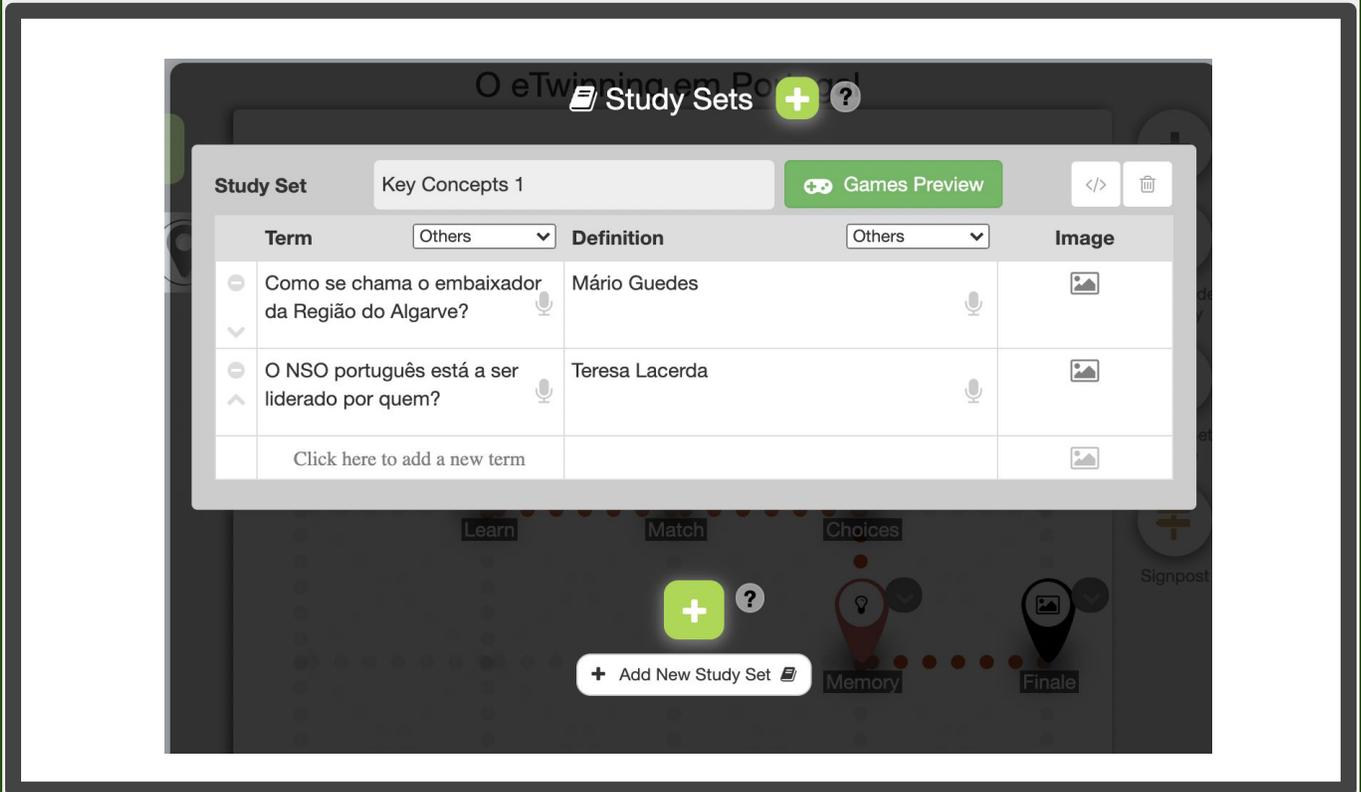
Import from text, Excel, Sheet

Cancel

Create!

CRIAR UM DECK





CRIAR UM DECK





Learning Paths and Activities Wizard

Learning Paths Key Concepts (Study Set) Customize Activities **Generate**

Signpost [Path Entry]

Title:

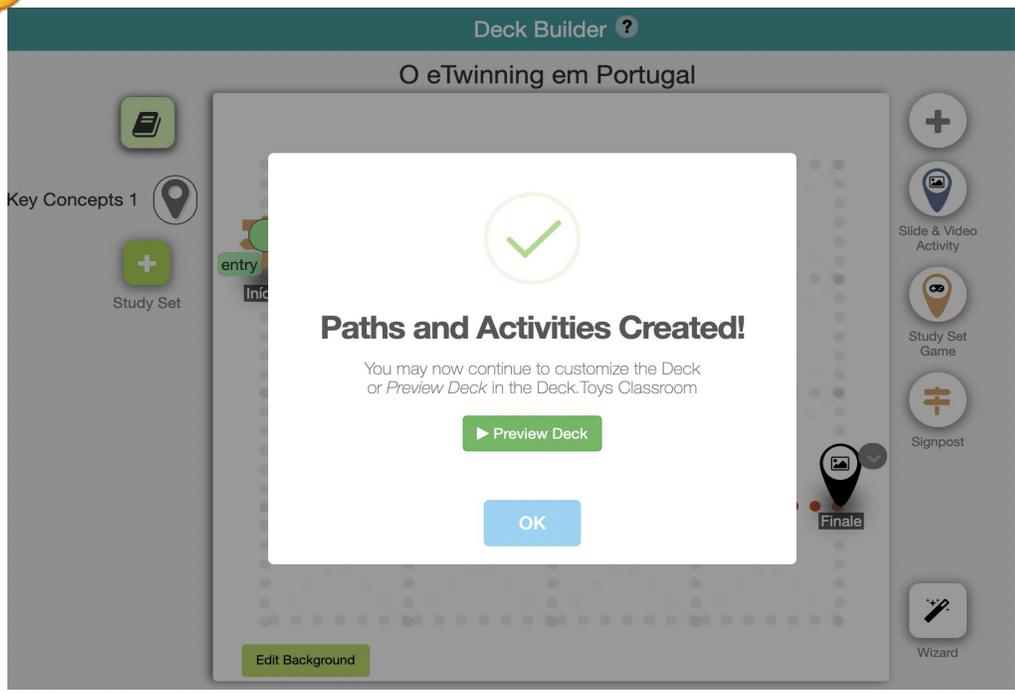
Content:

Lock Hint:

Lock Password:

CRIAR UM DECK





CRIAR UM DECK



A screenshot of the 'O eTwinning em Português' interface. The main area shows a learning path with activities like 'Início', 'Flashcards', 'Learn', 'Match', 'Choices', 'Memory', and 'Finale'. A large golden key is overlaid on the path. The interface includes a 'Manage Study Sets' sidebar on the left and a 'Wizard' button on the right. Text annotations include: 'Activity Click to edit Drag to reposition', 'Click to activate paths between Activities', 'Drag to map to add Activity', 'Customize background with fun graphics!', and 'Automatically create Learning Paths and Activities'.

O eTwinning em Português

Manage Study Sets

Activities

Activity
Click to edit
Drag to reposition

Click to activate paths between Activities

Drag to map to add Activity

Customize background with fun graphics!

Automatically create Learning Paths and Activities

Edit Background

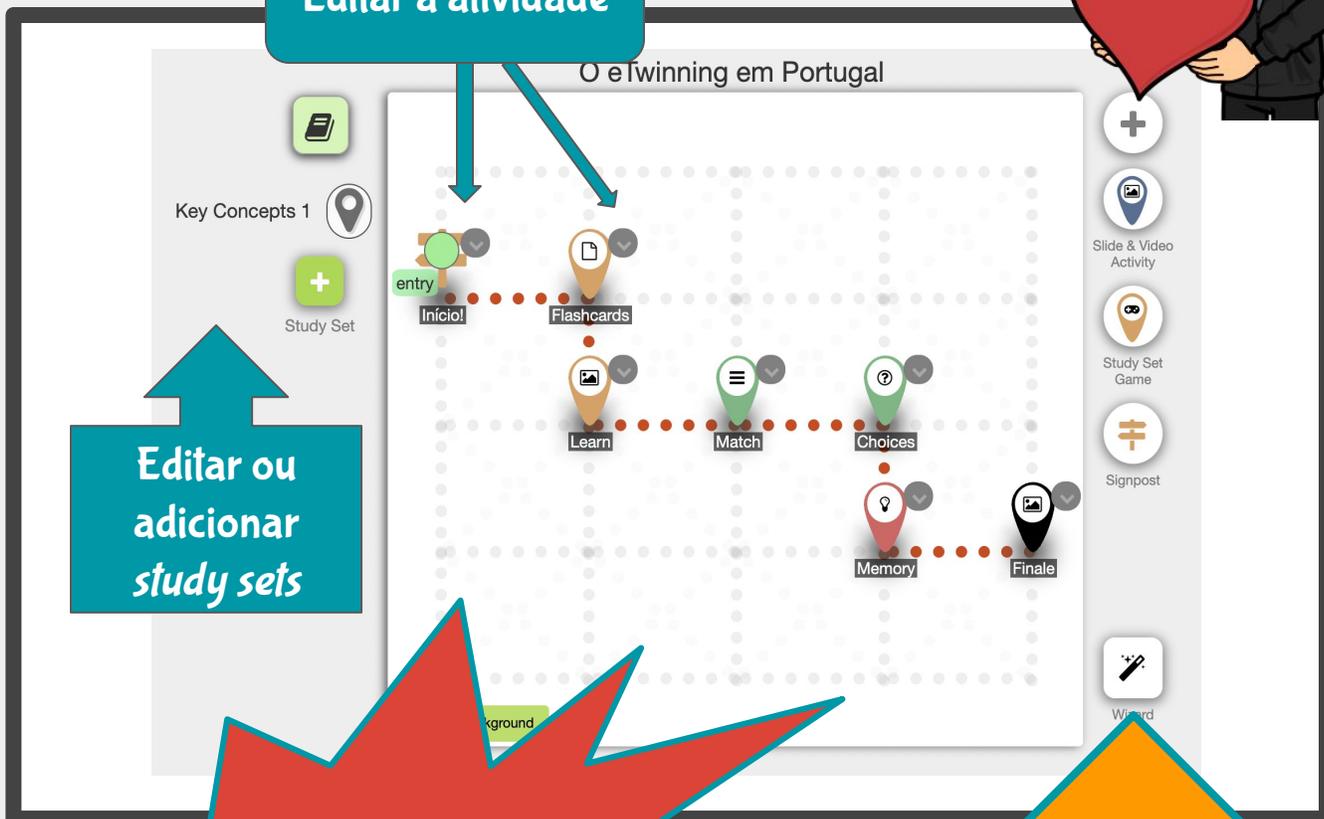
Wizard

CRIAR UM DECK





Editar a atividade



Editar ou adicionar study sets

As atividades aparecem automaticamente associadas ao study set criado e podem ser alteradas.

Dica: Utilize esta ajuda para, automaticamente, serem colocadas atividades no seu deck. Depois poderá editá-las.





Configure Study Set Game Activity

Word Wheel Rockets Sort Me Word Attack Word Search Draw n Guess Sequence Flashcards Match Lines Maze Memory Game Show Pairs Choices Jigsaw Crossword

Study Sets ← Click to edit Study Sets Key Concepts 1

Game Preview Study Set Advanced Settings App Info Advanced Settings Save Cancel

Key Concepts 1

Como se chama o embaixador da Região do Algarve?	✕	Teresa Lacerda
O NSO português está a ser liderado por quem?	✕	Mário Guedes

Cada *study set* pode ser apresentado de diversas formas.

Add Activity

Automatically create Learning Paths and Activities



Learning Paths and Activities Wizard

Launch Wizard

Import PowerPoint, PDF, YouTube and add questions/apps to your slides ?



Slide & Video Activity

Add Activity

Fun games based on your Study Sets with term and definitions. ?



Study Set Game

Add Activity

Short instructions or notes for students on the map



Signpost

Add Activity

Create new Activity from Activity stored in Clipboard

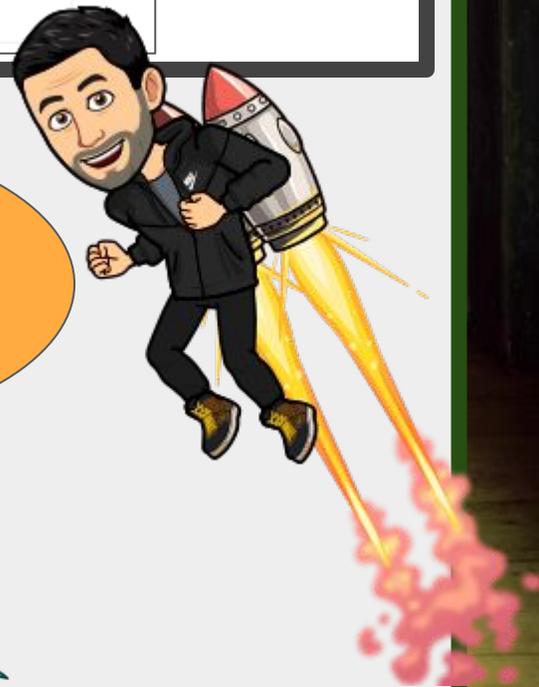


Activity from Clipboard

Add Activity



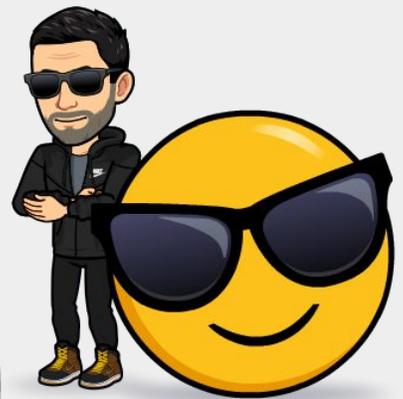
Atividades que se podem adicionar ao deck.





<https://bit.ly/DeckViriato1>

**Deck do 1.º webinar:
Reutilização de um
deck público.**

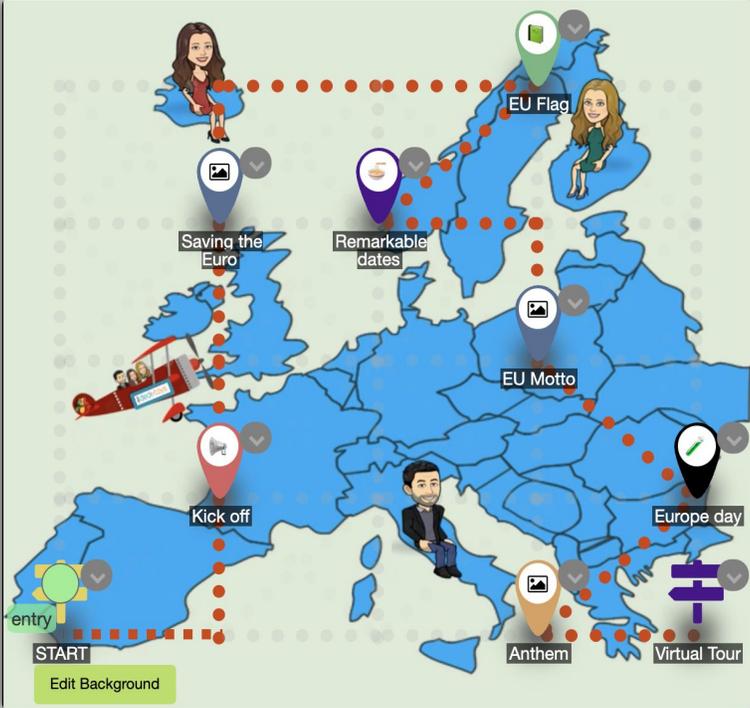


Europe Day - Digital Escape Room / Break...

Who were the founding members of EU?

Which countries have joined the EU in 1973?

 Study Set



 +

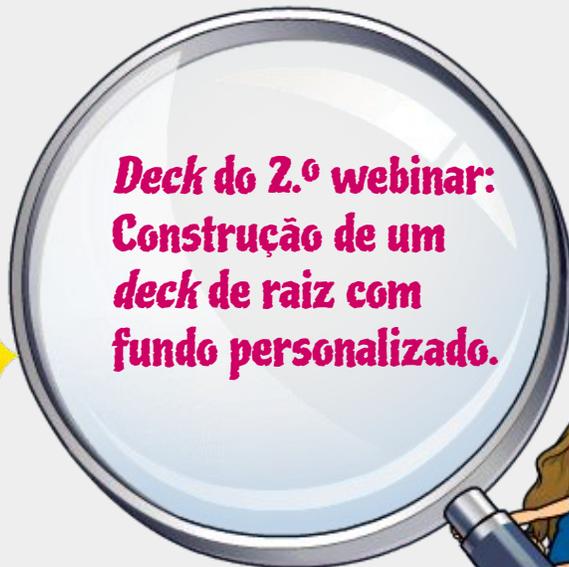
 Slide & Video Activity

 Study Set Game

 Signpost

 Wizard

<https://bit.ly/DeckViriato2>





CAPÍTULO 3

FERRAMENTAS DIGITAIS QUE PODEM SER RENTABILIZADAS NUM ESCAPE ROOM EDUCATIVO



FLIPGRID

ANA PINA

DANIELA GUIMARÃES

MÁRIO GUEDES



FLIPGRID

ANA PINA

DANIELA GUIMARÃES

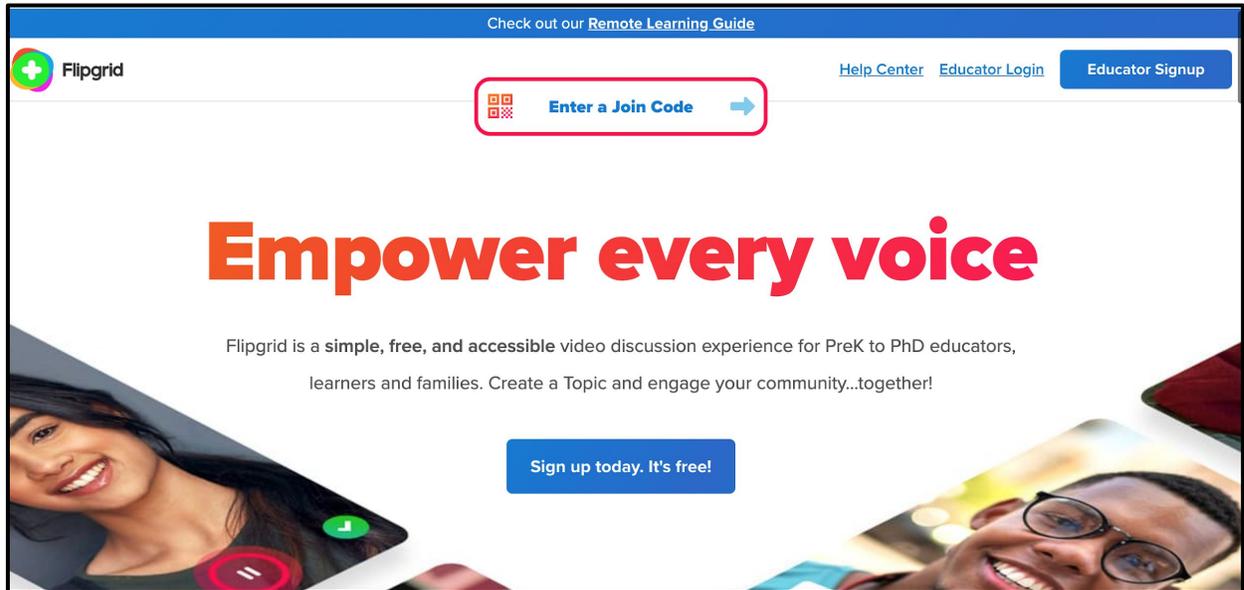
MÁRIO GUEDES

O Flipgrid é uma ferramenta digital, especialmente dedicada à criação de vídeos, que poderão ser utilizados para dar instruções aos alunos, lançar desafios ou propor atividades variadas às quais os alunos terão de responder através da gravação dos seus próprios vídeos.

Esta ferramenta tem um enorme potencial para atividades que privilegiam a oralidade dos alunos e, como tal, tem aplicabilidade em todas as disciplinas. Em particular, as línguas estrangeiras podem encontrar aqui um forte aliado, onde alunos com menor proficiência linguística podem gravar e regravar os seus contributos, ultrapassando dificuldades e aumentando a sua auto-estima.

Para além disso, o FlipGrid pode também ser utilizado no contexto dos *Escape Rooms Educativos Digitais* através dos filtros que permite colocar em cada gravação e que poderão constituir o mote para o início da atividade.

Flipgrid



The screenshot shows the Flipgrid website interface. At the top, there is a navigation bar with the Flipgrid logo on the left, a link to "Check out our Remote Learning Guide" in the center, and links for "Help Center", "Educator Login", and "Educator Signup" on the right. Below the navigation bar is a prominent "Enter a Join Code" button with a grid icon and an arrow. The main heading reads "Empower every voice" in large, bold, red letters. Underneath, a paragraph states: "Flipgrid is a simple, free, and accessible video discussion experience for PreK to PhD educators, learners and families. Create a Topic and engage your community...together!". A blue button below this text says "Sign up today. It's free!". The background of the main content area features images of a smiling woman and a smiling man with glasses, both appearing to be in a video call.

Crie a conta em www.flipgrid.com



Group



Grid



Funcionam como pastas onde podem armazenar tópicos





Topics

Groups



Groups (2)

Groups allow you to organize and share multiple Topics.

Search Groups

Create a Group

Name	Responses	Last Updated				
 eTwinning Public · 1 Topic	0	Oct 7, 2020	Active	Share	Actions	
 Viriato Public · 1 Topic	0	Oct 7, 2020	Active	Share	Actions	



Create a Group

Groups allow participants to join a discussion with multiple Topics. Use private Groups for class discussions and public Groups for broader discussions.

Private **Public**

Group Name
8° Ano 6/45

Join Code
pt6114 6/20

flipgrid.com/pt6114 Available

Add Students
Choose if your students will join the Group using their email or a username.

Student Email
Students join using their Microsoft or Google school email.



Add your Students

Students join using their Microsoft or Google school email. Families and guests can join the Group with a password. Anyone who joins can participate in all Topics.

Add Emails

Use our example [template](#) to [upload a CSV file](#) or add the domains/email addresses your participants will use to access this Group. [Learn more.](#)

e.g. @school.edu, student@school.edu

Guest password (Optional)

Add a password for families and guests to join the Group.



Back

Next





Add your Students

Students join using their Microsoft or Google school email. Families and guests can join the Group with a password. Anyone who joins can participate in all Topics.

Add Emails

Use our example [template](#) to [upload a CSV file](#) or add the domains/email addresses your participants will use to access this Group. [Learn more.](#)

@aebarreiro.pt x

Guest password (Optional)

Add a password for families and guests to join the Group.



Back

Next



Share the Group

Copy and share the Join Code below.

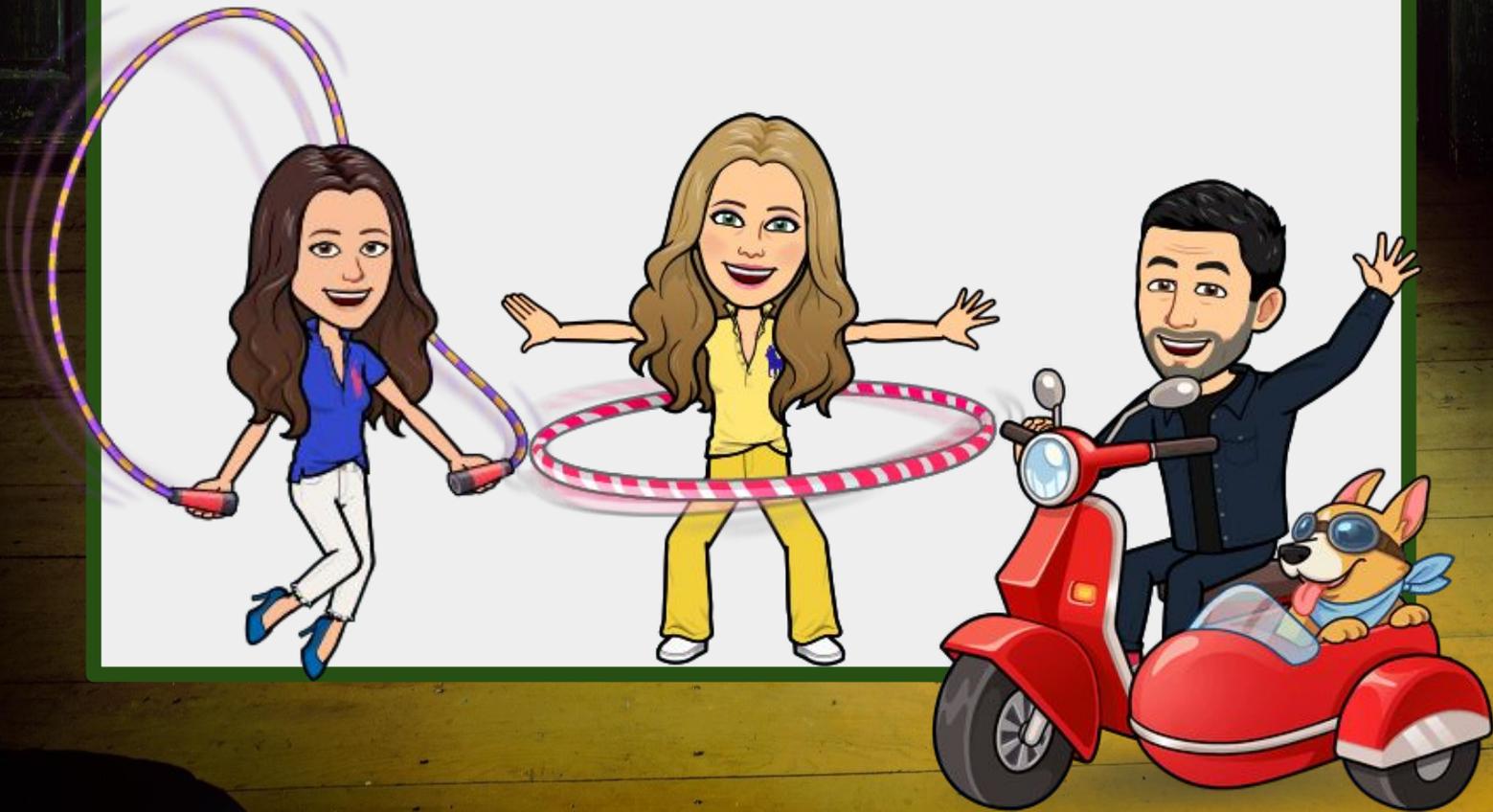
flipgrid.com/pt6114

Copy



Cancel

Go to Group



Topics



São independentes e podem ou não associar a grupos.





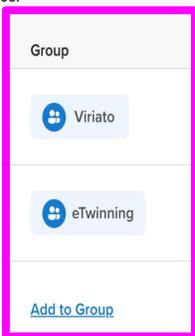
Topics Groups

Topics (3)

Topics are where participants view and record their videos.

Search Topics [Add a Topic](#)

Title	Group	Latest Activity
How Do You Make an App? 0 Responses	Viriato	- Active Share Actions
Embaixada PT 0 Responses	eTwinning	- Active Share Actions
The #ErasmusDays 2020 0 Responses	Add to Group	- Active Share Actions





...a Topic. Organize your Topics using Groups.

Add to Group ×

Select where you would like to add The #ErasmusDays 2020.

Groups

— Select a Group — ▾

— Select a Group —

eTwinning

Viriato

view and Search Top

Days 2020 Add to Group Active ▾ Sh





Topics (1)

Topics are where participants view and record their videos.

Search Topics Add a Topic

Title	Group	Latest Activity
 The #ErasmusDays 2020 0 Responses	Add to Group	Active <input type="button" value="Share"/> <input type="button" value="Actions"/>

Share

-  Edit Topic
-  Record a Response
-  Submit to Discovery
-  Hide Topic
-  Add to Group
-  Duplicate Topic
-  Export Data
-  Delete Topic



Back to Viriato's video

Download Captions

0s to 1.968s Split

Na imagem que estamos embaixador de

1.968s to 5.198s + Combine - Split

norte a sul é sua cima da hora e ao

5.198s to 7.322s + Combine - Split

centro está trazendo uma certa do

7.322s to 9.377s + Combine - Split

serviço nacional de apoio técnico.

0:00 | 0:09

Resposta do Aluno

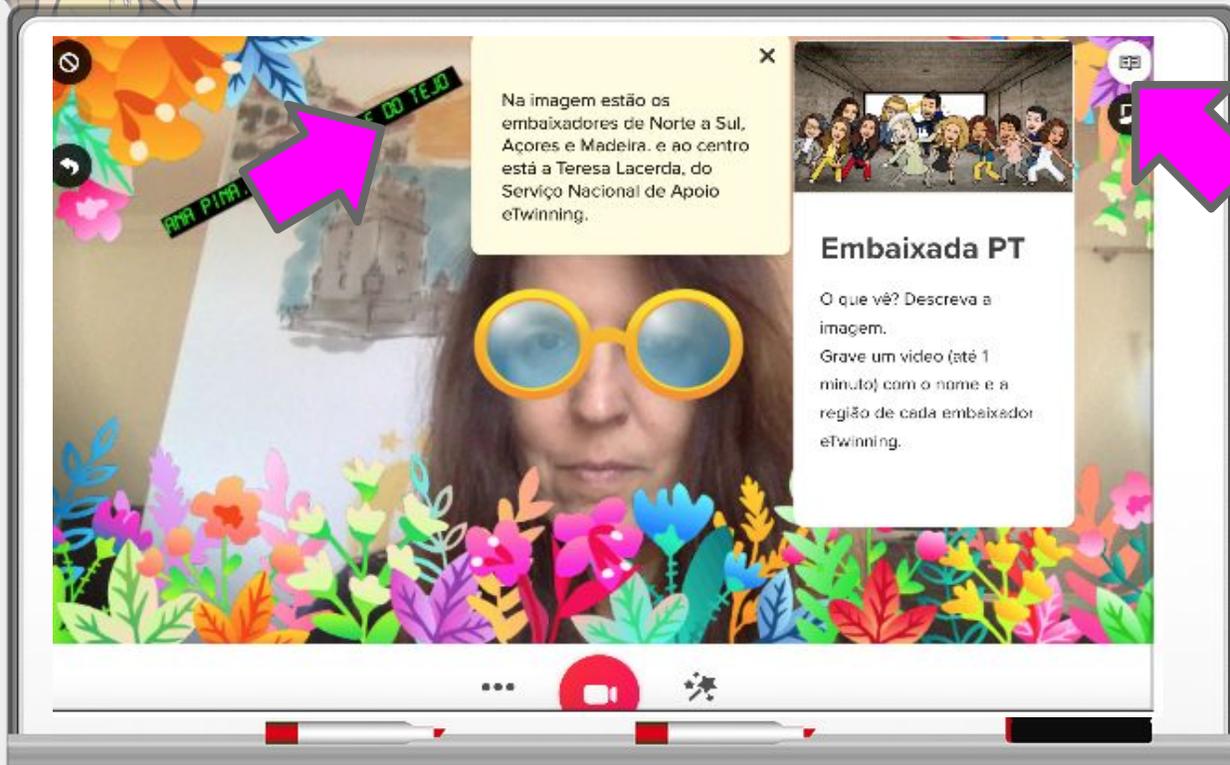


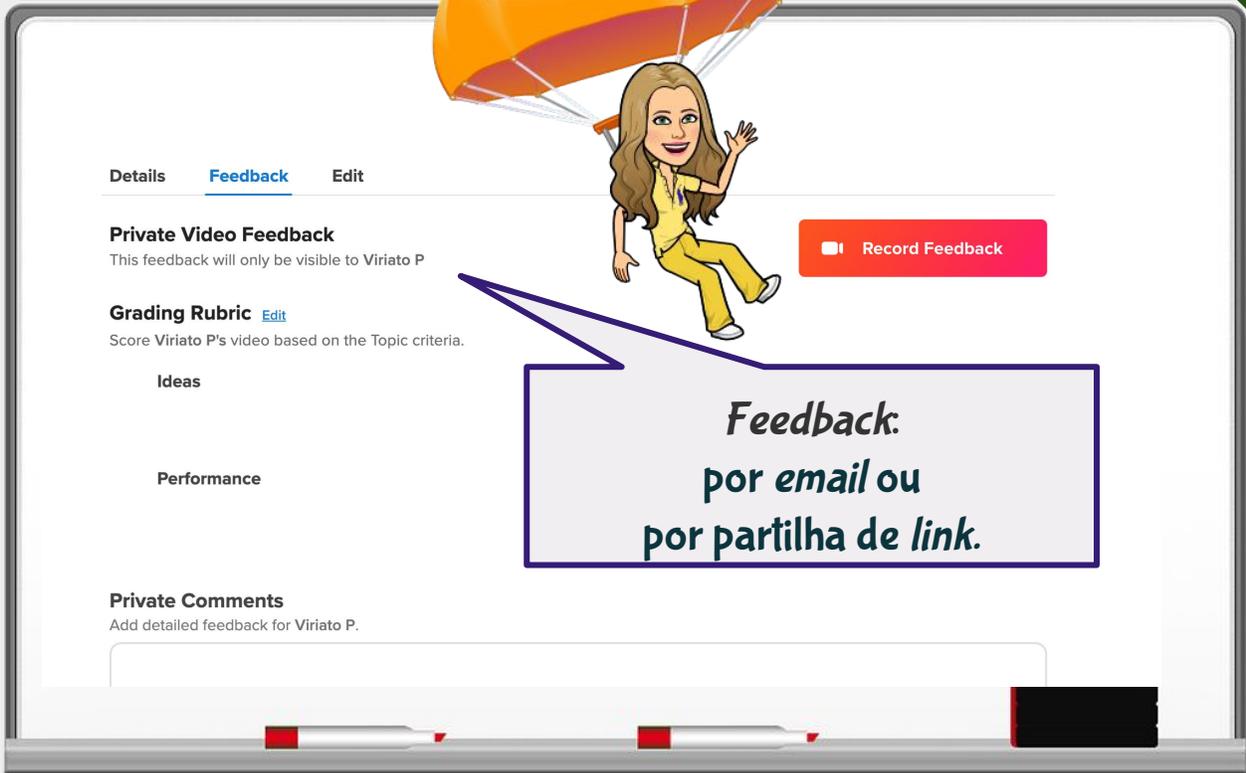
Share

Actions

- Edit Response
- Add to Mixtapes
- Move Response
- Duplicate Response
- Pin Response
- Download Video
- Download Selfie
- Download Captions
- Edit Captions
- Delete Response







The screenshot shows a digital interface for providing feedback. At the top, a cartoon woman with long brown hair is parachuting from an orange and yellow parachute. Below her, the interface has three tabs: 'Details', 'Feedback' (which is selected), and 'Edit'. Under the 'Feedback' tab, there are three main sections: 'Private Video Feedback' with a sub-note 'This feedback will only be visible to Viriato P' and a red 'Record Feedback' button; 'Grading Rubric' with a sub-note 'Score Viriato P's video based on the Topic criteria.' and two sub-sections, 'Ideas' and 'Performance'; and 'Private Comments' with a sub-note 'Add detailed feedback for Viriato P.' and a text input field. A purple callout box with a pointer to the 'Record Feedback' button contains the text: 'Feedback: por email ou por partilha de link.' At the bottom of the interface, there are two white markers with red tips and a black rectangular redaction.



Desafio

www.flipgrid.com

Join Code: 7402055d



Discovery

Disco library



My Collections

Save your favorite Topics to a Collection.

New Collection

Cidania ⁰ Google Apps ² Speaking ¹

[View all](#)

My Submitted Topics

Submit a Topic

Submit a Topic to Discovery

Add your Topics to Discovery for educators to find and use in their classroom!

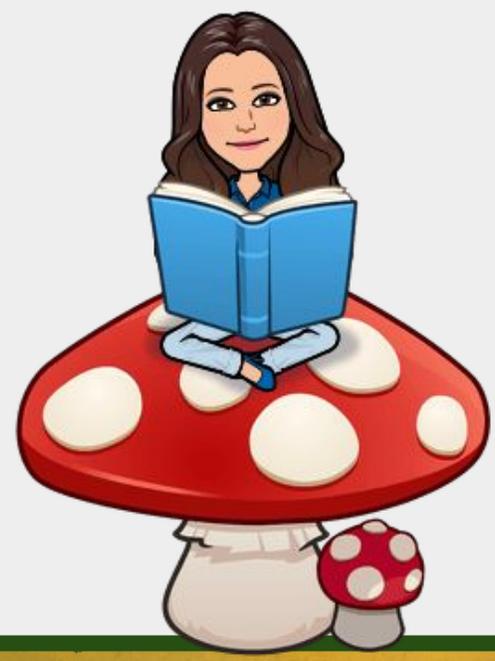
Submit a Topic





Subject Audience Search Topics

Subject	Creator	Subject	Audience	Engagement	Used
Arts (Performing / Visual)					
Beyond the Classroom / Community					
Business					
Career and Technical Education					
Computer Science					
Design					
Digital Citizenship					
Educator Professional Development					
Have You Ever Tried Dim Sum?	Wonderopolis Edu...	Social Studies / Social Sciences	All / Everyone	1m and 30s	5
Larger Lime?	Wonderopolis Edu...	Physical Education / Health	All / Everyone	-	1
Have You Ever Tried Dim Sum?	Wonderopolis Edu...	Social Studies / Social Sciences	All / Everyone	-	1
Who Invented Pizza?	Wonderopolis Edu...	Social Studies / Social Sciences	All / Everyone	-	7



WHAT IS DIGITAL CITIZENSHIP?

What is Digital Citizenship?

Why is this an important subject for students to learn about?

Topic details [Share Topic](#)

Creator
👤 [Tammy Chaffin](#)

Audience
High School (ages 14-18)

Subject
Digital Citizenship

Saved to	Engagement	Used
0 collections	5 hours and 36 minutes	21

Integration Notes

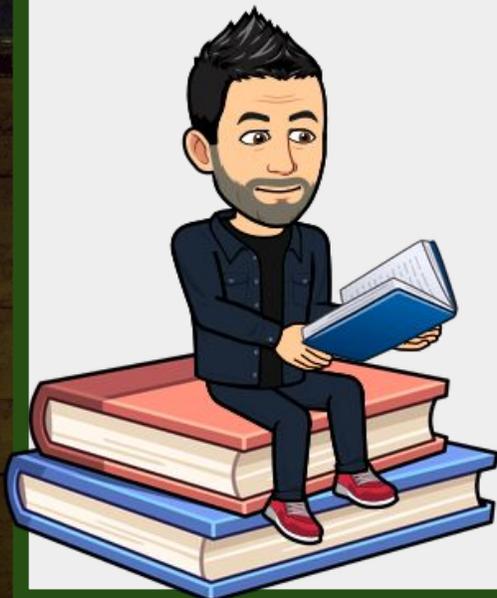
A topic all students should be aware of. What is the definition of Digital Citizenship?

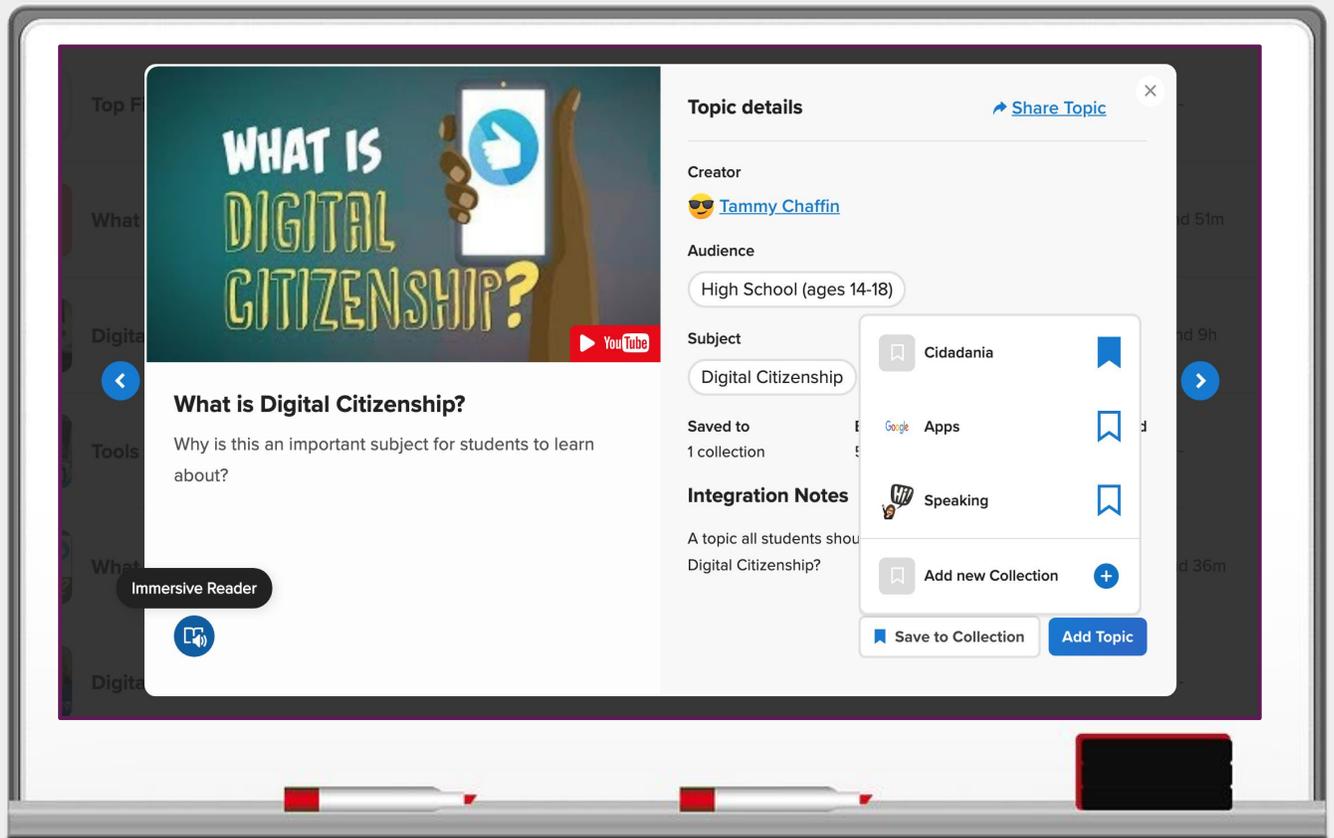
[Save to Collection](#) [Add Topic](#)





The screenshot shows a digital learning card for the topic "What is Digital Citizenship?". The card features a video thumbnail with the text "WHAT IS DIGITAL CITIZENSHIP?" and a hand holding a smartphone with a thumbs-up icon. Below the thumbnail, the title "What is Digital Citizenship?" is followed by the question "Why is this an important subject for students to learn about?". To the right, a "Topic details" sidebar includes a "Share Topic" link, the creator "Tammy Chaffin", an audience of "High School (ages 14-18)", and the subject "Digital Citizenship". It also shows "Integration Notes" and a "Saved to" section with "0 collections". A menu for "Add new Collection" is visible, with options for "Apps" and "Speaking".







Add this Topic

Add What is Digital Citizenship? to your discussion.

- Add as an individual Topic
- Add to a Group

Groups

8° Ano (0 Topics) ▾

Cancel

Next





Mixtapes



Playlist ou uma lista de reprodução de vídeos.



É uma forma de

Partilhar vários vídeos com apenas um *link*.





Share the Mixtape

Share Ana Pina - As minhas respostas with your learning community.

flipgrid.com/+pt6625

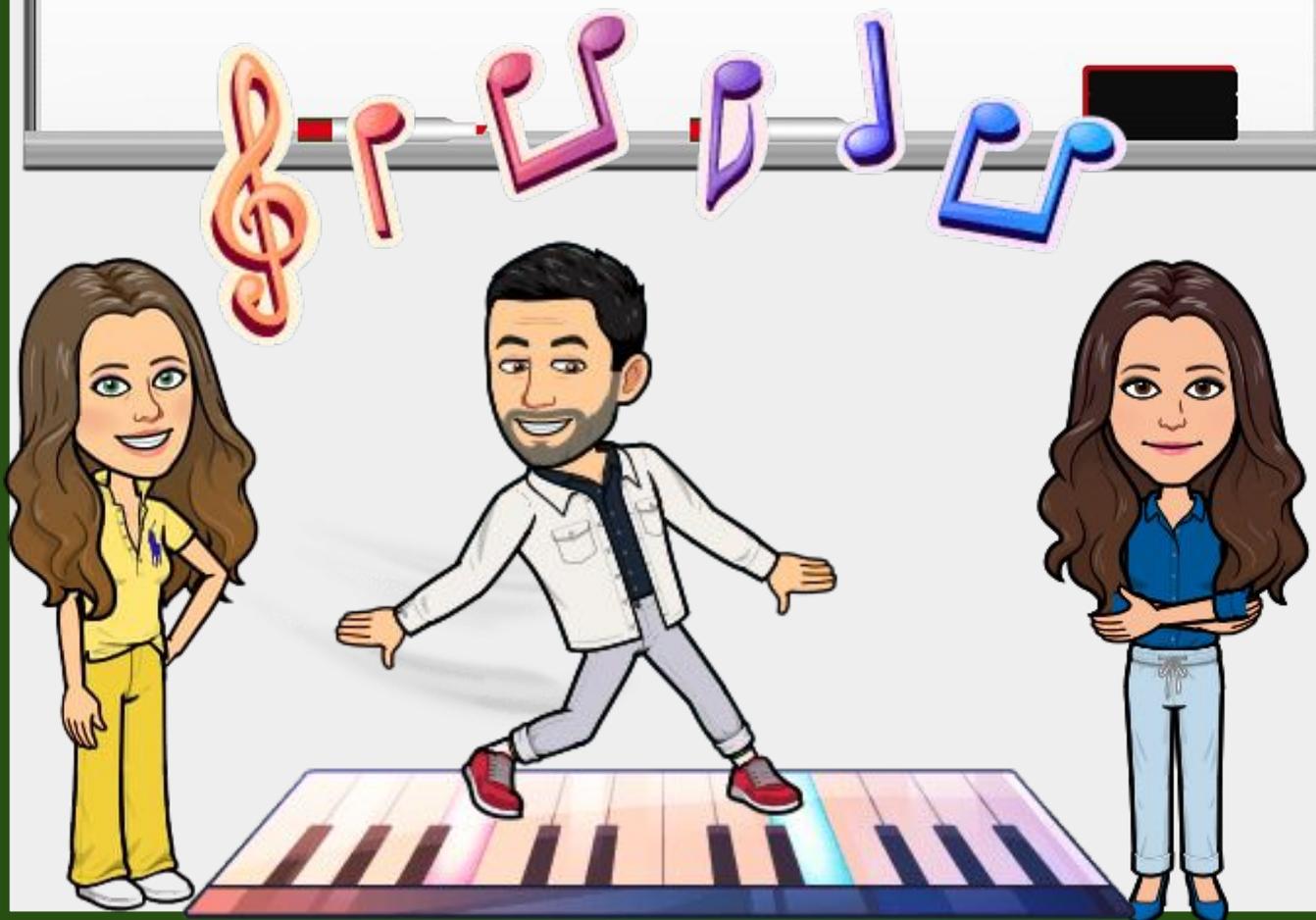
Copy





Immersive reader

Possibilidade de adicionar locução a uma instrução escrita.





What is Digital Citizenship?



Why is this an important subject for students to learn about?



Preview





Immersive reader

← What is Digital Citizenship?

Why is this an important subj
students to learn about?

AA [Menu] [Book]

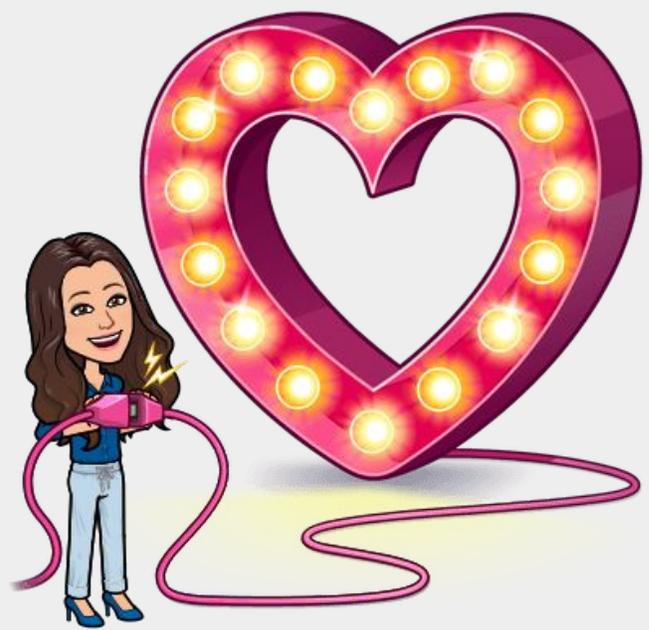
Syllables

Parts of Speech

- nouns
- verbs
- adjectives
- adverbs

Show labels

Microsoft



My Shorts (4)

Record a video



Oct 8, 2020

1 view



Oct 8, 2020

7 views



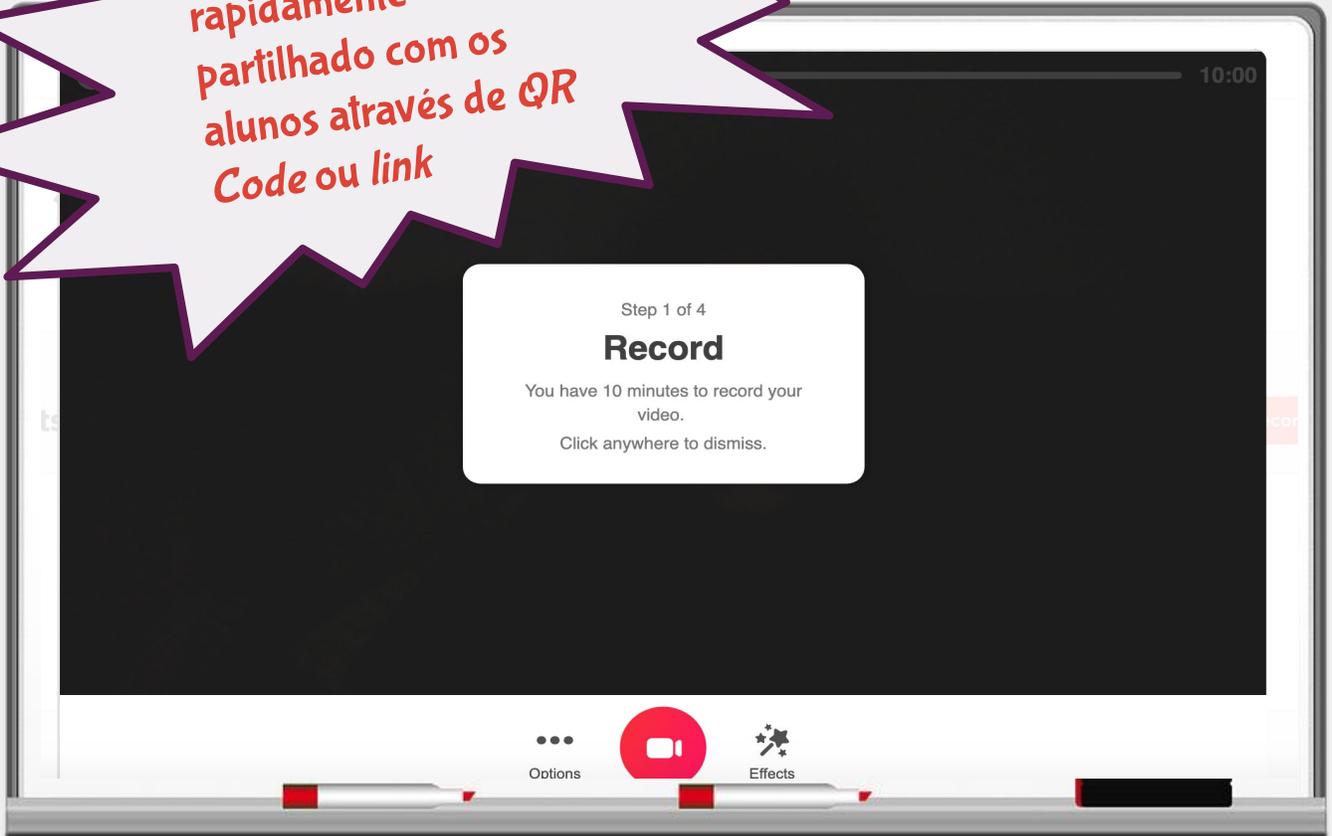
Oct 7, 2020

6 views

Videos que os professores podem gravar para os seus alunos (por exemplo, como mote para o início de um *Escape Room*)



O vídeo pode ser rapidamente partilhado com os alunos através de QR Code ou link





shorts.flipgrid.com/watch/13205125993333409

Copy





Ana Pina, Daniela Guimarães, Mário Guedes

PLICKERS

ANA PINA

DANIELA GUIMARÃES

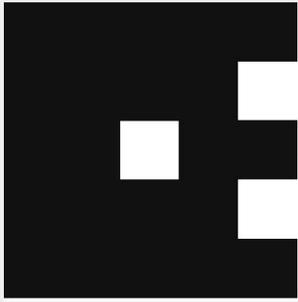
MÁRIO GUEDES

○ Plickers é uma ferramenta digital que permite a construção de *Quizzes* ou sondagens em qualquer disciplina.

Esta ferramenta, na sua vertente clássica, apresenta a mais-valia de apenas o professor necessitar de um dispositivo móvel com acesso à Internet e um projetor para a recolha de respostas, uma vez que os alunos respondem através de um cartão, previamente fornecido.

Atualmente e, após uma atualização bastante pertinente, permite que o *Quiz* seja aplicado em sala de aula e na presença física de todos os alunos, em sala de aula e com alguns alunos em presença física e outros online e, ainda, em vertente a distância para todos os alunos.

Assim, pode afirmar-se que esta foi uma ferramenta que soube acompanhar os desafios atuais da Sociedade e da Escola.



**Quizzes
Sondagens**



Aluno:
Resposta por cartão (em sala de aula)
Resposta por *link* (em casa)

Plickers



Gratuito



**Professor:
telemóvel**



REGISTO

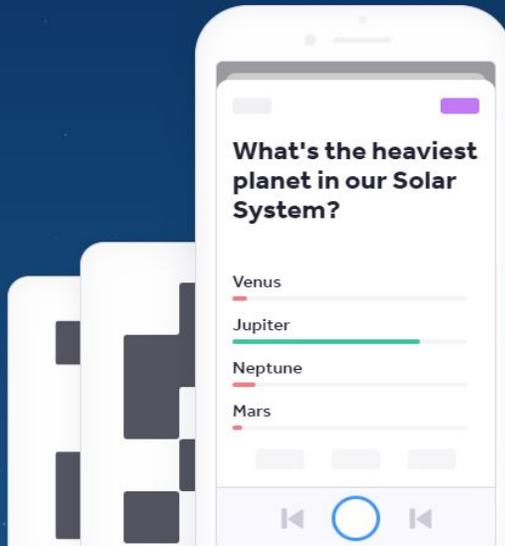
<https://get.plickers.com>



plickers

Sign in

Get Started >



Formative assessment has never been faster.

Plickers is the free card activity your students will love. Join millions and play in your next lesson.

Sign up for free

Registo

Used by K-12 teachers in over 100 countries





 Continue with Google

or sign in with email and password

Email Address 

Password

Sign in

[Forgot Password?](#)



COMEÇAR

Let's get you up and running

Complete these steps to get your Plickers classroom ready!



1

Get the mobile app

[Email me a link >](#) [I've got the app](#)

The app scans student responses. Download and sign-in on iPhone, iPad, or Android now.

2

Add some questions to ask

[Create your first Set >](#)

Write some quick questions to deliver in your Plickers lesson.

3

Make a class and add some students

[Create a Class >](#)

Grab a spreadsheet or list of your students' names and this'll take 30 seconds tops.

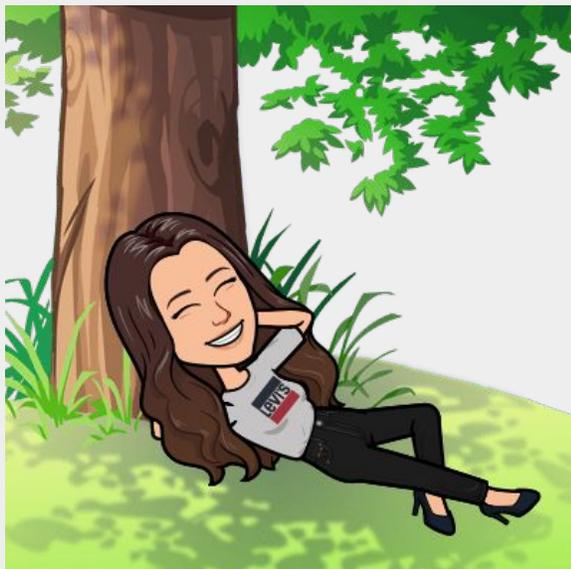
4

Get the cards

[Download >](#) [Buy on Amazon >](#) [I've got cards](#)

You can download and print yourself, or grab a nice pre-made set from Amazon.

Passos a seguir...



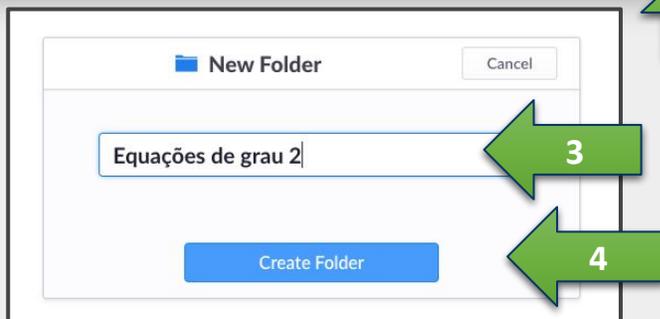
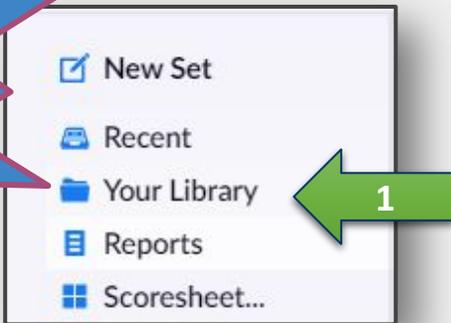
**Passo 1. Get the
mobile app**

Telemóvel:

- procurar e baixar a aplicação Plickers;
- fazer *Sign In* com as suas credenciais.



Passo 2.
Add some
questions to
ask.



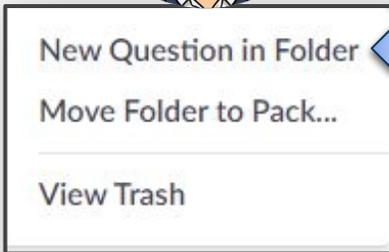
Dica: criar
pastas para as
questões.



Passo 2. Add some questions to ask



1) Abrir a pasta criada



Adicionar questões a uma pasta.





Question Editor

Graded Survey

Questão pontuada ou não

Questão

Click here to edit question

Inserir imagem

Opções de resposta

- A Click here to edit
- B Click here to edit
- C Click here to edit
- D Click here to edit

Selecionar a correta

Set as True/False

Opção: questão de verdadeiro e falso



Passo 3. Make a class and add some students

New Classes

We suggest naming your class something not too long, like "AP Chemistry" or "Period 2 Biology".

[Import from Google Classroom...](#)

Turma A

Enter Class Name

Create Class
Press ENTER

New Class

Lado esquerdo do ecrã

Add Students to Turma A Cancel

Enter Names
Type in student names into the box below. You can also copy-paste rows and columns from a spreadsheet. Make sure each student is on a new line.

Ana Silva
Beatriz Gouveia
Carlos Almeida
Joana Gonçalves

Student Roster Preview

First Name	Last Name
Ana	Silva
Beatriz	Gouveia
Carlos	Almeida
Joana	Gonçalves

Adicionar alunos manualmente.





New Classes

We suggest naming your class something not too long, like "AP Chemistry" or "Period 2 Biology".

[Import from Google Classroom...](#)

Enter Class Name	Enter Class Name
Enter Class Name	Enter Class Name
Enter Class Name	Enter Class Name
Enter Class Name	Enter Class Name

Create Class

● Matemática - 9A (2020-2021)

Email Setup Links to Students with Google Classroom

No need to share a link every time you play. Plickers uses a unique E-Learning registration link for each student that registers their device (like a Chromebook or iPad) to Plickers.

After clicking their registration link, your students can visit my.plickers.com on their device to answer live - no accounts, passwords, or daily links.

Send your students a one-time email to their Google Classroom email address from Plickers containing their link. Plickers does not store or save student email addresses, and we will sync your Google Classroom roster before sending emails

Add Message

Add a custom message to the student link emails. Tip: Your message will appear below their link and instructions.

Add yourself as CC (Note: you will receive 19 emails)

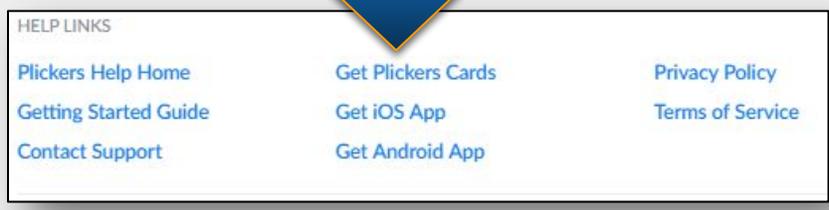
Send Links to 19 Students

Atenção: Verifique o n.º de cartão que foi atribuído aleatoriamente a cada aluno!

Adicionar alunos através do Google Classroom.



Passo 4. Get the cards

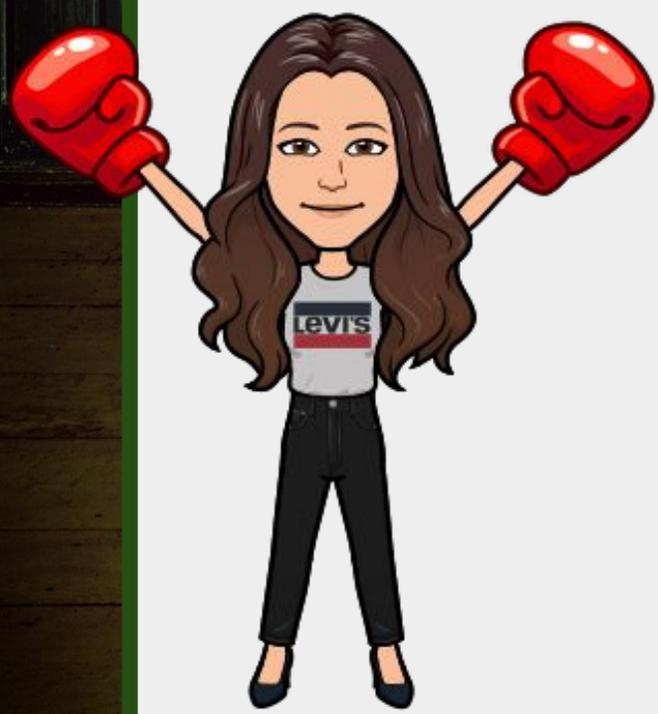


Get Plickers Cards

Plickers will always offer FREE printable cards for teachers!

Our [Standard Set of Cards #1-40](#) is ideal for most average-sized classrooms.

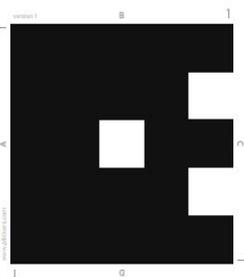
- Visit the [Cards Overview](#) help page for tips on printing and using your cards in the classroom.



CARTÕES

PickersCards_2up.pdf

1 / 20





Question Editor

Convert to Set Copy to Clipboard eTwinning Demo Class Add to Queue Create New

Graded Survey

Temos ___ embaixadores eTwinning para dar apoio aos professores portugueses.



A 9
B 10
C 11
D 12

Add to Queue Create

ADD TO

- 7.º A -> 2019-2020
- 8A - 2017/2018
- 8B - 2017/2018
- 9A - 2018/2019
- 9B - 2018/2019

Shuffle Choices

Criar novas questões na pasta

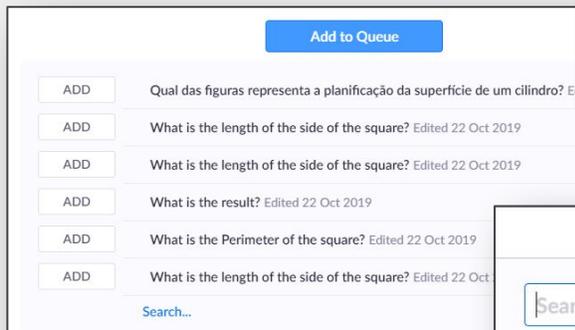


Associar questões a uma turma

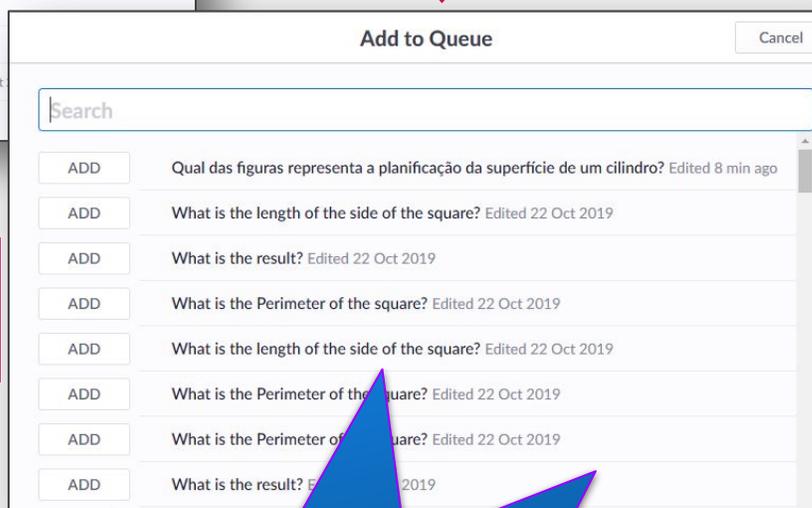


1. Selecionar a turma (lado esquerdo);
2. Selecionar *Add to Queue*.

Depois de se ter acesso a todas as questões é só selecionar *Add* para adicionar à turma.



Aparece uma listagem com algumas questões anteriormente criadas.

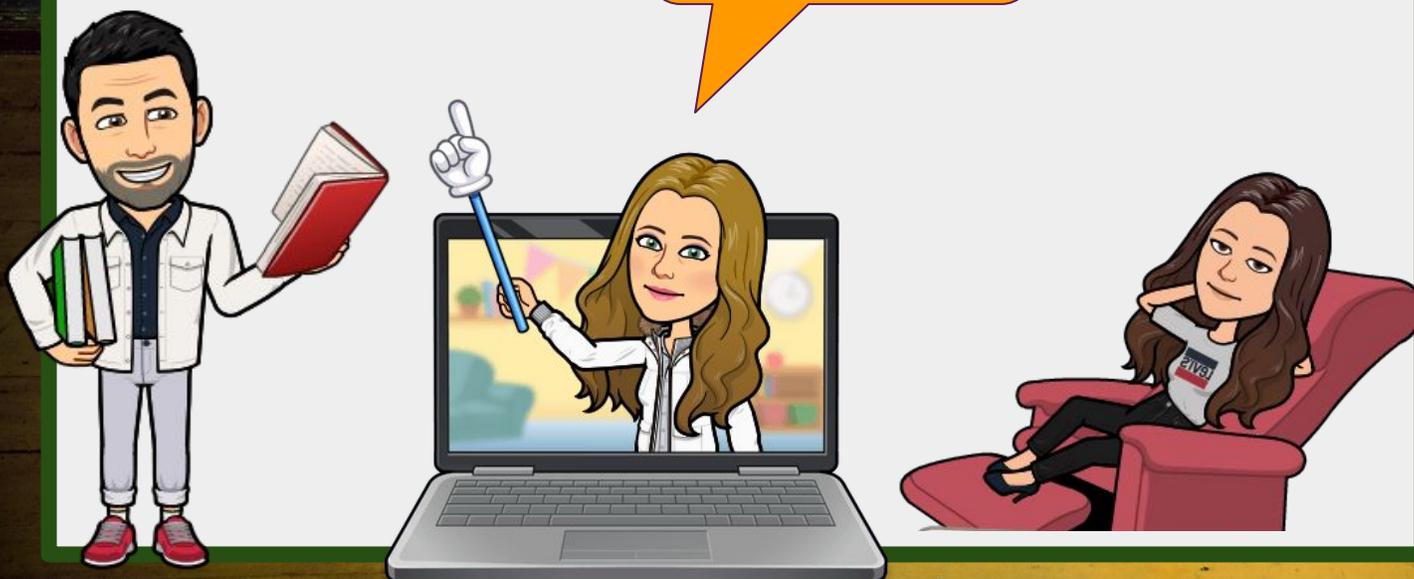


Reutilizar questões anteriormente criadas e associá-las a uma turma



Alunos/as	Professor/a: computador	Professor/a: telemóvel
<p>Em sala de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cartões de resposta. <p>Em casa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguir o <i>link</i> enviado previamente pelo/a professor/a. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aceder a https://get.plickers.com/ • Fazer <i>login</i> • Selecionar <i>Now playing</i> (topo da página). 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>App Plickers</i> instalada; • Ligar <i>wifi</i> ou dados móveis; • <i>Login</i> na <i>app</i> (do telemóvel); • Selecionar a turma (no telemóvel); • Selecionar as questões.

Procedimentos em sala de aula.



1.º Num computador + projetor: aceder à aplicação **Plickers** e selecionar **Now Playing**;

2.º Distribuir os Plickers pelos alunos (a cada aluno o respetivo Plicker);

3.º Ligar o *wifi* no telefone e abrir a *app* Plickers.



4.º No telefone:

a) Selecionar a turma;

b) Escolher a questão;

c) Recolher as respostas;

Nota: Possibilidade de dar *feedback* (resposta certa);

d) Repetir os procedimentos **b)** e **c)** até terminarem as questões.

Todos os alunos em sala de aula: **Procedimentos.**



Os procedimentos são semelhantes aos da sala de aula, apenas havendo necessidade de ativar o modo *eLearning* e de enviar o *link* de acesso aos alunos.

NEW

Allow students to answer from home
Use for hybrid teaching or 100% remote.

[Get Started with E-Learning](#) 

[Find out more](#) [Not Now](#)



Try Plickers E-Learning in your next class.

For live-remote and hybrid teaching environments.
Students answer live via laptop, Chromebook, or iPad.
No ads, no tracking, 100% COPPA compliance. [Learn More.](#)

[Enable E-Learning for Demo Class >](#) 

Alguns ou todos os alunos em casa: **Procedimentos.**





Os procedimentos são semelhantes aos da sala de aula, apenas havendo necessidade de ativar o modo *eLearning* e de enviar o *link* de acesso aos alunos.

NEW

Allow students to answer from home

Use for hybrid teaching or 100% remote.

Get Started with E-Learning

1

[Find out more](#) [Not Now](#)



Try Plickers E-Learning in your next class.

For live-remote and hybrid teaching environments. Students answer live via laptop, Chromebook, or iPad. No ads, no tracking, 100% COPPA compliance. [Learn More](#).

Enable E-Learning for Demo Class >

2



Alguns ou todos os alunos em casa: **Procedimentos**.





Consent for Student Access

Depending on local laws, we may need consent before students can access Plickers on their devices. For information on how we handle data from students, please see [Section 11 of our Privacy Policy](#).

Does this class have any students under 13?

- Yes
- No

Activate Class for E-Learning

Cancel



Consent for Student Access

Depending on local laws, we may need consent before students can access Plickers on their devices. For information on how we handle data from students, please see [Section 11 of our Privacy Policy](#).

Does this class have any students under 13?

- Yes
- No

Are your students in the United States?

- Yes
- No

Activate Class for E-Learning

Cancel





Option 1 (Fastest)

Bulk copy all student links to clipboard

Paste the links into a class email and share all the links with your class.

Students can find their name and click the appropriate link.

Option 2

Individually send each student their link

If you think students may use other students links, you can share each link individually with each student.

Bulk Copy all Student Links >

Enviar links a todos em simultâneo

Ana Margarida
my.plickers.com/D21A91174

exp1
my.plickers.com/D21A91FD2

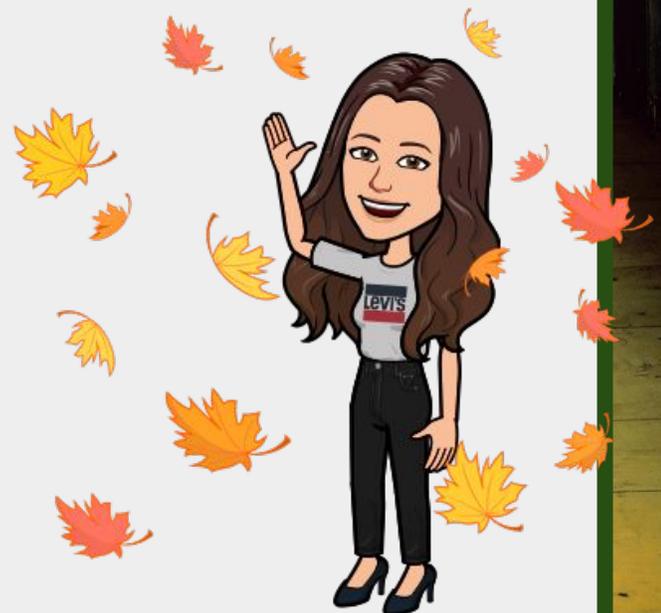
Luísa
my.plickers.com/D21A91ACE

Daniela
my.plickers.com/D21A91F7E

exp2
my.plickers.com/D21A91FCD

Enviar links individualmente

Vá para o fim da página...



waiting for ██████ Class to start

07:24:14 PM

pickers

Good evening, Ana
You can wait here for your class to start.

Demo Class
D Guimarães

Offline

Na Concatedral de Cáceres podemos observar:



- A 3 naves e a Torre de La Campana
- B 4 naves e a Torre de La Campana
- C 5 naves e a Torre de La Campana
- D Apenas a Torre de La Campana

You were correct!
The answer was 3 naves e a Torre de La Campana (A).

Na Concatedral de Cáceres podemos observar:



100%

- A 3 naves e a Torre de La Campana
- B 4 naves e a Torre de La Campana
- C 5 naves e a Torre de La Campana
- D Apenas a Torre de La Campana

You were correct!
The answer was 3 naves e a Torre de La Campana (A).



2 Students

- Cards Mode**
Standard view - project in your classroom and scan answers from cards.
- E-Learning Mode**
Private teacher view - use if all students are participating via E-Learning.
- Hybrid Mode**
Project in your classroom and accept answers from cards and E-Learning at the same time.

2 students online



LIVE Demo Class 00:37:88 Student List Display Options Hybrid

Em que data se celebra o Natal?

Alunos online que já responderam

- A 22 de dezembro
- B 24 de dezembro
- C 25 de dezembro
- D 25 de janeiro

Show Graph Reveal Answer

- Ana
- Daniela
- exp1
- exp2
- Luísa

Visão do Professor.



Plickers com alunos
em casa (tutorial)



<https://youtu.be/t0S6wDctIDs>





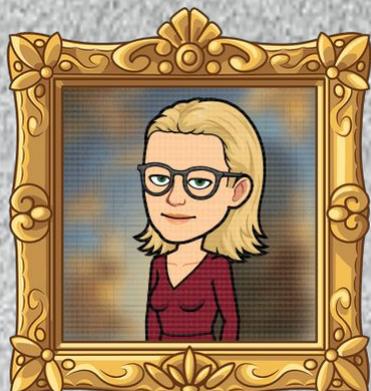
Relatórios

- ✓ New Set
- Recent
- Your Library
- Reports
- ScoreSheet...

ScoreSheet: escolher a turma e a data.

Name ^	Total	29 Oct 2019 What is the length of the side of the	29 Oct 2019 What is the Area of the square?
Class Average	70%	78%	83%
	56%	D	C
	100%	B	C
	56%	B	C
	78%	B	C
	67%	B	C





Carla Mansilha

REALIDADE AUMENTADA PARA TODOS: 3DQR STUDIO

CARLA MANSILHA

Funcionalidades e Potencialidades

- Trata-se de uma ferramenta com uma versão gratuita, onde é possível criar e organizar produtos de Realidade Aumentada possíveis de serem utilizados das mais variadas formas;
- Disponível em 2 idiomas: Inglês e Alemão mas com uma *interface* extremamente simples;
- Permite ter 10 produtos de Realidade Aumentada ativos em simultâneo;
- Tem como principais vantagens:
 - Maior motivação para os alunos;
 - A interação potencia a aprendizagem de forma consideravelmente mais rápida;
 - Maior retenção de conhecimento;
 - Proporciona experiências totalmente imersivas na sua sala de aula;
 - Torna a aprendizagem mais divertida.

Com a Realidade Aumentada o utilizador invade a sua realidade com projeções de conteúdos e informações complementares. O 3DQR Studio, na sua versão gratuita, permite a criação de produtos em Realidade Aumentada capazes de surpreender os nossos alunos de forma extraordinária e permitindo uma interatividade única com os conteúdos.

<https://3dqr.de/en/>



VAMOS A
ISSO?



<https://studio.3dqr.de/#/auth/register>



Create a new account

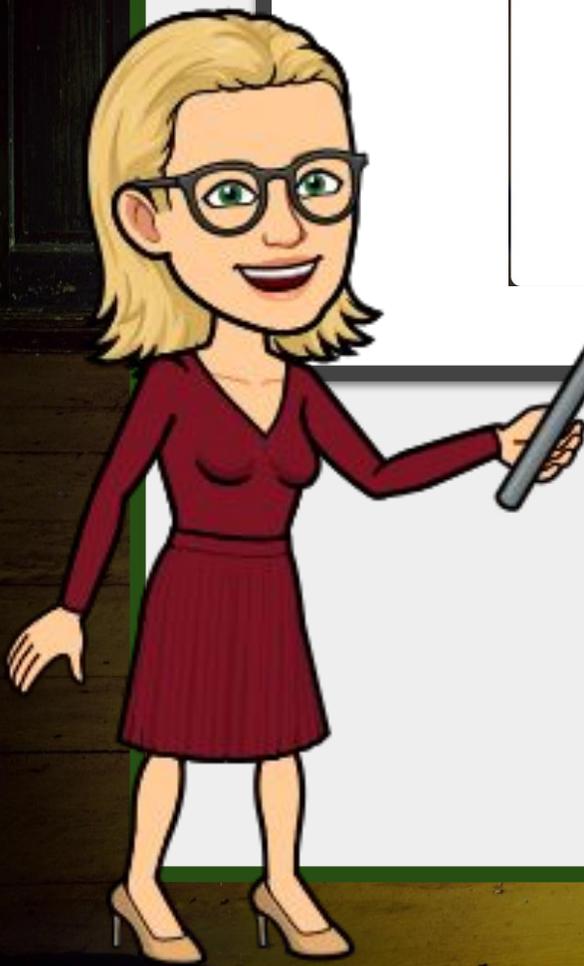
I accept the [Terms and Conditions](#).

Send me news from 3DQR.

Register

Already have an account? [Log in](#)
[Need help?](#)

[Privacy Policy](#) | [Terms and Conditions](#)





Check your emails

An email has been sent to you!
Click the link in the email to complete your registration.

Back to login

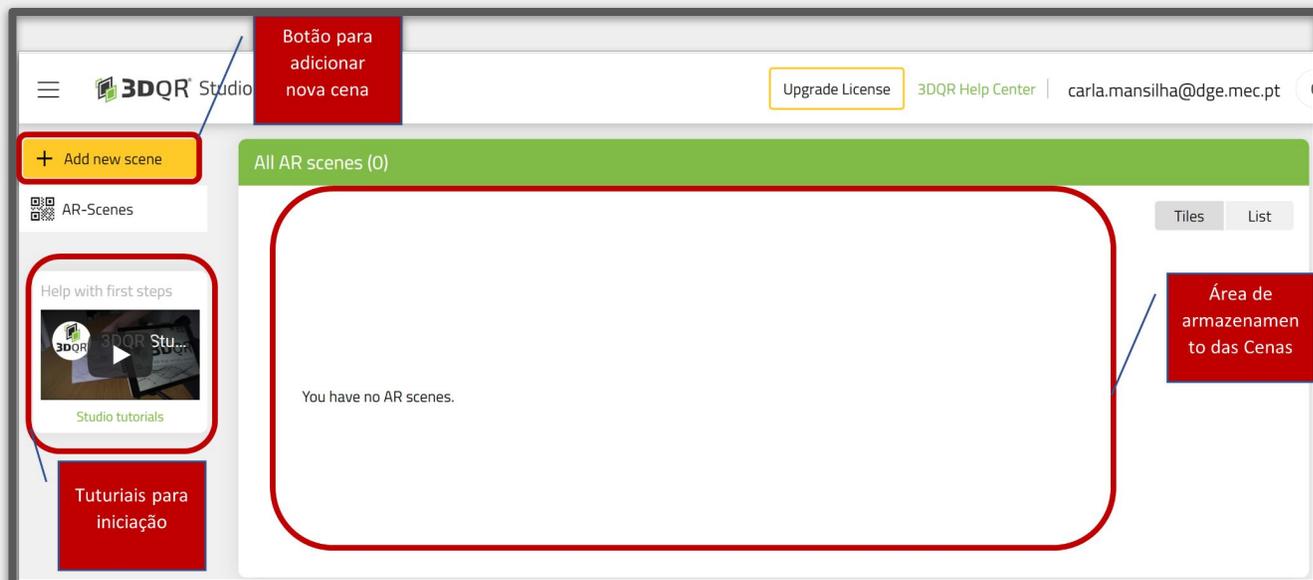
English

Privacy Policy | Terms and Conditions

**Verifique o email para
ativar a conta.**



AMBIENTE DE TRABALHO



Simples!!

COMO CRIAR UMA NOVA CENA RA?

APENAS >
PASSOS



VAMOS
VER

CRIAR UMA CENA RA

The screenshot shows the AR Studio interface. On the left, there is a sidebar with a '+ Add new scene' button (indicated by a red arrow), 'AR-Scenes', and 'Help with first steps' (indicated by a red arrow). The main area is titled 'AR scene' and contains a 'General settings' section with a 'Title' field containing 'Célula' and an 'Advanced options' dropdown. Below this is a large dashed box with a '+' icon and the text 'Add content or drop files here' and 'What can i do here?'. On the right, there is a 'Publish' section with a 'Save AR scene' button. An 'Add content' dialog box is open, showing options for 'Video', 'Picture', '3D model' (highlighted with a red box), 'Audio', 'Text', 'AssetBundle', and '3D Artist service'. A 'Cancel' button is at the bottom of the dialog.



1	2	3	4
Clicar no Botão Add new scene	Escrever o título da cena	Clicar no + para adicionar conteúdo	Selecionar o tipo de conteúdo

CRIAR UMA CENA RA

3D model Delete

Support of all model features cannot be guaranteed at app runtime.

Source 

File

Drop a file here or 

Software 

[Advanced options](#) 



	
Fazer upload ou indicar a URL do objeto	Indicar o software do objeto adicionado

CRIAR UMA CENA RA

3D model Delete

Support of all model features cannot be guaranteed at app runtime.

Source Upload URL

File

Software

[Advanced options](#) v

Add content or drop files here

[What can i do here?](#)

WITH 3DQR AUGMENTED REALITY

SCAN

7

Gravar no botão Save AR Scene e Testar



COMO TESTAR
UMA CENA RA?

APENAS 3
PASSOS

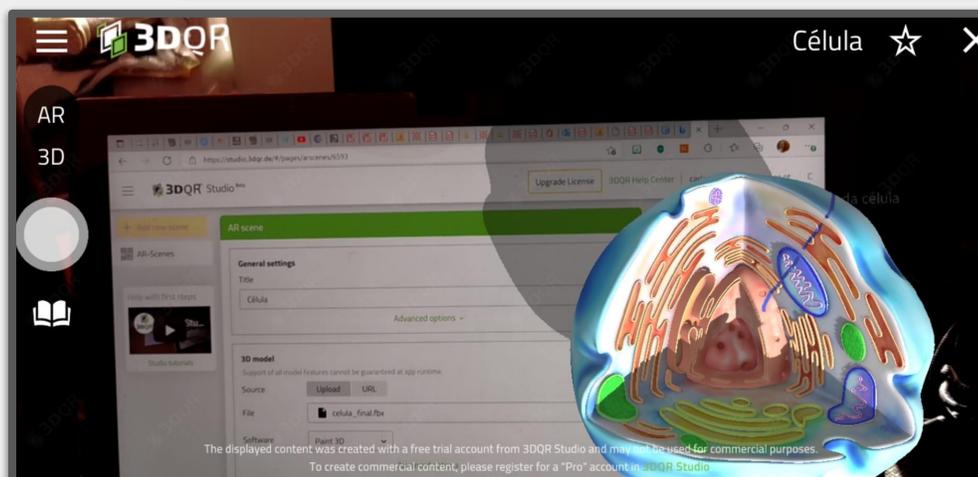
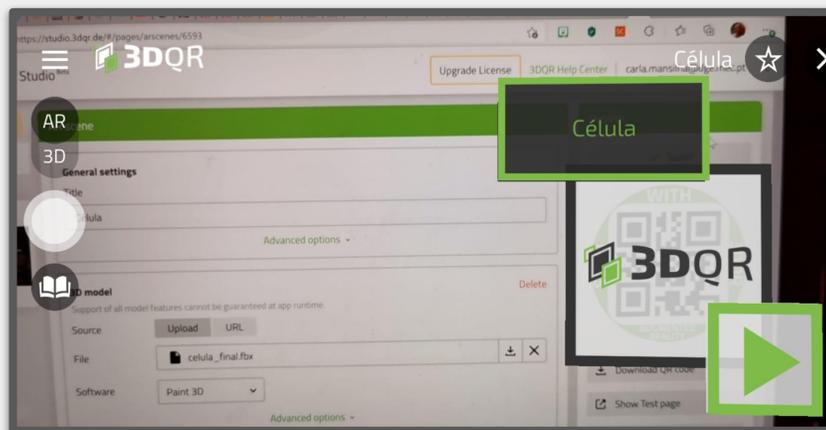
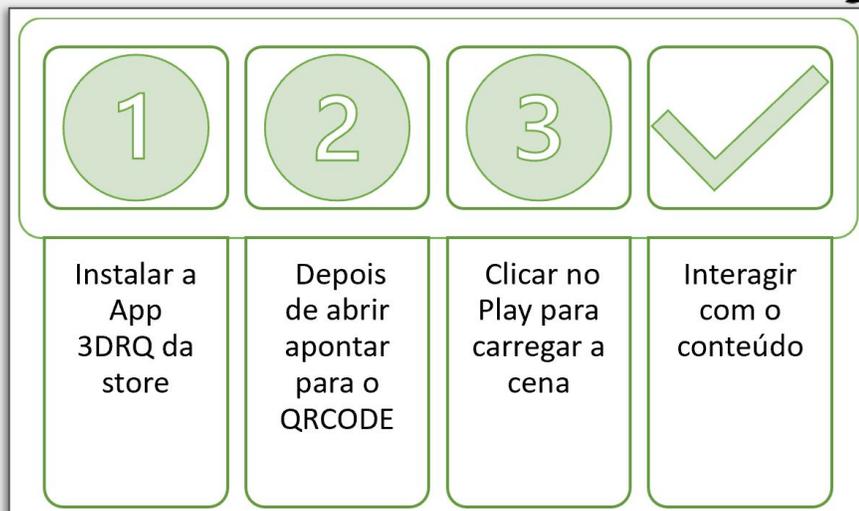


VAMOS
VER

TESTAR UMA CENA RA



3DQR
3DQR



COMO ADICIONAR FUNCIONALIDADES EXTRA?



3D model Delete

Support of all model features cannot be guaranteed at app runtime.

Source Upload URL

File

Software ▾

[Advanced options ▾](#)

Add content

Please choose the type of content you want to add:

Add content or drop file


What can i do here?


Video

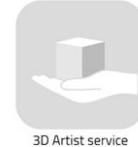

Picture


3D model


Audio


Text


AssetBundle


3D Artist service

			
1 Clique novamente no + para adicionar conteúdo extra	2 Selecione o conteúdo extra que pretende adicionar	3 Pode adicionar um ficheiro de áudio com locução sobre o conteúdo adicionado previamente	4 Ou um vídeo com conteúdo complementar Não esqueça de fazer um Update da sua cena

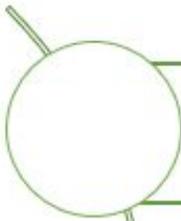
COMO UTILIZAR O QR CODE?



Faça Download do QR CODE (formato png)	Abra-o no seu computador e projete o seu ecrã	Imprima numa folha A4 e cole na parede ou na porta da sua sala	Adicione-o numa ficha de trabalho ou num teste



FAQS



Existem muitos repositórios gratuitos com objetos 3D.



O Paint 3D (gratuito para versões Windows 10 +) permite criar e reutilizar objetos 3D da sua galeria.



O Thinkercad é uma plataforma online gratuita que lhe permite criar objetos 3D de forma simples e muito compatíveis.



TURBOSQUID.
by shutterstock

Free3D



Sketchfab



AUTODESK®
TINKERCAD®



FAQS



Teste do telemóvel para AR:

<https://vrtest.ninja/>

Link para verificar lista de telemóveis compatíveis:

<https://developers.google.com/ar/devices>



FAQS



Canal do Youtube da comunidade eTwinningPT:

<https://www.youtube.com/user/erteetwinning>

<https://www.youtube.com/watch?v=5goTgGoaFcQ&t=16s>

Canal de Youtube do 3DQR Studio:

<https://www.youtube.com/channel/UCjXwkGLwcbgFPM02VPKQ4sA>





Laura Filipe

WAKELET

LAURA FILIPE

O Wakelet é uma ferramenta que permite aos utilizadores organizar os conteúdos que os inspiram e que consideram importantes, sendo uma ótima alternativa ao Padlet ou ao Storify, uma vez que não há limite para a criação de coleções.

Funcionalidades e Potencialidades

- Trata-se de uma ferramenta gratuita, onde é possível organizar e guardar conteúdos em pastas ou coleções;
- Pode ser utilizada para a criação de, por exemplo, planos de aula, organização de conteúdos de uma disciplina, portefólios dos alunos, páginas pessoais, página de turma, etc.;
- É uma ótima ferramenta para o desenvolvimento de projetos colaborativos, uma vez que a coleção permite a edição e a colaboração de participantes de qualquer idade;
- Permite personalizar conteúdos;
- As coleções criadas podem ser públicas, privadas ou não listadas;
- As coleções podem ser partilhadas em blogs, no TwinSpace do eTwinning, em sites, na plataforma Moodle, no Teams, no Google Classroom, etc.;
- Apenas os alunos com 13 anos ou mais podem criar registo no Wakelet;
- Para colaborar numa coleção, os alunos não necessitam de estar registados!

Experiências de Aprendizagem

Matemática

Crie uma coleção com conteúdos que ajudem os alunos a aprender, praticar e avaliar competências da Matemática; crie uma coleção acerca de um tópico de Matemática, de um processo ou de um matemático ilustre.

Ciências

Crie uma coleção, e partilhe-a com os seus alunos tornando-os editores. Peça-lhes que façam uma pesquisa de artigos sobre "Alterações Climáticas", a importância das energias alternativas, ou a vida de um cientista.

Línguas

Crie uma coleção sobre uma personagem, um/a escritor/a, uma obra literária (reúna vídeos, artigos, textos, apresentações...) ou uma história com um número limite de palavras.

História

Reúna, numa coleção, pesquisas sobre diferentes momentos históricos (por ex., Segunda Guerra Mundial); peça que os alunos reúnam os eventos mais significativos que ocorreram na história em determinada data; partilhe vídeos e sites com informações importantes sobre determinado período; provoque debates sobre ações políticas que estão a mudar o rumo da história.

wakelet



wakelet

Log in

Enter code

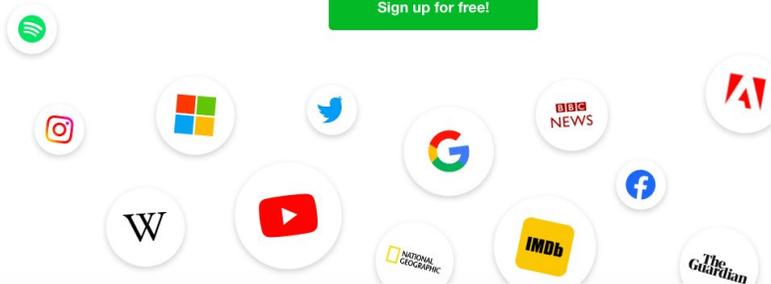
Sign up

registro

Your internet, organized.

Save your biggest inspirations, showcase your finest work, and plan that holiday of a lifetime, all on one platform, completely free.

Sign up for free!



<https://wakelet.com/>

wakelet

iniciar

Continue com a Apple

Continue com o Google

Continue com o Office 365

Continue com o Facebook

ou

Cadastre-se com e-mail

Ao inscrever-se você concorda com Wakelet's [Termos](#), [Privacidade](#) and [Regras](#).

Já tem uma conta? [Conecte-se](#)

Português do Brasil



LET'S
DO IT!

Na Home
area...

Escolha um título e faça uma breve descrição da sua coleção!

Escolha imagem de capa, de fundo e layout!

Layout

- Visualização de mídia Exibir conteúdo visual e interativo em sua coleção
- Visualização compacta Exibir seu conteúdo como blocos e descrições
- Visualização em rede Os itens são exibidos lado a lado na grade
- Quadro de humor Conteúdo em um "quadro" visual e envolvente
- Outra Os itens são exibidos lado a lado em um conjunto de colunas

Insira um título para sua coleção

Escreva uma descrição para sua coleção

Crie uma nova coleção

Cole qualquer endereço da web

Adicione uma imagem de capa

Adicionar uma imagem de fundo



Adicione conteúdos na green box!

Cole qualquer endereço da web



Exemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=xAK66ArJPiQ>

Beginning with eTwinning
youtube
Hey eTwinners, have you registered in eTwinning and you don't know what to do? Fear not, we're here to help! You can start by taking some time to familiarise...

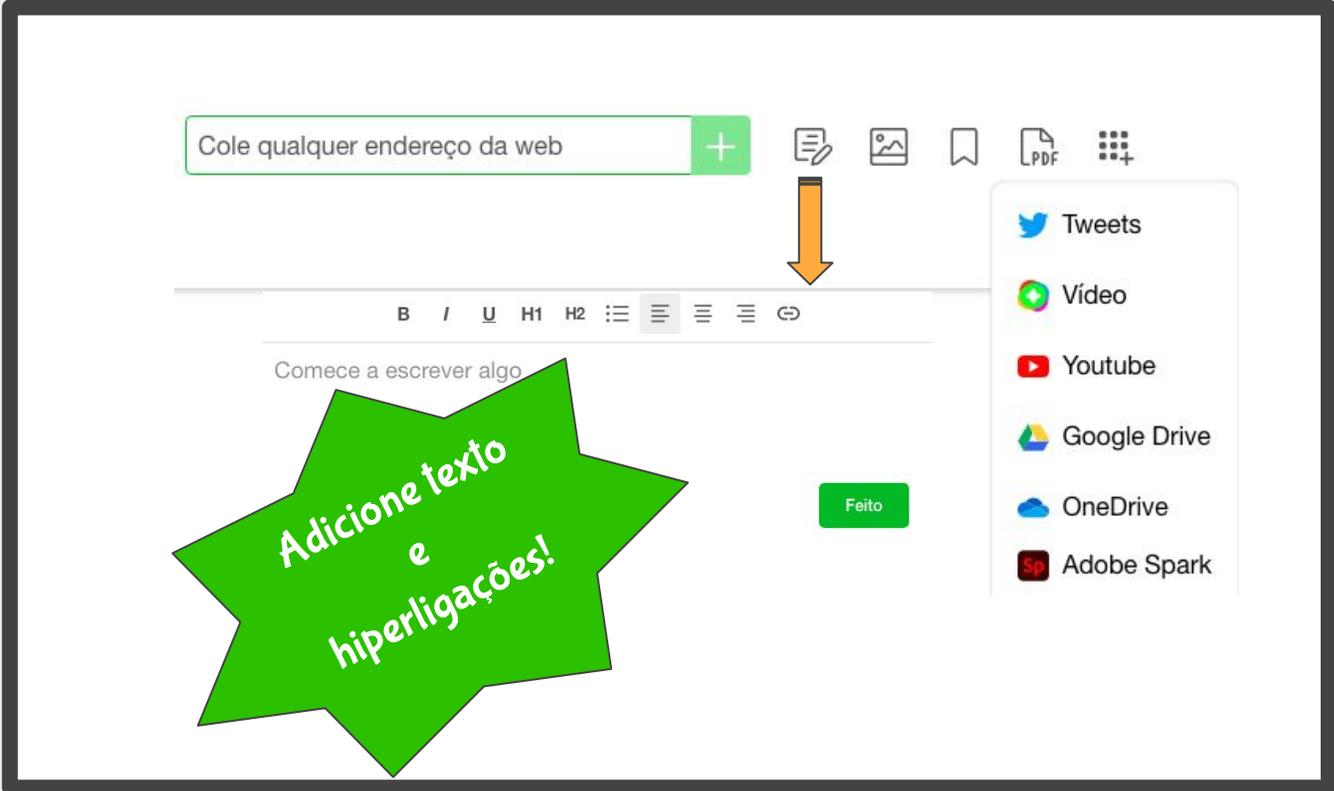
Lápis – permite alterar o título e o texto do vídeo ou até a imagem;

Caixote – elimina o conteúdo;

Setas – permite deslocar o conteúdo para outra posição.

- Tweets
- Vídeo
- Youtube
- Google Drive
- OneDrive
- Adobe Spark





Cole qualquer endereço da web

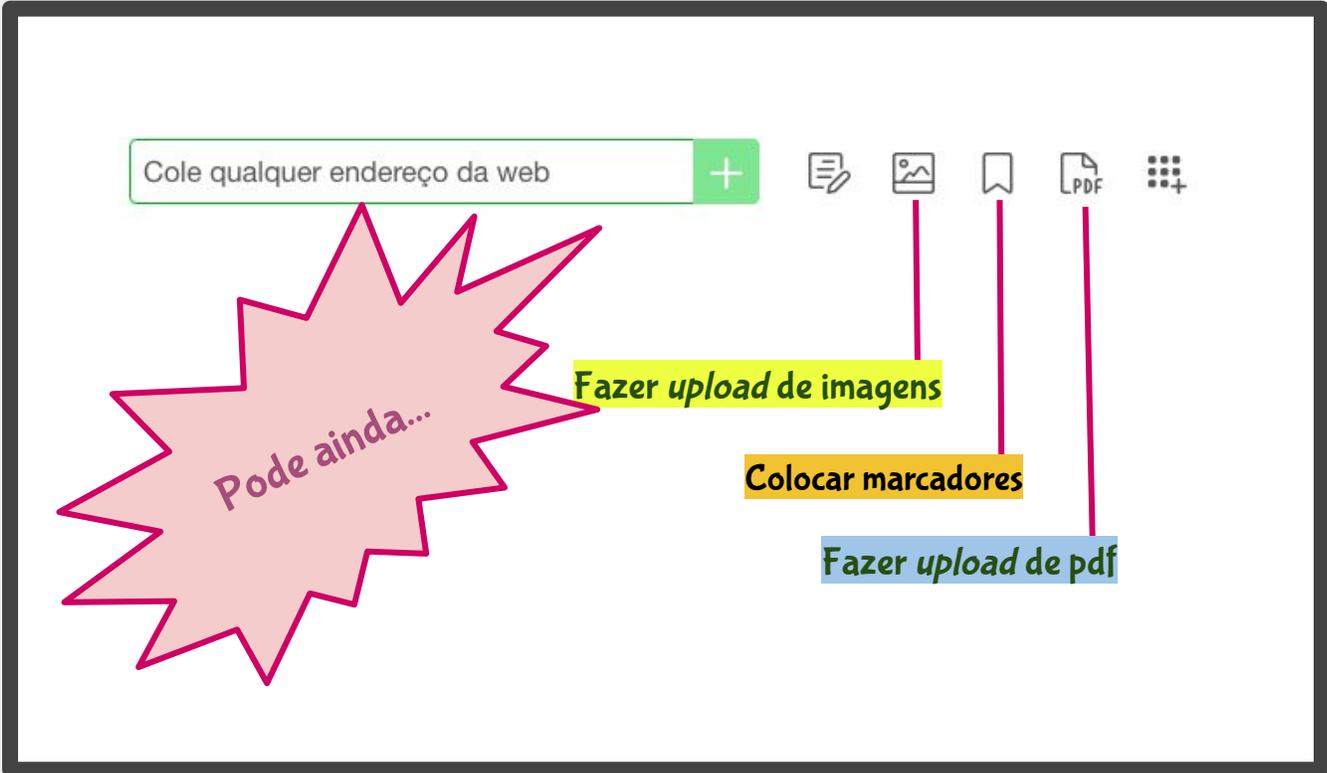
+ [Ícone de lista] [Ícone de imagem] [Ícone de marcador] [Ícone de PDF] [Ícone de menu]

Pode ainda...

Fazer upload de imagens

Colocar marcadores

Fazer upload de pdf

A screenshot of a browser toolbar. On the left is a search bar with the text "Cole qualquer endereço da web" and a green plus icon. To the right are several icons: a list icon, an image icon, a bookmark icon, a PDF icon, and a grid icon. Three red lines connect the image, bookmark, and PDF icons to callout boxes. The image icon is connected to a yellow box with the text "Fazer upload de imagens". The bookmark icon is connected to an orange box with the text "Colocar marcadores". The PDF icon is connected to a blue box with the text "Fazer upload de pdf". To the left of these callouts is a pink starburst shape with the text "Pode ainda..." inside.

Cole qualquer endereço da web

+

📄 🖼️ 📌 📄 📄

Faça upload de vídeos, tweets, ficheiros... diretamente a partir destes espaços!

- Tweets
- Vídeo
- Youtube
- Google Drive
- OneDrive
- Adobe Spark



ESTAMOS QUASE LÁ!

- ❑ **Verifique** todos os conteúdos que adicionou à sua coleção!
- ❑ **Reordene** os itens, caso considere necessário (utilize as setas)!
- ❑ **Pode ainda alterar** o layout (disposição de conteúdos).


**KEEP
CALM
AND
CARRY
ON**

Feito

GRAVE A SUA COLEÇÃO!



No botão **Compartilhar** escolha se quer a sua coleção...

SHARE COLLECTION

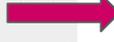
INVITE COLLABORATORS

Share to web

 Your collection is private, make public to share

Copy Link



-  **Private** → Só o proprietário tem acesso à coleção.
-  **Public** → Qualquer internauta pode aceder à coleção.
-  **Unlisted** → Apenas as pessoas que receberam o link podem aceder à coleção.

Apenas uma coleção pública ou não listada pode ser partilhada!



SHARE COLLECTION
INVITE COLLABORATORS

https://wakelet.com/l/invite?code=j4hsj4a3 Copy Link

j4hsj4a3 Copy Code

[Reset link and code](#)

Invite via name or email

Digite o nome ou e-mail

Invite





Convide colaboradores através de:

- link e código;
- email;
- QRcode;
- plataformas (Teams, Classroom).

JOIN THE WAKELET COMMUNITY!

<https://community.wakelet.com>



ClassDojo



130

Toda a Turma



13

Ana Pina



13

Anabela Santos



13

Carla Ferreira



13

Carla Mansilha



13

Daniela Guimarães



13

Dora Pereira



13

Elisabete Fiel



13

Laura Filipe



13

Miguela Fernandes



13

Mário Guedes



Adicionar alunos



Luis Gonçalves





CLASSDOJO

LUÍS GONÇALVES

A ClassDojo é uma ferramenta totalmente gratuita que permite manter um contacto em tempo real com as famílias, no sentido de informar acerca das atividades realizadas em contexto de sala de aula ou acerca de assuntos específicos de um aluno. Simultaneamente, aumenta os níveis de motivação das turmas, através de um sistema de atribuição de pontos (gamificação), possibilitando ainda o *feedback* imediato acerca do desempenho dos alunos da turma.

Funcionalidades e Potencialidades

- Ligar alunos, turma e famílias;
- Segurança e privacidade garantidas;
- Comunicação eficaz e rápida;
- Ferramentas de gestão de aula (ex.: Presenças);
- Diário da Turma;
- Música ambiente para o trabalho da turma;
- Criador automático de grupos de trabalho;
- Cronómetro;
- Portefólios digitais e individuais;
- Versão Android, IOS e Windows.



O primeiro passo para utilizar a ClassDojo é criar uma nova turma, indicando o nome a atribuir e o ano de escolaridade!



Criar Nova Turma

Passo 1 de 2

Embaixada eTwinning PT

Outros

Cancelar

Criar

Adicionar alunos



Encontre ou adicione os alunos pelo nome completo

Primeiro e último nome

Com a turma criada, vamos adicionar os nossos alunos. Uma possibilidade é a da inserção individualizada (em escolas que já utilizem a ClassDojo, os nomes poderão já constar da base de dados, o que facilita a ligação às famílias).

Ou, copia e cola a sua lista de alunos

Guardar



Copiar/Colar lista de alunos ✕

[Importar do Word](#) [Importar do Excel](#)

Colar a sua lista de alunos

Importaremos automaticamente a sua lista e eliminaremos os duplicados.

Copie/Cole neste local os nomes dos seus alunos. Coloque cada nome numa nova linha.

Exemplos:

Primeiro nome Último nome
Primeiro nome Último nome
Primeiro nome Último nome

— ou —

É possível importar as turmas, a partir de uma listagem em folha de cálculo ou documento de texto.





Com a turma criada, podemos começar a registrar o trabalho realizado e a promover a ligação com as famílias.

< Embaixada eTwinning PT 10 Alunos 5 Encarregados de Educação

Sala de aula Portefólios Diário de Turma Mensagens Login de aluno 60% Conexões em casa Opções

Alunos Grupos

Nome	Ícone	Alunos
Toda a Turma	Grupo de animais	193
Ana Pina	Monstro azul	21
Anabela Santos	Monstro azul	17
Carla Ferreira	Monstro marrom	17
Carla Mansilha	Monstro rosa	22
Daniela Guimarães	Monstro rosa	21
Dora Pereira	Monstro laranja	17
Elisabete Fiel	Monstro verde	21
Laura Filipe	Monstro amarelo	17
Miguela Fernandes	Monstro laranja	21
Mário Guedes	Monstro rosa	19

Adicionar alunos

Staff Messaging BETA

Caixa de ferramentas Presenças Selecionar vários Aleatório Cronómetro Grandes Ideias Ecrã completo

Editar *Embaixada eTwinning PT* ✕

Informação **Alunos** Famílias Competências Professores Definições

MÉTODO DE AUTENTICAÇÃO DO ALUNO

 **Autenticação da sala da aula**
[Visualizar instruções da sala de aula](#)

 **Autenticação de casa**
[Visualizar instruções de casa](#)

[+ Adicionar alunos](#)

	Ana Pina	Not connected · Get login
	Anabela Santos	Not connected · Get login
	Carla Ferreira	Not connected · Get login

Vamos agora associar os alunos às respectivas famílias, a partir da opção "Conexões de casa" ou "Opções/Ligar Alunos".



x

De que forma os seus alunos iniciam a sessão?



Ler o Código QR

Recomendado para dispositivos com câmara fotográfica ativada. Os alunos iniciam sessão ao efetuar a leitura do seu código de turma.



Introduzir código de texto

Recomendado para dispositivos sem câmara fotográfica OU dispositivos 1:1. Os alunos iniciam sessão ao introduzir um código de 6 dígitos.



Iniciar sessão com o Google

Recomendado para alunos com as suas próprias contas Google.

Se utilizarmos a ClassDojo em aula, com dispositivos individuais, os alunos podem aceder por leitura de *QR Code*, com um código válido por algumas horas ou com uma conta Google.





Autenticação de casa

Envie instruções de login personalizadas para cada encarregado de educação dos alunos. Estas são únicas para cada aluno - cuide destes como se fossem palavras-passe!

Obtenha impressões

> Enviar para (13) encarregados de educação



Ana Pina
Visualizar instruções

Enviar para encarregados de educação >



Anabela Santos
Visualizar instruções

Enviar para encarregados de educação >



Se optarmos pelo login para casa, existem duas formas de proceder:

1: Adicionamos os *emails* das famílias. Estas, receberão uma mensagem para se ligarem à turma.

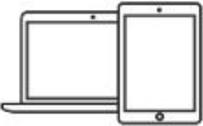
2: Descarregamos um documento individualizado para cada Encarregado de Educação.



 **ClassDojo** **Poster de Login de Miguela Fernandes**



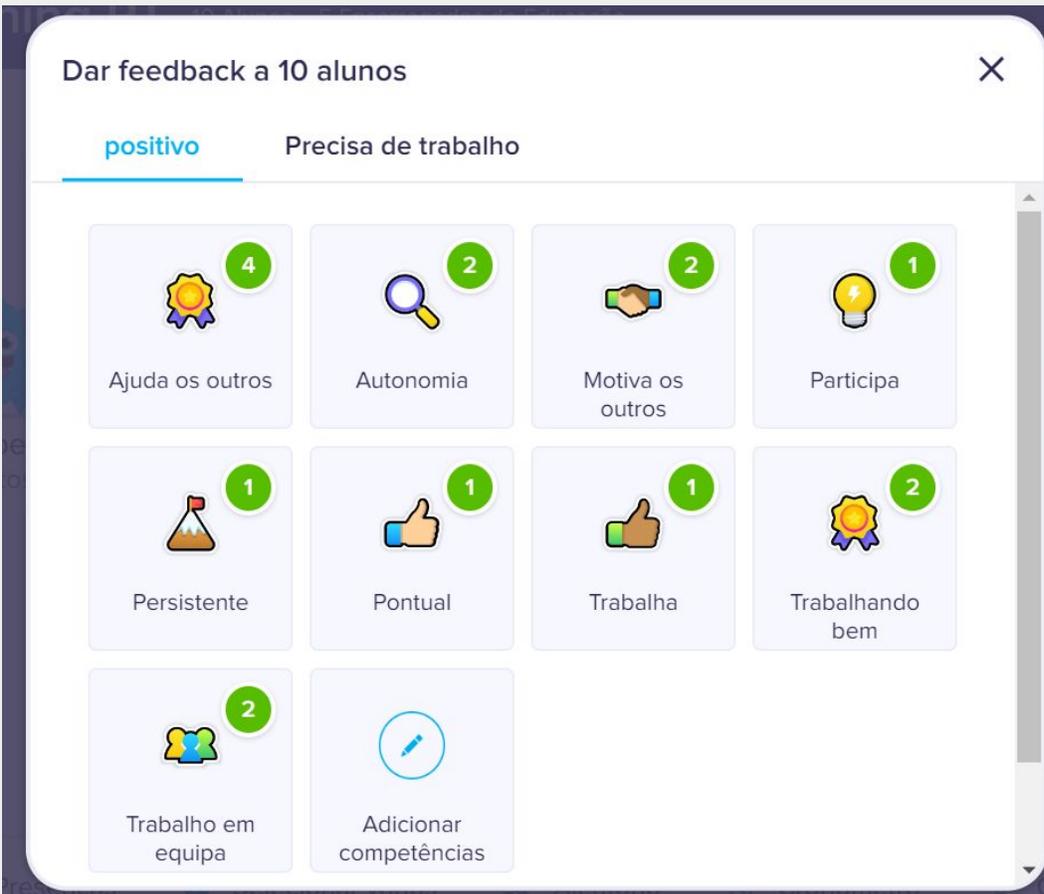
Instruções:

- 
Descarregue a aplicação ClassDojo, ou aceda à página www.classdojo.com a partir do seu computador.
- 
Entrar como aluno.
- 
Leia o código QR acima.

Ou

Inicie sessão numa conta de encarregado de educação
Inicie a sessão na conta da sua criança, tocando na bolha do perfil em qualquer dispositivo





Ao longo de uma aula, é possível dar *feedback* instantâneo aos alunos, ao qual as famílias podem aceder imediatamente. Estes descritores podem ser editados e adaptados a cada turma.

Nova competência ✕



Nome

Peso do ponto



Basta clicar em “Nova Competência”, atribuir um nome, o peso do “Ponto” (positivo ou negativo) e a imagem que a ilustre.

Sala de aula

Portefólios

Diário de Turma

Mensagens



Todos os encarregados de educação encontram-se conectados! 🤗 👍 🇵🇹

Muito bem! Todos os alunos da sua turma possuem pelo menos um encarregado de educação conectado.

Exibir conexões



O que acontece na sala de aula?



Fotografia/Vídeo



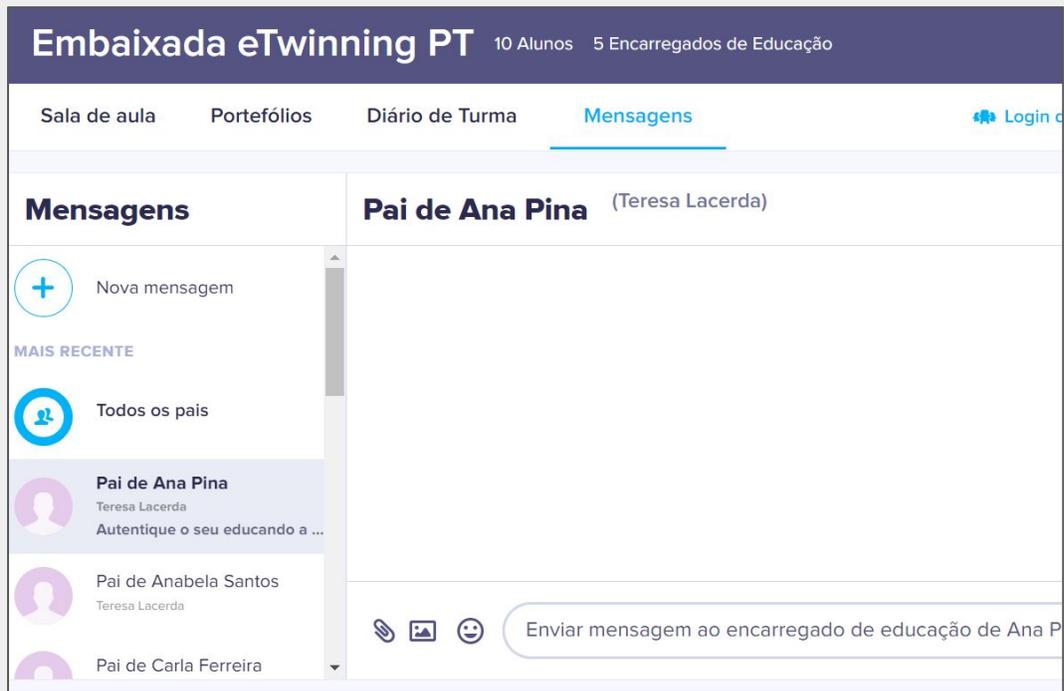
Ficheiro

Mais...

Publicar

O “Diário da Turma” apresenta-se como uma excelente ferramenta para partilhar com as famílias os trabalhos que se realizaram em aula. Pode, ainda, servir para enviar anúncios ou informações pertinentes.





O separador “Mensagens”, permite o envio de informações individuais a cada família.



Atividades



Criar atividade

Current



Primavera

6/10



O livro favorito

6/10



Quem és tu?

3/10



O meu mundo é o que ...

5/10

O "Portefólio Digital" é uma excelente ferramenta para solicitar e recolher trabalhos dos alunos.



Criar atividade

Título

Exemplo: Ficha de trabalho de Matemática 2.4

Instruções

Escrever instruções

Gravar

Tipo de resposta

- Texto
- Vídeo
- Fotografia
- Desenho
- Ficha de trabalho
- Carregar anexo

É possível pedir aos alunos que escrevam um texto, gravem um vídeo, enviem uma fotografia, um desenho ou uma ficha de trabalho.



O meu livro favorito é o Memorial do Convento. Foi a primeira leitura da obra de Saramago e impressionou-me por toda a




Elisabete Fiel a year

Elisabete Fiel a year

Elisabete Fiel a year

Mar 03



Miguela Fernandes a y...

O meu livro preferido é O perfume do autor Patrick Süskind.

Miguela Fernandes a y...

A Insustentável Leveza do Ser, Milan Kundera. Marcou-me pelo facto de ter sido oferecido por um amigo muito

Ana Pina a year



Carla Mansilha a ye...



Miguela Fernandes a y...



Carla Mansilha a ye...



Quando os alunos resolvem as atividades, o professor recebe uma notificação para aprovar o trabalho e para dar *feedback*.



Mais informações nas Comunidades Nacionais e Internacionais:

Portugal Community

Esta comunidade é um espaço para colaborar com professores/as inspiradores/as de todo o mundo! Sinta-se à vontade para partilhar ideias, fazer perguntas e celebrar momentos maravilhosos em conjunto.

Teacher Community

In this community, we believe in lifting each other up, that great ideas are meant to be shared, and that by connecting with one another, we have an opportunity to create the change we wish to see in the world

ETWINNING PT

**Siga-nos
nas redes!**



