



BOAS PRÁTICAS PARA O ENSINO SUPERIOR

10

DICAS DE APLICATIVOS PARA SEREM USADOS NAS AULAS

APLICATIVOS QUE PODEM DEIXAR AULAS PRESENCIAIS E VIRTUAIS MAIS DINÂMICAS E EFICAZES

01 MENTIMETER (MENTIMETER.COM)

Com esse aplicativo você poderá realizar atividades de sondagem. Entre suas funções mais interessantes está a criação de nuvem de palavras a partir da contribuição dos alunos.



02 PLICKERS (PLICKERS.COM)



Trata-se de um aplicativo para quem quer dar feedbacks imediatos e fazer aulas mais dinâmicas. É um aplicativo muito interessante para quem quer fazer uso de tecnologias e possui problemas de conexão em sua IES.

03 GOOGLE DOCUMENTOS (GOOGLE.COM/DOCS)

Uma das maiores dificuldades durante a orientação de produção de textos, tais como artigos científicos e TCCs, é acompanhar o aluno de forma rápida e dinâmica. Com esse aplicativo, você poderá fazer isso em tempo real.



04 PADLET (PADLET.COM)

Divertido e colorido, o Padlat é um aplicativo que viabiliza a participação dos alunos durante o fazer da aula. Nele o aluno pode postar comentários, apontar situações e expor dúvidas de forma prática e rápida.



05 SOCRATIVE (SOCRATIVE.COM)

Um aplicativo que permite a elaboração de inúmeras formas de questionários. Possibilita tanto a criação de questões dissertativas quanto de múltipla escolha.



06 KAHOOT (KAHOOT.COM)



O Kahoot é um aplicativo de perguntas e respostas que funciona como um game. O score considera o número de acertos em menor tempo. É divertido e cativante, um programa interessante para a verificação do aprendizado

07 GOOGLE LENS (LENS.GOOGLE.COM)



O Google Lens possibilita a investigação dos alunos. O estudante pode identificar objetos, formas, plantas, animais, entre outros assuntos, com um simples toque em seu celular.

08 CONCEPTBOARD (APP.CONCEPTBOARD.COM)

Permite que o professor crie mapas mentais colaborativos, além de apresentar templates e possibilitar a criação de outros. Aplicativo ideal para atividades em times.



09 H5P (H5P.ORG)

O site H5P fornece uma série de conteúdos interativos em linguagem HTML que podem ser reutilizados na maioria dos ambientes virtuais de aprendizagem. São muitos os recursos e possibilidades disponíveis no H5P.



10 MIRO FOR EDUCATION (MIRO.COM)

O aplicativo simula um quadro branco em que o professor pode interagir com os alunos. O quadro permite que sejam incorporados vídeos e imagens. Os alunos podem fazer a aula junto com o professor.