

Como motivar os alunos através de uma personagem virtual em sala de aula

Para criar a nossa aplicação do Avatar Virtual, utilizamos o ambiente de desenvolvimento MIT.app do inventora.com, uma plataforma online para criação de aplicações. Isto permitiu-nos criar uma personagem que interage com os alunos na sala de aula.

O Avatar Virtual pode motivar os alunos, através da reprodução como incentivo durante toda a aula.

O objetivo deste guia é mostrar como a aplicação foi feita, como instalá-la e utilizá-la e as finalidades e interações que pode realizar.



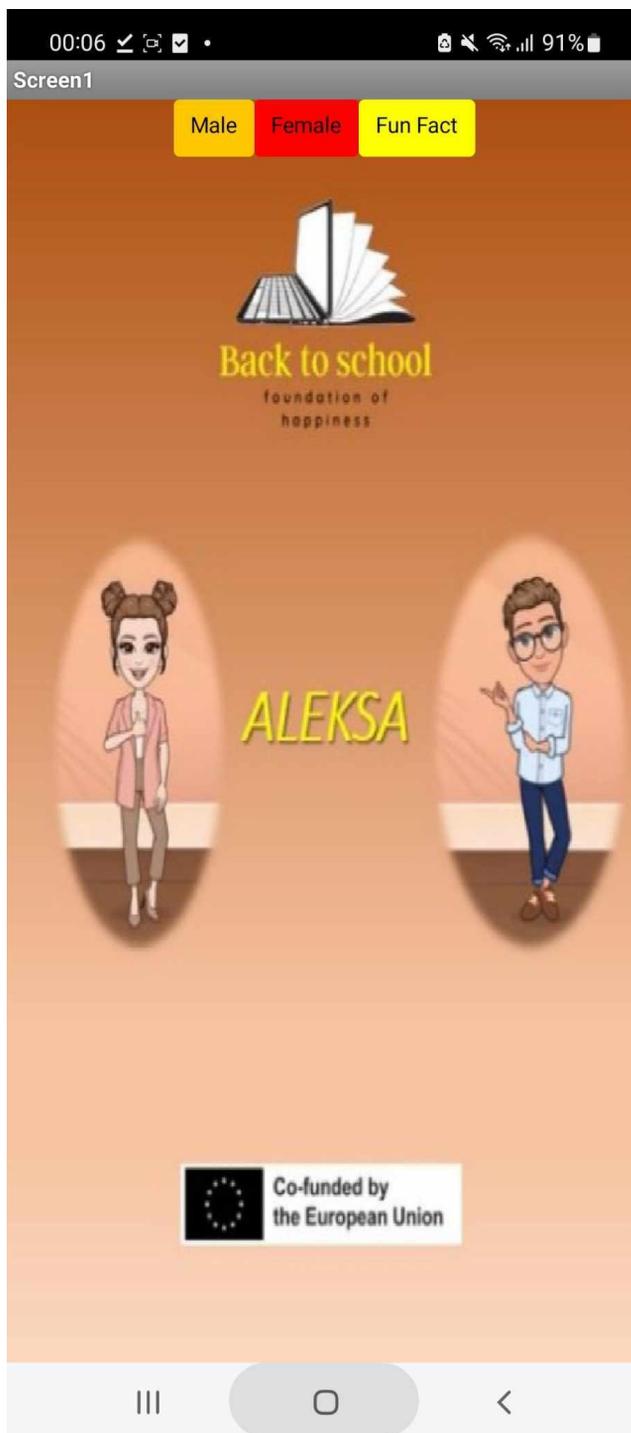
Instalação

Ao abrir o link ou código QR, precisa selecionar o pacote a ser instalado conforme mostrado na imagem.

1. Download
2. Baixe mesmo assim
3. Instale mesmo assim

Então receberá uma pergunta: “Do you want to install the application?” onde deve selecionar a opção “Install”.

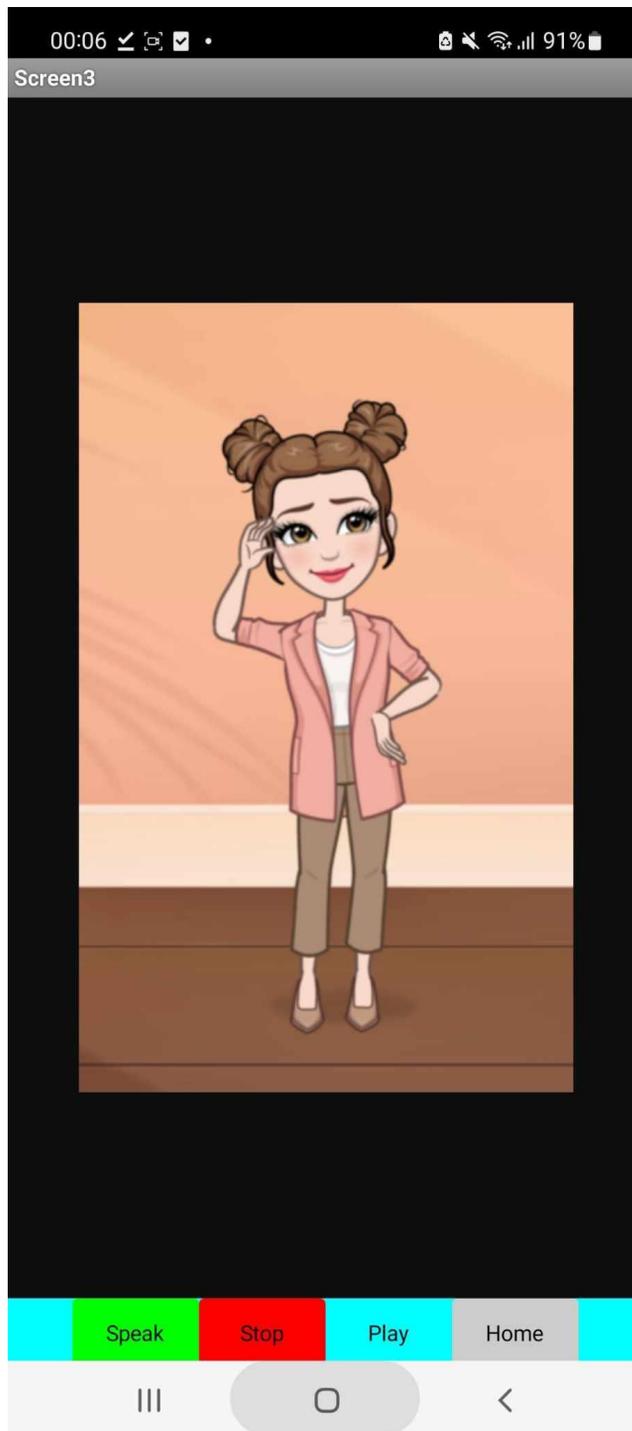
- Depois de iniciar a instalação, precisa aguardar 30 segundos para que a aplicação seja instalada.
- Depois disso, receberá uma notificação de que a aplicação está instalada, deve ir até a opção “Open”.



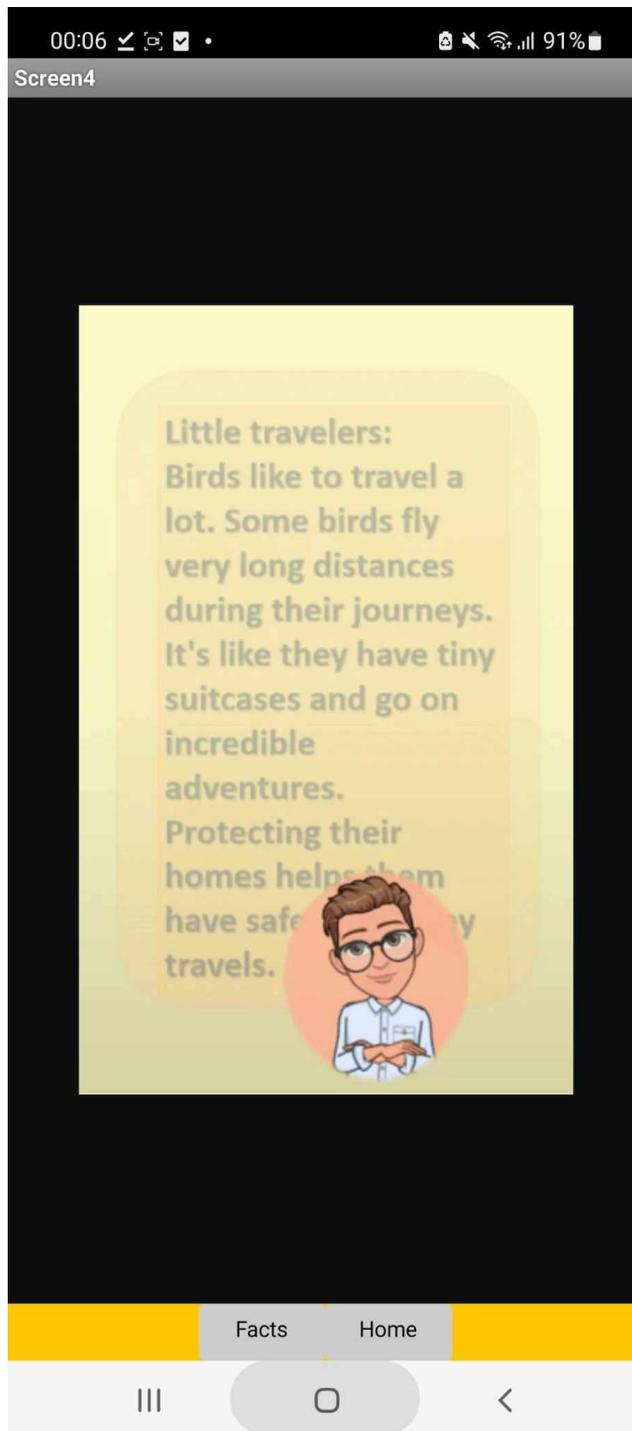
Ao abrir a aplicação, aparecerá o menu inicial, onde pode escolher Alexa, masculino ou feminino ou ainda ler algumas coisas interessantes.



Ao selecionar a opção “male”, a personagem masculina Aleksa aparecerá e, quando terminar, vá até a opção Home para retornar à tela inicial.



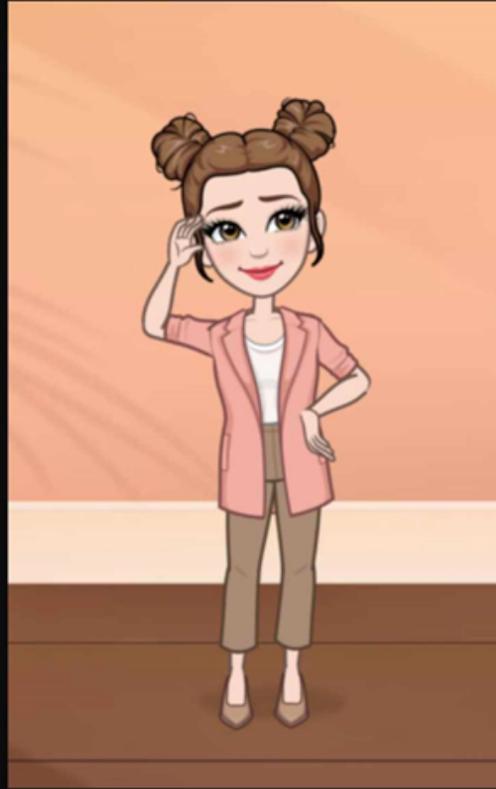
Ao seleccionar a opção “female”, a personagem feminina Aleksa aparecerá, e quando terminar vá até a opção Home para retornar à tela inicial.



Se seleccionar a opção "Fun Fact" - coisas interessantes vão abrir para ler, e ao clicar no facto elas mudam aleatoriamente, e se tiver alguma curiosidade de sua autoria, envie-a para que eu possa inseri-la ou em seu língua materna. Quando terminar, vá para a opção Início para retornar à tela inicial.



A personagem virtual Aleksa pode nos ouvir quando iniciamos a opção “speak” e, quando terminamos, escolhemos a opção “stop”.



Speak

Stop

Play

Home





- When he has listened to us or recorded what we are saying, select the "Stop" option. To reproduce what we said, select the "Play" option.

21:02

čet, 27. april

Uprav. uređajem

Izlaz medija



Wi-Fi



Zvuk



Bluetooth



Autom.
rotiraj



Avionski
režim



Lampa



Mobilni
podaci



Mob. prist.
tačka



Štednja
energije



Lokacija



Veza na Windows



Snimač ekrana

..





Para gravar o que Aleksa está dizendo, tu precisa ir até o gravador do sistema do seu aparelho e antes de clicar na opção “Play”, ligar o seu gravador e ao terminar, o vídeo é baixado automaticamente para nossa galeria no aparelho. Devido à impossibilidade de gravação direta na aplicação, enviamos a aplicação para o Google Play e aguardamos resposta.

Exercícios e exemplos de utilização

A app que criamos pode ser usado de várias maneiras para motivar os alunos através de avatares virtuais. Nesta parte, discutiremos exemplos de como esta aplicação pode ser usado de forma eficaz em sala de aula.

1. **Jogo de incentivo:** Os alunos podem se revezar em afirmações positivas ou declarações de incentivo, que o avatar repetirá com voz bem-humorada.
2. **Storytelling:** Os alunos podem utilizar o avatar para representar personagens de uma história que criaram, com o avatar dando voz a um dos personagens.
3. **Apresentações:** Os alunos podem utilizar o avatar para praticar falar em público, fazendo com que o avatar faça perguntas ou forneça feedback sobre a apresentação.
4. **Prática de pronúncia:** Os alunos podem praticar a pronúncia dizendo palavras e frases, e o avatar pode repeti-las na voz de reprodução para ajudar na autocorreção.
5. **Role Play:** Os alunos podem utilizar o avatar para praticar competências de comunicação e interação social, como fazer e responder perguntas, bater papo e resolver conflitos.
6. **Improvisação:** Os alunos podem utilizar o avatar para participar de jogos de improvisação, como criar uma cena com base numa determinada solicitação ou jogar um jogo de “sim e”.
7. **Listening Practice:** Students can use the avatar to practice their listening skills, such as following instructions, answering questions, and retelling a story.
8. **Prática auditiva:** Os alunos podem utilizar o avatar para praticar suas competências auditivas, como seguir instruções, responder perguntas e recontar uma história.
9. **Prática reflexiva:** Os alunos podem utilizar o avatar para refletir sobre seu aprendizado e comportamento, como estabelecer metas, acompanhar o progresso e comemorar sucessos.
10. **Jogos de Memória:** Os alunos podem utilizar o avatar para jogar jogos de memória, como lembrar uma lista de itens, repetir um padrão ou relembrar uma história.

11. Curiosidades sobre Ecologia, Animais e Planeta Terra: JHGFD

utilização geral

Passo 1: Abra a app (veja os vídeos para obter orientações detalhadas sobre como instalar)

Primeiro, abra o Avatar Virtual da Aleksa no seu dispositivo. Pode procurar o ícone da aplicação na tela inicial ou na gaveta de aplicações e tocar nele para abri-lo.

Passo 2: Inicie a app

Depois de abrir a app, verá uma tela com vários botões e opções. Pressione o botão "Init" para iniciar a app.

Passo 3: Comece a gravação

Após iniciar a app, pressione o botão "Start" próximo ao botão "Init" para iniciar o gravador. A app pedirá permissão para aceder ao seu microfone quando pressionar este botão. Dê permissão a app para aceder ao seu microfone para que o gravador funcione.

Passo 4: Insira a personagem virtual

Para utilizar o Avatar Virtual, pressione o botão "Aleksa" abaixo da primeira linha de botões. Isso o levará para a interface da personagem virtual.

Passo 5: Comece a gravar

Pressione o botão "Record" no lado esquerdo da tela para gravar sua voz. Depois de pressionar o botão "Record", a app começará a gravar a sua voz e o cronometro começará. Pode dizer qualquer afirmação positiva ou motivadora que deseja que o Avatar Virtual repita.

Passo 6: Pare de gravar

Quando terminar a gravação, pressione o botão "Stop" no meio da tela para interromper a gravação. A app irá então parar de gravar sua voz.

Passo 7: Reproduza a gravação

Para ouvir sua gravação, pressione o botão “Playback” no lado direito da tela. A app reproduzirá a sua gravação e o Avatar Virtual repetirá o que disse com uma voz bem-humorada.

Passo 8: Passe a vez para o próximo aluno

Depois de ouvir a reprodução, poderá passar a vez para o próximo aluno. O processo pode ser repetido com todos os alunos revezando-se para gravar e ouvir sua reprodução.

Passo 9: Saia da personagem virtual

Quando terminar de utilizar o Avatar Virtual, pressione o botão “Exit” na parte superior da tela. Isso o levará de volta à tela principal da aplicação.

É isto! Com esses passos, tu e os seus alunos podem utilizar o Avatar Virtual para motivar e encorajar uns aos outros durante as aulas.

Jogo do incentivo 🙌

O Jogo de Incentivo é uma atividade interativa que pode ajudar a aumentar a autoestima, a motivação e a confiança dos alunos. Neste jogo, os alunos revezam-se em afirmações positivas ou de incentivo, que o Avatar Virtual repetirá com voz bem-humorada.

O incentivo é essencial para o sucesso dos alunos e é importante porque pode ajudá-los a superar pensamentos negativos, melhorar o seu humor e aumentar a sua motivação para aprender. Quando os alunos sentem-se encorajados e apoiados, é mais provável que assumam riscos, se envolvam no processo de aprendizagem e perseverem nos desafios.

O Jogo de Incentivo promove efetivamente o diálogo interno positivo e cria um ambiente de sala de aula seguro e de apoio. Pode ajudar os alunos a desenvolver uma mentalidade construtiva e resiliência, competências essenciais para o sucesso na escola e na vida.

utilizar um Avatar Virtual no Jogo de Incentivo pode tornar a atividade mais envolvente e interativa para os alunos. Ao repetir as afirmações positivas ou encorajadoras dos alunos com uma voz bem-humorada, o Avatar Virtual

pode adicionar diversão e emoção à atividade, tornando-a mais agradável e memorável para os alunos.

No geral, o Jogo de Incentivo com o Avatar Virtual promove efetivamente o diálogo interno positivo, constrói uma mentalidade construtiva e cria um ambiente de sala de aula favorável. Ao incorporar esta atividade na sala de aula, os professores podem ajudar os alunos a desenvolver competências essenciais para o sucesso na escola e fora dela.

Aqui está uma lista de afirmações positivas e motivadoras que os jovens estudantes na escola gostariam de ouvir:

1. Tu consegues fazer isso!
2. Eu acredito em ti.
3. Tu estás a fazer um progresso significativo!
4. Continuem com o excelente trabalho!
5. Tu és tão criativo.
6. Tu és um solucionador de problemas.
7. tu tens uma ótima atitude.
8. Tu és um excelente jogador de equipa.
9. Tu tens uma perspectiva única.
10. Tu és um ótimo ouvinte.
11. Tu tens um coração gentil.
12. Tu és um trabalhador esforçado.
13. Tu aprendes rápido.
14. Tu estás cheio de potencial.
15. Tu és um amigo fantástico.
16. Tu tens uma atitude positiva.
17. Tu estás a fazer a diferença.
18. Tu és corajoso.
19. Tu és um líder natural.
20. Tu és uma inspiração para os outros.
21. Tu tens um ótimo senso de humor.
22. Tu tens muitos talentos.
23. Tu és muito responsável.
24. Tu tens um grande coração.
25. Tu és um solucionador de problemas.

Essas afirmações positivas e declarações motivadoras podem ajudar os alunos a se sentirem valorizados, apreciados e motivados a dar o melhor de si. Ao incorporá-los no Jogo de Incentivo com o Avatar Virtual, os alunos podem se divertir enquanto desenvolvem a sua autoestima e confiança. Os professores também podem incentivar os alunos a apresentar afirmações positivas e declarações de incentivo para compartilhar com os colegas, tornando a atividade ainda mais personalizada e significativa.

Para utilizar o Jogo de Incentivo, siga os **Cinco Primeiros Passos de utilização Geral**, escolha e diga uma dessas 25 afirmações e oiça a reprodução!

Storytelling

Storytelling é uma atividade que envolve o partilha de histórias ou anedotas com o público. É uma parte fundamental da comunicação humana e tem sido utilizada há séculos para entreter, educar e inspirar as pessoas. Contar histórias também pode ser uma ferramenta poderosa para desenvolver a criatividade, a imaginação e as competências linguísticas das crianças.

Com o Avatar Virtual Aleksa, os alunos podem usá-lo para representar personagens de uma história que criaram, com o avatar a dar a voz a uma das personagens. Esta atividade pode ajudar os alunos a dar vida às suas histórias e a criar uma experiência mais envolvente e envolvente para o seu público.

Contar histórias é essencial para o desenvolvimento dos alunos, pois pode ajudá-los a comunicar as suas ideias e emoções de maneira eficaz. Também pode ajudá-los a compreender e a ter empatia com as experiências e perspectivas de outras pessoas. Utilizando o Avatar Virtual através de contar histórias, os alunos podem explorar diferentes personagens e as suas personalidades, motivações e desafios, o que pode ajudá-los a desenvolver as suas competências socioemocionais.

Além disso, Contar de Histórias pode ajudar os alunos a desenvolver as suas competências linguísticas, incluindo vocabulário, gramática e sintaxe. Ao praticar as suas competências de contar histórias com o Avatar Virtual,

os alunos podem aprender como se expressar de forma clara e concisa, o que pode ser útil nas suas vidas académicas e pessoais.

Concluindo, Contar Histórias com o Avatar Virtual é uma forma eficaz dos alunos desenvolverem a sua criatividade, imaginação, competências linguísticas e socioemocionais. Ao incorporar esta atividade na sala de aula, os professores podem oferecer aos alunos uma maneira divertida e envolvente de desenvolver essas competências essenciais.

Aqui está uma lista de possíveis personagens com nomes e uma frase que eles podem dizer na história:

1. Sammy, o Esquilo: "Não consigo encontrar as minhas bolotas. Pode ajudar-me?"
2. Luna, o Leão: "Eu sou o rei da selva e destemido!"
3. Oscar, o Polvo: "Tenho oito braços, mas não consigo sair deste labirinto!"
4. Rosie, a Coelho: "Sou o animal mais rápido da floresta. Veja-me correr!"
5. Freddie, o Peixe: "Preciso encontrar o caminho de volta para o recife de coral. Pode ajudar-me a navegar?"
6. Pippin, o Pinguim: "Adoro deslizar no gelo; é muito divertido!"
7. Max, o Macaco: "Adoro balançar nas árvores. Quer balançar comigo?"
8. Casey, o Gato: "Sou um grande caçador; veja-me a pegar esse rato!"
9. Dexter, o Dinossauro: "Sou um T-Rex e estou sempre com fome!"
10. Bella, a Borboleta: "Adoro voar e colher néctar das flores. Pode juntar-se a mim?"

Estas personagens podem ser utilizadas para criar várias histórias, cada uma com o seu enredo, cenário e mensagem únicos. Os alunos podem utilizar o Avatar Virtual para dar vida a esses personagens e praticar as suas competências de contar histórias, através da representação de papéis na história. **Os professores também podem incentivar os alunos a desenvolverem as suas personagens e histórias, tornando a atividade mais criativa e personalizada.**

Para utilizar o Storytelling, siga os **Cinco Primeiros Passos de utilização Geral**, escolha uma das dez personagens, diga as suas frases e oiça o playback!

Apresentações 🙌

As apresentações são uma excelente maneira dos alunos aprenderem a falar em público e partilhar as suas ideias. Com o Avatar Virtual da App Educacional, pode ajudar os seus alunos a praticar falar em público num ambiente seguro e de apoio.

Ao utilizar o avatar para fazer perguntas ou dar feedback sobre as suas apresentações, os alunos podem praticar suas competências orais e melhorar a sua capacidade de comunicação eficaz. Isto pode ajudar os seus alunos a desenvolver confiança e autoestima, o que é crucial para o sucesso na escola e na vida.

As apresentações também podem ajudar os seus alunos a mostrar os seus conhecimentos e ideias e a desenvolver seu pensamento crítico e competências de pesquisa. Ao apresentar o seu trabalho a um público, os alunos podem receber feedback e críticas construtivas, o que pode ajudá-los a melhorar seu trabalho e suas competências de apresentação.

Incorporar o Avatar Virtual nas suas atividades na sala de aula pode ajudar os seus alunos a se tornarem comunicadores mais confiantes, articulados e eficazes. Isto pode impactar positivamente as suas vidas académicas e pessoais e ajudá-los a ter sucesso em tudo o que escolherem fazer.

Aqui estão algumas perguntas genéricas e feedback positivo que a aplicação virtual pode fornecer durante as apresentações dos alunos:

Perguntas:

1. Pode dizer-nos mais sobre isso?
2. O que o inspirou a escolher este tema?
3. Como se preparou para esta apresentação?
4. O que gosta neste tópico?
5. Qual acha que é a parte essencial da sua apresentação?

Feedback positivo:

- Ótimo trabalho na sua apresentação! Falou com muita clareza e confiança.

- Adorei a maneira como contou a sua apresentação. Tornou muito fácil de seguir.
- Você se saiu de maneira fantástica!
- Fez um excelente trabalho respondendo às perguntas.
- Estou impressionado com o quão bem se apresentou. Você conhece as suas coisas!

Para utilizar o texto das Apresentações, siga os **Cinco Primeiros Passos de utilização Geral**, escolha uma dessas perguntas e feedback, diga-as e oiça a reprodução!

Prática de pronúncia 🗣️

A prática da pronúncia é essencial para a aprendizagem do idioma e os alunos devem falar com clareza e confiança no idioma alvo. O Avatar Virtual da App Educacional oferece uma maneira divertida e envolvente para os alunos praticarem as suas competências de pronúncia, permitindo-lhes dizer palavras e frases, que o avatar pode repetir para eles na reprodução de voz. Desta forma, os alunos podem ouvir a sua pronúncia e compará-la com a pronúncia correta, o que auxilia na autocorreção.

A pronúncia é uma componente crítica da aprendizagem de línguas, pois ajuda os alunos a comunicarem-se de forma mais eficaz na língua-alvo. Ao praticar a pronúncia, os alunos podem melhorar a sua capacidade de serem compreendidos pelos outros, o que é essencial tanto em ambientes académicos como pessoais. Também pode ajudar os alunos a sentirem-se mais confiantes ao comunicarem-se com outras pessoas, melhorando a autoestima e o bem-estar geral.

O Avatar Virtual torna a prática da pronúncia mais divertida e envolvente para os alunos, pois eles podem ver o seu progresso e receber feedback em tempo real. Também permite que os alunos pratiquem as suas competência de pronúncia num ambiente seguro e de apoio, sem medo de serem julgados ou criticados. Isto pode ser especialmente importante para

alunos que podem se sentir constrangidos com as suas competências de pronúncia.

Claro! Aqui estão alguns exemplos de palavras e frases complexas para crianças praticarem a pronúncia com a aplicação:

- Camaleão
- Hipótese
- Acomodar
- Simpático
- Resiliente
- Minucioso
- Precipitação
- Atrito
- Ecossistema
- Entusiasmado

1. O camaleão pode mudar de cor para se misturar no ambiente.
2. Uma hipótese é uma suposição fundamentada que os cientistas fazem antes de experimentar.
3. A nossa sala de aula pode acomodar até 30 alunos ao mesmo tempo.
4. A professora solidarizou-se com a situação do aluno e ofereceu-se para ajudar.
5. O atleta mostrou-se resiliente e recuperou-se após perder a prova.
6. O cientista conduziu uma investigação completa para garantir resultados precisos.
7. Chuva e neve são tipos de precipitação que caem do céu.
8. Esfregar as mãos cria fricção e calor.
9. Um ecossistema é uma comunidade de coisas vivas e não vivas que interagem entre si num ambiente específico.
10. O público ficou entusiasmado e aplaudiu ruidosamente os artistas.

Para que saiba, você pode personalizar as palavras e frases utilizadas na prática de pronúncia para atender às necessidades dos seus alunos. Por exemplo, se os professores souberem que os seus alunos têm dificuldades

com sons ou palavras específicas numa determinada língua, podem concentrar-se nessas áreas. Além disso, a aplicação pode ser usado para praticar a pronúncia em qualquer idioma, não apenas em inglês.

Utilizando o avatar virtual para praticar a pronúncia, os alunos podem receber feedback imediato e trabalhar na correção de seus erros num ambiente interativo e de apoio. Com o tempo, isto pode melhorar a pronúncia e as competências gerais de comunicação, o que pode beneficiar ambientes acadêmicos e pessoais.

Role Play 🧙

Role Play é outro recurso do Avatar Virtual da App Educacional, onde os alunos podem utilizar o avatar para praticar competências de comunicação e interação social. Role Play é uma atividade em que os alunos assumem um papel ou personagem específica e interagem com outras pessoas para desenvolver as suas competências de comunicação. Envolve fazer e responder perguntas, conversar e resolver conflitos.

Role Play pode ajudar os alunos a desenvolver as suas competências de comunicação, proporcionando um ambiente seguro e de apoio para praticar a interação social. O avatar pode fornecer feedback, sugestões e dicas para ajudar os alunos a melhorar as suas competências de comunicação, como escuta ativa e empatia.

A atividade Role Play é semelhante ao Storytelling, pois incentiva os alunos a envolverem-se com a sua imaginação e criatividade. Ambas as atividades podem ajudar os alunos a desenvolver as suas competências sociais e de comunicação, mas têm metas e objetivos diferentes. Storytelling visa ajudar os alunos a criar histórias e a praticar a comunicação, enquanto o Role Play visa ajudar os alunos a praticar a comunicação e a interação social.

O Role Play pode ser uma ferramenta eficaz para os alunos que lutam com interação social e comunicação. Utilizando o avatar para praticar conversas e situações sociais, os alunos podem desenvolver a confiança e as competências necessárias para interagir com outras pessoas em situações da vida real.

Concluindo, o role play com o Avatar Virtual da App Educacional é uma atividade valiosa para os alunos praticarem competências de comunicação e interação social. O avatar oferece um ambiente seguro e de apoio para os alunos praticarem a conversação, empatia e escuta ativa. O Role Play é semelhante ao Storytelling e pode ser utilizada de forma semelhante para ajudar os alunos a desenvolver as suas competências sociais e de comunicação.

Os alunos podem utilizar essas personagens para praticar como fazer e responder perguntas, conversar e resolver conflitos. Por exemplo, eles poderiam representar um cenário em que uma personagem está chateado com outro e precisam trabalhar juntos para encontrar uma solução. O Avatar Virtual pode fornecer feedback e sugestões para lidar com diferentes situações, o que pode ajudar os alunos a melhorar suas competências sociais e de comunicação.

Aqui está uma pequena brincadeira infantil que pode ser utilizada com a aplicação virtual:

Título: O Concurso da Bondade

Personagens:

- Sally, uma jovem
- Max, amigo de Sally
- Sr. Leão, o juiz do concurso de bondade(o professor pode utilizar a aplicação para fornecer a voz do Sr. Leão)

Cenário: O Recreio

Cena 1:

Sally e Max estão a brincar no recreio quando veem o Sr. Leão aproximar-se deles.

Senhor Leão: "Olá, crianças! Estou aqui para julgar o concurso de bondade. O vencedor receberá um prémio."

Sally e Max estão entusiasmados em participar do concurso.

Senhor Leão: "O concurso é simples. Vocês deve realizar tantos atos bondosos quanto possível na próxima hora. A pessoa que realizar os atos mais bondosos será o vencedor."

Sally e Max realizam vários atos, como ajudar um ao outro a subir nas barras de macaco, partilhar lanches e recolher o lixo.

Cena 2:

Ao final da hora, o Sr. Leão volta ao recreio para anunciar o vencedor do concurso de bondade

Senhor Leão: "Estou muito impressionado com os atos bondosos de ambos, mas só pode haver um vencedor. E o vencedor é..."

Sally e Max esperam em suspense.

Senhor Leão: "Vocês os dois!"

Sally e Max estão muito felizes por terem empatado no primeiro lugar.

Senhor Leão: "Mas lembre-se, o verdadeiro prémio é o sentimento de felicidade e satisfação que advém de ser bom com os outros."

Sally e Max concordam com a cabeça, entendendo que o verdadeiro valor da bondade está no ato em si e não em qualquer recompensa que possa advir dele.

Moral: A moral da história é que ser bondoso com os outros é a sua recompensa, e devemos sempre nos esforçar para ser gentis e compassivos com aqueles que nos rodeiam.

O Role Play também pode ser divertido para os alunos desenvolverem a sua criatividade e imaginação. Ao criar diferentes personagens e cenários, eles podem explorar novas ideias e formas de pensar, o que pode beneficiar diversos ambientes académicos e pessoais.

Improviso 😂

O improviso é uma maneira divertida e envolvente para os alunos desenvolverem sua criatividade, colaboração e competências de comunicação. Os jogos de improviso envolvem a criação de uma cena ou história no local, muitas vezes com base numa sugestão ou sugestão do grupo. Os alunos podem utilizar o Avatar Virtual da App Educacional para participar em vários jogos de improviso, incluindo aqueles que focam no desenvolvimento das personagens, no Storytelling e no trabalho em equipa.

Um jogo de improviso popular é o jogo "sim e", no qual uma pessoa faz uma declaração ou sugestão e a outra responde dizendo "sim e" e acrescenta uma nova ideia à história ou cena. Este jogo incentiva os alunos a terem a mente aberta e apoiarem as ideias uns dos outros, ao mesmo tempo que promove raciocínio rápido e competências criativas de resolução de problemas.

Outro jogo de improviso é o jogo “congelar”, em que duas pessoas representam uma cena e, a qualquer momento, uma terceira pessoa pode gritar “congelar!” e assumir uma das personagens, iniciando uma nova cena ou continuar a história. Este jogo pode ser divertido para os alunos praticarem o trabalho em equipa e a colaboração enquanto trabalham juntos para criar uma história coesa e envolvente.

Ao participar em jogos de improviso com o Avatar Virtual, os alunos podem desenvolver as suas competências sociais e emocionais e a capacidade de pensar por conta própria e responder rapidamente a situações inesperadas. Estas competências podem ser úteis em vários ambientes, inclusive na sala de aula, em situações sociais e em futuras carreiras.

Aqui está um exemplo de jogo do “Sim e Improviso” apropriado para crianças pequenas.

Descrição: Um jogador começa por dizer uma frase com a frase “Era uma vez...”. O próximo jogador então diz: “Sim, e...” e acrescenta outra frase à história. Cada jogador continua, construindo a história a cada nova frase.

A App Virtual com seu recurso de reprodução pode ser utilizada no jogo “Sim e Improviso” da seguinte forma:

1. O professor ou aluno pode começar por fornecer um aviso, como "Estás no zoológico e acabas de receber a tarefa de cuidar de um macaquinho".
2. O primeiro aluno inicia a cena dizendo: "Não acredito que temos que cuidar desse macaquinho. Vai ser difícil!"
3. O avatar pode então reproduzir o diálogo do primeiro aluno, permitindo que o próximo aluno responda "sim e" – acrescentando algo à história.
4. O segundo aluno poderia responder algo como: "Mas vê como é fofo! Precisamos de ter a certeza que ele está alimentado e num lugar seguro para brincar."
5. O avatar pode então reproduzir o diálogo do segundo aluno e o jogo continua com cada aluno desenvolvendo a resposta anterior.

Ao utilizar o recurso de reprodução do avatar, os alunos podem ouvir a resposta anterior e continuar a história, acrescentando mais dinamismo ao improviso. Isto pode ser especialmente útil para os alunos que têm dificuldade em ter ideias na hora, pois dá-lhes mais tempo para pensar nas suas respostas e, ao mesmo tempo, avançar no jogo.

No geral, incorporar a aplicação virtual com o seu recurso de reprodução pode tornar o jogo "Sim e improviso" mais envolvente e divertido para os jovens estudantes, ao mesmo tempo que os ajuda a desenvolver a sua criatividade, comunicação e competências sociais.

Prática Auditiva 🧑

A prática auditiva é essencial para a aprendizagem de um idioma, pois ajuda os alunos a desenvolver as suas competências de compreensão e comunicação. Com a Aplicação Avatar Virtual, os alunos podem praticar a audição de uma forma divertida e interativa. A aplicação permite que os alunos participem de diversas atividades auditivas, como seguir instruções, responder perguntas e recontar uma história.

Seguir as instruções pode melhorar a capacidade dos alunos de processar e executar tarefas complexas. Esta competência é valiosa tanto em ambientes académicos, onde os alunos são frequentemente obrigados a

seguir instruções detalhadas, quanto na vida diária, onde devem seguir instruções para completar as tarefas diárias.

Responder a perguntas também é uma competência crítica de escuta, exigindo que os alunos processem as informações que ouvem e formulnuma resposta. Ao praticar esta competência com a aplicação Avatar Virtual, os alunos podem melhorar a sua capacidade de compreender e responder a perguntas, o que pode ser útil em ambientes acadêmicos e pessoais.

Recontar uma história é outra competência auditiva valiosa, exigindo que os alunos processem informações, identifiquem detalhes importantes e organizem os seus pensamentos. Ao praticar esta competência com a aplicação Avatar Virtual, os alunos podem melhorar a sua capacidade de compreender e comunicar informações complexas, o que pode ser benéfico em vários contextos.

Concluindo, a aplicação Avatar Virtual pode efetivamente melhorar as competências auditivas dos alunos, incluindo a capacidade de seguir instruções, responder perguntas e recontar uma história. Ao incorporar esta aplicação na sala de aula, os professores podem oferecer aos alunos uma maneira divertida e envolvente de praticar a compreensão auditiva, o que pode ajudá-los a melhorar as suas competências linguísticas e o desempenho acadêmico em geral.

Aqui está um exercício de audição simples, apropriado para os alunos mais jovens que usam o recurso de reprodução da aplicação:

1. Comece a gravar uma história ou uma lista de instruções utilizando o recurso de reprodução da aplicação.
2. Peça aos alunos que oiçam a história ou as instruções com atenção.
3. Em seguida, faça perguntas aos alunos sobre o que acabaram de ouvir para verificar a sua compreensão, como "O que a personagem fez primeiro?", "Qual foi a segunda coisa que a personagem fez?", "O que a personagem disse?", " O que as instruções diziam para fazer primeiro?", "O que as instruções diziam para fazer a seguir?" etc.

4. Incentive os alunos a recontar a história ou as instruções utilizando o recurso de reprodução da aplicação para ajudá-los a praticar ainda mais suas competências auditivas.

Curta História

Num dia ensolarado, uma menina chamada Lily estava a brincar no parque com os seus amigos. Eles decidiram brincar de esconde-esconde. Lily correu para se esconder atrás de uma árvore, mas ouviu um miar fraco. Ela olhou à volta e viu um gatinho preso num arbusto próximo. Ela rapidamente resgatou o gatinho e levou-o para um abrigo de animais próximo. O abrigo encontrou o dono do gatinho, que ficou grato por ter o seu animal de estimação de volta.

Perguntas de compreensão:

1. Qual era o nome da menina?
2. Que jogo as crianças decidiram brincar no parque?
3. Onde a Lily se escondeu durante a brincadeira de esconde-esconde?
4. O que a Lily ouviu enquanto estava a esconder-se?
5. O que a Lily fez quando ouviu miar?
6. Para onde a Lily levou o gatinho?
7. O gatinho conseguiu encontrar o seu dono?
8. Como o dono se sentiu quando recuperou o seu animal de estimação?

Este exercício pode ajudar os jovens estudantes a melhorar as suas competências auditivas, memória e compreensão, ao mesmo tempo que oferece uma oportunidade de praticar utilizando o recurso de reprodução da aplicação.

Prática do vocabulário

A prática do vocabulário é um componente essencial da aprendizagem de idiomas. Ajuda os alunos a expandir o seu conhecimento e compreensão de novas palavras e expressões, o que pode melhorar significativamente as suas capacidades de comunicação. Com o Avatar Virtual da App

Educacional, os alunos podem praticar o vocabulário de uma forma divertida e envolvente.

A aplicação oferece diversas atividades para ajudar os alunos a aprender novas palavras e expressões, como usá-las em frases, identificá-las no contexto e aprender as suas definições. Além disso, o avatar pode fornecer feedback sobre a pronúncia e ajudar os alunos a praticar a utilização correta das palavras.

Praticar o vocabulário também pode ser benéfico para as competências de leitura e escrita. Ao ampliar o vocabulário, os alunos conseguem compreender melhor o significado dos textos e se expressar com mais clareza na escrita.

Concluindo, o Avatar Virtual pode ser uma ferramenta valiosa para os alunos praticarem o vocabulário e aprimorarem suas competências de comunicação. Com as suas diversas atividades e recursos, a aplicação oferece uma maneira divertida e envolvente para os alunos aprenderem e praticarem novas palavras e expressões.

Aqui está um exemplo de exercício de vocabulário para as crianças pequenas utilizarem na App virtual:

1. Escolha um conjunto de palavras de vocabulário apropriado para a idade e o nível de idioma dos alunos – por exemplo, gato, cão, pássaro, peixe, coelho, sapo, lagarto, cobra.
2. Peça aos alunos que pratiquem dizer cada palavra com a ajuda ao recurso de reprodução da App Virtual. Eles podem dizer a palavra, ouvir a reprodução e tentar melhorar a pronúncia com base no que ouviram.
3. A seguir, os alunos podem utilizar a App Virtual para praticar a utilização das palavras do vocabulário em frases. A aplicação pode fornecer instruções, como "Consegue formar uma frase com a palavra 'gato'?" ou "Que tal uma frase com a palavra 'sapo'?"
4. Os alunos podem desenvolver uma história ou uma conversa utilizando as palavras do vocabulário em grupo. Por exemplo, eles podem criar uma história sobre um gato e um cão que se tornam amigos e partem juntos numa aventura.

5. Para encerrar o exercício, peça aos alunos que usem as palavras do vocabulário de forma criativa, como fazer desenhos de animais e rotulá-los com as palavras correspondentes.

No geral, a App Virtual é útil para ajudar os jovens estudantes a desenvolver o seu vocabulário e a melhorar sua pronúncia. Ao praticar com o recurso de reprodução da aplicação e utilizar as palavras em vários contextos, os alunos podem desenvolver as suas competências linguísticas de forma envolvente e interativa.

Prática de Reflexão

Prática de reflexão é parte integrante do processo de aprendizagem. Incentiva os alunos a pensar sobre as suas ações, analisar a sua aprendizagem e decidir se estão a atingir os seus objetivos. Através da reflexão, os alunos podem desenvolver autoconsciência e aprender com as suas experiências. A prática de reflexão permite que os alunos reconheçam e resolvam os pontos fracos, identifiquem potenciais soluções e desenvolvam competências para o auto-aperfeiçoamento.

Ao se envolverem na prática de reflexão, os alunos podem descobrir novas perspectivas, melhorar as suas competências de resolução de problemas e definir metas realistas. A prática de reflexão também pode melhorar a comunicação, a colaboração e o trabalho em equipa. A prática de reflexão ajuda os alunos a terem mais sucesso nas suas atividades académicas e pessoais.

Um jovem estudante pode utilizar o Avatar Virtual para praticar a autorreflexão após concluir uma tarefa. O aluno pode gravar a sua voz utilizando o avatar para descrever a atividade, o que aprendeu e o que precisa fazer a seguir. O avatar pode então reproduzir a gravação para que o aluno oiça as suas reflexões e reconheça áreas de melhoria. Isto pode ajudar o aluno a identificar os seus pontos fortes e fracos e a desenvolver estratégias para melhorar o seu desempenho. O avatar também pode fornecer reforço positivo ao reproduzir mensagens motivadoras do aluno.

Aqui estão três cenários baseados em aulas que pode utilizar:

Matemática:

Professor: O que aprendeu sobre matemática hoje?

Aluno: Aprendi geometria e como calcular a área de diferentes formas.

Professor: Qual é a fórmula para encontrar a área de um triângulo?

Aluno: A fórmula para encontrar a área de um triângulo é $A = (1/2) \times b \times h$.

Ciências da Natureza:

Professor: O que aprendeu sobre a natureza hoje?

Aluno: Aprendi sobre as diferentes partes de uma planta e como elas a ajudam a sobreviver.

Professor: Quais são as três partes principais de uma planta?

Aluno: As três partes principais de uma planta são raízes, caule e folhas.

Leitura:

Professor: O que aprendeu sobre leitura hoje?

Aluno: Aprendi sobre os tipos de histórias e os elementos de uma história, como personagens, cenário e enredo.

Professor: Qual é a diferença entre histórias narrativas e expositivas?

Aluno: Uma história narrativa conta uma história através de personagens e eventos, enquanto uma história expositiva fornece factos e informações.

A melhor prática é fazer uma pergunta ao aluno e depois registrar a resposta no Avatar Virtual da Aleksa. Depois, reproduzam e oiçam juntos!

A prática da reflexão é uma ferramenta valiosa que pode ser utilizada em sala de aula para ajudar os alunos a obter insights sobre sua aprendizagem e praticar a autorreflexão. Ele permite que os alunos tornem-se mais autoconscientes, desenvolvam competências de resolução de problemas e estabeleçam metas realistas. Ao permitir que os alunos registem as suas reflexões, podem compreender melhor os seus pontos fortes e fracos e

aprender como melhorar o seu desempenho. Com a ajuda do Avatar Virtual da Aleksa, os alunos podem praticar a autorreflexão num ambiente seguro e de apoio.

Jogos de memória

Os jogos de memória são uma forma eficaz dos alunos melhorarem a memória, a concentração e as competências cognitivas. Utilizando o Avatar Virtual da App Educacional, os alunos podem jogar vários jogos de memória que os desafiam a lembrar e relembrar informações com precisão.

Um dos principais benefícios dos jogos de memória é que eles podem ajudar os alunos a reter informações de forma mais eficaz. Ao jogar jogos que exigem que se lembrem de listas de itens, padrões ou histórias, os alunos podem desenvolver as suas competências de memória e concentração, o que pode ser benéfico em vários ambientes académicos e pessoais.

Os jogos de memória também podem ajudar os alunos a melhorar as suas competências cognitivas, como capacidade de atenção e competências de resolução de problemas. Ao jogar jogos que exigem que eles se lembrem de informações com precisão, os alunos podem desenvolver o pensamento crítico e as competências analíticas, o que pode ser útil em vários assuntos.

O Avatar Virtual da App Educacional pode fornecer uma maneira envolvente e interativa para os alunos jogarem jogos de memória. Ao incorporar jogos de memória na sala de aula, os professores podem ajudar os alunos a desenvolver a memória, a concentração e as competências cognitivas de uma forma divertida e envolvente.

Concluindo, os jogos de memória com Avatar Virtual melhoram efetivamente a memória, a concentração e as competências cognitivas dos alunos. Ao incorporar esta atividade na sala de aula, os professores podem proporcionar aos alunos uma forma envolvente e interativa de praticar as suas competências de memória, o que pode ser benéfico em vários ambientes académicos e pessoais.

Claro, aqui está um exemplo de jogo de memória que pode ser jogado utilizando o Avatar Virtual e seus recursos de reprodução:

- O avatar dirá uma lista de três a cinco itens, como “maçã, lápis, livro e chapéu”. (Depois de ser gravado pela professora)
- O aluno então repetirá a lista para o avatar, utilizando a mesma ordem da lista original.
- O avatar reproduzirá a lista para o aluno, para que ele confirme se lembrou-se de todos os itens na ordem correta.
- Se o aluno se lembrar corretamente de todos os itens, o exercício estará concluído, se o professor assim decidir.
- O professor pode utilizar diversas listas para um exercício mais extenso.

Exercício 1

Jogo da Memória:

1. Maçã
2. Bicicleta
3. Cenoura
4. Golfinho
5. Beringela
6. Flamingo
7. Guitarra
8. Hipopótamo
9. Gelado
10. Medusa
11. Canguru
12. Limão
13. Cogumelo
14. Narval
15. Polvo

Com os recursos de reprodução da aplicação, o professor pode dizer a lista de itens e fazer com que os alunos a repitam na ordem. Sugerimos

começar com três a cinco itens e gravar gradualmente mais para que o aluno consiga obter o máximo na ordem correta.

Exercício 2

Jogo da memória com frases:

1. O gato sentou-se no parapeito da janela.
2. O cão perseguiu a bola.
3. O pássaro cantou uma doce canção.
4. As flores desabrocharam no jardim.
5. O sol pôs-se atrás das montanhas.
6. A chuva caía suavemente no telhado.
7. O vento soprava por entre as árvores.
8. A borboleta pousou na flor.
9. A lua brilhava intensamente no céu.
10. As estrelas brilhavam na noite.

Com os recursos de reprodução da aplicação, o professor pode dizer as frases e fazer com que os alunos as repitam na ordem. À medida que os alunos melhoram, o professor pode adicionar mais frases. Recomendamos começar com um e adicionar mais posteriormente.

Este jogo pode ser adaptado para torná-lo mais desafiador, pode aumentar o comprimento da lista ou adicionar itens mais difíceis à lista. O recurso de reprodução da aplicação ajuda os alunos a verificar sua memória e corrigir quaisquer erros cometidos. Os jogos de memória são uma forma divertida e envolvente para os alunos melhorarem as suas capacidades de memória de curto prazo, o que pode ser útil em muitas áreas da sua vida académica e pessoal.

Curiosidades sobre ecologia, animais e planeta Terra

Aqui estão 80 factos que pode aprender, contar e ouvir de Aleksa!

Ecologia:

1. Ecologia é a ciência que estuda como os seres vivos interagem entre si e com o seu ambiente.
2. Existem cinco tipos principais de ecologia: orgânica, populacional, comunitária, ecossistêmica e global.
3. Cada organismo vivo tem um “nicho”: o seu papel específico no ecossistema.
4. As plantas convertem a luz solar em alimento através de um processo chamado fotossíntese. Eles são os únicos organismos que podem fazer isso!
5. A maior estrutura viva da Terra é a Grande Barreira de Corais, tão grande que pode ser vista do espaço.

Animais:

6. A baleia azul é o maior animal que já viveu na Terra, ainda maior que os maiores dinossauros.
7. Alguns pássaros, como os pombos, podem se reconhecer no espelho.
8. Os polvos têm três corações. Dois bombeiam o sangue para as guelras, enquanto um o bombeia para o resto do corpo.
9. As vacas têm melhores amigas e podem ficar stressadas quando separadas.
10. A língua de uma baleia azul é tão grande que 50 pessoas poderiam subir nela.

Planeta Terra:

11. A Terra é o único planeta que não tem o nome de um Deus.
12. A luz leva 8 minutos e 20 segundos para viajar do Sol até a Terra.
13. A Terra é o único planeta conhecido que suporta vida.

14. Mais de 7,5 mil milhões de pessoas vivem na Terra.
15. Cerca de 70% da superfície da Terra está coberta por água.

Plantas:

16. A árvore mais antiga do mundo tem quase 5.000 anos.
17. O morango é a única fruta que tem sementes na parte externa.
18. As árvores são os organismos que vivem mais tempo na Terra.
19. O bambu é a planta lenhosa que mais cresce no mundo; pode crescer 35 polegadas em um único dia.
20. As primeiras batatas foram cultivadas no Peru há cerca de 7.000 anos.

Ecologia:

21. Mais de 25% dos medicamentos que utilizamos são originários de plantas da floresta tropical.
22. Uma árvore pode absorver num ano a mesma quantidade de carbono que um carro produz ao percorrer 41.840 quilómetros.
23. Os oceanos fornecem 99% do espaço vital da Terra – o maior espaço do nosso universo conhecido por abrigar vida.
24. É necessária uma árvore de 15 anos para produzir 700 sacos de compras.
25. A biodiversidade é crucial para a nossa sobrevivência e bem-estar. Ela fornece-nos ar puro, água doce, alimentos e remédios.

Animais:

26. As formigas nunca dormem e também não têm pulmões.

27. Um caracol pode dormir três anos seguidos.
28. A toupeira de nariz estrelado pode comer vermes mais rápido do que o olho humano consegue acompanhar – em apenas 225 milissegundos.
29. O dente de um elefante pode pesar mais de 2,7 quilos.
30. O camaleão pode mover os olhos em duas direções ao mesmo tempo.

Planeta Terra:

31. A Terra tem um poderoso campo magnético devido ao seu núcleo de níquel-ferro.
32. Estima-se que ocorram mais de 1 milhão de terremotos a cada ano, a maioria são demasiado pequenos para serem sentidos.
33. A rotação da Terra está a abrandar gradualmente, cerca de 17 milissegundos por cem anos.
34. A Terra viajou mais de 8.000 quilómetros nos últimos 5 minutos.
35. Há ouro suficiente no núcleo da Terra para cobrir toda a superfície do planeta com 0,46 metros de ouro.

Plantas:

36. O cheiro de erva recém-cortada é, na verdade, um pedido de socorro para as plantas.
37. Existem mais de 200.000 espécies de plantas identificadas e a lista não para de crescer.
38. Uma árvore de tamanho médio pode fornecer madeira suficiente para fazer 170.100 lápis.
39. Pêssegos, pêras, damascos, marmelos, morangos e maçãs são membros da família das rosas.

40. Mais de metade das espécies de plantas são nativas de apenas um país.

Ecologia:

41. Reciclar um jarro de vidro economiza energia suficiente para ver TV por 3 horas.

42. A desflorestação é a segunda principal causa do aquecimento global.

43. Os recifes de corais são as maiores estruturas de origem biológica do planeta.

44. As minhocas são excelentes para melhorar a fertilidade do solo.

45. 75% dos alimentos do mundo são gerados a partir de apenas 12 plantas e cinco espécies animais.

Animais:

46. O sangue de uma aranha é azul.

47. Um grupo de flamingos é chamado de “extravagância”.

48. A língua de um camaleão tem o dobro do comprimento do seu corpo.

49. O olho de uma avestruz é maior que o cérebro.

50. O coração do camarão está na cabeça.

Planeta Terra:

51. A área mais profunda conhecida dos oceanos da Terra é conhecida como Fossa das Marianas. O seu ponto mais profundo mede 11 quilómetros.

52. Existe um planeta feito de diamantes com o dobro do tamanho da Terra chamado 55 Cancri e.

53. O deserto do Saara já foi uma pastagem exuberante e uma savana.
54. O maior vulcão do planeta é o Mauna Loa, no Havai.
55. Existem mais organismos vivos num punhado de solo do que pessoas na Terra.

Plantas:

56. A erva-elefante encontrada na África tem esse nome porque tem 4,5 metros de altura e até os elefantes podem se esconder nela!
57. O baobá encontrado na África pode armazenar de 1.000 a 120.000 litros de água em seu tronco inchado!
58. Cerca de 2.000 tipos diferentes de plantas são usados pelos humanos para fazer alimentos!
59. A floresta da Amazônia produz metade do suprimento mundial de oxigênio!
60. A árvore mais alta de todos os tempos foi um eucalipto australiano. Em 1872 media 435 pés de altura!

Ecologia:

61. São necessários cerca de 2.045 litros de água para produzir um ovo de galinha.
62. Uma única árvore produz aproximadamente 118 quilogramas de oxigênio por ano.
63. A biodiversidade da Terra está a diminuir, com espécies a extinguir-se entre 1.000 a 10.000 vezes mais rápido do que a natureza pretende.
64. O mar fornece mais de 80% da dieta mundial.
65. As zonas húmidas são cruciais para a nossa sobrevivência, embora representem apenas 6% da superfície terrestre da Terra. Elas absorvem

poluentes e melhoram a qualidade da água.

Animais:

66. Cada cão tem uma impressão nasal única, sem duas iguais.

67. Os gatos têm mais de cem sons vocais, enquanto os cães têm cerca de dez!

68. Os colibris são os únicos pássaros que podem voar para trás.

69. Lesmas têm 4 narizes.

70. Um canguru recém-nascido é do tamanho de uma fava.

Planeta Terra:

71. A Terra gira a cerca de 1.600 quilômetros por hora.

72. Poderia caber um milhão de Terras no Sol.

73. O lugar mais seco da Terra fica ao lado da maior massa de água.

74. Os humanos podem pesar de forma diferente dependendo de onde estão.

75. Um raio aquece o ar a cerca de 30.000 graus Celsius.

Plantas:

76. Algumas plantas adaptaram-se para se defenderem dos animais.

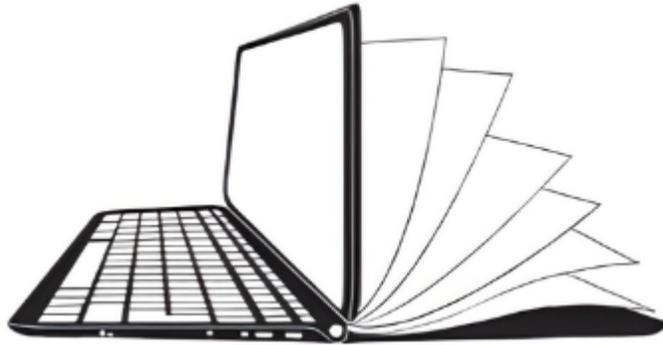
77. A palavra inglesa 'banana' é derivada da palavra árabe 'banan', que significa "dedo".

78. Os oceanos contêm cerca de 85% de toda a vida vegetal da Terra.

79. Maças flutuam na água porque 25% delas são ar

80. Um girassol é na verdade feito de centenas de pequenas flores chamadas “florets”, cada uma das quais amadurece numa semente.

Sobre a Aplicação & Inventor de apps do MIT



Back to school

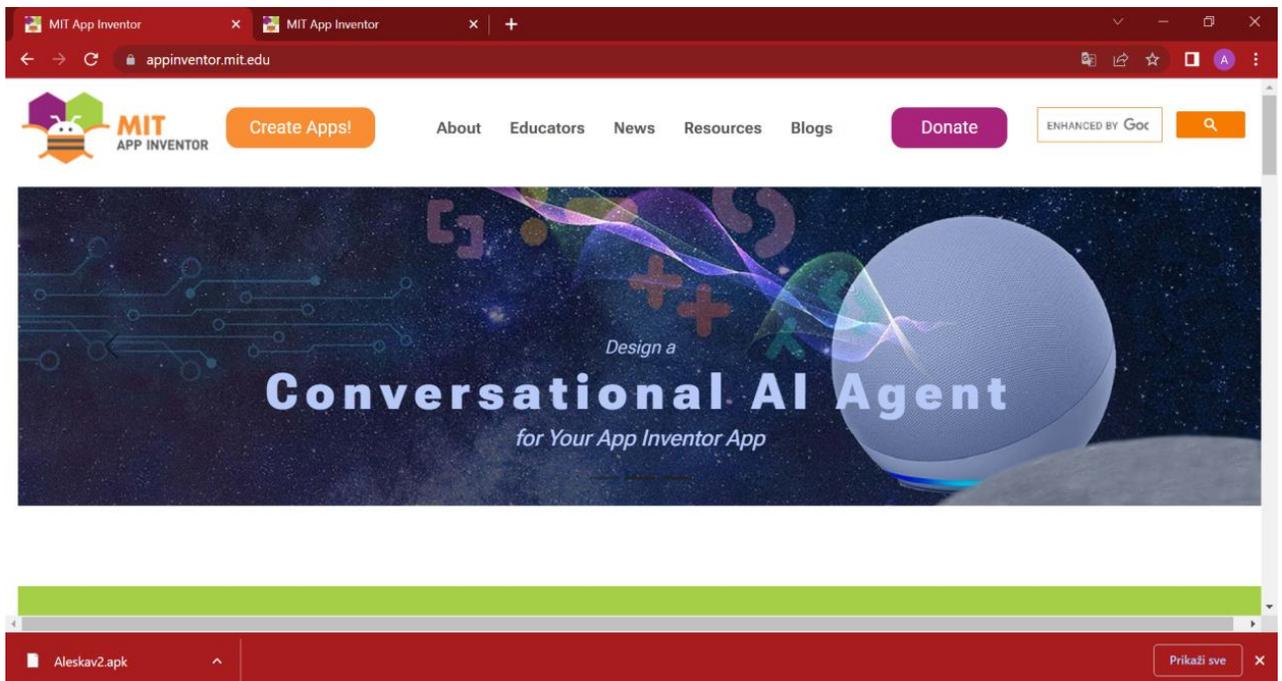
foundation of
happiness

< 1/3 >

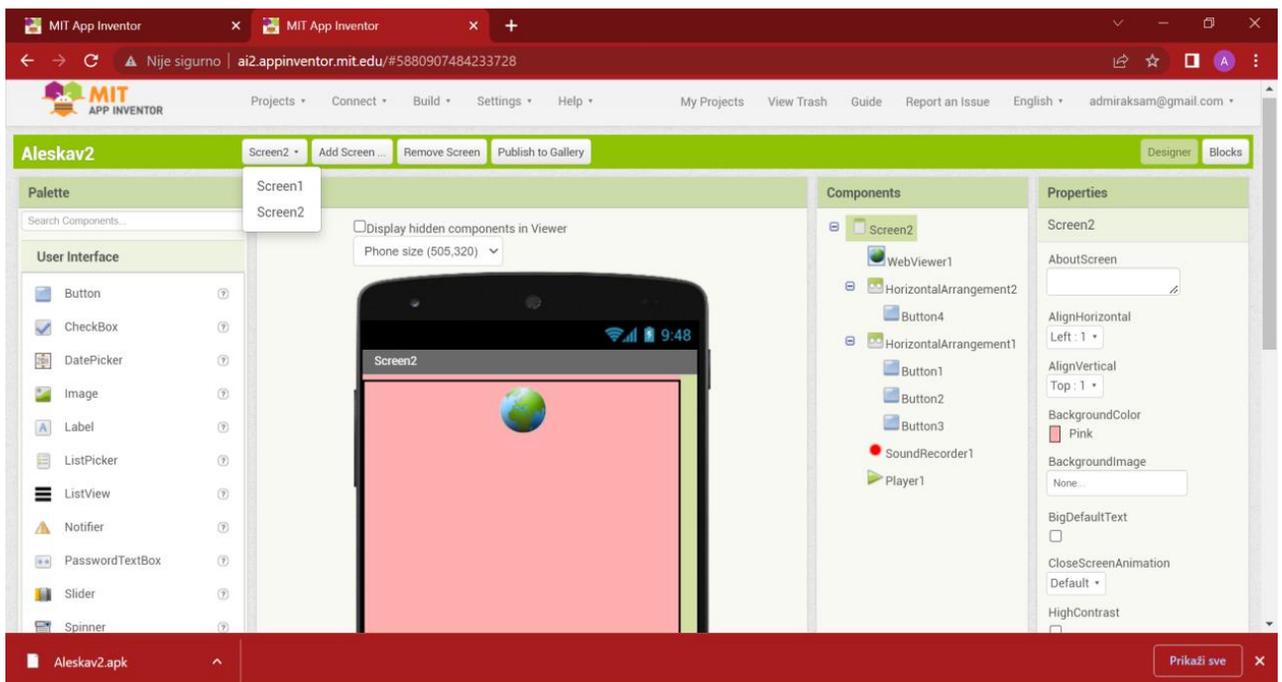


Conceito

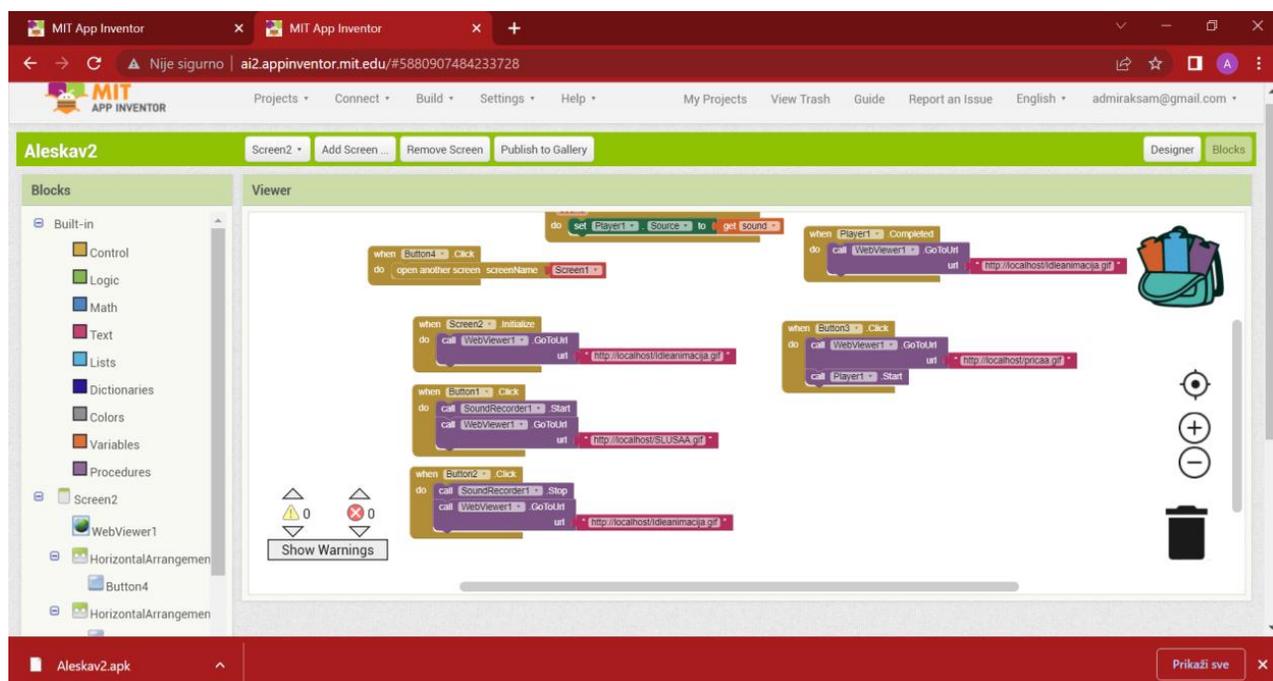
Para criar o seu avatar, utilizamos o MIT do inventário.com ambiente de desenvolvimento de aplicações, um ambiente online, uma plataforma para criação de aplicações.



A aplicação consiste em duas telas, Tela 1 e Tela 2. A primeira tela é para iniciar o gravador, e a segunda é para o próprio avatar. Foram utilizados elementos essenciais da paleta UI do próprio inventor da aplicação.



A programação em si é baseada em blocos, proporcionando assim a possibilidade de manipulação simples com o elementos na aplicação.



Obrigado!

Obrigado por explorar os muitos recursos da nossa aplicação virtual para jovens estudantes! Esperamos que os exemplos, cenários e exercícios que fornecemos sejam divertidos e envolventes para o seus alunos. O nosso objetivo é ajudá-los a melhorar as suas competências de comunicação e linguagem de uma forma que seja estimulante e motivadora. Com a ajuda da aplicação, os alunos irão divertir-se a praticar e dominar diferentes áreas do aprendizagem de idiomas. Agradecemos o seu interesse na nossa aplicação e estamos ansiosos para ouvir sobre o progresso do seu aluno!



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da

Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Project: Back to school, foundation of happiness; Ref. No.: 2021-1-BG01-
KA220-SCH-000032717