

## Editor de imagens

O Paint é um recurso de editor de imagens, que permite modificar imagens prontas, com muita criatividade. Você pode usar essa ferramenta para fazer um vídeo de animação com os estudantes, o qual eles terão de desenhar as imagens, ou então criar a ilustração de um livro coletivo com a turma.

Há diversas maneiras de realizar esse tipo de atividade. Gosto muito da possibilidade de formar duplas.



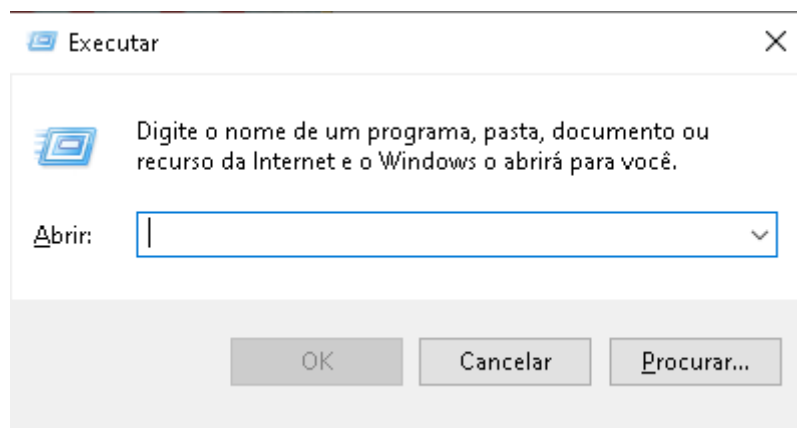
■ Crédito: Getty Images

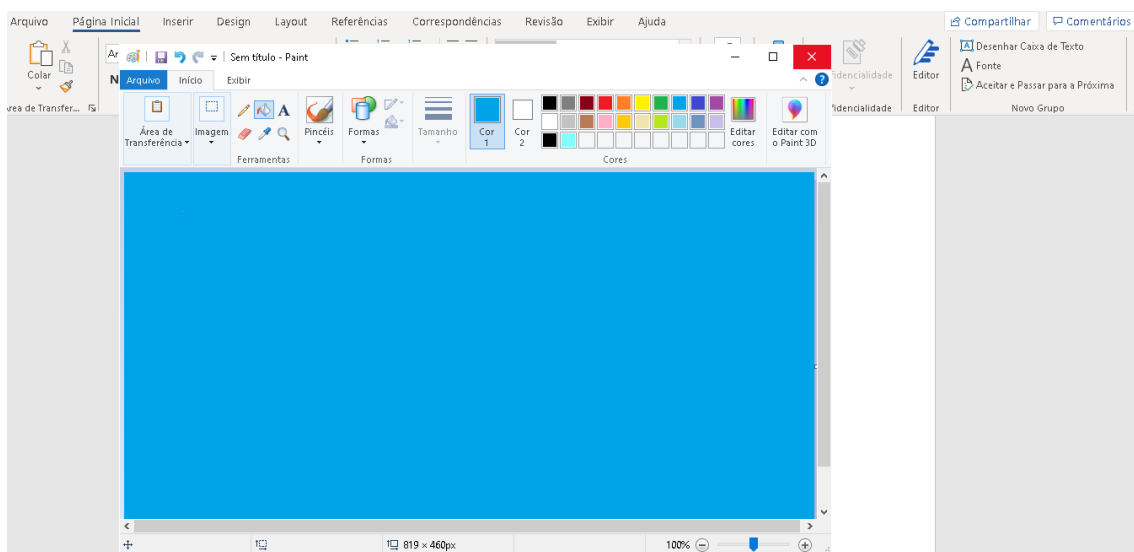
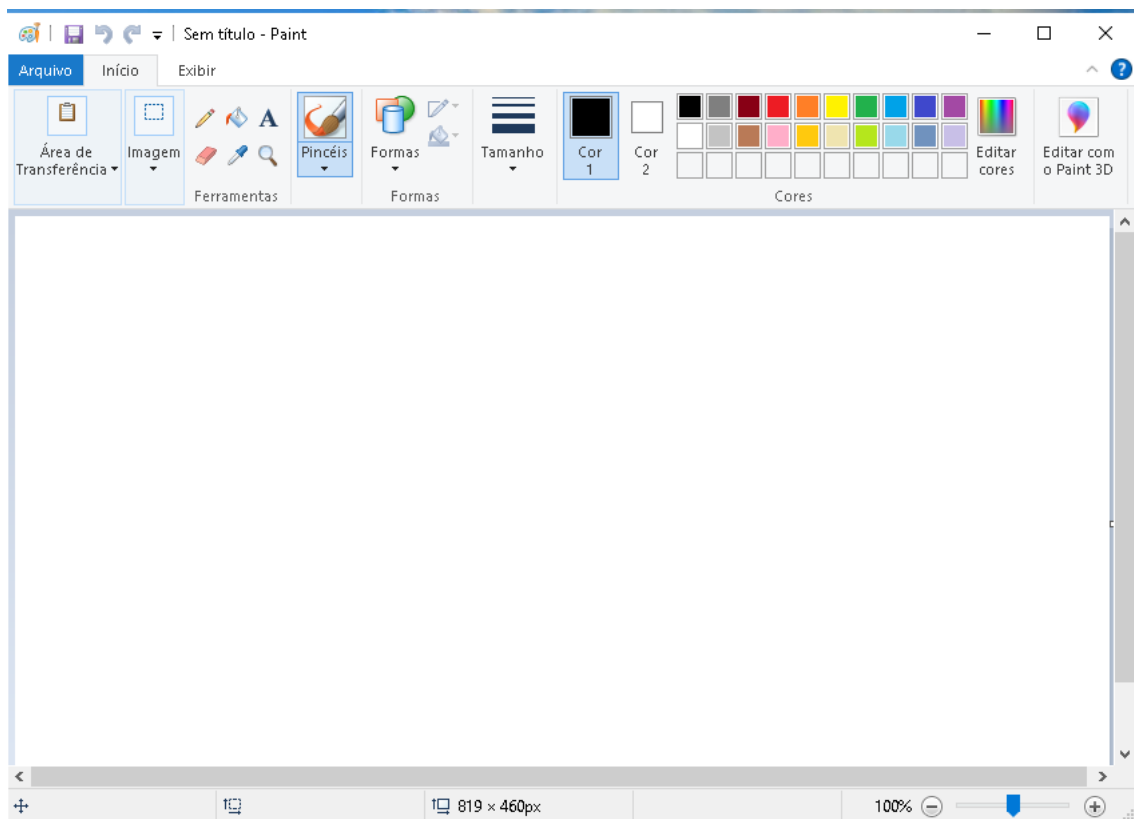
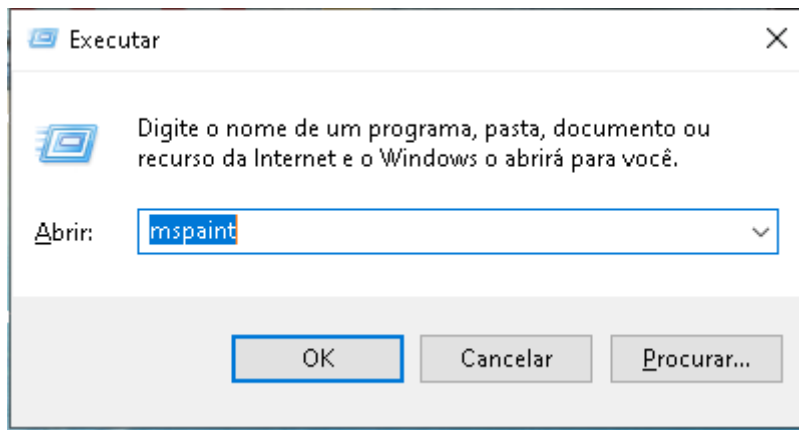
Teclas:



+

R





A tecnologia por si só não possui ação para transformação, principalmente quando pensamos em Educação. É necessário aliar ferramentas digitais com ações para impulsionar o processo de aprendizagem.

Para explorar estratégias que promovam um uso eficiente da Tecnologia na Educação, separei uma lista de leituras gratuitas que permitem conhecer, vivenciar, aprofundar e refletir sobre temas importantes para inserir ferramentas digitais em suas aulas a partir do segundo semestre.

A seleção inclui a importância de inovar práticas, aplicação de aulas gamificadas interativas, integração em redes sociais na vida e na rotina escolar, entre outros assuntos. O melhor é que todos os conteúdos estão disponíveis e são gratuitos.

### **Facebook para educadores**

Escrito por Linda Fogg Phillips, Derek Baird e BJ Fogg, o guia pretende inspirar professores a aproveitar o potencial da rede social na Educação, trazendo a possibilidade dos estudantes apresentarem ideias e aprenderem de forma colaborativa. O material está estruturado em torno de sete maneiras que os educadores podem utilizar para integrar essa ferramenta na rotina escolar.

### **Gamificação na Educação**

Publicado pela editora Pimenta Cultural, o livro aborda conceitos, questionamentos e aplicações da gamificação na Educação, que traz dez sessões escritas por diferentes especialistas na área, sob o olhar de motivar e tornar aulas mais interativas.

### **Por que os educadores precisam ir além do Data Show**

Esse e-book foi desenvolvido pela Geekie e aborda caminhos para promover uma maior integração entre educação e tecnologia no processo de ensino aprendizagem, traçando um panorama na Educação, apontando a necessidade de inovar as práticas, colocando o estudante no centro do processo de aprendizagem.

### **Tecnologias na escola – Como explorar o potencial das tecnologias de informação e comunicação na aprendizagem**

Esta é uma iniciativa do Instituto Claro e o Fronteiras do Pensamento, que reúne possibilidades de desenvolver atividades com os alunos, incorporando a tecnologia no processo cognitivo. O material aborda diversos aspectos, como vídeo, áudio, blogs, redes sociais, jogos e simulações – permitindo ao educador se inspirar e colaborar com educadores que desejam inovar em sala de aula.

### **Recriando a Educação – Transformando sistemas educacionais**

O material foi elaborado pelo GELP (Global Education Leaders' Program) e apresenta reflexões e experiências sobre os processos de inovação e transformação e foi lançado em português com a parceria da Fundação Telefônica Vivo. Entre os diversos tópicos apresentados, destaque especial para a transformação da Educação e a construção de um novo ecossistema de aprendizagem e escalabilidade.

Referência Bibliográfica: <https://novaescola.org.br/conteudo/18092/5-leituras-gratuitas-para-inspirar-voce-a-trazer-mais-interacao-para-sua-aula>

## Lista completa de teclas de atalho do Paint

Como se sabe, o Paint foi criado com foco na utilização em telas touch, como mesas digitalizadoras ou o Surface da Microsoft. Devido a isso, sua interface é bastante limpa e foi montada com a ideia de facilitar o acesso às principais funcionalidades. Mesmo assim, os usuários do software em dispositivos desktop também possuem maneiras para acessar as ferramentas mais rapidamente. Uma dessas formas é através das teclas de atalho do Paint. Assim como em todo software, as teclas de atalho permitem que o usuário acesse uma de suas funcionalidades de maneira direta. No caso do Paint, os atalhos dão acesso a todas as opções da barra de ferramentas e também a algumas opções do menu. Sem dúvida, uma ajuda e tanto!

Logo abaixo, você encontrará uma lista com todas as teclas de atalho do Paint 3D para você consultar.

Atalho	Funcionalidade
--------	----------------

Ctrl + N	Novo documento
----------	----------------

Ctrl + O	Abrir documento
----------	-----------------

Ctrl + S	Salvar documento
----------	------------------

Ctrl + p	Imprimir
----------	----------

Ferramenta Pincéis

2	Ferramenta Formas 2D
---	----------------------

3	Ferramenta Formas 3D
---	----------------------

s	Ferramenta Adesivos
---	---------------------

Ferramenta Texto

Ferramenta Efeitos

---

c	Tela
---	------

Biblioteca 3D

Esconder/Mostrar Aba Lateral

Alt + H	Histórico
---------	-----------

Alt + M	Esconder/Mostrar Descrição das Ferramentas
---------	--

---

Como visto acima, o Paint não possui tantas teclas de atalho atribuídas as suas funcionalidades. Ainda assim, é possível agilizar bastante o processo de trabalho através do uso desses atalhos.