



Visual Dictionary

Diretrizes passo a passo para a criação de um Dicionário Visual



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval ao conteúdo que reflete apenas os pontos de vista dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações que estão a ser contidas.

Tabela de Conteúdos

Tabela de Conteúdos	2
1. Introdução	3
1.1. Função do Dicionário Visual como ferramenta digital na sala	3
1.2. Introdução da gamificação dos recursos visuais nas aulas sobre o exemplo dos recursos do Dicionário Visual	4
2. Como obter o código de registo	5
3. Obtenção de material visual para os seus recursos	5
3.1. Quadros legais de obtenção de materiais para dicionário	5
3.2. Criação de materiais visuais próprios - visão geral rápida dos editores	8
4. Criação de um novo curso	9
4.1. Passos rápidos para criar um dicionário:	9
4.2. Entrar na Biblioteca do Dicionário Visual	10
4.3. Edição de informação do curso	10
4.4. Criação de uma nova página	11
4.5. Adicionar um hotspot	11
4.6 Adicione uma nova página ou crie o separador	14
4.6.1. Como adicionar a próxima página	14
4.6.2. Como adicionar o separador	15
4.7. Incluindo a Navegação	15
4.8. Aspeto visual	18
5. Rever as traduções do recurso dicionário	19

1 Introdução

1.1. Papel do Dicionário Visual como ferramenta digital em sala de aula

O projeto SWIM visa promover uma abordagem inovadora e de visualização do conhecimento para métodos de ensino de linguagem utilizando uma ferramenta de Criador Online do Dicionário Visual. Neste documento, ofereceremos uma visão geral sobre o papel do Dicionário Visual como uma ferramenta digital em sala de aula, gamificação de recursos visuais nas aulas sobre o exemplo dos recursos do Dicionário Visual, uma visão geral sobre o tema da recolha de materiais visuais para recursos próprios e uma instrução passo a passo sobre como criar os seus próprios recursos e algumas diretrizes para garantir um aspeto visual eficiente.

A eficácia da introdução de visuais no processo de aprendizagem é um facto amplamente conhecido, que foi comprovado por muitas pesquisas. O uso do professor de diferentes formas de imagens, desde fotografias, desenhos, gráficos a diagramas, permite uma transferência mais eficaz de informação, então se seria por simples uso de descrições de texto. O uso de imagens não é mais do que a sua visualização, graças à qual os alunos são capazes de ligar o conhecimento adquirido, obtendo uma melhor compreensão do tema.

- O cérebro leva cerca de 0,5 segundos para processar os visuais, que requer cerca de 6 segundos para preparar 20 a 25 palavras.
- A maioria dos leitores presta atenção à secção rica em imagem de um site, enquanto o texto recebe apenas 20% da atenção.¹
- De toda a informação transmitida ao cérebro, 90% é visual
- Os humanos são capazes de obter a sensação de uma cena visual em menos de 1/10 de segundo.
- O nosso cérebro pode ver imagens que duram apenas 13 milissegundos.
- O olho humano pode registar 36.000 mensagens visuais a cada hora.²



¹ http://changingminds.org/explanations/learning/active_learning.htm

² https://www.researchgate.net/publication/261677104_The_Visual-Spatial_Learner

1.2. Introdução da gamificação dos recursos visuais nas aulas sobre o exemplo dos recursos do Dicionário Visual

Graças à SWIM - Educadores de ferramentas do Dicionário Visual serão capazes de criar facilmente materiais visuais de acordo com as suas necessidades, e de utilizar os já existentes e publicados. A ferramenta pode ser usada tanto para ensinar novos materiais como para testar conhecimentos adquiridos.

Outro fator que melhora a eficácia dos recursos de aprendizagem de línguas é a sua gamificação. Quanto mais o processo de aprendizagem se assemelha a um jogo (é competitivo, tem uma condição de golo e ganhar, etc.) mais chama a atenção dos alunos para o tema da lição.



A nossa ferramenta SWIM - Visual Dictionary fornece poucos recursos que ajudarão os educadores a gamificarem as suas aulas e a tornar o processo de aprendizagem não só mais eficaz, mas também mais atrativo para os estudantes.

O nosso Dicionário Visual tem alguns elementos de gamificação que vão tornar a aprendizagem das línguas mais fácil e divertida para os alunos, além de ter diferentes níveis de dificuldade e exigir que os utilizadores terminem um tópico para aceder a

outros, inclui jogos fáceis de testar o conhecimento dos alunos - a plataforma tem uma função que permite testar conhecimentos em minijogos, combinando palavras com uma imagem, ou para escrever uma palavra certa em separadores.

2 Como obter código de registo

Contacte parceiros do
Projeto webmaster@visualdictionary.eu

3 Obtenção de material visual para os seus recursos

3.1. Quadros legais para a obtenção de materiais para dicionário visual

Ao mesmo tempo que obter material para criar os seus próprios recursos de dicionário visual, os educadores precisam de ter certeza de que as imagens de gráficos que usam não são direitos de autor.



Existem muitas páginas web onde os educadores podem facilmente encontrar imagens de uso livre (CC0- Creative Commons 0), por exemplo:

pixabay.com

gratisography.com

kaboompics.com

pexels.com	flickr.com	stocksnap.io
unsplash.com	jopwell.pixieset.com	createherstock.com
freepik.com	istockphoto.com	deathtothestockphoto.com
lifeofpix.com	burst.shopify.com	gettyimages.com
canva.com/photos/free	freeimages.com	picjumbo.com
crello.com	depositphotos.com	flickr.com

A outra opção é procurar gráficos usando um motor de busca, como o Google, onde nas opções avançadas, pode filtrar todas as suas pesquisas para mostrar apenas imagens que pode usar sem direitos de autor. Além disso, o Google dá-nos a capacidade de filtrar por cor, tamanho ou tipo de gráficos. O filtro Direitos para encontrar imagens que tenham informações de licença anexadas a eles. O Google filtra imagens por licença com base em informações fornecidas pelos sites que acolhem as imagens ou pelo provedor de imagem.

É ainda muito importante verificar sempre a informação da licença de uma imagem. Pode clicar no link "Detalhes da Licença" e verificar se a informação está correta com o provedor de licença e o site que hospeda a imagem. Para encontrar detalhes da licença: selecione uma imagem e, em seguida, clique em Detalhes da Licença abaixo.

Vale a pena recordar que nem todas as licenças creative commons são CC0, há também imagens que são de uso livre, mas exigem que cite a fonte. Também pode haver restrições sobre como e em que contexto pode usá-las. Por exemplo, a licença de imagem pode indicar que não pode editar a imagem ou usá-la para fins comerciais. Você também pode encontrar imagens que têm licenças que não a Creative Commons e podem vir de sites gratuitos ou de sites comerciais que requerem pagamento.

Se navegar na Internet por uma imagem gratuita perfeita ainda não trouxe os resultados desejados, ainda existem algumas formas de dar a volta, por exemplo, alguns sites, onde normalmente tem de pagar por imagens, pode permitir-lhe várias fotos gratuitas sem marca de água se criar uma conta. Também pode ver se há uma maneira de pedir a um autor de uma foto/gráfico em que esteja interessado, para permissão para usá-la. Pense em oferecer algum crédito nessa situação.

Mesmo que todas as falhas acima mencionadas, pode sempre usar as suas próprias fotos. Se não tem tanta sorte em ter amigos que são fotógrafos, ou ser um dos seus, pode pedir-lhes para posarem para uma foto de que precisa e tirarem uma sessão.

3.2. Criação de materiais visuais próprios - visão geral rápida dos editores gráficos gratuitos e facilmente acessíveis

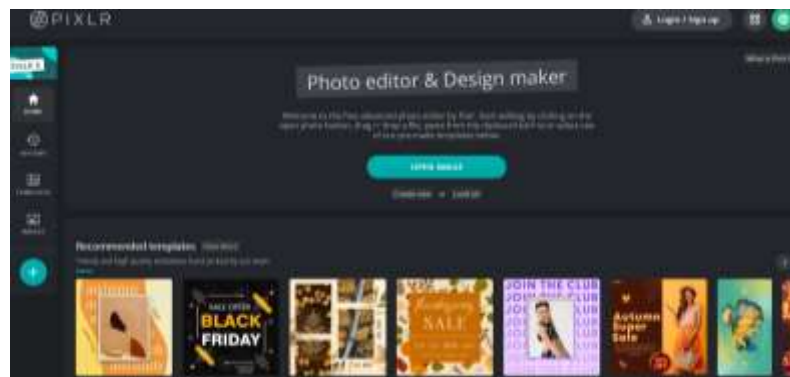
Quando se trata de recolher recursos gráficos - fotos ou gráficos prontos não são a única opção aqui. Existem muitos editores gráficos gratuitos e facilmente acessíveis que podem ajudar os criadores a compor, por exemplo, uma colagem.

É hora de ser criativo!

- Canva editor



- PIXLR



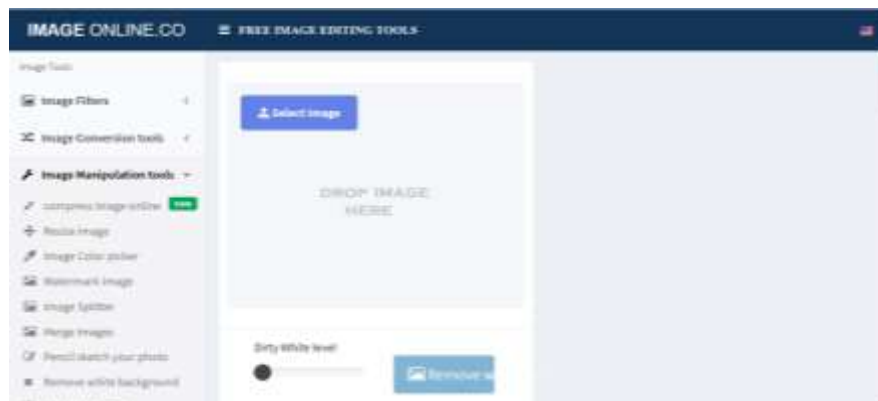
- Genialmente



- remove.bg



- [online.co de imagem](https://online.co)



4. Criar um novo rumo

4.1. Passos rápidos para criar um dicionário:

1. Registre-se ou faça login na página <https://visualdictionary.eu/>
2. Clique no separador do dicionário Visual
3. Clique no botão criar o curso
4. Preencha todos os campos necessários
5. Encontre o seu recurso na biblioteca e insira o modo de edição
6. Adicione a primeira página - de preferência 'texto e tipo de diapositivos'
7. Adicione e personalize hotspots na sua imagem
8. Adicione quantos separadores e páginas ao seu dicionário como desejar
9. Adicione navegação entre páginas através de hotspots usando menu de edição de hotspot

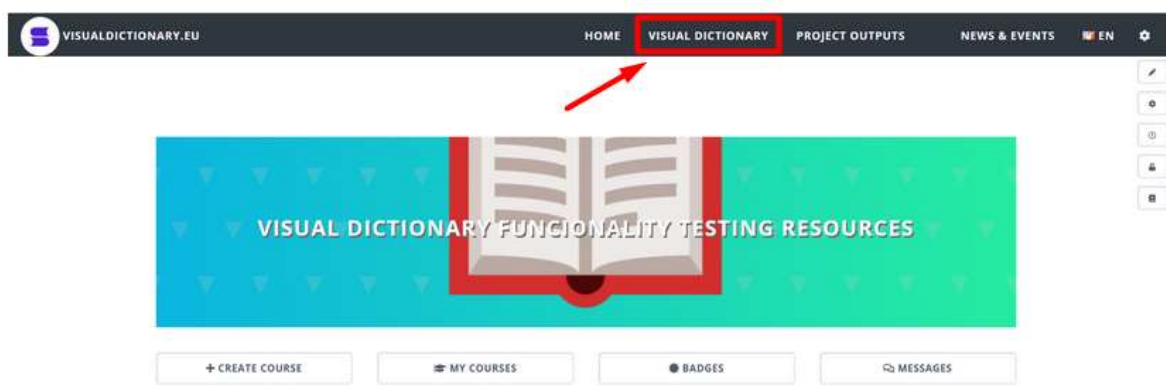
10. Adicionar traduções

11. Partilhe-o no dicionário através do link ou incorpore-o na sua página

Para mais informações consulte o Manual do Dicionário Visual

4.2. Entrar na Biblioteca do Dicionário Visual

Depois de registar ou iniciar sessão no visualdictionary.eu e de seleccionar o separador do dicionário visual, será direccionado para a biblioteca do dicionário visual, onde poderá criar novos cursos e completar os existentes.



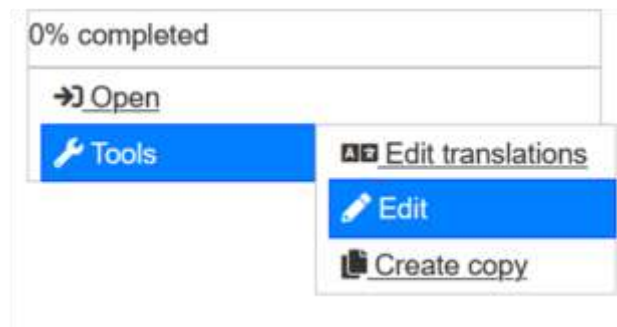
4.3. Edição de informação do curso

Depois de seleccionar um botão de curso de criação, você será direccionado para o menu de curso de criação, quando você pode dar um nome ao seu curso, seleccionar seus idiomas, categoria e baixar uma capa.

É crucial definir o estado do curso como e publicado, para que possa ser encontrado na plataforma.

4.4. Criação de uma nova página

Depois de clicar no botão de guardar, podemos voltar à biblioteca principal e encontrar o nosso curso. Para entrar no modo de edição, temos de seleccionar a opção de edição.



Abrirá uma tabela de conteúdos do nosso novo dicionário, que, no início, parecerá vazio. No fundo da página, encontraremos um botão, que nos permitirá criar a primeira página do nosso novo dicionário.



4.5. Adicionar um hotspot

Uma vez dentro do editor, faça upload da sua imagem e inclua o número de hotspots necessários clicando duas vezes na área que gostaria de colocá-los.

Os hotspots podem ser personalizados e pode seleccionar a cor, o tamanho e o ícone para cada um deles. Existe um link para um site (Font Awesome) que contém uma coleção de ícones que podem ser incluídos nos seus próprios hotspots de forma a personalizá-los visualmente. Pode encontrar este link abaixo da área do nome do ícone. Quando encontrar um ícone neste site, um ícone de que gosta, copie o código abaixo e cole-o na caixa de texto do ícone.

CLICK TO EDIT

DESCRIPTION
Click to edit

IMAGE
Upload image: No file chosen

HOTSPOT PROPERTIES

Colour red green blue purple pink orange

Size Small Medium Large

icon

Personalizar o hotspot:

- Clique no '**Clique para editar**' para dar ao seu hotspot um **Título**,
- Na descrição pode adicionar mais algum texto sobre o seu hotspot, aqui pode incorporar multimédia como vídeo partilhando um link, ou incorporando um iframe do vídeo do youtube no editor HTML,

DESCRIPTION

Paragraph **B** *I* U ABC

OK

O Youtube tem uma opção incorporada, onde pode encontrar iframe já gerado para o seu vídeo.

The image shows a YouTube video player on the left with the title "Allium Planting Guide" and a play button. On the right, an "Embed Video" dialog box is open, displaying the following HTML code:

```
<iframe width="568" height="315"
src="https://www.youtube.com/embed/
aktIs5otU58" title="YouTube video
player" frameborder="0"
allow="accelerometer; autoplay;
clipboard-write; encrypted-media;
gyroscope; picture-in-picture"
allowfullscreen></iframe>
```

Below the code, there is a checkbox labeled "Start at 0:00" and a "COPY" button at the bottom right.

Uma vez que o cole no editor HTML, ficará embutido no seu hotspot,



- Pode carregar a imagem para adicionar mais visualização, clicando no botão Escolher ficheiro permitir-lhe-á adicionar uma imagem do seu computador, enquanto o botão à direita lhe permitirá **selecionar a imagem do banco de imagens**,
- Você pode personalizar o seu hotspot escolhendo o seu **tamanho** e **cor**,
- Você pode fazer do seu hotspot um **ícone** como uma seta ou uma vantagem,



[Find icons here](#)

Example: plus +

Always display tooltip

Tooltip position Left Right Top Bottom

Tooltip width

[en](#) [fi](#) [pt](#) [es](#) [pl](#) [de](#)



- Se quiser utilizar diferentes ícones, clique no “encontre ícones aqui”, que o direciona para fontawesome.com,
- Pode escolher a posição da ponta da ferramenta,
- Ao clicar na abreviatura linguística na parte inferior da janela, pode traduzir o hotspot para o idioma à sua escolha.

Para a criação do modelo, basicamente usamos três ícones baseados na sua funcionalidade dentro do recurso:

- Uma lupa ("search-plus") para novas áreas ou cenas.
- Um círculo de pontos ("ponto-círculo") para exibir as palavras no ecrã
- Uma seta ("arrow-alt-circle-left") para aquelas cenas que podem oferecer a possibilidade de voltar à cena principal.

4.6 Adicione uma nova página ou crie o separador

4.6.1. Como adicionar a próxima página


Pode criar uma página seguinte ou separador de duas maneiras. A primeira é escolher uma nova opção de página na página principal do editor do curso.

PAGES
Tip: you can change the order of pages by dragging them

[-] Garden	[Pencil] EDIT	[Trash] DELETE	[Eye] VIEW
[-] Garden flowers	[Pencil] EDIT	[Trash] DELETE	[Eye] VIEW
[-] Garden flowers II	[Pencil] EDIT	[Trash] DELETE	[Eye] VIEW
[-] Garden flowers III	[Pencil] EDIT	[Trash] DELETE	[Eye] VIEW
[-] Garden flowers IV	[Pencil] EDIT	[Trash] DELETE	[Eye] VIEW
[-] Habits of trees	[Pencil] EDIT	[Trash] DELETE	[Eye] VIEW
[-] Growing cycle	[Pencil] EDIT	[Trash] DELETE	[Eye] VIEW
[-] Shrubbery	[Pencil] EDIT	[Trash] DELETE	[Eye] VIEW
[-] Vegetable garden	[Pencil] EDIT	[Trash] DELETE	[Eye] VIEW
[-] Ornamental deciduous trees	[Pencil] EDIT	[Trash] DELETE	[Eye] VIEW
[-] Deciduous trees	[Pencil] EDIT	[Trash] DELETE	[Eye] VIEW
[-] Coniferous trees	[Pencil] EDIT	[Trash] DELETE	[Eye] VIEW

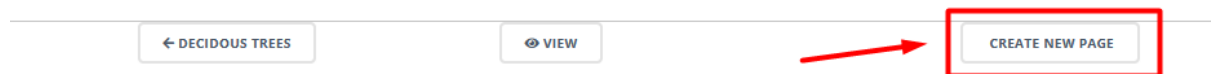
CREATE NEW PAGE

[Icon] TEXT PAGE [Icon] TEXT AND SLIDE PAGE [Icon] MEDIA PAGE [Icon] TEST PAGE



A nova página do tipo escolhido aparecerá na lista acima.

A segunda forma é introduzir uma página já criada no modo de edição, e deslocar-se até ao fundo do editor e clicar no botão criar nova página.



4.6.2. Como adicionar o separador

A outra forma de construir o nosso dicionário, e de ser capaz de incluir alguma navegação mais tarde é adicionar mais separadores às páginas.

O botão de separador criar pode ser visto no topo do editor de página

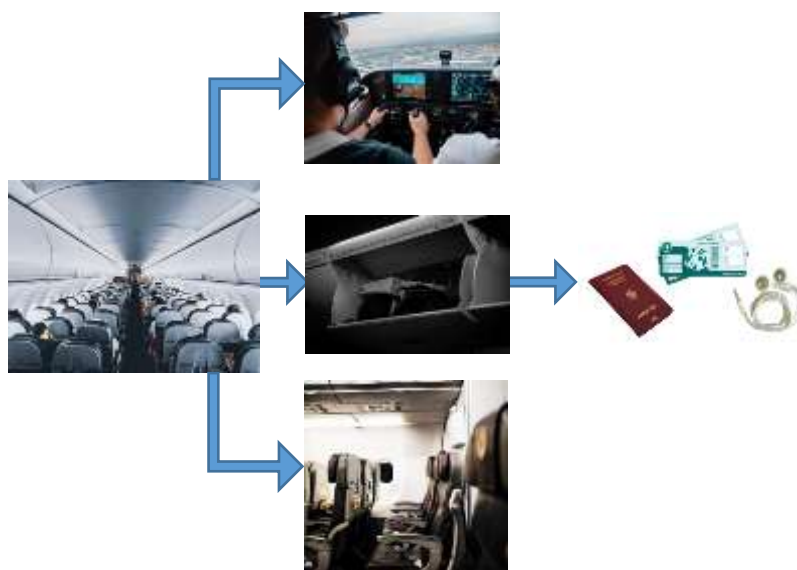


4.7. Incluindo a Navegação

Ao criar o seu próprio recurso de dicionário visual, pode ser útil ter em consideração a possibilidade de navegar dentro das diferentes cenas contidas no recurso, aumentando assim o número de palavras de vocabulário.

Como pode ser visto na imagem abaixo, selecionamos cinco cenas interligadas. A área do assento do passageiro, o cacifo superior, e as cenas do cockpit são dependentes da cena principal (a cabine) e podem ser úteis para incluir diferentes palavras relacionadas com o vocabulário de um avião. Além disso, há uma quarta imagem, dependente da cena do cacifo superior, contendo diferentes elementos que normalmente podem ser encontrados na sua bagagem. Consequentemente, a estrutura do recurso será semelhante a uma árvore de ramificação, sendo as diferentes

ligadas.



Para tornar navegação precisamos de

essa possível, criar um

hotspot específico para cada uma das novas cenas que gostaríamos de navegar. Como pode ser visto na imagem seguinte, existem três hotspots correspondentes a cada uma das três cenas mostradas na árvore de ramificação (o assento do passageiro, o cacifo superior e a cabine). Neste caso, a ideia é focar ou ampliar áreas específicas que possam oferecer a possibilidade de acesso a mais palavras. Por exemplo, para aceder à área do assento do passageiro, foi colocado um hotspot com a forma de uma lupa.



Para criar essa navegação, teremos de ligar o hotspot desejado com a sua página ou cena correspondente. Para isso, teremos de aceder à definição do hotspot e seleccionar a página correspondente, como pode ser visto na imagem abaixo.

OVERHEAD LOCKER

DESCRIPTION

The **overhead locker** is a compartment where passengers can store their luggage

*I put my backpack in the **overhead locker** so I could easily access it.*

IMAGE

Select:
Baggage content
Cockpit
Inside of a plane
✓ Overhead locker
Passenger overhead panel
Passenger seat

Colour red green blue purple pink orange

Esta nova cena centrar-se-á numa área diferente dentro do plano, mostrando também mais palavras de vocabulário relacionadas com essa mesma área. No caso da cena do armário, estaríamos focados numa área específica que pode ser vista na cena principal. No entanto, neste modelo de design, também criamos algumas áreas que não podem ser explicitamente vistas na cena principal como a cena do cockpit. Neste caso em particular, não seria um problema colocar um ponto de acesso para o cockpit nesse local específico, uma vez que o utilizador poderia facilmente inferir que este hotspot específico está relacionado com essa cena. No entanto, algumas imagens podem não conter outras áreas ou cenas que possam ser úteis para aumentar a qualidade do recurso visual. Para evitar este problema, poderíamos inserir algumas imagens ou elementos que se relacionassem claramente com estas cenas desejadas.



Por exemplo, na imagem acima, podemos ver o consultório médico, mas não há nenhuma parte clara desta cena que possa levar o utilizador a uma nova cena onde são exibidos diferentes suprimentos médicos. Por esta razão, foi criado um ícone para estes suprimentos médicos na parte inferior direita da cena para adicionar uma transição de uma nova página na qual estes suprimentos médicos são exibidos, melhorando assim a qualidade do recurso como um todo.

Além disso, também podemos incluir cenas que contenham vários objetos, como o conteúdo da bagagem. Isso dar-nos-ia um número infinito de possibilidades, uma vez que podemos criar qualquer imagem, incluindo quantos elementos necessários. No nosso modelo, a cena da bagagem levaria a uma nova cena contendo diferentes

objetos que normalmente podem ser encontrados dentro dele, como um passaporte, auriculares e um cartão de embarque.



4.8. Aspeto visual

Como já foi dito anteriormente, a fim de criar uma forte identidade visual, seria aconselhável que todos os recursos criados durante o projeto seguissem padrões semelhantes. Por exemplo, seria aconselhável que todos os recursos criados usassem as mesmas cores e ícones dos hotspots.

Neste modelo, usamos roxo para aqueles ícones que mostram as palavras e aqueles que conduzem a novas cenas ou áreas. Por outro lado, a cor vermelha tem sido usada para os ícones que são usados para ir a uma cena anterior, se necessário. Além disso, como também já foi dito antes, cada um destes hotspots inclui um ícone específico:

- Uma lupa ("search-plus") para novas áreas ou cenas.
- Um círculo de pontos ("ponto-círculo ") para exibir as palavras no ecrã
- Uma seta ("arrow-alt-circle-left") para aquelas cenas que podem oferecer a possibilidade de voltar à cena principal.

No que diz respeito aos significados das palavras, foram incluídos e são exibidos quando o hotspot é pressionado.



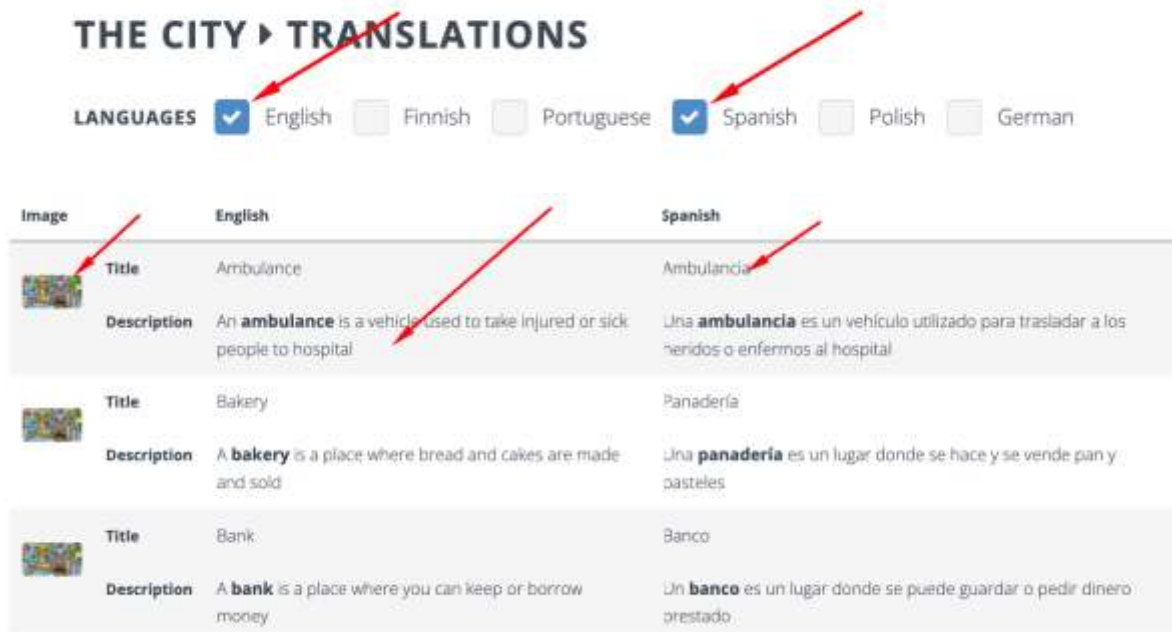
Isso permitir-nos-ia criar páginas de dicionário visual realmente completas e reforçar o processo de aprendizagem dos utilizadores.

5. Rever as traduções dos recursos dicionários

Pode adicionar uma tradução para uma das 6 línguas (inglês, finlandês, português, espanhol, polaco ou alemão) a qualquer dicionário da Biblioteca do Dicionário Visual.



Depois de seleccionar a opção "Editar tradução" no menu, será direccionado para o separador traduções.



Ao criar um dicionário visual, pode seleccionar idiomas para o seu recurso.



Em termos de modo de visão dos utilizadores do seu dicionário, os utilizadores são capazes de escolher a fonte e o idioma alvo para as suas necessidades.

GARDEN



Se um dicionário sob medida tiver conteúdo traduzido, veremos um símbolo da bandeira ao lado da foto da miniatura na vista da biblioteca.

