Quem és tu na *Web*?

**Atividade: O que é o metaverso?**

Recursos de apoio

**APRENDER COM A
BIBLIOTECA ESCOLAR**

Título

**Jogo de palavras**

**Apresentam-se algumas propostas de palavras passíveis de incluir num jogo interativo digital, de correspondência, a produzir com recurso a uma ferramenta de criação de jogos.[[1]](#footnote-1) (sugere-se *Educaplay*)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Realidade virtual |  | Um ambiente criado pela tecnologia informática e que parece existir, mas não existente, no mundo físico. |
| Avatar |  | Uma imagem que te represente em jogos online, nas redes sociai, meios de comunicação social, etc. |
| Interagir |  | Comunicar; afetar e ser afetado por outros |
| Programadores |  | Alguém que cria programas para computadores |
| Realidade aumentada |  | Tecnologia que pega em imagens digitais e as introduz no mundo real. |
| Experiência imersiva |  | Experiência que te provoca a sensação de estar rodeado ou envolvido por alguma coisa, embora não estejas. |
| Experiência interativa |  | Experiência que possibilita ou implica a troca de informação entre o sistema informático e o seu utilizador. |
| Imagens digitais |  | Imagens que se encontram em dispositivos eletrónicos (telemóvel, tablet, iPOD, etc.) ou na internet. |
| Tendência |  | Um novo conceito que se tornou bem conhecido |



Rede de Bibliotecas Escolares | Aprender com a biblioteca escolar: Atividades e Recursos | Saber usar os media

Rede de Bibliotecas Escolares | Aprender com a biblioteca escolar: Atividades e Recursos | Saber usar os media

1. Para conhecer diferentes sugestões de ferramentas de gamificação, explore:

Rede de Bibliotecas Escolares. Portal RBE > Recursos > Biblioteca Escolar Digital > Instrumentos > Gamificação

<https://www.rbe.mec.pt/np4/bed-instrumentos/?text=&from=&to=&tags=Gamifica%C3%A7%C3%A3o> [↑](#footnote-ref-1)