

# Ferramentas de Informática Educativa

## Aplicações na Educação Básica

---

Por Kilvia Santos

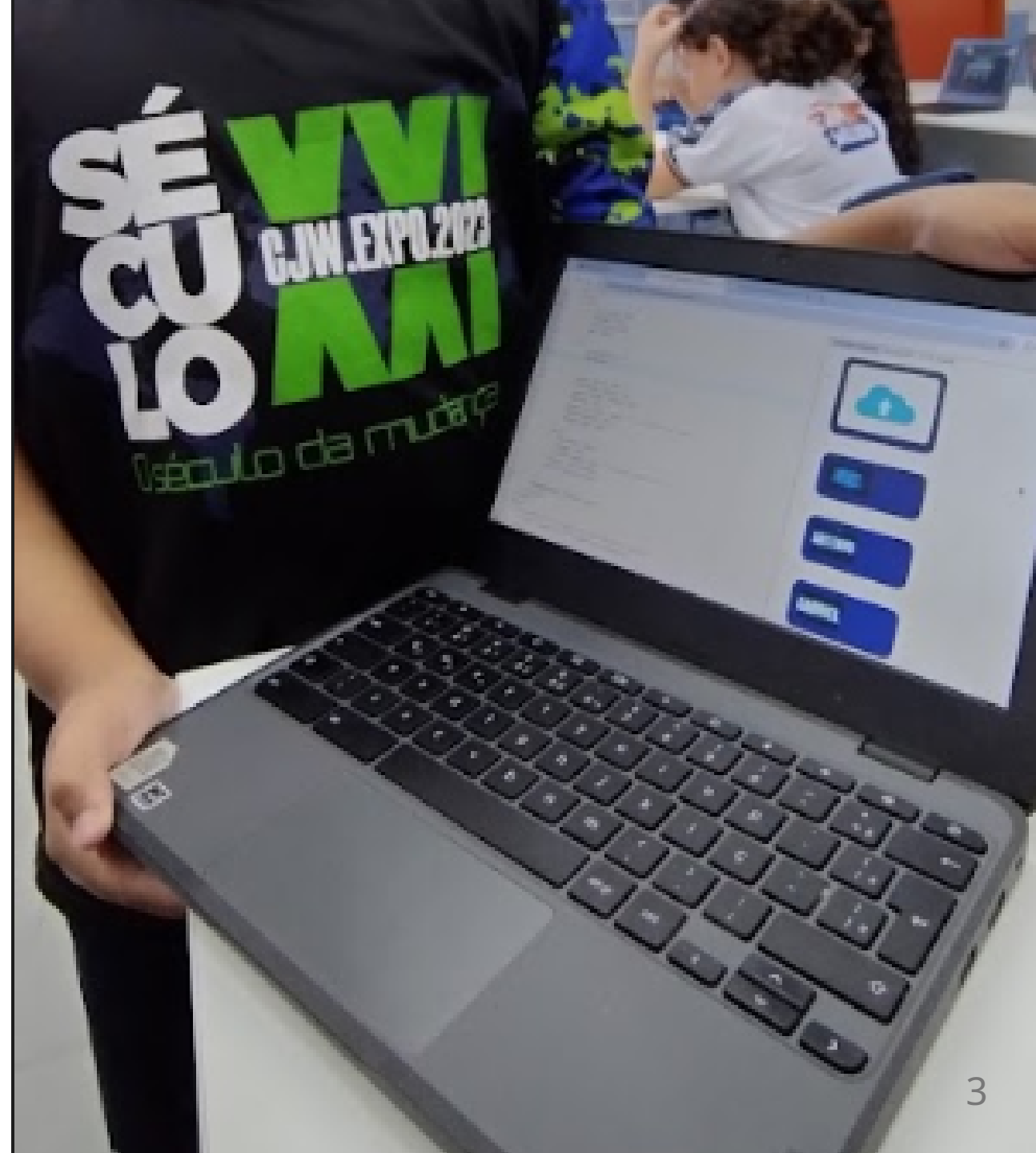
# **Objetivo da Apresentação**

Apresentar **ferramentas digitais com potencial educativo** para aplicação em sala de aula, destacando os seguintes aspectos:

- **Facilidade de uso**
- **Potencial pedagógico**
- **Proposta de ação educativa**

# Contexto

Jim Wilson



# I. Ferramentas

# Khan Academy



## Descrição e Potencial Educativo

Plataforma gratuita com conteúdos em diversas áreas, com trilhas organizadas por nível.

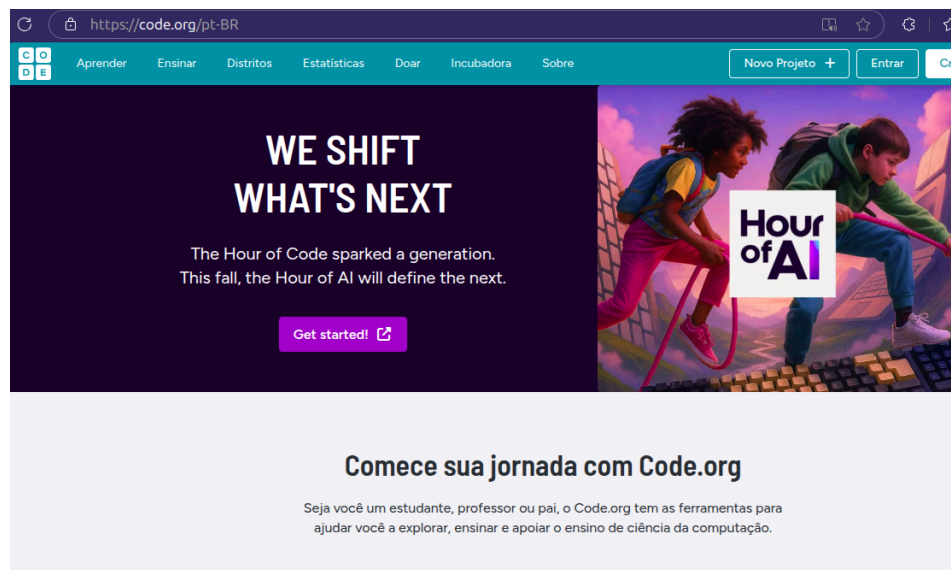
Promove autonomia, raciocínio lógico e aprendizado progressivo.



# Khan Academy

## Ação Educativa Sugerida Reforço e Aceleração Individualizada

O professor propõe trilhas de exercícios para revisão ou avanço em Matemática, permitindo que cada aluno progrida no seu ritmo.



## Descrição e Potencial Educativo

Plataforma gratuita para ensino de programação e pensamento computacional. Utiliza blocos visuais e JavaScript. Estimula criatividade, lógica e colaboração.



## Ação Educativa Sugerida

### Hora do Código

Alunos do Ensino Fundamental programam a movimentação de personagens em desafios visuais, desenvolvendo pensamento algorítmico de forma lúdica.



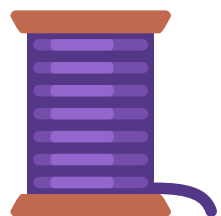




## Descrição e Potencial Educativo

Ferramenta colaborativa para criação de murais digitais com textos, imagens e vídeos. Favorece construção coletiva do conhecimento e competências socioemocionais.





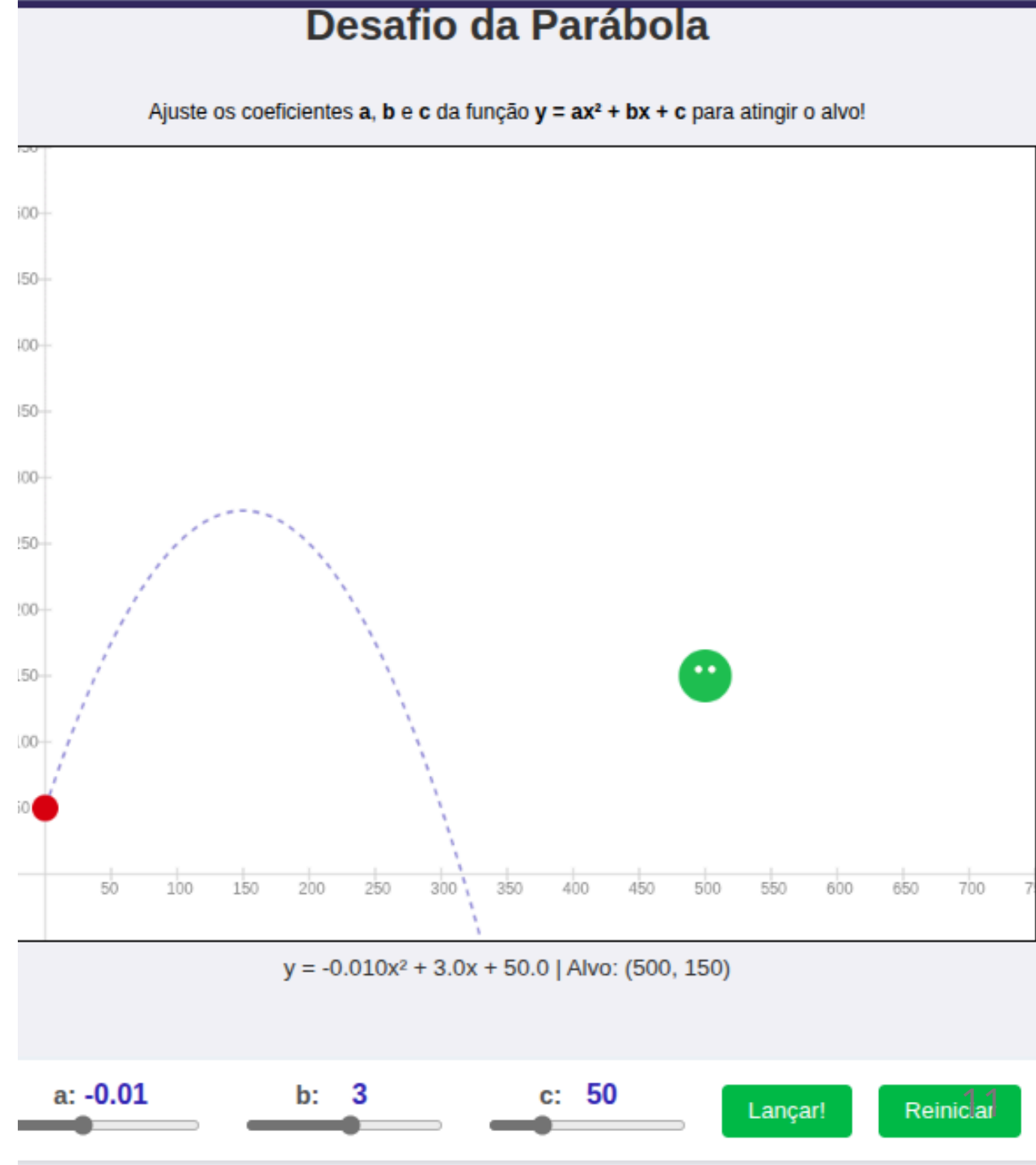
# Padlet

## Ação Educativa Sugerida Mural Colaborativo de Análise Literária

Após a leitura de um livro, alunos do Ensino Médio compartilham interpretações, citações e imagens em um Padlet, estimulando argumentação e comunicação.



## 🎮 II. Ferramenta Criada em conjunto



# Birds no Grau

link:

[https://kilviasantos.github.io/  
BirdsNoGrau/](https://kilviasantos.github.io/BirdsNoGrau/)

## Descrição e Potencial Educativo

Jogo digital em HTML, CSS e JavaScript que simula a trajetória de uma função quadrática.

Permite inserção de coeficientes e visualização da parábola em tempo real. Utiliza gamificação e aprendizagem por descoberta.



# Birds no Grau

link:

[https://kilviasantos.github.io/  
BirdsNoGrau/](https://kilviasantos.github.io/BirdsNoGrau/)

## Ação Educativa Sugerida Desafio do Coeficiente

Na lousa digital, o professor propõe que os alunos ajustem os coeficientes  $a$ ,  $b$  e  $c$  para acertar um alvo. A atividade proporciona feedback visual imediato e compreensão intuitiva da função quadrática.

## **Conclusão**

As ferramentas apresentadas promovem:

- **Aprendizagem ativa**
- **Inclusão digital**
- **Desenvolvimento de competências da BNCC**

---

**A integração dessas tecnologias potencializa o engajamento e a autonomia dos alunos**

# Bibliografia

- Khan Academy: <https://pt.khanacademy.org/>
- Code.org: <https://www.code.org/>
- Padlet: <https://padlet.com/>
- BirdsNoGrau: <https://kilviasantos.github.io/BirdsNoGrau/>