

# **Ferramentas de Informática Educativa**

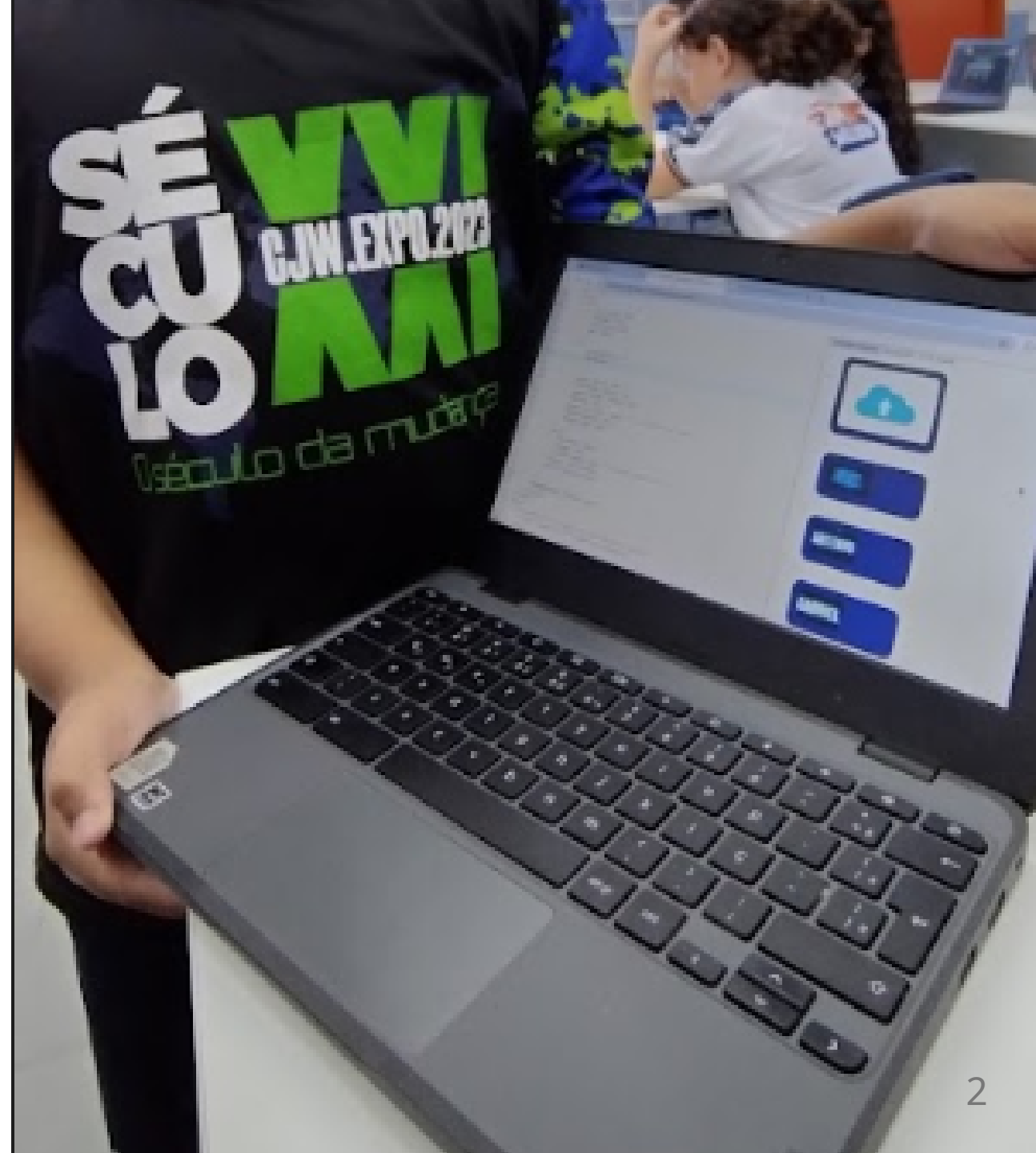
## **Aplicações na Educação Básica**

---

Por Kilvia Santos

# 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**

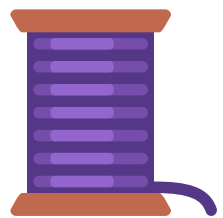
Plataforma gratuita para ensino de programação e pensamento computacional. Utiliza blocos visuais e JavaScript. Estimula criatividade, lógica e colaboração.



## **Ação Educativa Sugerida**

### **Hora do Código**

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

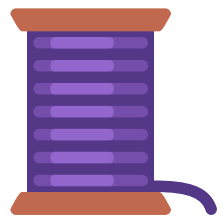


# Padlet

## **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.

# Bibliografia

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