



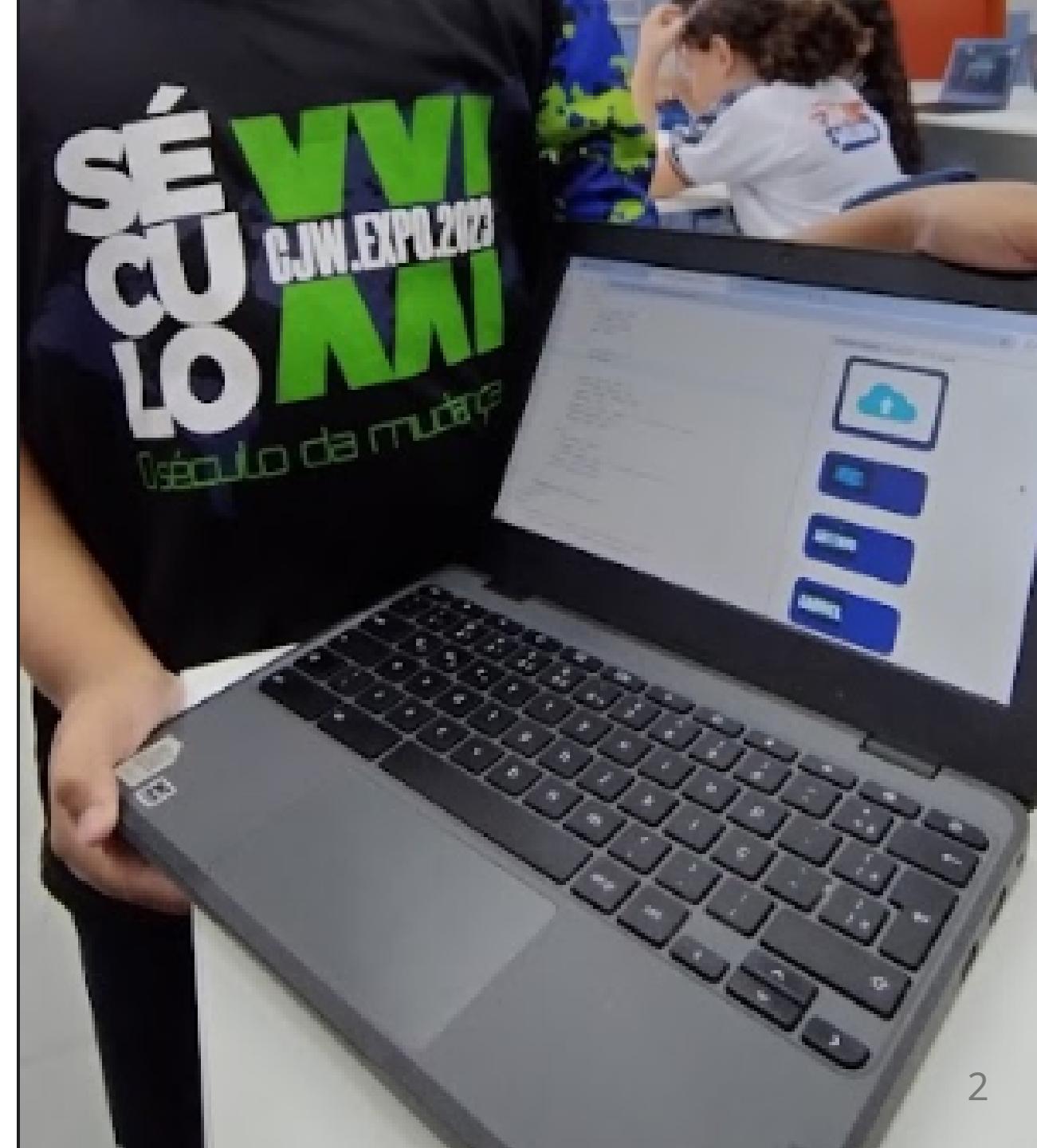
Ferramentas de Informática Educativa

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

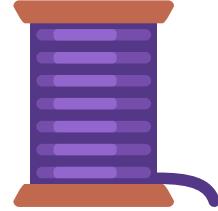
Plataforma gratuita para ensino de programação e pensamento computacional. Utiliza blocos visuais e JavaScript. Estimula criatividade, lógica e colaboração.



Ação Educativa Sugerida

Hora do Código

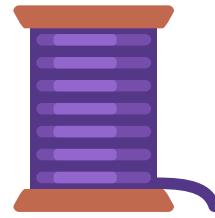
Alunos do Ensino Fundamental programam a movimentação de personagens em desafios visuais, desenvolvendo pensamento algorítmico de forma lúdica.



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/>