

Ferramentas de Informática Educativa

Aplicações na Educação Básica

Por Abraão Alves

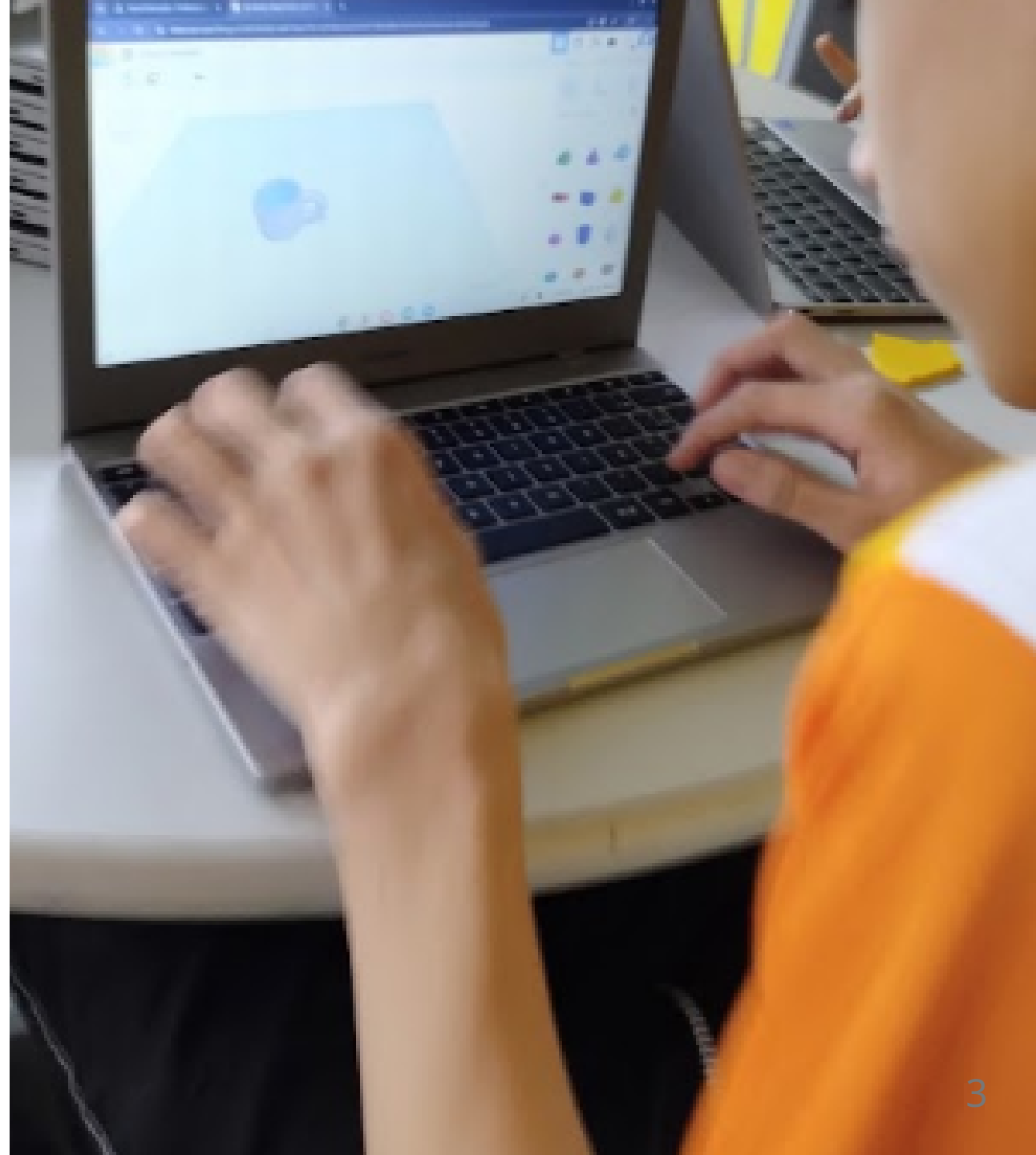
Agenda

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

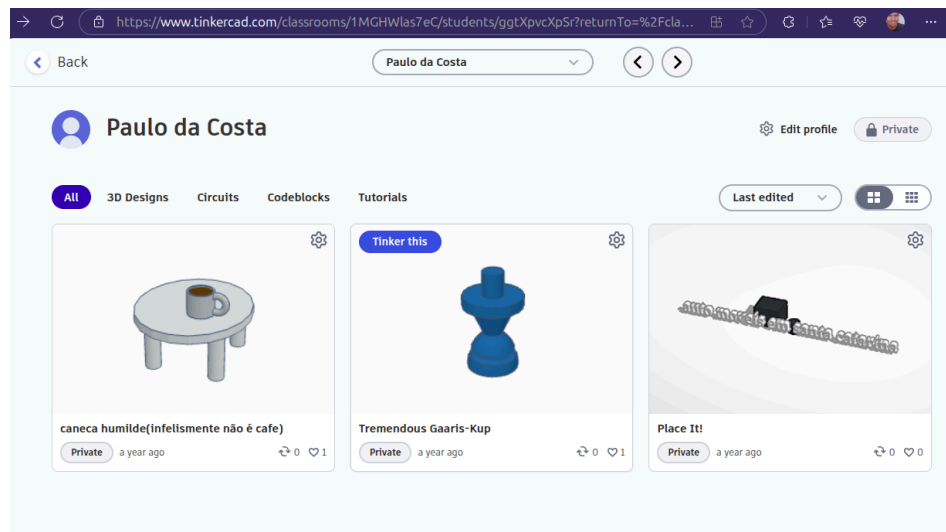
- **Facilidade de uso**
- **Potencial pedagógico**
- **Proposta de ação educativa**

Contexto

**EMEIF João Estanislau
Façanha**



I. Ferramentas



Descrição e Potencial Educativo

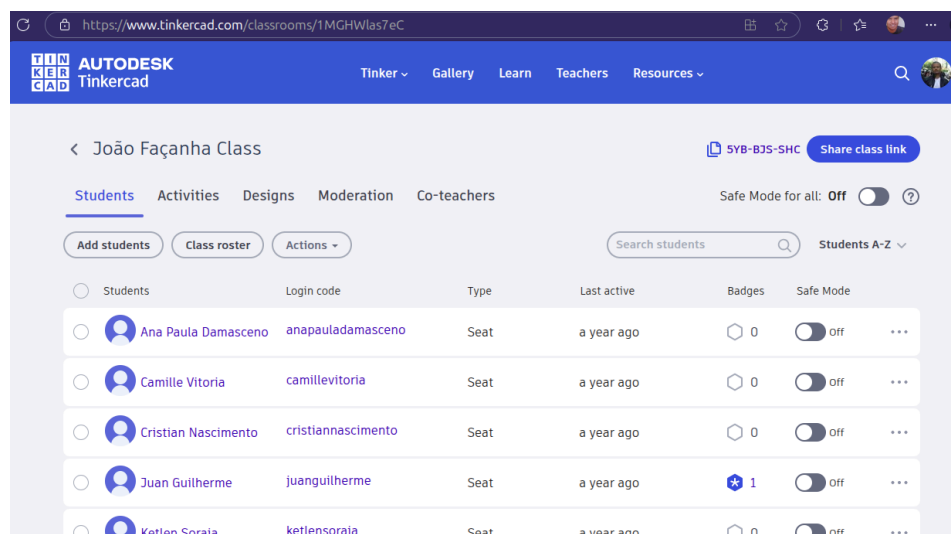
Plataforma gratuita da Autodesk para design 3D, simulação de circuitos e programação com blocos. Ideal para robótica educacional e ensino interdisciplinar (STEM). Estimula pensamento crítico, criatividade e resolução de problemas.



Ação Educativa Sugerida

Projeto Maker Interdisciplinar

Alunos do Ensino Médio projetam e simulam um circuito de semáforo inteligente com Arduino, integrando Física e Tecnologia.





Duolingo for Schools

duolingo for schools

FORMAÇÃO DE PROFESSORES DUOLINGO

desenvolvimento profissional

Esta é a nossa página de desenvolvimento profissional! Abaixo disponibilizamos recursos para ajudar a utilizar o Duolingo com a sua turma, além de recursos que vão permitir que você treine outras pessoas para também usar o Duolingo for Schools. Queremos que você possa enriquecer o aprendizado de idiomas dos seus alunos com o nosso software gratuito.



comece agora mesmo

Descrição e Potencial Educativo

Plataforma online para organização de aulas de e exercícios personalizados de inglês. Feito para professores organizarem o conteúdo e exercício dos alunos.

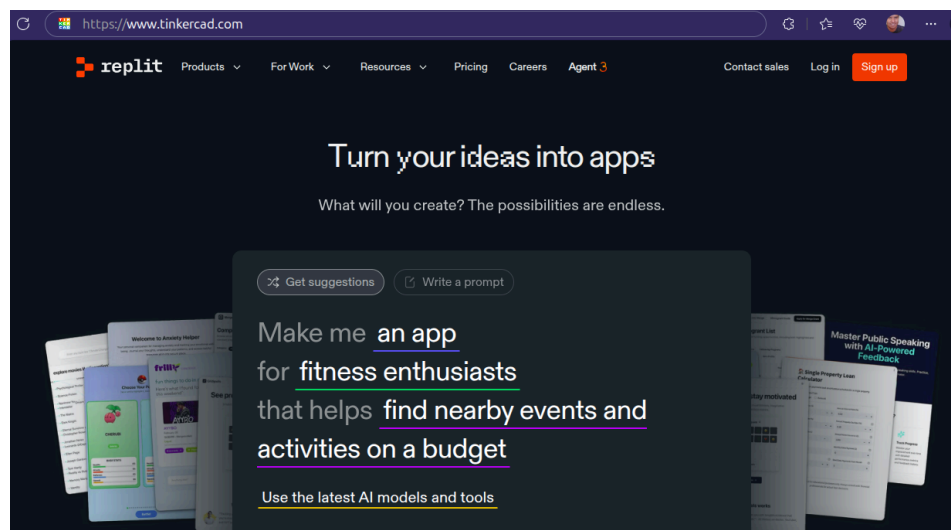
Duolingo for Schools

Ação Educativa Sugerida English Club

Alunos, competem entre si para se destacar nas tarefas, dia, na semana e em todo o histórico escolar. O professor cria a turma e acompanha o desenvolvimento de cada aluno durante essa jornada



Replit



Descrição e Potencial Educativo

Plataforma online para programação em linguagens como Python, JavaScript e HTML. Estimula competências digitais, resolução de problemas e trabalho em equipe.

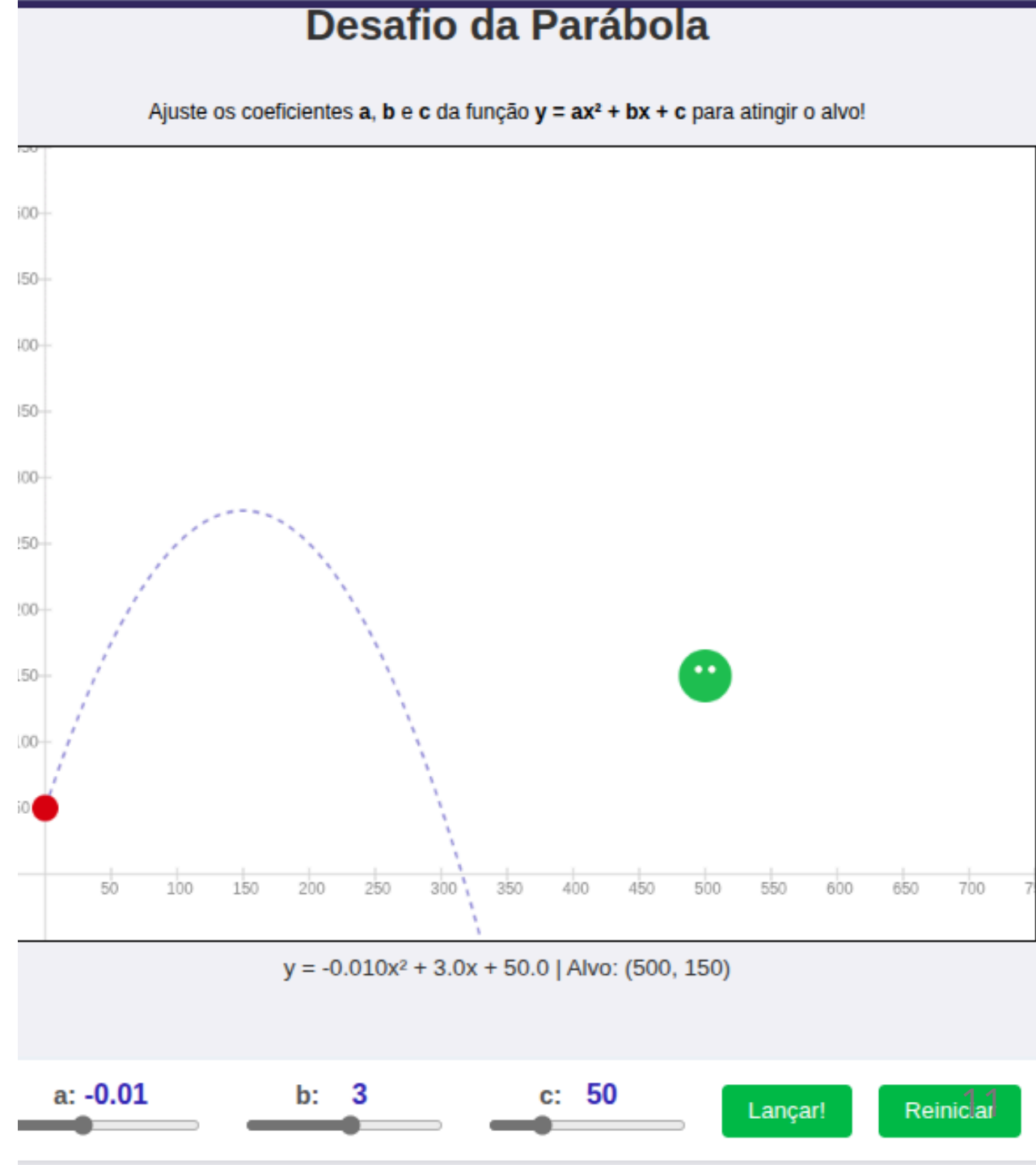


Replit

Ação Educativa Sugerida **Clube de Programação e Lógica**

Alunos, em duplas, desenvolvem um jogo de adivinhação em Python, praticando algoritmos e lógica computacional com colaboração em tempo real.

🎮 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

- TinkerCad: <https://www.tinkercad.com/>
- Replit: <https://replit.com/>
- DuolingoForSchools: <https://schools.duolingo.com/>
- BirdsNoGrau: <https://kilviasantos.github.io/BirdsNoGrau/>