



CATÁLOGO

Aplicativos e

Sites Assistivos

2020



Secretaria de
Educação



Prefeito do Recife

João Henrique de Andrade Lima Campos

Vice-prefeita do Recife

Isabella Menezes de Roldão Fiorenzando

Secretário de Educação do Recife

Frederico da Costa Amancio

Secretário Executivo de Planejamento e Coordenação

Severino José de Andrade Júnior

Secretário Executivo de Administração e Finanças

Ednaldo Alves de Moura Júnior

Secretária Executiva de Projetos, Tecnologia e Inovação

Lígia Stocche Barbosa

Secretária Executiva de Infraestrutura

Danielle César Duca de Carvalho

Secretária Executiva de Gestão Pedagógica

Juliana de Paula Guedes de Melo

Secretário Executivo de Gestão da Rede

Gleibson Cavalcanti dos Santos

Gerente de Educação Especial

Adilza Gomes da Cunha Silva

Núcleo de Tecnologia Assistiva

Gustavo Tavares Dantas

Luciana Dantas Teixeira de Araújo

Luzia Eduarda Santos

Simone Gomes Zelaquett

Núcleo de Estudantes Surdos

Isabela Cristina Gomes da Silva

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DO RECIFE
NÚCLEO DE TECNOLOGIA ASSISTIVA

CATÁLOGO

DE GAMES E
SITES ASSISTIVOS

da Rede Municipal de Ensino do Recife

3ª Edição

RECIFE, 2020



SUMÁRIO

07



INTRODUÇÃO

10



**APLICATIVOS PARA
TABLET**

30



**SOFTWARES APLICATIVOS
PARA COMPUTADOR**

34



SITES ASSISTIVOS



INTRODUÇÃO

As bases da educação inclusiva são também grandes desafios educacionais na atualidade, pois se configuram no ensinar a todos indistintamente, respeitando as diferenças individuais e focando as potencialidades existentes em cada estudante. Isso pressupõe uma verdadeira mudança de postura da escola e de seus atores, mostrando que se antes a educação de qualidade era privilégio de alguns, hoje todos têm o direito de aprender, cabendo às instituições educacionais a responsabilidade de se estruturar para o recebimento e acolhimento de todos, inclusive das pessoas com deficiência.

Quando se fala no estudante com deficiência, algumas inseguranças vêm à tona, levando alguns educadores a questionar como ensiná-lo. Nesse contexto, apresentamos algumas ações e tecnologias que podem auxiliar aos docentes a planejarem suas vivências educativas considerando os diferentes estilos, formas e tempos de aprendizagem. Gil (2005) propõe algumas alternativas que o professor pode se utilizar para construir essa sala de aula participativa e aberta onde todos poderão ser aceitos e terem suas necessidades trabalhadas independentemente de suas particularidades. São elas:

APRENDIZAGEM COOPERATIVA – O professor insere os estudantes em grupo de trabalho para atingir determinados objetivos. A descoberta e os interesses mútuos lhes permitem explorar assuntos juntos com colegas que têm interesses em comum. Tal estratégia melhora as atitudes diante das dificuldades de seus colegas com ou sem deficiência e, simultaneamente, eleva a autoestima de todos.

ENSINO POR COLEGAS – o papel de mediador pode ser atribuído a qualquer estudante, com deficiência ou não, e alternadamente, conforme os conteúdos em estudo ou as atividades a desenvolver. Diversos estudos demonstram que estudantes que fazem o papel de professor podem, às vezes, ser mais eficazes que os adultos para ajudar a desenvolver a leitura ou ensinar conceitos de matemática. Pode ser que isto aconteça porque eles têm muita familiaridade com o conteúdo que está sendo ensinado, por compreenderem melhor a frustração dos colegas ou por usarem vocabulário e exemplos mais adequados à sua idade. Além disso, a aprendizagem por intermédio dos colegas pode ser, também, positiva para os estudantes que ensinam, melhorando seu



desenvolvimento acadêmico e social. Em todas essas estratégias a mediação pode ser baseada no apoio entre eles, que irão auxiliar o estudante com deficiência nas diversas necessidades e ambiente escolar.

Segundo Ferraz (2005), as estratégias descritas abaixo também podem colaborar com o desenvolvimento do trabalho do professor que atua com turmas heterogêneas, contribuindo com avanços cognitivos dos estudantes com e sem deficiência. São elas:

SITUAÇÕES DIDÁTICAS EM GRANDE GRUPO – o professor rege todo o grupo – classe, realizando uma única atividade;

SITUAÇÕES DIDÁTICAS EM PEQUENOS GRUPOS (COM OU SEM VARIAÇÃO) - essas atividades são especialmente importantes por proporcionarem troca de experiências entre os estudantes, levando a compartilhar saberes, a levantar questões e respostas que os adultos escolarizados nem sempre se propõem a fazer;

SITUAÇÕES DIDÁTICAS REALIZADAS EM DUPLA - são muito ricas por propiciar trocas de informação e levantamento de conflitos que são impulsionadores da aprendizagem; possibilitam ainda uma intervenção do professor por um tempo mais prolongado em cada grupo, enfocando aspectos que são importantes para os estudantes que estão realizando as tarefas.

Ainda segundo Ferraz (op. cit), as atividades individuais também devem ser desenvolvidas, pois beneficiam o estudante em sua autonomia e permitem ao professor um olhar mais específico voltado para o estudante, possibilitando a elaboração de novas intervenções para ajudá-lo na busca do conhecimento.

Nesse sentido, o uso das tecnologias no cotidiano pedagógico da sala de aula, voltado para as pessoas com e sem deficiência, pode ampliar a aprendizagem dos estudantes, bem como pode promover o desenvolvimento de habilidades motoras (tanto para movimentos amplos, como para a motricidade fina), a elaboração de estratégias, a autonomia, a tomada de decisões, a independência, a atenção, a qualidade de vida e inclusão social e digital.

No que se refere às pessoas com deficiência, Radabaugh (1993) afirma que *“para as pessoas sem deficiência, a tecnologia torna as coisas mais fáceis. Para as pessoas com deficiência, a tecnologia torna as coisas possíveis”*. Assim, as tecnologias pensadas no formato do desenho universal, que podem e devem ser utilizadas pelas pessoas com e sem deficiência, denominadas de Tecnologia Assistiva, são de grande valia na construção de uma educação de qualidade e

inclusiva. O conceito brasileiro de tecnologia assistiva afirma que:

Tecnologia Assistiva é uma área do conhecimento, de característica interdisciplinar, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade, relacionada à atividade e participação, de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social. (CORDE – Comitê de Ajudas Técnicas – ATA VII)

Na perspectiva da educação inclusiva, a tecnologia assistiva visa o fomento à participação do estudante com deficiência nas várias atividades educativas do dia-a-dia da escola, conectadas às finalidades, funções sociais e cognitivas das diversas instituições de ensino. São exemplos de tecnologia assistiva nas unidades educacionais da RMER os materiais escolares e pedagógicos acessíveis que estão nas Salas de Recursos Multifuncionais, a comunicação alternativa materializada através dos notebooks, tablets, softwares e aplicativos acessíveis, os recursos de acessibilidade ao computador (lupas, leitores de tela), os recursos para mobilidade, localização, a sinalização, o mobiliário que atenda às necessidades posturais, as mesas interativas, entre outros.

O desenvolvimento desse Catálogo de Software e Aplicativos Acessíveis, chega às mãos dos profissionais da RMER como mais um instrumento para auxiliar o planejamento de atividades pedagógicas, de aulas lúdicas e interativas, onde todos os estudantes podem aprender juntos.

Os aplicativos ora apresentados foram considerados relevantes pelo fato de todos poderem usar juntos, de forma que todos os estudantes possam também aprender brincando, compartilhando saberes e experiências entre pares, quer eles tenham deficiência ou não. Os mesmos são das mais diversas áreas do conhecimento, abrangendo de forma interdisciplinar os diversos conteúdos a serem vivenciados na escola, perpassando pela Educação Infantil, Ensino Fundamental e Educação de Jovens e Adultos.

Com o desenvolvimento de ações pedagógicas nas perspectivas ora apresentadas, bem como nas demais teorias e pressupostos da educação para todos, o professor estará trabalhando entre outros conteúdos, a solidariedade, a amizade, o respeito mútuo, contribuindo efetivamente para a formação de cidadãos mais conscientes e participativos na sociedade e perceberá que a estratégia utilizada no trabalho com o estudante com deficiência será de grande ajuda e estímulo para todos.



APLICATIVOS PARA TABLET



01



ABC AUTISMO

Tem por objetivo auxiliar no processo de aprendizagem e alfabetização de estudantes em processo de construção do conhecimento. Está fundamentado na metodologia TEACCH e pode ser trabalhado com qualquer estudante, independente de estar dentro do Transtorno do Espectro do Autismo (TEA) ou não. As atividades são apresentadas em quatro (04) níveis e diversas etapas com conteúdos relacionados a formas, tamanhos, pareamento, cores, letras, sílabas e formação de palavras.

ÁREA: Linguagem - Língua Portuguesa/ Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil e Fundamental I
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dokye.abcautismo&hl=pt_BR

02



ABC NAS CAIXAS

Neste aplicativo o estudante identifica as letras que formam uma palavra, interage com elas, e quando acerta ganha uma peça para ir montando o quebra cabeça de uma figura de incentivo. Ao final a palavra é soletrada e pronunciada por inteiro. Há mais de cem palavras para brincar.

ÁREA: Linguagem
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.binibambini.MiniABCLite>

03



ADELIBRAS

Consiste em um jogo (QUIZ) inspirado na brincadeira adedonha que envolve a disciplina de Libras e biologia. Visa à quebra de barreiras de comunicação entre surdos e ouvintes de forma lúdica e divertida. Orienta-se que o usuário leia as instruções do jogo. Só é possível utilizar com internet.

ÁREA: Libras – Comunicação – Biologia
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil – Fundamental I – Fundamental II – EJA
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_mayracunha18.cadeguei&hl=pt_BR

04



ALFABETO KIDS LIBRAS

Possui vários jogos que trabalham o alfabeto manual da LIBRAS e o desenvolvimento da língua portuguesa na modalidade escrita são eles: Jogo da força, soletrando e teclado em LIBRAS. O aplicativo Alfabeto Kids LIBRAS destina-se a ensinar, de maneira divertida, o Alfabeto Brasileiro de Sinais (conhecido como Libras) principalmente para crianças e adolescentes. Entretanto, pode ser usado por todos. O objetivo principal é difundir o alfabeto usado pela comunidade surda no Brasil.

ÁREA: Libras – Linguagem
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.joao.alfabetolibraskids&hl=pt_BR

ALIMENTE O MONSTRO

O jogo consiste em identificar letras e fonemas enquanto se alimenta um monstrinho. Ele começa o jogo em um ovo e vai crescendo à medida que a criança vai acertando as questões e avançando. O jogo vai aumentando a dificuldade gradativamente, e mostrando as letras e fonemas, primeiro isolados, e depois no meio de sílabas e palavras. É possível criar quatro perfis diferentes no jogo.

ÁREA: Linguagem - Língua Portuguesa
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil e Fundamental I
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eduapp4syria.feedthemonster.BrazilianPortuguese&hl=pt_BR

05



APRENDENDO COM BIEL E SEUS AMIGOS

Trabalha o reconhecimento de cores, formas geométricas, sombras, e traz alguns quebra-cabeças. A criança avança em dificuldade a cada nova conquista, e reforçadores são usados para estimulá-la. Os jogos são trabalhados sempre da esquerda para a direita e de cima para baixo, que é o movimento da escrita. Os jogos de reconhecimento de letras, sílabas e palavras estão bloqueados na versão gratuita.

ÁREA: Linguagem - Língua Portuguesa
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil e Fundamental I
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gerenciar.desenrola&hl=pt_BR

06



AUTAPP – AUTISMO

Trabalha o reconhecimento de quatro emoções: alegria, tristeza, raiva e surpresa. Também tem um jogo de pareamento de figuras com dez níveis de dificuldade, em que o usuário recebe um reforçamento visual para cada acerto.

ÁREA: Linguagem - Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil e Fundamental I
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=io.gabriel.hahn.autapp&hl=pt_BR

07



AUTISMO IMAGEM E DISCUSSÃO

É uma prancha de comunicação virtual onde, além de opções já configuradas como “preciso de ajuda”, “preciso ir ao banheiro”, e outras de vocabulário básico, também é possível configurar novas elas e categorias de acordo com as preferências do usuário. Os menus configuráveis são: eu quero, eu gosto, eu não gosto, eu estou bem e eu não estou bem. Mas dentro desses menus pode-se criar outros. Cada nova categoria permite inserir até oito opções, cada uma com uma descrição falada e uma figura, que tanto pode ser baixada da internet como fotografada pelo celular/tablet. Tem ainda um menu para acessar informações importantes sobre o usuário, como nome, endereço e telefone do responsável.

ÁREA: Linguagem - Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.androidinlondon.autismquicktalk&hl=pt_BR

08



09



AUTISMO PROJETO INTEGRAR

Desenvolvido para auxiliar na execução de atividades da vida diária, apresenta sequências de desenhos roteirizado com os temas higiene e comportamento. Dessa forma é possível mostrar ao usuário cada passo de como deve agir para escovar os dentes, tomar banho, usar o banheiro ou o que fazer para não cuspir nem se jogar no chão, por exemplo. Essa explicação visual em etapas pode facilitar muito a compreensão por parte das crianças autistas com disfunção executiva acentuada. O aplicativo também cadastra uma rotina diária em uma agenda, especificando dias e horários para atividades básicas como comer ou ir à escola. A previsibilidade da rotina facilita o manejo da realização dessas atividades com o autista. Na aba “informações”, há um manual que explica em detalhes como usar o aplicativo, cujo objetivo é levar o autista a desenvolver gradualmente a independência, precisando cada vez menos de apoio para fazer atividades da vida diária.

ÁREA: Linguagem - Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=poder.ufac.br.autismoprojetointegrar&hl=pt_BR

10

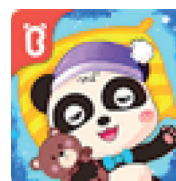


BINI SUPER ABC

Cada letra do alfabeto é trabalhada através do reconhecimento e escrita, bem como associada a uma palavra com seu som inicial. O estudante interage com as letras através de animações divertidas.

ÁREA: Linguagem
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.binibambini.abc>

11



SEGURANÇA E HÁBITOS DO PANDINHA BABYBUS

O aplicativo incentiva a criança a conhecer e praticar hábitos de higiene pessoal como lavar as mãos, higienizar o cabelo, lavar o rosto, tomar banho e dormir. Cada ação é descrita passo a passo enquanto a criança interage com os personagens do jogo, o que complementa o trabalho de aprendizagem e organização das funções executivas.

ÁREA: Linguagem - Comunicação, Ciências- Higiene pessoal, Rotina
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sinyee.babybus.custom&hl=pt_BR

CALCULANDO

É um aplicativo para a resolução rápida e correta de equações do 1º e 2º grau, regras de três simples e compostas, Progressão Aritmética (P.A.) e Geométrica (P.G.), área e perímetro de várias figuras geométricas com resolução comentada. Ele também apresenta resolução comentada, cálculo de raízes complexas, de vértice, de área, perímetro, entre outros conteúdos.

ÁREA: Matemática

MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA

LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gustavosg.calculando&hl=pt_BR



DESENHAR (PAINT FREE)

Nesse aplicativo é possível criar desenhos selecionando a cor de fundo, a cor e espessura do lápis, e o estilo do traço. Também é possível utilizar um eixo de simetria horizontal ou vertical para orientar o desenho e aplicar uma figura de plano de fundo, que pode ser uma imagem salva do tablet ou uma foto capturada pela câmera. Todos os desenhos podem ser compartilhados em diferentes mídias sociais. Pode ser utilizado como maneira de estimular a criatividade artística, não apenas pela criação de desenhos, como pela releitura de obras de arte visuais. Também pode ajudar a estimular a escrita.

ÁREA: Linguagem - Arte

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II e EJA

LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ternopil.fingerpaintfree&hl=pt_BR



DINO TIM: JOGOS EDUCATIVOS PARA CRIANÇAS - FORMAS E CONTAR

Apresenta atividades de reconhecimento de formas e números, contagem, operações de somar e subtrair. São contextualizadas num cenário de magia entre bruxinhas e dinossauros, estimulando a compreensão da sequência de acontecimentos. Tem o diferencial de poder ser usado em outros idiomas como inglês, espanhol, francês, italiano.

ÁREA: Matemática e Linguagem: Comunicação, Língua Portuguesa, Língua Estrangeira

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil

LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.EducaGames.DinoTim&hl=pt_BR



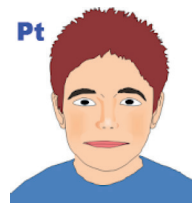
ESTADOS DO BRASIL - OS MAPAS, CAPITALS E BANDEIRAS

Apresenta os mapas dos estados brasileiros através de jogos de múltipla escolha, completar com letras, e dá a opção de cronometrar o tempo de resposta. Também trabalha a memorização das capitais e bandeiras dos estados, e há um modo em que todas essas informações são misturadas num jogo de múltipla escolha. É possível apresentar as informações através de flashcards, com os quais o usuário interage respondendo se acertou ou errou a resposta. Dessa maneira proporciona a aprendizagem de importantes dados geográficos sobre o país de maneira leve e divertida.

ÁREA: Ciências Humanas - Geografia

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II e EJA

LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.asmolgam.brazil&hl=pt_BR



FALA FÁCIL AUTISMO - DIEGO DIZ

Visa a favorecer a interlocução direta para pessoas com restrições comunicacionais, pode ser usado como ferramenta inicial no diálogo entre docentes, estudantes, colegas e familiares. É constituído de uma prancha de comunicação para treinar e estimular a interação. De fácil usabilidade, ao tocar nas telas, o usuário do app escolhe as imagens relacionada a sua vontade e tem sua escolha verbalizada.

ÁREA: Linguagem - Comunicação (Comunicação facilitada)

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II e EJA

LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.benitez.DiegoDiz&hl=pt_BR



FALAE

Aplicativo de comunicação alternativa que possibilita a comunicação através de pictogramas (imagens ou símbolos) representando palavras (verbos, substantivos, adjetivos, etc). As pranchas são coloridas de acordo com saudações, pessoas verbais e ações. Em cada prancha também aparece a imagem correspondente. Quando clicada ouvimos a palavra. Para utilizar esse sistema é necessário primeiro se cadastrar na plataforma web, personalizar o perfil do estudante e criar pranchas. Após esse processo o app se conectará à plataforma web sincronizando todas as informações.

ÁREA: Linguagem - Comunicação (Comunicação facilitada)

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II e EJA

LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=org.falaeapp.falae&hl=pt_BR

FEELINGS - EMOTIONAL GROWTH (CONFORTAR AMIGO) - BabyBus

Auxilia no desenvolvimento socioemocional das crianças, incentivando habilidades para cultivar inteligência emocional e boas relações inter e intrapessoais. Trabalha a autorregulação, empatia e autoconhecimento. Os personagens apresentam algumas dificuldades emocionais comuns em crianças pequenas, como necessidade de atenção, frustração, inadaptação ou perda, e o estudante interage com eles através joguinhos na intenção de ajudá-los a usar boas estratégias para lidar com seus problemas. No final do desafio são dados conselhos objetivos sobre situações reais. Embora sejam apenas quatro personagens, o aplicativo permite vivenciar as situações um número ilimitado de vezes, e as crianças na faixa etária da Educação Infantil gostam de repetir exercícios e aprendem através dessa repetição. Embora o título esteja em inglês, o aplicativo é em português.

ÁREA: Linguagem - Comunicação, Relações interpessoais
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sinyee.babybus.wobunanguo&hl=pt_BR

FORMAS DE APRENDIZAGEM GoKids!

Indicado para aprender formas geométricas e distinguir formas diferentes, comparando-as com objetos da vida real. Apresenta sete formas distintas, em três grupos de atividades: quebra-cabeça, identificação de forma e recorte e identificação das formas em figuras da vida real. Contém áudio com nome de cada forma e palavras de incentivo como reforço positivo.

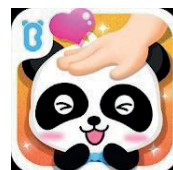
ÁREA: Matemática
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.oki.shapesnew&hl=pt_BR

GEOATLAS - GEOGRAFIA DO BRASIL

Aplicativo com conteúdo geográfico das regiões do Brasil. A primeira tela divide o conteúdo em duas abas: Regiões e Biomas. Em "Regiões" apresenta três abas: Descrição, Geografia e Estados. Em "Descrição" traz uma apresentação geral da região. Em "Geografia" traz informações sobre clima, demografia, economia, hidrografia, relevo e vegetação, e em "Estados" traz as informações de cada estado das regiões. Se usado com o talkback, o usuário terá acesso às audiodescrições das imagens. Caso não use o talkback (leitor de tela para android), há um botão de leitura que reproduz os textos apresentados em áudio, localizado no lado inferior direito da tela. O aplicativo possibilita, ainda, o compartilhamento externo dos textos exibidos. Compatível também com celular.

ÁREA: Geografia
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II, EJA
Link: https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.geoatlas.br&hl=pt_BR

18



19



20



21



22



23



HAND TALK

Tradutor de texto e voz para Libras, possibilitando uma maior interação entre surdos e ouvintes. Também há um modo que possibilita imitar o personagem e aprender vários sinais de LIBRAS, bem como consultar um dicionário de LIBRAS com verbetes em diversas áreas de conhecimento, enriquecendo assim o vocabulário em Língua de Sinais de professores e estudantes. É possível também fazer o ajuste de velocidade dos gestos e rotacionar o personagem para observar os sinais por vários ângulos.

ÁREA: Linguagem - Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II, EJA
LINK: https://play.google.com/store/search?q=HAND%20TALK&c=apps&hl=pt_BR

JOGO DE MATEMÁTICA - TABUADAS DE MULTIPLICAÇÃO

O aplicativo tem uma versão em português, língua que deve ser configurada na primeira vez em que o usuário for jogar. No primeiro modo, o modo de jogo, a criança responde a tabuada passo a passo, do 1 até o 12, conforme vai andando por um caminho. Há também um modo de aprendizado, em que a criança ouve, depois fala e escreve cada operação da tabuada. No modo de treinamento ela escolhe qual operação quer que seja perguntada. E no modo desafio, a tabuada é perguntada de maneira salteada. O desafio pode ser feito também com dois jogadores ao mesmo tempo, no modo de competição, e os jogadores vão colecionando "prêmios" à medida que acertam.

ÁREA: Matemática
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I
LINK: <https://play.google.com/store/apps/dev?id=8040906616015301129>

MONSTER NUMBERS: JOGOS DE MATEMÁTICA

Neste aplicativo é possível criar vários perfis e selecionar o jogo conforme a idade de cada um. São trabalhados conceitos de adição, subtração, multiplicação, divisão e resolução de problemas através de jogos divertidos onde a criança vai acumulando pontos e adquirindo prêmios a cada etapa, o que o torna bastante estimulante.

ÁREA: Matemática
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.playtic.monsternumbers>

KHAN ACADEMY

A ideia de Khan Academy nasceu de um professor que decidiu oferecer educação de qualidade a qualquer um, em qualquer lugar, utilizando a internet como ferramenta para isso. No aplicativo é possível acessar aulas de diferentes disciplinas, como Matemática, Saúde, Física, Química, Biologia, Informática ou Economia organizadas por áreas específicas e nível de dificuldade, que vai do mais elementar (Anos Iniciais) até um domínio avançado do assunto. Cada aula apresenta um vídeo explicando o conteúdo, e exercícios de fixação relacionados. O resultado dos exercícios é avaliado e o usuário recebe uma classificação de nível de acordo com seus pontos. Também é possível realizar testes de verificação de aprendizagem para ganhar pontos e subir de nível. Este aplicativo pode ser utilizado para reforçar conteúdos escolares (Fundamental I ou II), para complementar atividades com crianças com altas habilidades ou aprofundar temas de interesse dos alunos de maneira que eles mesmos possam fazer seu controle de erro.

ÁREA: Matemática, Saúde, Física, Química, Biologia, Informática e Economia.
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I e Fundamental II
Link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.khanacademy.android>

LELÊ SÍLABAS

É um aplicativo para estudantes em processo de alfabetização, com atividades de identificação dos sons de algumas sílabas e formação de palavras simples. Dividido em dois blocos principais: escrita e leitura.

ÁREA: Linguagem - Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.morgade.lele>

LER E CONTAR

Apresenta atividades com o alfabeto completo e ilustrado de A-Z, com os diferentes sons dos fonemas e tipos das letras, reconhecimento do traçado da escrita, sequência alfabética, letra inicial das palavras, formação de palavras e sílabas, alfabeto em LIBRAS, numerais até 100, operações de adição e subtração, formas e sólidos geométricos, cores, jogo da memória, e ainda, reconhecimento sonoro e visual de animais e instrumentos musicais.

ÁREA: Linguagem e matemática
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/dev?id=7967994347502615844>

24



25



26



27



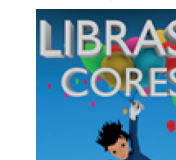
28



29



30



LET ME TALK

O aplicativo é uma prancha de comunicação alternativa da qual o usuário que tem alguma restrição na comunicação pode facilmente fazer uso, pois apresenta uma interface amigável e de fácil compreensão. Oferece nas configurações a opção para algumas modificações do perfil. Possui alguns conteúdos básicos como cores, números, letras, formas geométricas e permite editar conteúdos personalizados.

ÁREA: Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=de.appnotize.letmetalk>

APRENDER A LER E ESCREVER - APRENDA O ALFABETO

O aplicativo estimula o traçado de letras (bastão e cursiva) e números, a coordenação motora, a atenção, a percepção auditiva e visual. Por meio de uma interface amigável o usuário treina o traçado de forma lúdica em três etapas: aprender onde começa e termina o traçado, aprender a trajetória da escrita em um modelo e escrever de memória. Também é apresentado o nome da letra, o fonema correspondente e figuras de palavras que iniciam com essa letra. As animações são especialmente bonitas e cativantes para as crianças.

ÁREA: Linguagem
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/dev?id=5086466461784361237>

LIBRÁRIO: LIBRAS PARA TODOS

Librário é um baralho de comunicação visual-motora. Tem como objetivo promover a integração entre surdos e ouvintes, possibilitando a todos aprender uma parte do vocabulário da Libras (Língua Brasileira de Sinais) de uma forma dinâmica e divertida. Além de incentivar o reconhecimento da relação entre palavra, imagem e sinal. O usuário pode escolher entre o modo SACI e o modo jogo da MEMÓRIA, e entre as categorias GERAL ou ARTE. Pode ser jogado SOLO ou CONTRA. Também apresenta uma aba de vídeos de A a Z onde palavras são interpretadas em Libras.

ÁREA: Comunicação, LIBRAS.
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II e EJA.
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ludicside.librario>

LIBRAS CORES

O Jogo trabalha o reconhecimento de cores em Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS. Possui níveis que se tornam mais complexos à medida que o jogador os conclui. Ao ter que estourar balões relacionando ao sinal em Libras e as cores, estimula a atenção e a agilidade das crianças.

ÁREA: Linguagem – Libras
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.PauloCesarAMiranda.CoresLibras&hl=pt_BR

LIVOX

É um aplicativo amplo, pensado inicialmente como uma plataforma de comunicação alternativa e aumentativa, entretanto, após sua introdução na RMER, percebeu-se que o mesmo também é uma excelente ferramenta de alfabetização, letramento e aprendizagem de conteúdos específicos. Ele permite criar novas telas personalizadas, bem como pode ser configurado de acordo com o perfil e a necessidade educacional específica de cada estudante. O app possui também uma tela de sim e não para a conversação direta, e um teclado virtual que verbaliza o que for escrito em sua interface.

ÁREA: Comunicação facilitada, atividades de vida diária, Português, Ciências, Matemática, Geografia e História.
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II e EJA.
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.livox>

LUZ DO SABER

Traz vinte atividades lúdicas de escrita e reconhecimento do nome próprio como: dominó, letra inicial, número de sílabas e letras, bingo, memória, quebra-cabeça, identificação de nome. Se alguma ação for realizada de maneira incorreta, o estudante será avisado.

ÁREA: Alfabetização e letramento.
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I.
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.ufc.virtual.lme.luzdosaber>

MAKES IT PARA PROFESSORES - CRIAR JOGOS EDUCATIVOS

Permite criar jogos simples com conteúdo personalizado (texto, imagem, som, links, vídeos do youtube e movimento) de acordo com os seguintes layouts: ligar elementos, fazer a correspondência, jogo de memória, quiz (com duas alternativas), preencher com letras, tocar no elemento correto, sequências, adivinhar a palavra, construir a frase (com as palavras aleatórias dadas), ligar palavra à imagem, ligar os pontos. Também há uma galeria de jogos prontos para servir de modelo para criar as novas atividades, com os conteúdos: cores, adição, formas, letras, emoções e corpo humano.

ÁREA: Português, Ciências, Matemática, Geografia e História.
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II e EJA.
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.planetfactory.makeitAndroid>

31



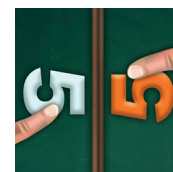
32



33



34



35



36



37



MATH DUEL - JOGOS PARA 2: JOGO MATEMÁTICO

Trabalha as operações fundamentais com o diferencial de fazê-lo em vários níveis. Trabalha o cálculo mental e amplia as habilidades de raciocínio lógico-matemático, reflexos e concentração. Apresenta uma interface de tela dividida para ser usado por dois estudantes ou dois grupos. Pode ser trabalhado como um duelo ou de forma colaborativa com cada um esperando sua vez de jogar.

ÁREA: Matemática
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nhgames.mathsduel>

MÁQUINA DE BANDA DESENHADA DOS DESENHOS ANIMADOS (COMIC STRIP MAKER)

Permite fazer desenhos em quadrinhos a partir de várias figuras, balões e fundos que são disponibilizados pelo aplicativo. Pode-se usar um modelo pronto com figuras ou criar uma história usando apenas os layouts, que permitem até seis quadrinhos numa página. Com esse aplicativo é possível trabalhar produção de texto, gênero textual e técnicas artísticas que posteriormente podem ser desenvolvidas em papel.

ÁREA: Linguagem - Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cartooncomic.stripmaker>

MEU LIVRO DE HISTORINHAS

Traz vinte histórias infantis narradas em português com a opção de inserir legendas. As páginas podem ser passadas automaticamente ou manualmente. Também é possível configurar a música de fundo e tirar a voz (permitindo que a própria criança leia). As animações dos personagens lembram um teatro de fantoches.

ÁREA: Linguagem - Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appsbergman.historias>

NO.PIX - PINTAR COM NÚMEROS

Aplicativo de pintura voltado para pixel art. O estudante tanto pode colorir os modelos prontos divididos por categoria que vêm com o mesmo, quanto pode produzir sua própria arte através de um recurso fotográfico interno que pixeliza a imagem captada pela câmera. Para colorir com precisão é necessário ampliar a imagem, quando é possível visualizar números que servem de guia para as cores. Depois de concluir é possível fazer uma foto ou vídeo da imagem e salvar ou compartilhar, e a criança pode aproveitar essa imagem como avatar, sprite para criar jogos etc. Desenvolve a criatividade, o controle motor e atenção focada.

ÁREA: Linguagem - Artes e Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.no.color>

ÓRGÃOS INTERNOS EM 3D (ANATOMIA)

Apresenta um modelo tridimensional dos órgãos do corpo humano. Ao clicar sobre cada estrutura, a informação da mesma é exibida. Ele pode ser apresentado em 4 idiomas: Inglês, Francês, Português, Espanhol. Existindo a possibilidade do estudante dar zoom para que as imagens se adequem à visão do mesmo. As estruturas aparecem em 3D e as informações podem ser ocultadas ou exibidas no momento adequado. Cada órgão/sistema pode ser organizado em masculino ou feminino. As cores também têm papel importante na distinção das estruturas. Ao clicar sobre cada uma delas informações detalhadas serão expostas.

ÁREA: Ciências - Biologia
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.androiddeveloperpermx.blogspot.organos3d>

38



OTO - OLHAR TOCAR OUVIR

Desenvolvido para ajudar na aprendizagem de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), consiste em auxiliar crianças em diferentes graus de autismo, a aprenderem o alfabeto, de uma forma bem interativa e totalmente intuitiva, com associações de imagens e sons.

ÁREA: Linguagens - Língua Portuguesa, Comunicação e Socialização
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.myalphabeto>

39



PARTES DO CORPO HUMANO 3D

Apresenta o corpo humano através de animações 3D de maneira muito completa e precisa: pele, músculos, esqueleto, sistemas, que podem ser analisados por diferentes pontos de vista rotacionando a animação e interagindo com ela. Foi pensada para alunos entre 8 a 18 anos mas pode ser usada por qualquer faixa etária interessada no tema. *Funciona apenas em Android 10

ÁREA: Ciências - Biologia
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rendernet.humanmale>

40



PIANO CRIANÇAS - MÚSICAS E CANÇÕES

Indicado para crianças a partir da Educação Infantil, o aplicativo trabalha os timbres de animais, objetos sonoros e instrumentos musicais, permitindo desenvolver a habilidade de discriminação auditiva. Como é possível tocar o piano com acompanhamento, a criança também pode aprender noções básicas de consonância, dissonância e harmonia. No modo em que ela segue os comandos visuais para tocar a seleção de 28 músicas infantis tradicionais, estará desenvolvendo a percepção de melodia e ritmo. Há também um jogo que permite criar melodias modificando a altura de barras coloridas, uma introdução à noção de composição e partitura. O aplicativo também traz jogos diversos que trabalham números, letras, formas, coordenação motora, atenção, inglês e espanhol.

ÁREA: Linguagem - Arte
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.orange.kidspiano.music.songs>

41



42



PIC PAC (STOP MOTION)

Permite criar vídeos de animação e gifs com a técnica de Stop Motion. Para isso o aplicativo oferece ferramentas de fotografar com o tablet, usar fotos salvas no dispositivo ou transformar vídeos em fotos. É possível adicionar fundo musical e voz ao arquivo criado. O aplicativo é um incentivo à expressão artística e pode ser utilizado com crianças a partir do Fundamental I para fazer registros visuais simples dos conteúdos ministrados em sala de aula, ou possibilitar criações livres que expressem as ideias e pensamentos dos estudantes. Simultaneamente, permite desenvolver habilidades linguísticas e artísticas.

ÁREA: Linguagem - Artes e Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/dev?id=8403819727784493059>

PRODUZINDO TEXTO

Permite compor imagens com diversos elementos: cenários, objetos, animais, pessoas e criar textos sobre eles, podendo salvar e compartilhar o resultado externamente. Pode incluir usuários para acompanhar o avanço da escrita. Ainda permite guardar a produção e complementar posteriormente. Pode ser usado em inglês e português.

ÁREA: Linguagem - Língua Portuguesa e Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.netbil.produzindotexto>

43



QUEBRA-CABEÇAS PARA BEBÊS

O aplicativo traz atividades que visam desenvolver a concentração, atenção e percepção das formas e coordenação motora. Elas estão divididas em nove (09) blocos de categorias diferentes: animais, números, alfabeto, frutas, transportes, profissões, emoções, cores e instrumentos musicais.

ÁREA: Linguagem - Percepção e coordenação motora
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edujoy.baby_puzzles

44



QUIZ DE GEOGRAFIA

Explora, através de questões de múltipla escolha, temas como capitais, bandeiras, e localização de países, mares e oceanos em mapas em 36 níveis de dificuldade. Caso o usuário faça login na conta da Google é possível jogar no modo multijogadores e fazer um ranking de resultados. Também há o modo "aprender", onde é possível estudar os conteúdos antes de jogar, portanto não há contagem de tempo.

ÁREA: Ciências Humanas - Geografia, História
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.paridae.app.android.geography>

45



READER PRO

Tem onze ótimos jogos de estimulação específicos para desenvolver a fluência na leitura: campo visual, movimento ocular, concentração, memória, agilidade, etc. É possível ajustar o nível de dificuldade e os parâmetros de cada jogo. Os resultados são registrados em estatísticas para formar um score. Há também um modo de treinamento e orientações sobre como utilizá-lo.

ÁREA: Linguagem - Comunicação, Percepção e Coordenação motora
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Store.ReaderPro>

46



REI DA MATEMÁTICA JÚNIOR GRÁTIS

Jogo de matemática com um ambiente medieval, no qual o jogador alcança certos status sociais através da resolução de questões e enigmas matemáticos. O reforço positivo consiste em juntar estrelas, ganhar medalhas e competir com familiares e amigos. É possível adicionar o perfil de até 10 jogadores diferentes. O jogo introduz a matemática de uma forma acessível e estimulante. A sua vantagem didática está em despertar a curiosidade e colocar a matemática num contexto divertido. Os jogadores são encorajados a pensar por eles próprios e a ver conceitos matemáticos por diferentes ângulos. Uma observação importante é que como o jogo está com a língua portuguesa de Portugal, encontramos a palavra “rapariga” em algumas situações, que significa moça naquele país, e “patas” se referindo a pernas humanas.

ÁREA: Matemática - Conceitos Matemáticos
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.oddrobo.komjfree>

47



REPRESENTAR POR FRAÇÕES

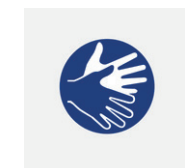
É um software que apresenta quatro maneiras diferentes de trabalhar frações. Há uma etapa de explicação teórica sobre o tema, uma de escrever frações de acordo com o desenho apresentado, outra de colorir figuras de acordo com a fração dada e a última, de resolução de problemas diversos envolvendo frações. Nas etapas 1, 2 e 3 é disponibilizada a opção de correção das respostas apresentadas pelos estudantes, bem como a opção de verificar a resposta correta.

ÁREA: Matemática
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/developer?id=HypatiaMat>

48



49



RYBENÁ TRADUTOR LIBRAS VOZ

É um recurso de tecnologia assistiva que está preparado para funcionar de forma compatível com os principais navegadores, seja para computadores ou dispositivos móveis. Com tecnologia de ponta, completamente nacional, a solução é capaz de traduzir textos do português para LIBRAS e de converter português escrito para voz falada do Brasil, oferecendo às pessoas com necessidades especiais a possibilidade do entendimento dos textos na internet. O uso do aplicativo está condicionado ao acesso à internet.

ÁREA: Linguagem, Comunicação, LIBRAS
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.icts.rybenatorandroid>

50



SEGURANÇA DOMÉSTICA - BABYBUS

Neste aplicativo a criança interage com um personagem animado que mostra os principais perigos dentro de casa através de jogos de aplicativos que trabalham o raciocínio lógico, coordenação motora e a atenção. Incentivos visuais e sonoros premiam as escolhas acertadas. Cada desafio é descrito e contextualizado, e ao ser concluído, são dados conselhos objetivos sobre situações reais. Dessa maneira é possível auxiliar o desenvolvimento da autonomia da criança.

ÁREA: Linguagem, Atividades de Vida Diária
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil e Fundamental I.
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sinyee.babybus.homesafe.global>

51



SILABANDO

O aplicativo apresenta diferentes opções para se trabalhar a sílaba com o estudante. Essas muitas possibilidades facilitam a compreensão e expressão de significados do código escrito, promovendo o processo de aquisição do sistema alfabético de escrita. Podemos ainda escolher se as atividades serão com sílabas simples ou complexas.

ÁREA: Linguagem, Alfabetização e letramento
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil e Fundamental I.
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appsbergman.silabando>

SOLAR SYSTEM SCOPE

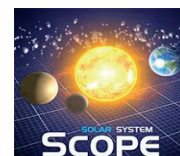
Simulador de planetário que apresenta o cosmos em 3D, possibilitando crianças a partir dos quatro anos de idade até adultos explorarem planetas e estrelas por vários ângulos, rotacionando as imagens. O aplicativo também traz a ficha técnica de cada planeta do sistema solar, explicando seus dados astronômicos, a estrutura geológica com visualização das camadas internas do planeta, sua órbita, atmosfera, entre outros. Também informa sobre luas, nebulosas e outras estrelas próximas do Sistema Solar. Com a ferramenta da lupa é possível localizar também cometas e constelações. O modo “céu noturno” usa a localização do usuário para projetar as constelações daquele ponto de vista, em tempo real, na tela do celular. O usuário pode observar as constelações no céu e compará-las com o celular para identificar seus nomes e formas.

ÁREA: Ciências

MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA.

LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.eu.inove.sss2>

52



SOMAR E SUBTRAIR PARA CRIANÇAS - BabyBus

Trabalha os primeiros conceitos de operações matemáticas - soma e subtração - em cenários com bastante cor e movimento. Dá a possibilidade de contar as quantidades representadas com resultado de 0 - 10 e 10 - 20.

ÁREA: Matemática, Códigos e suas Tecnologias.

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil e Fundamental I.

LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sinyee.babybus.happycounting>

53



TEACCH.ME

O Teacch.me é um aplicativo educacional que pode ser usado por autistas e seus responsáveis e educadores. Baseado no método pedagógico TEACCH, o app conta com uma área para se comunicar, exercícios configuráveis separados por categorias que são acompanhados por vídeos explicativos e espaço para criar rotinas e analisar o desempenho do aluno. O aplicativo também conta com uma assistente pessoal que se comunica por fala, com o objetivo de guiar o aluno da forma mais objetiva possível. No caso do aluno ficar sobrecarregado, o detector fecha a tela para tranquilizá-lo. Este aplicativo contribui tanto para a comunicação quanto para a aprendizagem, ajudando na melhoria da qualidade de vida do autista.

ÁREA: Comunicação, atividades de vida diária, Língua Portuguesa, Matemática, História, Geografia e Ciências.

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II e EJA.

LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_maratonadeapp.TeacchME11

54



55



TECLADO GOOGLE GBOARD

É um teclado virtual que pode ser usado em tablets e smartphones com sistemas operacionais Android ou iOS, especialmente útil para pessoas com deficiências visual. Semelhante aos demais teclados de computadores, é de fácil instalação e possibilita uma digitação rápida e sem maiores dificuldades. Na parte inferior da tela, o usuário encontrará botões que possibilitam a alternância para teclado de símbolos, ou para o teclado de emoticons, sem que haja a necessidade da instalação de outros complementos. O app também possibilita a digitação por voz ou digitação falada, que pode ser ativada a qualquer momento com um simples toque em um botão localizado na parte superior direita do teclado. Outro destaque da ferramenta é a pesquisa google integrada, uma ferramenta que permite ao usuário realizar pesquisas no Google de forma mais rápida.

ÁREA: Linguagem, Comunicação

MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II, EJA

LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.inputmethod.latin>

56



TERAPIA DA LINGUAGEM E COGNIÇÃO COM MITA

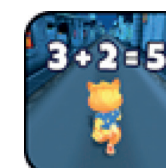
Quebra-cabeças para desenvolver o raciocínio lógico e a linguagem em crianças. Com base em informações sobre a criança, como idade e diagnóstico, o jogo monta um caminho com seus desafios diários que são compostos por: reconhecimento e combinação de cores, formas e padrões, identificar diferenças entre objetos, trabalhar conceitos de dentro e fora, na frente e atrás, esquerda e direita, operações aritméticas simples (iniciando com apoio de contagem para depois explorar o cálculo mental) e memória auditiva. Se a criança percorrer todos os seus desafios é premiada com um passatempo. Também há reforços positivos sonoros para os acertos e as conquistas de nível. A versão gratuita tem alguns recursos bloqueados, mas é possível desfrutar vários jogos em muitos níveis de dificuldade. O aplicativo vem configurado automaticamente em inglês e é preciso mudar a linguagem para o português.

ÁREA: Linguagem matemática, Códigos e suas Tecnologias

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil e Fundamental I

LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.imagination.mita>

57



TOON MATH: JOGOS DE MATEMÁTICA E CORRIDA INFINITA

Trabalha com as quatro operações matemáticas: adição, subtração, multiplicação e divisão, através de uma corrida em que o personagem precisa resolver as operações e passar pelos obstáculos ao mesmo tempo. À medida que vai passando de nível, a criança vai desbloqueando outros personagens e ganhando prêmios. Possui versão em Língua Estrangeira.

ÁREA: Matemática, Códigos e suas Tecnologias

MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA.

LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.closeapps.mathrun>

TREINADOR DE CÉREBRO

Através de jogos diversos de estimulação neuronal, trabalha habilidades de memória, concentração, foco, percepção visual, raciocínio espacial, raciocínio lógico, planejamento, agilidade, gestão do tempo, controle motor, além de ser uma estratégia interessante para gerir a ansiedade.

ÁREA: Matemática, Códigos e suas Tecnologias
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA.
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.raghu.braingame>



TRÍVIA PERGUNTAS E RESPOSTAS KIDS

Testes com perguntas de múltipla escolha divididos em nas áreas de: Conhecimentos gerais, Matemática, Ciências, História, Arte e TV, Geografia e Esportes. As perguntas têm um tempo limite para serem respondidas e os pontos são computados em um ranking.

ÁREA: Conhecimentos gerais, Matemática, Ciências, História, Arte e TV, Geografia e Esportes
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental II e EJA.
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cadev.trivialkids>



TRÍVIA BRASIL

Aplicativo do tipo quiz, que explora conhecimentos de História, Arte e Geografia do Brasil (não há a opção de escolher um tema específico). O jogador ganha pontos de vida quando acerta e perde quando erra: se perder todos os pontos de vida o jogo encerra. Além do quiz há também uma seção de informações sobre o Brasil. O aplicativo gera um placar com as melhores pontuações.

Área: Humanidades, História, Geografia, Linguagens Artísticas
Modalidade de Ensino: Fundamental I, Fundamental II, EJA
Link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bergman.triviabrasil>



TV INES

Consiste em uma plataforma que disponibiliza toda a programação da Webtv do Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES). Acessível em LIBRAS e com legenda. Neste aplicativo encontraremos produções desenvolvidas por profissionais do INES, assim como conteúdos produzidos pelo mundo da cultura e do entretenimento contemplando interesses das diversas faixas etárias como programas infantis, filmes de longa e curta metragem, programas educativos, seriados, dentre outros.

ÁREA: Educação – Comunicação – Libras
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II e EJA
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=br.gov.ines.tv&hl=pt_BR



VIRGÍNIA AJUDA

Consiste numa prancha de comunicação bem simplificada, em que frases e palavras são verbalizadas apenas com um toque no ícone correspondente. Na tela inicial é possível escolher a modalidade simples, com os principais botões de comunicação. Também é possível acionar uma campainha e acessar o centro de comunicação, onde há uma ficha com os dados pessoais do usuário e um campo para converter em voz o texto digitado. No modo “Fala para mim” existem as categorias: comida, bebidas, incômodos, higiene e movimentos, como estou e lazer. Não é possível criar novas ações, mas o aplicativo é uma boa opção para introduzir a comunicação alternativa/aumentativa.

ÁREA: Linguagem - Comunicação Alternativa e Aumentativa
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/search?q=virg%C3%ADnia%20ajuda&c=apps>



VLIBRAS

Consiste em um conjunto de ferramentas computacionais de código aberto, responsável por traduzir conteúdos digitais (texto, áudio e vídeo) para a Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS, tornando computadores, dispositivos móveis e plataformas Web acessíveis para pessoas surdas. Só é possível utilizar com internet. Também disponível para computador.

ÁREA: Linguagem - Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lavid.vlibrasdroid>
LINK PARA COMPUTADOR: <https://www.vlibras.gov.br/#baixar>



SOFTWARES APLICATIVOS PARA COMPUTADOR

01



EDUACTIV8

Este software livre traz dezenas de jogos para trabalhar linguagem, matemática e raciocínio lógico. Os níveis vão do mais elementar ao mais aprofundado. Há incentivos visuais para os acertos e quando o usuário erra o programa indica as correções. Entre os conteúdos estão: adição, subtração, formas geométricas, pareamento, simetria, horas, reconhecimento de letras e palavras, construção de palavras, cores e jogos de memória e labirinto. Depois de instalar o programa é preciso selecionar o idioma português nas configurações.

ÁREA: Linguagem - Matemática - Raciocínio Lógico
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I
LINK: [HTTPS://SOURCEFORGE.NET/PROJECTS/EDUACTIV8/](https://sourceforge.net/projects/eduactiv8/)

02

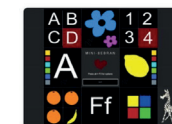


GCOMPRIS

Trabalha a coordenação motora para controle do mouse e do teclado, percepção musical, pareamento, sequência lógica, categorização, conceitos científicos, vários conceitos matemáticos, raciocínio lógico, reconhecimento de letras, palavras e fonemas, além de várias atividades lúdicas. Em todas as atividades há reforçamento positivo quando a criança acerta. Na versão gratuita, algumas poucas atividades sinalizadas com um cadeado não estão disponíveis. Mas isso não impede de explorar as várias outras atividades mencionadas. Indicado para 2 a 10 anos de idade.

Área: Linguagem - Matemática - Raciocínio Lógico
Modalidade de Ensino: Educação Infantil, Fundamental I
Link: https://gcompris.net/downloads-pt_BR.html#windows

03



MINISEBRAN

É um conjunto de jogos educativos que traz oito exercícios diferentes que auxiliam a introdução de conceitos e compreensão de semelhanças, diferenças, cores, formas, números e letras. Indicado para a faixa etária de 2 a 6 anos. O arquivo para baixar está no formato .exe, portanto pode ser que o computador acione o firewall e impeça de baixá-lo.

ÁREA: Matemática - Linguagem - Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I
LINK: <https://online.seterra.com/pt/p/minisebran>

SEBRAN

Jogos de múltipla escolha envolvendo quantidade, soma, subtração, multiplicação, identificação de fonemas, de palavras inteiras e de letras no teclado. Nas configurações é possível escolher entre vários idiomas, letra bastão ou de imprensa, fundo e efeitos musicais e velocidade dos exercícios.

Indicado para faixa etária de 4 a 9 anos.

ÁREA: Linguagem - Comunicação - Matemática

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I

LINK: <https://www.malavida.com/br/soft/sebran/download>

04



NVDA

O NVDA é um leitor de telas gratuito, desenvolvido com a finalidade de auxiliar pessoas cegas ou com baixa visão a utilizarem o computador com autonomia. O programa funciona por meio de sintetizador de voz, e apresenta em áudio todo o texto exibido na tela do computador, inclusive legendas de imagens. Para habilitar o NVDA, que já está instalado no computador disponibilizado pela Prefeitura do Recife aos educadores, deve-se usar a tecla de atalho Ctrl+Alt+N, e para desativar, Ins+Q.

ÁREA: Comunicação

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II, EJA

LINK: <https://www.nvaccess.org/download/>

05



SETERRA

Programa que trabalha a memorização de nomes de países, capitais, bandeiras e cidades de todos os continentes. O jogo consiste num quiz com marcação de tempo, em que o usuário deve clicar na imagem correta. Ao final é feito o registro da porcentagem de acertos e o tempo em que a tarefa foi realizada, criando-se um ranking que pode servir como motivação para os alunos interagirem. Depois de instalar o programa é preciso selecionar o idioma português nas configurações.

ÁREA: Geografia

MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II

LINK: <https://seterra.br.uptodown.com/windows/download>

06





SITES ASSISTIVOS

01

www.atividadeseducativas.com.br

Além de diversos jogos educativos com conteúdos escolares, também contém jogos e animações sobre LIBRAS, braile, cidadania, livros virtuais de histórias, saúde, tecnologia etc.

ÁREA: Linguagem - Comunicação - Matemática - Ciências - Conhecimentos Gerais

MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental I, Fundamental II

02

<http://encurtador.com.br/fC378>

“Onde está Carmen San Diego?” O Google Earth utiliza a ideia desse jogo antigo para explorar o planeta com informações culturais, geográficas e históricas sobre vários países, cidades e paisagens. O jogador recebe uma missão e deve desvendar os enigmas seguindo as dicas dada pelo jogo. É necessário ter o Google Earth instalado no computador.

ÁREA: Humanidades, História, Geografia, Cultura geral

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I

03

www.escolagames.com.br/

Muitos jogos educativos classificados por nível de dificuldade. Também é possível filtrar por matéria: Arte, Ciências, Educação Física, Matemática, Geografia, Inglês, Espanhol, Português etc.

ÁREA: Linguagem, Matemática, Ciências, Geografia, Artes

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I

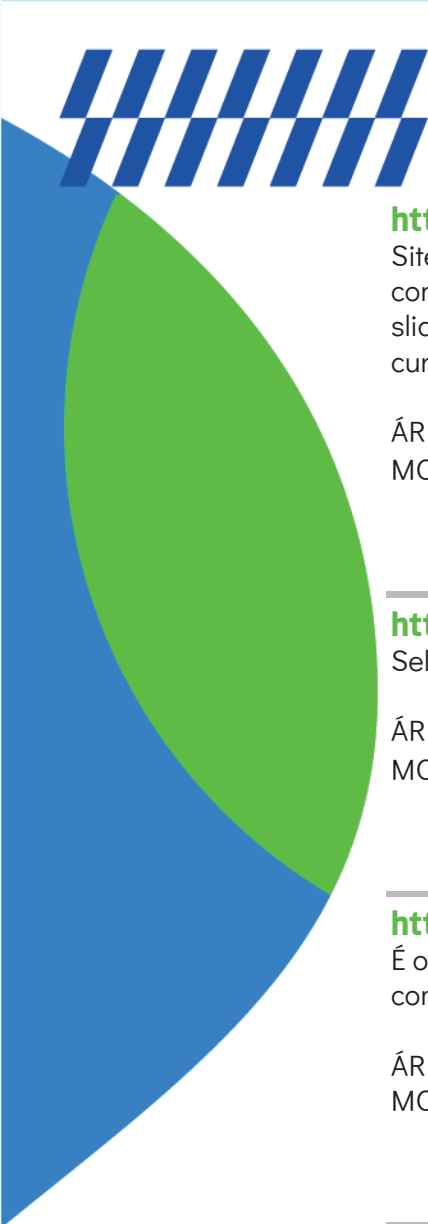
04

<http://www.gameseducativos.com/>

Nesse site, além de vários jogos educativos nas áreas de Português, Matemática, Ciências, Geografia e Educação Infantil, é possível criar um Quiz personalizado simples (que funciona melhor com as alternativas sim e não). Para jogar é preciso se cadastrar no site.

ÁREA: Linguagem, Matemática, Ciências, Geografia, Artes

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I



<https://www.goconqr.com/pt-BR/>

Site com várias ferramentas para tornar a explicação de conteúdos mais fácil e visualmente atrativa para os alunos: slides, fluxogramas, mapas mentais, quizzes, flashcards e cursos, de maneira simples e bonita.

ÁREA: Linguagem, Matemática, Ciências, Geografia, Artes
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental II

05

<https://jogoseducativos.hvirtua.com.br/>

Seleção de jogos para a faixa etária da Educação Infantil.

ÁREA: Linguagem, Matemática, Ciências, Geografia, Artes
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil

06

<https://online.seterra.com/pt/>

É o mesmo SETERRA descrito na seção de aplicativos para computador, só que na sua versão online.

ÁREA: Geografia
MODALIDADE DE ENSINO: Fundamental II

07

<https://plenarinho.leg.br/>

História, Cultura e Geografia do Brasil, Educação para Democracia, através de jogos, vídeos, revistas e diversos planos de aulas com esses temas.

ÁREA: Linguagem, Matemática, Ciências, Geografia, Artes
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I, Fundamental II

08

09

www.smartkids.com.br/

Jogos, vídeos e atividades para imprimir com conteúdos de diversas disciplinas escolares e datas comemorativas.

ÁREA: Linguagem, Matemática, Ciências, Geografia, Artes, História
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Fundamental I

10

<https://app.bookcreator.com>

Site onde é possível criar livros virtuais inserindo mídias como áudio, gravação de voz, imagens personalizadas, links externos e vários tipos de arquivos. Embora o site seja em inglês, ele é bastante intuitivo (e também é possível usar o recurso “traduzir página” do Google Chrome). Para criar uma conta é necessário fazer o login como professor (“Teacher sign in”) e em seguida criar uma biblioteca e iniciar a criação de livros (“+ new book”). Então é só escolher o formato do livro, adicionar páginas (pages) e editar. No modo leitura, o próprio site pode fazer a narração do texto e acionar as mídias automaticamente, conforme a configuração escolhida pelo editor. É possível compartilhar o link do livro nas redes sociais ou imprimi-lo, opção que gera um arquivo PDF.

ÁREA: Linguagem - Comunicação

