



CATÁLOGO

Aplicativos e

Sites Assistivos

2021



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

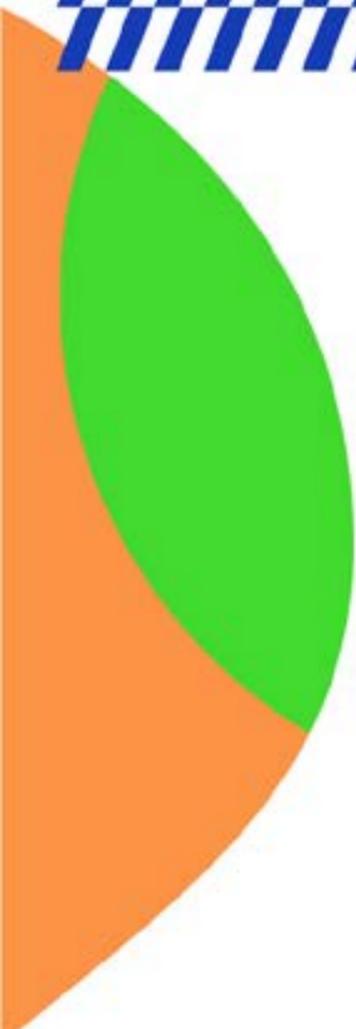
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DO RECIFE
NÚCLEO DE TECNOLOGIA ASSISTIVA

CATÁLOGO DE GAMES E
SITES ASSISTIVOS

da Rede Municipal de Ensino do Recife

4ª Edição

RECIFE, 2021



SUMÁRIO

07  **INTRODUÇÃO**

10  **APLICATIVOS**

30  **SITES ASSISTIVOS**



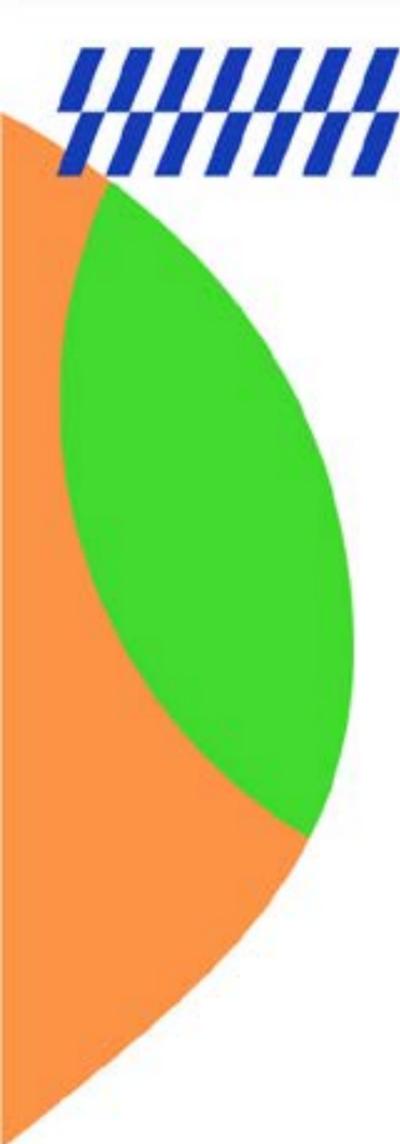
INTRODUÇÃO

No final do ano de 2019, quando o Núcleo de Tecnologia Assistiva finalizava o primeiro Catálogo de Aplicativos e Sites Assistivos, não tínhamos ideia da dimensão que esse material ganharia. Quando a pandemia pelo COVID-19 obrigou professores e estudantes a se isolarem socialmente, no início do ano letivo de 2020, o uso da tecnologia passou a ser o maior aliado para manter essa relação pedagógica e encontrar caminhos para promover o ensino e a aprendizagem, mesmo num contexto de tantos desafios. O primeiro Catálogo, que foi pensado para complementar a prática pedagógica dos professores que atuavam com a Educação Especial na Rede Municipal do Recife, passou a ser compartilhado também com os professores da sala comum e com as famílias dos estudantes.

Desde então, toda a comunidade escolar tem se esforçado para se familiarizar com as possibilidades oferecidas pelas tecnologias da educação, e o Poder Público tem procurado enfrentar o problema da acessibilidade digital dos estudantes para que estes possam atravessar o abismo que os impedia de se apropriarem de conhecimentos próprios do seu tempo, e adentrarem de vez na era digital. Todo o sistema escolar foi desafiado a repensar sua estrutura para adaptar-se à realidade do ensino remoto, e com isso precisou quebrar barreiras que não eram sequer ultrapassadas desde o século XIX, quando o ensino tradicional se firmou como principal via pedagógica, e não cedeu muito espaço para inovações e mudanças mesmo em pleno século XXI.

Foi justamente no momento histórico recente mais difícil da humanidade que a Escola, enquanto instituição, precisou se abrir para novas formas de continuar existindo, acolhendo a tecnologia e metodologias de ensino transformadoras, arrojadas, revolucionárias. Na linha de frente, os professores, andando a segunda milha para dar conta de assimilar todas as estratégias necessárias para continuar fazendo o que sempre fizeram de melhor: educar. Junto deles, e com não menos esforço, os estudantes e suas famílias enfrentando situações nunca antes experimentadas, mas se adaptando e assimilando novas rotinas, instrumentos e funções, numa parceria com a escola que nunca precisou ser tão estreita como então.

Sentimos muito orgulho do trabalho da comunidade escolar no sentido de tornar a educação mais acessível, e nos colocamos como parceiros para motivar e incentivar esse trabalho



árduo, realizado com primor entre tantas dores, cansaço e incertezas deste momento que temos atravessado. Temos visto que os resultados desse trabalho também têm trazido gratas surpresas, descobertas e alegrias.

Queremos corroborar nosso desejo de ajudar através deste instrumento singelo, o segundo Catálogo de Aplicativos e Sites Assistivos – Edição 2021, que chega em um momento em que a Educação Municipal vive novo desafio, de fazer a passagem do ensino remoto para o híbrido.

Procuramos manter os mesmos princípios que os do Catálogo anterior: selecionar aplicativos gratuitos ou parcialmente gratuitos, mas com funcionalidades significativas, de preferência que possam ser utilizados offline, apropriados para o Sistema Android, que é o sistema mais utilizado em smartphones populares, e cobrir áreas de aprendizagem bem diversas, de modo a alcançar estudantes com ou sem deficiência, em diferentes modalidades de ensino. Também incluímos utilitários de acessibilidade, aplicativos que promovem a interação entre estudantes, e várias ferramentas para ajudar professores a criarem suas próprias atividades, uma vez que, com base nos princípios do Desenho Universal, acreditamos que a melhor maneira de promover a acessibilidade educacional é criar atividades e serviços que desde o princípio sejam pensados para todos os estudantes, e não precisem ser adaptadas depois.

Em adequação às orientações da Base Nacional Curricular Comum – BNCC, apresentamos em cada aplicativo o indicativo das áreas do conhecimento, a saber: Linguagens – Língua Portuguesa, Arte, Libras, Educação Física e Língua Inglesa; Matemática; Ciências da Natureza; Ciências Humanas – Geografia e História e Ensino Religioso.

Contamos ainda com a importante parceria do NES – Núcleo de Estudantes Surdos da Gerência de Educação Especial, que enriqueceu este catálogo com vários aplicativos para promover o ensino de Libras em todos os níveis de ensino, seja em casa, na sala comum, na Sala de Recursos Multifuncionais ou nas Salas Regulares Bilíngues para Surdos.

Também é importante citar que todas as imagens deste catálogo contam com texto alternativo, para possibilitar que usuários de leitor de tela possam ter acesso à descrição dessas imagens. E aproveitamos para informar que o Catálogo

de 2020 foi completamente revisado e que está sendo relançado, com todas as atualizações pertinentes.

Esperamos que nosso esforço venha a somar-se com o de todos - estudantes, famílias e educadores – para que os conhecimentos acadêmicos e os saberes docentes possam ser compartilhados de uma maneira mais lúdica, com engajamento e aprendizado efetivo. Também esperamos que as sugestões deste catálogo façam os professores descobrirem novas oportunidades de dar vazão a sua imensa criatividade para atingir os objetivos pedagógicos.

Quando esta pandemia passar e a vida retomar sua leveza e proximidade física, ainda estaremos juntos. Mais conscientes de nossa força, mais confiantes em nossas habilidades, mais certos da importância de caminharmos unidos, e numa escola renovada, mais acessível e amigável às Tecnologias. Temos confiança que veremos os estudantes crescerem em uma sociedade que aprendeu a ser melhor.

Luciana Araújo

Coordenadora do Núcleo de Tecnologia Assistiva

Adilza Gomes

Gerente de Educação Especial



APLICATIVOS PARA TABLET

01



@VOICE

O aplicativo lê em voz alta os textos exibidos em apps Android (páginas web, notícias, e-mails longos, SMS e mais). É preciso um mecanismo de voz instalado no dispositivo (normalmente o celular utiliza a voz padrão do Google). O texto presente no arquivo precisa ser grande.

ÁREA: Linguagens, Comunicação, Acessibilidade
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hyperionics.avar>

02



ADIVINHA QUEM SOU EU

Jogo de tabuleiro de adivinhar personagens através de perguntas e respostas. Pode ser jogado por duas pessoas. O usuário deve fazer perguntas sobre características dos personagens (dicas) e vai retirando as figuras que não correspondem à descrição até chegar ao personagem secreto. Trabalha percepção visual, memória, concentração e raciocínio lógico.

ÁREA: Matemática - Raciocínio lógico, Socialização e Atenção
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Offs.WhoIAM&hl=pt_BR&gl=US

03



ADIVINHA SONS

O jogo conta com mais de 140 arquivos de áudio, como instrumentos musicais, sons domésticos, instrumentos musicais, sons da natureza, entre outros. Para cada som que ouvir, a criança terá que escolher a resposta entre 4 imagens. Estimula a habilidade de discriminação auditiva, tão importante para desenvolver a Linguagem. Ajuda a estabelecer uma conexão entre os objetos do dia-a-dia e os ruídos que os produzem. O aplicativo é em inglês, mas é simples jogar associando os sons às figuras.

ÁREA: Linguagens – Comunicação, Música
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.smartkids.soundsmemory>

04



AFASIA: TERAPIA DA LINGUAGEM

Trabalha a cognição nas seguintes áreas: Compreensão da linguagem, Compreensão de frases complexas, Compreensão gramatical, Atenção, Memória, Função executiva, Campo visual, Atenção aos detalhes e memória de trabalho. Os exercícios são configurados para o nível de dificuldade apropriado para o usuário. Está disponível em espanhol, português, francês, italiano, russo, alemão, árabe, farsi e chinês.

ÁREA: Linguagens e terapia cognitiva.
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.imagiration.aphasia>



AFINANDO O CÉREBRO

Série de jogos que ajudarão o estudante a estimular diferentes áreas cognitivas e que servirão de treino mental diário. O jogo é dividido em cinco categorias, cada uma associada a uma área: memória, atenção, raciocínio, coordenação e habilidades viso espaciais.

ÁREA: Matemática - Raciocínio lógico e Memória
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tellmewow.senior.brain.training>

05



ANIMAL FALA - MY TALKING PET

O aplicativo utiliza algumas imagens de animais ou uma imagem personalizável para criar uma animação que grava a voz do usuário e depois a reproduz através do personagem. Pedagogicamente pode ser utilizado para incentivar a comunicação através da fala, fazer vídeos de incentivo ou chamar atenção do estudante para os comandos utilizando seus personagens preferidos.

ÁREA: Linguagens - Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos Finais
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=info.wobamedia.mytalkingpet.free&hl=pt_BR&gl=US

06



ANTIESTRESSE

Este aplicativo pode ser utilizado para regulação sensorial, pois tenta simular sensações auditivas e visuais de várias atividades e materiais considerados relaxantes. Por exemplo, ouvir o som de um carrilhão de bambu, brincar com caixas de madeira, passar o dedo na água, tocar nos botões com sons diferentes, desenhar com giz e etc. Pode ser utilizado como estratégia de volta à calma.

ÁREA: Regulação emocional
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.JindoBlu.Antistress>

07



APRENDENDO A LER - ETERNALNEURON

Ajuda no aprendizado de fonemas, palavras e sílabas. A versão gratuita inclui 30 níveis de jogos de leitura, escrita e composição de frases.

ÁREA: Linguagens – Língua Portuguesa
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sound.kids.free.game>

08



09

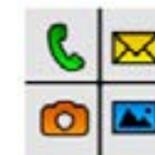


APRENDER A CONTAR

São quinze joguinhos com bonitas animações para ajudar as crianças a apreenderem os conceitos de numeral e quantidade, de 01 a 10, numerais ordinais, noções de par e ímpar e de inteiro e partes.

ÁREA: Matemática, Raciocínio Lógico
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=biz.arrowstar.funnyfood3&hl=pt>

10



BIG LAUNCHER

Consiste numa tela inicial simples para Android, que torna o smartphone mais conveniente para idosos, pessoas com deficiência intelectual ou baixa visão, por ter botões e textos grandes, um botão de emergência, além da possibilidade de configurar modo escuro e alto contraste. Serve para adequar as principais funcionalidades do celular a quem tem dificuldades com tecnologias.

ÁREA: Comunicação, Acessibilidade
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=name.kunes.android.launcher.demo>

11



CAÇA DATILOLOGIA (LIBRAS) EM IMAGEM

O aplicativo exibe uma imagem e o usuário terá que escrever o nome da imagem com os sinais do alfabeto datilológico. Só passa para próxima fase quem conseguir acertar a palavra, caso contrário perde 1 vida. Atualmente o jogo contém 400 fases (palavras). Contém anúncios que podem ser trocados por vidas.

ÁREA: Linguagens - Libras e Língua Portuguesa
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ceproducoes.caadatilografrialibrasimage>

12



CAÇA PALAVRAS EM LIBRAS

O jogo tem o objetivo de ajudar a fixar o aprendizado do alfabeto datilológico em Libras. O usuário terá que vencer 3 fases (Fácil, Médio e Difícil). Em cada fase é dado certo tempo para que as palavras sejam encontradas. Quanto mais rápido você achá-las, maior será sua pontuação.

ÁREA: Linguagens – Libras
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ceproducoes.cacapalavrasemlibras>

CAMINHO DO ABC

O aplicativo traz as vogais, consoantes, sílabas simples e complexas, bem como atividades relacionadas a essas categorias. Também trabalha numerais, quantidades, e as quatro operações matemáticas básicas.

ÁREA: Linguagens, Matemática

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos iniciais

LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_profhumbertoaia.a2Alfabetizacaopaidegua



CANVA

Este aplicativo possibilita criar vários tipos de publicações utilizando modelos prontos, por exemplo, imagens para divulgação em redes sociais, convites, comunicados, cartazes, infográficos, certificados, planners, capas para livros, álbum de fotos, tirinhas, calendários, cardápios, montagens de fotos, apresentações, videoaulas e muito mais. Tudo pode ser baixado e compartilhado. São possibilidades pedagógicas inúmeras para professores e estudantes.

ÁREA: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA

Link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.canva.editor>

CENTRAL DE LIBRAS

Plataforma para acesso à Central de Intermediação de Comunicação para videochamadas em LIBRAS para usuários com deficiência auditiva. Esse APP está disponível para as operadoras Algar Celular, Claro-nxt, Oi, Sercomtel Celular, TIM e Vivo. Demais operadoras precisam solicitar mais informações. Para acessar o aplicativo é preciso logar em alguma das operadoras.

ÁREA: Comunicação

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Finais, EJA

LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.bolha.centrallibrass>



CONVERTE VOZ E TEXTO EM LIBRAS

Este app converte o que o usuário escreve ou fala em datilologia em Libras (letras acentuadas não são convertidas). É possível inserir a frase gerada em um card e selecionar um tema, imagens, trocar a cor da fonte e compartilhar o card nas suas redes sociais.

ÁREA: Linguagens – Libras, Comunicação

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA

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



CRIAR ATIVIDADES ONLINE

Entrando com o perfil do professor (cadastrado através de uma conta no Google) é possível criar uma atividade com questões objetivas ou subjetivas, que podem ser ilustradas com uma imagem. Depois de salvar, a atividade recebe um código que é enviado ao estudante (ou ao responsável). Este entra no aplicativo com seu nome e o código da atividade, responde, e o professor recebe e corrige suas respostas, podendo enviar a nota e o feedback das mesmas.

ÁREA: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA

LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=app.questionario.online>



DEFENSOR DA NATUREZA

Demonstra de forma lúdica como cuidar do ambiente através do manejo e reciclagem do lixo.

ÁREA: Ciências da Natureza

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais

LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.YovoGames.Defender&hl=pt_BR&gl=US&showAllReviews=true



DOMLEXIA - DOM E AS LETRAS

Jogo educacional para crianças diagnosticadas com dislexia ou dificuldade de aprendizado. Porém também traz muitos benefícios para todas as crianças que estão em fase de alfabetização e até com dificuldade de aprendizado. Nele, de forma lúdica e interativa, a criança irá ajudar o dragão Dom através de vários jogos no mundo das letras, melhorando sua consciência fonológica. As crianças também podem colorir desenhos do Dom em cenários muito divertidos.

ÁREA: Linguagens – Língua Portuguesa

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil

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



DRAW IT

O usuário participa do desafio de desenhar alguns objetos pedidos pelo jogo em alguns segundos e a inteligência artificial determinará se o desenho que foi feito corresponde à palavra pedida. Quem terminar os desenhos primeiro ganha. Mais palavras serão desbloqueadas de acordo com o passar das rodadas.

ÁREA: Percepção Visual, Coordenação Motora

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais

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



EDUEDU

É um jogo onde as crianças que têm dificuldade de ler e escrever aprendem jogando. A partir de uma breve avaliação, identificando no que a criança precisa melhorar, são criadas atividades personalizadas.

ÁREA: Linguagens

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais

LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.org.institutoabcd.edu>



ENCONTRAR AS DIFERENÇAS - O JOGO DO DETETIVE

O jogo consiste em encontrar as diferenças entre duas imagens idênticas. Pedagogicamente pode ser usado para trabalhar a habilidade de percepção visual.

ÁREA: Atenção, Concentração

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais

LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.detective.differencegame&hl=pt_BR&gl=US



EVOLUÇÃO - CÉLULA À SINGULARIDADE

Durante o jogo o usuário explora as condições científicas de existência e manutenção da vida, bem como sua função na escala evolutiva, desde uma célula única, a organismos multicelulares, peixes, répteis, mamíferos, até o ser humano.

ÁREA: Ciências da Natureza, Ciências Humanas

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais

LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.computerlunch.evolution&hl=pt_BR&gl=US



EXPRESSIA

No modo gratuito, o Expressia funciona como uma prancha digital de comunicação alternativa ou aumentativa, usando como base o sistema PECs, em que o usuário utiliza cartões com imagens para se comunicar. Também é possível criar cartões novos personalizados. O desenvolvedor oferece suporte pedagógico no YouTube e no site do aplicativo para baixar pranchas de estimulação gratuitas na "pranchoteca".

ÁREA: Linguagens - Comunicação

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos Finais

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



FALA LIBRAS

É um aplicativo, fácil de usar, para aprender o alfabeto e as cores em Libras, através de ilustrações.

ÁREA: Linguagens - Libras

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos Finais, EJA

LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_arquivopedrada.aplicativo



FORMAR PALAVRAS

Trabalha a formação de palavras através de sílabas. O aplicativo consiste em um jogo para arrumar as sílabas na ordem correta. São centenas de palavras divididas em quatro categorias: animais, natureza & cores, objetos e comidas.

ÁREA: Linguagens

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais

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



GEOGEBRA

Aplicativo de criação de formas geométricas e calculadora para desenhos geométricos.

ÁREA: Matemática

MODALIDADE DE ENSINO: Anos finais, EJA

LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.geogebra.android.geometry>



GIULIA

O aplicativo tradutor pode ser utilizado como uma maneira de facilitar a comunicação entre surdos que utilizam Libras e ouvintes que não conhecem essa língua. Pode ser um suporte em momentos de emergência ou onde não haja um intérprete humano presente, por exemplo, quando for necessário obter informações importantes em hospitais, escola, lojas, banco, delegacia de polícia e outros. O aplicativo já traz pré-configuradas algumas frases mais usuais nessas situações. Para acessar o aplicativo é preciso fazer um cadastro, com nome, e-mail e senha. A função de treino não está disponível.

ÁREA: Linguagens - Libras, Comunicação

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Finais, EJA

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



GOOGLE ARTS & CULTURE

O aplicativo traz diversas atividades, experiências e jogos com a temática do mundo das Artes, com propostas envolventes e significativas para estudantes de todas as idades. Por exemplo, é possível, com uma foto do usuário, saber com qual obra de arte ele mais se parece. Também é possível tirar uma foto e transformá-la numa obra de arte utilizando técnicas de um determinado movimento artístico, através da inteligência artificial. Também é possível conhecer museus e obras de arte por artista, período, obra ou cor, com grande qualidade de imagem e detalhes curiosos.

ÁREA: Linguagens - Arte
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.cultural>

29



GRAPHOGAME

O jogo ajuda as crianças a aprender a ler e a identificar os fonemas, bem como relacioná-los com os símbolos gráficos de suas primeiras letras, sílabas e palavras, com sons e instruções do português brasileiro.

ÁREA: Linguagens – Língua Portuguesa
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.graphogame.gg_brazil_free

30



HAPPY KIDS TIMER

O aplicativo funciona como um timer para motivar a criança a realizar atividades de vida diária e organizar sua rotina mantendo o foco. A versão gratuita tem algumas limitações, mas ainda assim pode ser utilizada para ensinar à criança a habilidade de gerenciar o tempo.

ÁREA: Rotina, Concentração
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.evoprox.morningroutines&showAllReviews=true>

31



HARMONY

Trata-se de um quebra-cabeça em que o usuário precisa encontrar as simetrias para formar padrões, o que exige crescente atenção e concentração, além de trabalhar a percepção espacial. Pode ser uma atividade relaxante, de regulação sensorial, uma vez que além dos padrões visuais simétricos, o aplicativo também emite sons que formam uma pequena melodia em cada quebra-cabeça. À medida que vai passando de nível, é possível também escolher diferentes instrumentos musicais.

ÁREA: Percepção Viso Espacial, Atenção, Regulação Emocional
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.infinitygames.harmony>

32



HIDDEN OBJECT SECRET

Jogo para procurar objetos escondidos. O usuário pode pedir dicas. Trabalha a percepção visual, memória e atenção.

ÁREA: Atenção, Concentração, Memória
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dp.hidden.objects&hl=pt_BR&gl=US

33



ICOM

Central de Intérpretes para atendimento e intermediação de conversas em LIBRAS. Para acessar o aplicativo é preciso fazer um cadastro, com o Nome, o número de celular e e-mail.

ÁREA: Linguagens – Libras, Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.icom.android>

34



JOGOS EDUCATIVOS MEMÓRIA - APP QUIZ

O aplicativo possui 12 jogos para o desenvolvimento da memória, atenção, concentração e capacidade de retenção além de ajudar a processar informações e praticar a memória de reconhecimento através de exercícios fáceis.

O objetivo é que, seja qual for a capacidade intelectual da pessoa, ela possa melhorar o desenvolvimento da sua memória. Para isso, o jogo oferece três níveis de dificuldade (fácil, médio e difícil), adaptados para diferentes idades e estágios de desenvolvimento.

ÁREA: Linguagens, Atividades de Vida Diária
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edujoy.Kids_Memory

35



JOGOS EDUCATIVOS PARA CRIANÇAS - PESCAPPS

Aplicativo com 12 jogos - alfabeto, memória, lógica, quebra-cabeça e ferramenta de desenho, projetados para crianças. Em inglês, espanhol e português.

ÁREA: Linguagens, Matemática
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pescapps.gamekids5>

36



JOGO QUIZ DE LIBRAS

Esta App auxilia o usuário a aprender a datilologia da Língua Brasileira de Sinais (Libras). Ele apresenta o modo Livre, onde o jogador deverá acertar diversas questões num determinado de tempo de acordo com o nível escolhido - Fácil, Médio e Difícil, e o modo carreira, onde o jogador deverá ir conquistando estrelas para poder passar de fase. Ao chegar na última fase, o jogador ganha um troféu. É possível vincular ainda a conta do Facebook ao jogo. Em todas as questões é mostrada a resposta correta para que o usuário possa assimilar melhor a datilologia ou sinais. Além disso, no módulo aprender são ensinados mostrado sinais para letras e números. Os jogos Zebbron, Converter texto e voz em Libras e Datilologia, precisam ser instalados separadamente.

ÁREA: Linguagens - Libras

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA.

LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=app.ceproducoes.com.quizlibras>

37



KIDS TO DO LIST

Aplicativo simples e bastante personalizável para ajudar o usuário a organizar e seguir uma rotina. É possível adicionar atividades pré-configuradas ou adicionar novas, criar cartões com imagens próprias, gravar a própria voz e ajustar os horários. Quando a criança cumpre as rotinas ganha incentivos.

ÁREA: Rotina, Concentração

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais

LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.litalico.kidstodolist>

38



LEELOO – AUTISM SPEACH

Prancha virtual de comunicação alternativa, através da qual é possível a criança não oralizada conseguir se comunicar utilizando “cartões” com palavras e frases que são ilustradas com figuras e verbalizadas através de uma voz sintetizada do celular (normalmente é utilizada a voz padrão do Google). Os temas são muito variados, o aplicativo é bastante personalizável, e é possível selecionar os cartões que a criança mais utiliza para serem acessados mais facilmente.

ÁREA: Linguagens - Comunicação

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos Finais, EJA

LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.dreamoriented.leeloo>

39



40



LEI BRASILEIRA DE INCLUSÃO + LIBRAS

O aplicativo traz conteúdo em legislação e avalia o conhecimento através de quiz, questões e simulados sobre a LBI e a legislação sobre Libras.

ÁREA: Linguagens – Libras, Comunicação

MODALIDADE DE ENSINO: Para professores

LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=oprofessor.online.leibrasileiradeinclusao>

41



LIBRAS BIOSSEGURANÇA SAÚDE

O projeto Libras Biossegurança e Saúde deu origem ao site e aplicativo com conteúdo bilíngue que visa conscientizar, enfatizar e fornecer informações de importância para os profissionais que necessitam de conhecimento de biossegurança. Ele traz em forma de vídeo e material escrito um dicionário de termos e expressões que envolve o conceito e os esclarecimentos acerca da COVID-19.

ÁREA: Linguagens – Libras, Ciências da Natureza

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Finais, EJA.

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

42



LIBRAS - FORÇA (APRENDA LIBRAS SE DIVERTINDO)

Nesse jogo é dada uma dica antes da força começar, com uma figura com o sinal em Libras desenhado. O usuário deve olhar o sinal em Libras e escrever a qual palavra em português ele corresponde.

ÁREA: Linguagens – Libras

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA

LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cavalcante_fg.ForcaLibras

43



LIBRAS - LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS

Este aplicativo agrupa as principais categorias de sinais utilizados em um diálogo do dia a dia, reúne mais de 100 sinais principais para uma conversa e pode ser utilizado como material complementar ou para consultas rápidas. Utiliza imagens ilustrativas estáticas para ensinar os sinais.

ÁREA: Linguagens - Libras

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos Finais, EJA

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

LUPA

Este aplicativo pode ajudar estudantes com baixa visão a ampliar letras, textos, imagens, gráficos ou mapas em tamanho adequado à sua percepção visual. Também dispõe de ferramentas como controlar brilho, usar a lanterna do celular, inserir filtros de cores, tirar fotos com zoom e outras.

ÁREA: Acessibilidade
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.binghuo.magnifier.magnifyingglass>

44



MATEMÁTIC-LIBRAS

No aplicativo MatemÁTIC-LIBRAS, a mascote Thalles guia o usuário por uma aventura matemática inclusiva, apresentando personalidades surdas brasileiras e seus feitos na sociedade, contextualizando desafios matemáticos. Tem o objetivo de evidenciar a importância da Língua Brasileira de Sinais, trazendo conceitos matemáticos em LIBRAS.

ÁREA: Linguagens – Libras, Matemática
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.aventuramatematica>

45



MATEMATICANDO

Este jogo trabalha as operações básicas de matemática (soma, subtração, multiplicação e divisão) de forma lúdica. O incentivo é feito através de um ranking local e mundial dos resultados, que contabiliza o número de acertos e o tempo de cada etapa. Há um modo de treino, onde é possível se preparar para a disputa online.

ÁREA: Matemática
Modalidade de Ensino: Anos Iniciais
Link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.MatematicandoFull>

46



MESTRE DA LÓGICA

Jogo com problemas de lógica que trabalha habilidades de memória, atenção, flexibilidade cognitiva, processamento visual e espacial. A principal proposta do jogo é fazer que o usuário, à medida que resolve os enigmas, desenvolva sua capacidade de criar soluções alternativas para os problemas diários.

ÁREA: Matemática - Raciocínio lógico, Atenção
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Finais, EJA
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cd1.global&hl=pt_BR&gl=US

47



48



MESTRE DA MATEMÁTICA

Jogo de perguntas com temas em Matemática, começando com operações simples até as mais complexas. À medida que o usuário avança, ele desbloqueia alguns “poderes”, como poder ganhar mais tempo para dar as respostas.

ÁREA: Matemática
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.paridae.app.android.mathmaster&hl=pt_BR&gl=US

49



MICROSOFT MATH SOLVER

O aplicativo fornece a ajuda para resolver uma variedade de problemas, incluindo aritmética, álgebra, trigonometria, cálculo, estatística e outros tópicos por meio de um solucionador de matemática avançado com Inteligência Artificial. Basta escrever um problema de matemática na tela ou usar a câmera para tirar uma foto. Reconhece o problema instantaneamente e ajuda você a resolvê-lo com as explicações passo a passo.

ÁREA: Matemática
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.microsoft.math>

50



MÍMICA - CHARADESAPP – QUEM SOU EU?

Semelhante ao aplicativo anterior, mas numa mesma versão, onde, ao invés de figuras, aparecem palavras. O professor também pode criar uma categoria personalizada de acordo com um conteúdo estudado pela turma. Podem-se criar diferentes regras para o jogo, adaptando-o a quem vai jogar.

ÁREA: Socialização, Atenção, Criatividade, Expressão
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=net.artgamestudio.charadesapp&hl=pt_BR&gl=US

51



MIMICALIZANDO KIDS

Jogo de mímica para se jogar com outras pessoas. Com esse jogo, você pode escolher entre as categorias de: Filmes, Desenhos, Profissões, Heróis e Animais. Cada jogador tem dois minutos para fazer a mímica da figura que aparece, de modo que os outros devam adivinhar o que é. O usuário também pode colocar o celular na testa e os outros fazem a mímica para que ele adivinhe o que é. Há uma mesma versão do jogo para adultos, onde, ao invés de figuras, aparecem palavras, e há outras categorias.

ÁREA: Socialização, Atenção, Criatividade
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais
Link: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lumni.dev.miminalizando_kids&hl=pt_BR&gl=US

MOVIE READING BRASIL

É um aplicativo para smartphones e tablets, criado para proporcionar acessibilidade completa nas Salas de Cinema, Videos On Demand (Netflix, iTunes, outras), Home Video (DVD e Blu-ray) e também na transmissão de TV aberta ou por assinatura, disponibilizando os recursos da Audiodescrição, Legendas e LIBRAS - Língua Brasileira de Sinais. O aplicativo faz a sincronia por meio de uma avançada tecnologia de reconhecimento de áudio. Não é necessário para as salas de exibição nenhum investimento em equipamentos específicos ou rede Wi-Fi. Com esse diferencial, o MovieReading também possibilita versões acessíveis para Home Video (DVD e Blu-ray) e Videos On Demand (VOD).

ÁREA: Linguagens – Libras, Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Finais, EJA
LINK: <https://www.moviereadingbrasil.com.br/>

52



MUDO QUE FALA

Conversor de texto para a voz que pode auxiliar a comunicação entre ouvintes que não sabem Libras e Surdos alfabetizados em Língua Portuguesa escrita. Também pode funcionar como uma prancha de comunicação virtual por trazer algumas palavras cotidianas pré-configuradas para serem oralizadas, e ainda a possibilidade de o usuário cadastrar novas palavras (e seus respectivos ícones/imagens).

ÁREA: Linguagens – Libras, Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mutespeak.robson.mutespeak3>

53



MY PICTURE BOOKS

Este aplicativo cria um livro virtual a partir de fotografias, textos, áudios gravados na hora (narração) ou sons salvos no celular. Depois de salvo também é possível exportar o livro no formato .zip para o computador e abri-lo com um navegador como o Google Chrome, por exemplo.

ÁREA: Linguagens
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.juliusshuijnk.tools.mypicturebooks>

54



Palma escola

É um aplicativo auxiliar no processo de aquisição da leitura e da escrita, de maneira a incentivar a autonomia do estudante. Está organizado em cinco níveis: alfabeto, sílabas simples, sílabas complexas, palavras e pequenos textos. Para ter acesso às atividades é preciso cadastrar, além do administrador, os usuários/estudantes, que podem ser de um a cinco.

ÁREA: Linguagens - Alfabetização
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.ies2.palma>

55



PERFECT PIANO

Simulador de piano inteligente projetado para aparelhos Android e tablets. Com timbre genuíno de piano, este app pode despertar o interesse pelo instrumento ensinando, de modos diferentes, maneiras de explorar os sons e tocar melodias. Além disso, promove a conexão e competição com multijogadores. Pode ser uma maneira interessante de regular emocionalmente estudantes que gostam de música.

ÁREA: Música - Percepção sonora, Regulação Emocional
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA.
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gamestar.perfectpiano&hl=pt_BR&gl=US

56



PORTUGUÊS CORUJA

Auxilia no aprendizado da Língua Portuguesa, de maneira simples, em forma de um QUIZ.

ÁREA: Linguagens
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.heavygo.ptcoruja>

57



QUATRO FOTOS UMA PALAVRA

O usuário deve adivinhar qual a palavra examinando as quatro imagens que são mostradas sobre o mesmo tema. Trabalha o raciocínio lógico, a ortografia e o vocabulário.

ÁREA: Linguagens, Raciocínio lógico
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=de.lotum.whatsinthefoto.brazil>

58



RELATION SHAPES

Fortalece o raciocínio viso espacial das crianças e a expressão criativa por meio de brincadeiras com formas geométricas. A criança precisa posicionar as formas do segundo quadro conforme o modelo, e o jogo vai aumentando de dificuldade. A identificação de padrões também pode ser um modo de regulação sensorial.

ÁREA: Percepção Visual - Coordenação Motora
MODALIDADE DE ENSINO: Educação infantil, Anos Iniciais, Anos Finais
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vizuvizu.relationships>

59



ROTINA DIVERTIDA

O Aplicativo busca auxiliar crianças que possuam alguma forma de dificuldade de compreensão de tarefas diárias, como crianças no espectro autista (TEA). Com o auxílio desta ferramenta, é possível organizar as tarefas diárias da criança, e ela própria pode visualizar e marcar suas tarefas como concluídas, simulando um quadro de tarefas. O aplicativo também estimula a comunicação através de PECs personalizáveis. É bastante simples, tanto para quem acompanha ajustar as configurações de personalização quanto para a própria criança para visualizar suas tarefas, recompensas etc. Para acessar o aplicativo é preciso fazer o cadastro do responsável e do dependente.

ÁREA: Linguagens - Comunicação
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais e Anos Finais
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.phaneronsoft.rotinadivertida>



SENAI LIBRAS

É um glossário de termos técnicos acessíveis, em formato 3D, com a tradução do português para Libras. Além da animação mostrando como fazer o sinal, há também uma descrição em texto do passo a passo.

ÁREA: Linguagens - Libras
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.senailibras>



SE VIRA

Para usar gratuitamente o usuário deve escolher o modo clássico. Escolhe-se o número de jogadores (no mínimo dois), cadastra-se seus nomes, e na sua vez, cada um deve fazer a tarefa que aparece na tela do celular. São gestos corporais ou sonoros que devem ser feitos e mantidos até o final do jogo. Ganha quem fizer 8 pontos primeiro. Além de promover a socialização, o jogo trabalha a consciência corporal e atenção.

ÁREA: Linguagens - Comunicação, Atenção, Socialização
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.overleapstudio.sevira&hl=en_US&gl=US



SINALÁRIO DISCIPLINAR EM LIBRAS

Este aplicativo é uma ferramenta de apoio para os estudantes e os profissionais (intérpretes) que trabalham com os educandos surdos, com cerca de 300 vídeos em Libras (Língua Brasileira de Sinais). Os termos estão categorizados pelas disciplinas curriculares do Ensino Fundamental: Ensino Religioso, Ciências, Biologia, Artes, Física, Matemática, Língua Portuguesa, Geografia e História. O aplicativo também traz, além dos sinais, a datilografia da palavra e a contextualização do termo apresentado no vídeo.

ÁREA: Linguagens - Libras
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.app.gpu1766632.gpu62fe9a3bd58b6fdb4b3dd202609a2594>



SPACE FLIGHT SIMULATOR

O aplicativo simula a construção e lançamento de um foguete. É possível recriar modelos da NADA e SpaceX. O usuário deve manejar com cuidado as peças e conceitos físicos para conseguir atingir os planetas. Estudantes que se interessam por astronomia vão se sentir desafiados.

ÁREA: Ciências da Natureza
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Finais, EJA
LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.StefMorojna.SpaceflightSimulator&hl=pt_BR&gl=US



STARWALK - ASTRONOMIA EM PORTUGUÊS PARA CRIANÇAS

Ferramenta educativa que possui animações que ensinam os pequenos sobre estrelas, satélites, planetas do sistema solar e constelações. Para crianças maiores, pode-se baixar o aplicativo StarWalk para adultos, o qual é utilizado apontando o celular diretamente para o céu, e o aplicativo faz a localização em tempo real de cada astro celeste com base na localização do GPS do celular.

ÁREA: Ciências da Natureza
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vitotechnology.StarWalkKids2>



SULIVAN+

Descrição: Aplicativo de auxílio visual para melhorar a acessibilidade dos usuários com deficiência visual. Ele descreve as informações percebidas pela câmera do smartphone. Obs.: Pode ser necessário fazer mais de uma tentativa de leitura para identificar os objetos.

ÁREA: Comunicação, Acessibilidade
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=tuat.kr.sullivan>

SUPER LINCE

Jogo que trabalha a percepção visual. Deve-se encontrar a figura solicitada no meio de várias outras diferentes num certo tempo. É possível jogar sozinho ou em dupla, numa competição.

ÁREA: Atenção, Concentração, Memória

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais

LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.grow.superlince&hl=pt_BR&gl=US

67



TERRA GENESIS – COLONIZADORES DO ESPAÇO

O jogo explora as condições para um planeta ter e manter a vida humana, como pressão do ar, oxigênio, níveis do mar e biomassa. O usuário precisa gerenciar os recursos para que as civilizações evoluam. Também há a possibilidade de criar interações com outros planetas. Interessante para estudantes que se interessam por astronomia.

ÁREA: Ciências da Natureza

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Finais, EJA

LINK: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.alexanderwinn.TerraGenesis&hl=pt_BR&gl=US

68



TREINAR FALA JOGOS GRATIS - LADISTRIBUTION

O objetivo do jogo é treinar a fala e o raciocínio lógico. Cada uma das tarefas apresenta uma sequência lógica causal, espacial ou temporal de imagens na tela, que no conjunto formam uma história, no entanto as imagens estão embaralhadas no começo da partida. A criança deve colocar as imagens na ordem correta e contar uma história a partir das imagens mostradas. Treina a atenção, a concentração e o pensamento abstrato. Oferece tarefas em três níveis de dificuldades.

ÁREA: Linguagens – Comunicação, Matemática - Raciocínio lógico

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais

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

69



TREINAR SEU CÉREBRO - SENIOR GAMES

É um aplicativo com uma coleção de jogos para desenvolver a lógica e capacidade de raciocínio matemático. Além de ajudar a estimular outras áreas, como associação visual, habilidades motoras finas, atenção ou velocidade de processamento.

ÁREA: Matemática - Raciocínio lógico

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA

LINK: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tellmewow.senior.reasoning>

70



71



TOONTASTIC 3D

Este aplicativo permite criar animações de uma maneira fácil. Ele traz personagens e cenários prontos, mas permite que o usuário os crie ou altere também. Escolhendo um dos modos (história curta, longa ou apresentação), cria-se um pequeno roteiro onde se adiciona fala e movimento aos personagens. Depois o usuário escolhe uma música de fundo e o aplicativo gera um vídeo que fica salvo no celular.

ÁREA: Linguagens - Comunicação, Criatividade

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais

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

72



ZOOM QUIZ – JOGO DE IMAGENS

O aplicativo mostra o detalhe de uma imagem e o usuário deve adivinhar do que se trata escrevendo a palavra corretamente. Além de exercitar o raciocínio lógico e a percepção visual, também trabalha o vocabulário, atenção e ortografia.

ÁREA: Linguagens

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais

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



SITES ASSISTIVOS

01

Visionvox

Biblioteca de livros acessíveis para pessoas com deficiência visual. Estão disponíveis em diferentes formatos como .PDF, ePUB e TXT, permitindo a leitura através de programas leitores de tela. Recomendamos a mediação de um professor ou responsável para selecionar o material para crianças e adolescentes.

ÁREA: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais (com mediação do professor ou responsável) e EJA.

LINK: <https://visionvox.com.br/>

02

Portal Cegos Brasil

Portal com uma variedade muito grande de materiais acessíveis como livros, filmes, séries, animações, etc. Como no site anterior, recomendamos a mediação de um professor ou responsável para selecionar o material para crianças e adolescentes, a fim de fazer um controle do que é apropriado para cada idade.

ÁREA: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais (com mediação do professor ou responsável) e EJA.

LINK: <http://cegosbrasil.net/>

03

Blob Opera

Neste site o estudante pode ter uma experiência musical lúdica e educativa, manipulando os bonecos para alterar a altura, duração, textura e intensidade das melodias que eles emitem. É possível gravar a “apresentação” em cenários diferentes.

ÁREA: Linguagens - Música e Arte

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA

LINK: <https://artsandculture.google.com/experiment/blob-opera/AAHWrq360NcGbw?cp=e30>

04

Artes Cênicas – experiência em 360º

Uma iniciativa do Google Arts and Culture, o site leva o usuário a experiências fantásticas em 3D em palcos de todo o mundo. É possível assistir apresentações de orquestras, peças teatrais, óperas, apresentações de dança e performances nos maiores teatros mundiais, com uma percepção sensorial bem realista de estar presente no local.

ÁREA: Linguagens - Arte

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA

LINK: <https://performingarts.withgoogle.com/pt>



Jogos com Arte

Nessa página é possível selecionar jogos e experiências que aliam artes visuais e tecnologia de uma forma bastante atraente e significativa para estudantes de todas as idades. Também é possível baixar o aplicativo Arts and Culture da Google para ter acesso ao conteúdo.

ÁREA: Linguagens - Arte

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA

LINK: <https://artsandculture.google.com/project/games>

05

learningapps.org

No site há diversas atividades em formatos de jogos educativos com conteúdos escolares já prontos, que podem ser compartilhados através de um link. Os jogos estão divididos por categoria. Também é possível criar jogos personalizados a partir de um template pré-configurado de maneira bastante simples e intuitiva, bastando para isso cadastrar-se no site.

ÁREA: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos Finais, EJA

LINK: <https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=>

06

Efuturo

Uma rede social educativa que junto com professores e alunos desenvolvem uma abordagem colaborativa e lúdica através da tecnologia para escolas. No site, após se cadastrar, é possível interagir com outros educadores, criar e compartilhar materiais educativos, como jogos de quebra-cabeça, questionários, jogos da memória, etc. Na conta gratuita o site mostra propagandas.

ÁREA: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA

LINK: www.jigsawplanet.com

07

08

Educalabs

Plataforma Educacional direcionada ao ensino fundamental II e ao Ensino Médio. Composta por vários módulos, a Educalabs abrange diversos assuntos em diferentes áreas do conhecimento. Permite que professores e alunos criem seus próprios objetos de aprendizagem os quais podem ser salvos, armazenados, transformados, compartilhados e reutilizados. Para utilizar a plataforma é necessário baixar e instalar um programa/aplicativo.

ÁREA: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Finais, EJA

LINK: <https://educalabs.com/pt-br/>

09

Wordwall.net

Site para criar atividades educativas online a partir de vários modelos pré-configurados como: questionário, encontrar o par, completar com palavras, verdadeiro ou falso, labirinto, roleta, classificar em grupos, etc. Na versão gratuita só é possível fazer 5 atividades, mas estas podem ser editadas várias vezes. É possível receber o feedback com as respostas dos estudantes.

ÁREA: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA

LINK: <https://wordwall.net/>

10

Formulageo

Blog criado com o site anterior (wordwall), no qual é possível acessar centenas de atividades online divididas por categorias e disciplinas curriculares. Para tanto deve-se procurar o arquivo do blog, que está na lateral inferior direita da janela do site. Também está disponível um drive com os jogos do site organizados por assunto. Neste caso o professor não recebe o feedback automático das respostas do estudante, mas é possível fazer o controle pedindo uma print do resultado do jogo mostrado ao final.

ÁREA: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas

MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos Finais, EJA

LINK: <http://formulageo.blogspot.com/>

Live Worksheets

Este site transforma tarefas em PDF em atividades interativas online. Na conta gratuita é possível criar até 10 atividades interativas (que podem ser mudadas depois) e cadastrar até 100 alunos. O professor pode orientar os estudantes para receber suas respostas. É possível utilizar e imprimir atividades de outros professores também.

ÁREA: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: <https://www.liveworksheets.com/>

11

The Teacher's Corner – O cantinho do professor

O site é um gerador de atividades em PDF, bastando ao professor personalizar a atividade dando algumas informações. É possível criar atividades rapidamente, por exemplo, de traçar letras, problemas matemáticos, horas, cruzadinhas, sudoku, gráficos, etc. Não é necessário se cadastrar. Embora o site seja em inglês, usando o google Chrome basta clicar com o botão direito na página e selecionar "Traduzir para o português" para entender os comandos.

ÁREA: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: <https://worksheets.theteacherscorner.net/>

12

Tools for educators

Semelhante ao site anterior, mas com outras ferramentas como um gerador de dominó, dado, jogo de tabuleiro, certificados, etc. O site traz um banco de imagens categorizadas por temas, e também é possível personalizar os textos, tamanho e tipo de fonte, etc.

ÁREA: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: <https://www.toolsforeducators.com/>

13

14

Kahoot

Site onde é possível criar e compartilhar questionários que podem ser respondidos em tempo real por vários estudantes ao mesmo tempo, e ao final é feito um ranking de quem respondeu mais respostas corretas em menos tempo. Quando o jogo é criado é gerado um código que é dado aos estudantes, que devem entrar no site <https://kahoot.it/> e digitá-lo para participar.

ÁREA: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: <https://kahoot.com/>

15

Quizlzz

Parecido com o Kahoot. É possível criar e compartilhar questionários e lições online. Também é possível fazer uma busca na biblioteca do site por planos de aulas e testes prontos sobre diversos assuntos. Esses testes e aulas (apresentações) podem ser compartilhados com vários alunos ao mesmo tempo, os quais assistir as apresentações e responder as questões em tempo real, e participar de um ranking de quem acertou mais respostas corretas em menos tempo.

ÁREA: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas
MODALIDADE DE ENSINO: Educação Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: <https://quizizz.com/>

16

Luz do Saber

Neste site, o estudante pode explorar várias atividades de leitura, escrita, música e jogos educativos. Os livros disponíveis podem ser baixados.

ÁREA: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas
MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA
LINK: <https://luzdosaber.seduc.ce.gov.br/>



TelepatiX CAA

Aplicativo de Comunicação Alternativa e Aumentativa (CAA) que permite escrever frases e falar em voz alta. Possui um teclado otimizado para comunicação rápida com sugestão de palavras e frases. Pode ser utilizado com varredura e acionadores externos compatíveis, como o teclado TiX ou outro dispositivo que possa ser ligado ao computador e adequado para os movimentos do usuário. Gratuito usando apenas a tela como acionador. Chamamos atenção para o modo “Tocando na tela”, que não necessita do clique do mouse ou acionador para selecionar as letras/palavras, e permite que as palavras sejam verbalizadas.

ÁREA: Linguagens - Comunicação

LINK: <https://telepatixweb.tecladointeligente.com.br/#/main>

17

Educamídia

Site de apoio para projetos escolares de educação midiática. Nele é possível encontrar recursos, planos de aula, roteiros e outros para incentivar estudantes a ler criticamente, escrever com responsabilidade e participar ativamente na sociedade.

ÁREA: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Finais, EJA

LINK: <https://educamidia.org.br/educacao-midiatica>

18

Escola Conectada

Objetos digitais de aprendizagem, roteiros de estudo, planos de aula, cursos e ferramentas categorizados por disciplina, etapa, ano ou modalidade de ensino e tipos de mídias. Também é possível buscar filtrando pelas habilidades da BNCC desejadas.

ÁREA: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA

LINK: <https://www.escolaconectada.educacao.pe.gov.br/>

19

20

Seja incrível na internet

Guia gamificado da Google para ensinar como usar a internet com segurança e responsabilidade. Os princípios são: compartilhe com cuidado, não caia em armadilhas, proteja seus segredos, é legal ser gentil e na dúvida fale com alguém. O jogo interland explora esses princípios de forma lúdica. Adultos com pouca familiaridade com a internet também podem fazer bom uso dessa ferramenta.

ÁREA: Linguagens

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA

LINK: https://beinternetawesome.withgoogle.com/pt-br_br/

21

Ritmáximo

Nesse site é possível conhecer o projeto do professor Fernando Guilhon, mestrando da UNIRIO (PROEMUS), e baixar um jogo de musicalização desenvolvido para trabalhar com pessoas com deficiência visual. O jogo roda apenas em computadores com Windows 7 ou superior.

ÁREA: Linguagens - Música

MODALIDADE DE ENSINO: Anos Iniciais, Anos Finais, EJA

LINK: <http://ritmaximo.com.br/>

