

CATÁLOGO DE APLICATIVOS E SITES ASSISTIVOS

GERALDO JÚLIO
Prefeito do Recife

LUCIANO SIQUEIRA
Vice Prefeito do Recife

BERNARDO JUAREZ D´ALMEIDA
Secretário de Educação

ROGÉRIO DE MELO MORAIS
Diretor Executivo de Gestão Pedagógica

FRANCISCO LUIZ DOS SANTOS
Diretor Executivo de Tecnologia na Educação

GUTEMBERG CAVALCANTI
Gerente de Tecnologia na Educação

JOSÉ CARLOS DE SÁ NASCIMENTO
Chefe de Divisão de Infraestrutura em Tecnologia

MARIA CLEONEIDE ADOLFO BRITO
Chefe de Divisão de Inovações Pedagógicas

ADILZA GOMES
Coordenadora do Núcleo de Tecnologia Assistiva

EDITORIAL

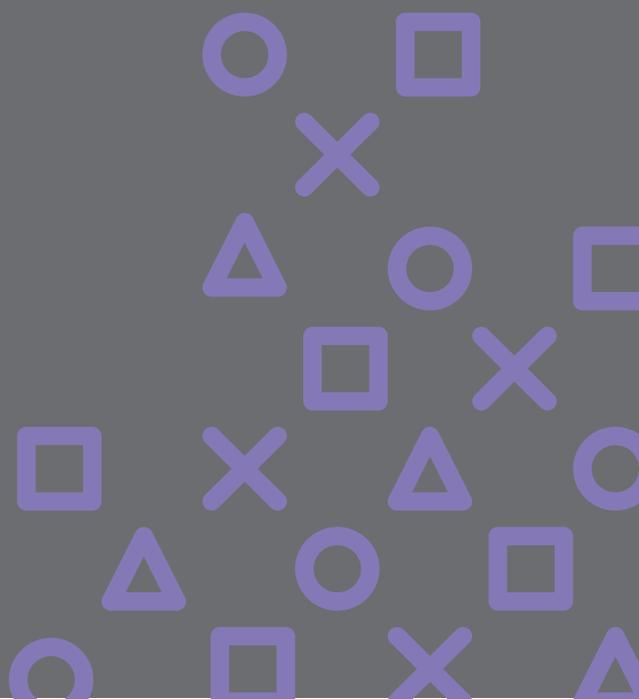
MARIA LUIZA MIRANDA
Projeto gráfico e diagramação

ANA BEATRIZ COUTINHO
Diagramação

LAÍS MIRA
Coordenação de Design

NÚCLEO DE TECNOLOGIA ASSISTIVA

ADILZA GOMES
ANDREZA CASTRO
CAMILA SARMENTO
GUSTAVO TAVARES
LUCIANA ARAÚJO
LUZIA EDUARDA
NAIDJA LAUREANO
RIANNE CONOLLY
SÔNIA CARVALHO
Redação e Revisão textual



SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DO RECIFE
NÚCLEO DE TECNOLOGIA ASSISTIVA

CATÁLOGO DE APLICATIVOS E
SITES ASSISTIVOS
da Rede Municipal de Ensino do Recife

RECIFE, 2019

APRESENTAÇÃO

Acreditando numa educação que atenda aos estudantes de forma igualitária, desafiadora e humanizada, apresentamos o “Catálogo de Aplicativos e Sites Assistivos” da Rede Municipal de Ensino do Recife (RMER). Esse material visa apoiar e fortalecer as ações pedagógicas já desenvolvidas junto aos estudantes com deficiência no âmbito escolar.

O catálogo aponta mais de oitenta possibilidades educativas nos diferentes níveis de ensino e diversas áreas do conhecimento. Todas elas pesquisadas, testadas e analisadas com estudantes da RMER numa parceria com os Professores Multiplicadores, Professores do Atendimento Educacional Especializado (AEE), Professores do Ensino Regular e o Núcleo de Tecnologia Assistiva da Diretoria Executiva de Tecnologia na Educação (DETEC).

Nosso intuito é fomentar o uso das tecnologias nas escolas, em especial pelos estudantes com deficiência. Além disso, envolver os demais atores escolares nos processos educacionais para a melhoria da aprendizagem, qualidade de vida, inclusão social e digital de todos os estudantes.

“A alegria não chega apenas no encontro do achado, mas faz parte do processo da busca. E ensinar e aprender não pode dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria.”

Paulo Freire



SUMÁRIO

07 ▶ INTRODUÇÃO

11 ▶ APLICATIVOS PARA
TABLET

31 ▶ SOFTWARES APLICATIVOS
PARA COMPUTADOR

35 ▶ SITES ASSISTIVOS



INTRODUÇÃO

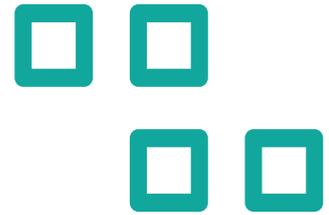
As bases da educação inclusiva são também grandes desafios educacionais na atualidade, pois se configuram no ensinar a todos indistintamente, respeitando as diferenças individuais e focando as potencialidades existentes em cada estudante. Isso pressupõe uma verdadeira mudança de postura da escola e de 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



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.

1



ABOARD

Consiste numa prancha de comunicação alternativa e aumentativa que permite a construção de frases através do clique em imagens subdivididas nas categorias ações, qualidades, pessoas, alimentos, roupas, sensações, lugares, perguntas, objetos, cores, animais, partes do corpo e tempo. Após elaborar frases, os usuários poderão clicar em um ícone que verbaliza as palavras/frases. Há também um modo de respostas rápidas (sim, não, até logo, etc), e sugestões de categorias para completar a frase.

2



ALIMENTE O MONSTRO

O jogo consiste em identificar letras e fonemas enquanto se alimenta um monstinho. 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.

3



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.

4

5

AS DESCOBERTAS DE ALBERT

Ajuda a desenvolver a comunicação, percepção de formas, treino do olhar e identificação das emoções. Foi pensado para o autista, mas pode ser utilizado por qualquer estudante. Apresenta quatro blocos de atividades: o olhar, formas, reconhecimento facial e fala. De forma lúdica o estudante vai treinando suas habilidades emocionais. Ensina a expressar sentimentos, se relacionar por meio da fala, fazer uso do olhar e perceber formas geométricas.



6

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 a criança recebe um reforçamento visual para cada acerto.



7

AUTASTICO

Apresenta atividades que estimulam o desenvolvimento cognitivo de qualquer estudante em processo de alfabetização, pois de forma lúdica trabalha atenção, coordenação, memória e percepção. Apresenta seis (06) categorias de atividades: desenha formas, expressões faciais, faça o seu avatar, os números, as cores e quebra-cabeça.



8

AUTISMOCPM - JOGO PARA CRIANÇAS COM AUTISMO

Apresenta três grupos de dez questões para associar figuras e palavras: objetos, alimentos e cores. Também há um grupo de dez questões sobre história, outro sobre geografia e outro sobre cálculos simples de matemática. A cada acerto o usuário acumula pontos, que podem ser trocados por “vidas” caso ele erre uma questão. O aplicativo também tem uma pequena biblioteca com livros feitos por crianças.





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 telas 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.

9



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 à criança 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.

10



BONS 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.

11



12

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.



13

CRIADOR DE HISTÓRIAS MALUCAS

Para ser usado com crianças em processo de alfabetização a fim de estimular a produção de texto. O aplicativo faz algumas perguntas e gera uma história, que acaba ficando engraçada pelas combinações inusitadas de palavras. Nesse processo é possível trabalhar vários conceitos gramaticais. O uso deste aplicativo pode complementar um trabalho de aquisição da linguagem escrita pela criança.



14

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.



15

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.





DIVERSÃO ACESSÍVEL PARA CEGOS

O aplicativo apresenta quatro jogos, cada um com vários níveis de dificuldade, explorando os sentidos tátil e auditivo para solucionar os desafios. Quando o jogador precisa usar o tato, o recurso de vibração é acionado. Os jogos também exploram a capacidade de orientação, espaço de ação, espaço de objetos, espaço abstrato (capacidade de organizar rotas), escuta seletiva, localização do som e planejamento de ações.

16

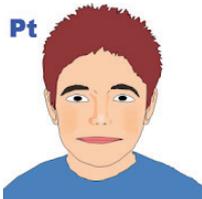


ESTADOS DO BRASIL - OS MAPAS, CAPITALS E BANDEIRAS

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.

17

Pt



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.

18



19

FALAÊ

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.



20

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 auto regulação, 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.



21

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.





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.

22



HAND TALK

Tradutor de texto e voz para sinais de 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 Linguagem de Sinais de professores e alunos. É possível também fazer o ajuste de velocidade dos gestos e rotacionar o personagem para observar os gestos por vários ângulos.

23



JADE AUTISM

Apresenta jogos de associações entre símbolos, com o objetivo de promover o desenvolvimento cognitivo e o raciocínio lógico. Explora cores, formas, animais, números e quantidades, letras (correspondência bastão e cursiva), e há um modo aleatório que mistura todos os temas. Para entrar no jogo a criança precisa escrever o nome. O aplicativo gera um painel com detalhes do resultado do jogador, como número de acertos e erros em cada categoria, e o tempo gasto em cada desafio.

24



25

JOGO MAPA DO BRASIL

Quebra-cabeça com os estados do Brasil para encaixar no lugar correto. Quando a criança encaixa a peça, o jogo diz o nome do estado. Há contagem de tempo e ranking, dessa forma a criança pode ser incentivada a montar o quebra-cabeça cada vez mais rapidamente.



26

JOGO MEMÓRIA PARA SURDOS

O aplicativo é um jogo de memória com imagens, sinais e escrita de animais para iniciantes no estudo de LIBRAS. Apesar do título, o objetivo maior é ampliar o repertório de sinais das pessoas ouvinte com estratégias de memorização e relação entre imagens e sinais.



27

JOGO QUIZ DE LIBRAS

É um aplicativo voltado para o aprendizado do alfabeto em LIBRAS. O quiz apresenta cinco maneiras de ser explorado: consulta aos sinais de alfabeto e números, questões com verdadeiro ou falso, questões de múltipla escolha, traduzir a palavra escrita com alfabeto em LIBRAS e tradutor português - alfabeto em LIBRAS. O jogador tem trinta segundos para responder, e a cada resposta certa ele ganha pontos e vidas. O jogo cria estatísticas com números de acertos e erros e registra o recorde de pontuação em cada modo.



28

JOGOS DE MULTIPLICAÇÃO - TABUADA COMPLETA INFANTIL

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.





JOGOS EDUCATIVOS DE MATEMÁTICA: ADIÇÃO TABUADA

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.

29



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.

30



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.

31



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.

32



33

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.



34

LETTERSCHOOL - ESCREVA LETRAS

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.



35

LIBRÁRIO

O 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.



36

LIBRAZUKA

O aplicativo auxilia no ensino da LIBRAS para pessoas ouvintes, despertando o interesse e curiosidade sobre a segunda língua oficial do Brasil, sendo uma forma de integrar ouvintes e pessoas surdas. Além de trazer a Teoria sobre LIBRAS, também trabalha números, gramática, alfabeto e jogos relacionados. Possui também um dicionário de LIBRAS.





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.

37



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.

38



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.

39



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.

40



41

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.



42

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.



43

MONTESSORI FAMÍLIA SENTIMENTO

Apropriado para crianças terem contato com a noção de vínculos familiares e tomarem consciência das próprias emoções na forma das expressões faciais. O aplicativo apresenta esses conceitos através de "Flashcards" com imagens e palavras, e depois propõe dois tipos de jogos: clicar na imagem correspondente à emoção correta, e jogo de memória. O nível de dificuldade pode ser ajustado, e para cada resposta certa a criança recebe um incentivo sonoro.



44

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.





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.

45



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.

46



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 de 8 a 18 anos mas pode ser usada por qualquer faixa etária interessada.

47



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.

48



49

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.



50

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.



51

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.



52

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.



53

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.





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.

54



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.

55



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.

56



57

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.



58

SILABANDO

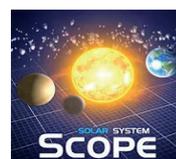
O aplicativo apresenta diferentes opções para se trabalhar a sílaba com o estudante. Essas muitas possibilidades facilitam a compreensão e expressão de significados do código escrito, promovendo o processo de aquisição do sistema alfabético de escrita. Podemos ainda escolher se as atividades serão com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



59

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.





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.

60



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.

61



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, onde serão apresentados todos os números e outros caracteres, 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.

62



63

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.



64

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.



65

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.



66

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.





TRÍVIA BRASIL

Aplicativo do tipo quiz, que explora conhecimentos de História, Literatura 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.

67



URSINHO AEIOU

O aplicativo trabalha na perspectiva de aprendizagem por repetição das vogais, e palavras que iniciam com vogais. Uma figura é apresentada, a vogal inicial é oralizada e o nome da palavra também. Destaca a vogal no início da palavra com cor diferenciada. Também apresenta incentivos aos acertos.

68



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 campanha 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.

69



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.

70



SOFTWARES APLICATIVOS PARA COMPUTADOR



EDUACTIV8

<https://sourceforge.net/projects/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.

1



GCOMPRIS

https://gcompris.net/downloads-pt_BR.html (Windows 64 bit)

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.

2



3

LUZ DO SABER<https://luzdosaber.seduc.ce.gov.br/>

Existem duas versões deste software, um para Educação Infantil e outro para o EJA. Ambos têm como foco o processo de alfabetização, segundo a teoria de Paulo Freire, e ao mesmo tempo inserindo o aluno na cultura digital. A ênfase é tanto na leitura como na escrita. Ao mesmo tempo que trabalha fonemas e grafemas, também orienta quanto ao uso do mouse e teclado. Além de várias atividades, traz também propostas estruturadas de aulas, karaokês e livros. O professor pode cadastrar os alunos e criar turmas.



4

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.



5

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





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.

6



SETERRA

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

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.

7



SITES ASSISTIVOS

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.

1

www.edinfjogos.universoneo.com.br/

Jogos selecionados para a faixa etária de 3 a 7 anos sobre raciocínio lógico, linguagem, meio ambiente, formas e cores, pareamento de figuras entre outros.

2

<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.

3

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.

4

<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.

5

6

<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.

7

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

Seleção de jogos para a faixa etária da Educação Infantil.

8

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

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

9

<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.

10

www.smartkids.com.br/

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

11

www.tvratibum.com.br/

Jogos de raciocínio, memória, percepção visual, matemática, linguagem e conhecimentos gerais.

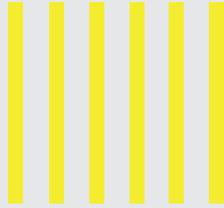
<https://app.bookcreator.com>

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 imprimí-lo, opção que gera um arquivo PDF.



“Ter uma criança com deficiência como aluno não é um peso. É uma oportunidade de crescimento e evolução”.

Dorina de Gouvêa Nowill



PROGRAMA
**ESCOLA DO
FUTURO**

