

Daniel Vieira Sant'Anna

RECURSOS DIGITAIS

para o Ensino e Aprendizagem
na Educação Básica

CULTURA
ACADÊMICA

+ Editora

Daniel Vieira Sant'Anna

RECURSOS DIGITAIS PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO BÁSICA



CULTURA
ACADÊMICA
Editora

CONSELHO EDITORIAL (Portaria Unesp 275/2014; Portarias Unesp 311 e 312/2016)

Prof^a. Dr^a. Maria Candida Soares Del-Masso, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Educação e Pesquisa em Práticas Pedagógicas, São Paulo, Brasil

Prof^a. Dr^a. Daniela Melaré Vieira de Barros, Universidade Aberta, Lisboa, Portugal

Prof. Dr. Edson do Carmo Inforsato, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara, São Paulo, Brasil

Prof. Dr. Jordi Quintana Albalat, Universidade de Barcelona, Faculdade de Formação de Professores, Ensino e Organização Educacional, Barcelona, Espanha

Prof. Dr. José Armando Valente, Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), Instituto de Artes, Campinas, São Paulo, Brasil

Prof. Dr. Juan Felipe Córdoba-Restrepo, Universidad del Rosario, Bogotá, Colômbia

Prof^a. Dr^a. Maria Elizabeth Bianconcini Almeida, Pontifícia Universidade Católica (PUC), Faculdade de Educação, São Paulo, SP, Brasil

Prof. Dr. Mário Hissamitsu Tarumoto, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente, SP, Brasil

© 2022 Dos organizadores

Cultura Acadêmica - www.culturaacademica.com.br

Unesp - Universidade Estadual Paulista

Instituto de Educação e Pesquisa em Práticas Pedagógicas
Rua Dom Luis Lasagna 400 – CEP 04266-030 – São Paulo – SP
Tel. (11) 2066-5814
<https://www2.unesp.br/porta#1/iep3>

Design da capa: Bruno Mitsuru Nisieimon

Fotos da capa: Daniel Vieira Sant'Anna

Sant'Anna, Daniel Vieira.

S232r Recursos digitais para o ensino e aprendizagem na
educação básica / Daniel Vieira Sant'Anna. – São Paulo : Cultura
Acadêmica, 2022.

90 p. : il.

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-5954-335-9 (Digital)

ISBN 978-65-5954-334-2 (Impresso)

1. Tecnologia educacional. 2. Educação. 3. Software educacional. 4.
Jogos educativos. 5. Educação básica. I. Título.

CDD 371.334

UNIVERSIDADE ESTADUAL
PAULISTA

Reitor

Pasqual Barretti

Vice-Reitora

Maysa Furlan

Chefe de Gabinete

Cesar Martins

Pró-Reitora de Graduação

Celia Maria Giacheti

Pró-Reitora de Pós-Graduação

Maria Valnice Boldrin

Pró-Reitor de Pesquisa

Edson Cocchieri Botelho

Pró-Reitor de Extensão Universi-
tária e Cultura

Raul Borges Guimarães

Pró-Reitor de Planejamento Es-
tratégico e Gestão

Estevão Tomomitsu Kimpara

Secretário Geral

Erivaldo Antonio da Silva

Instituto de Educação e Pesquisa
em Práticas Pedagógicas

Unesp

“Profª. Adriana Chaves”

Coordenação IEP3-Unesp

Alessandra de Andrade Lopes

Vice-coordenação IEP3-Unesp

Marcus Vinicius Maltempi

Coordenação IEP3 - Unesp - São
Paulo

Marcus Vinicius Maltempi

Coordenação IEP3 - Unesp - Bauru

Alessandra de Andrade Lopes

Coordenação de Gestão

Andreza Marques de Castro Leão

Coordenação Pedagógica

Maria da Graça Mello Magnoni

Coordenação Editorial

Maria Candida Soares Del-Masso

Tecnologia da Informação

Ana Paula Souza Nascimento

Fabiana Aparecida Rodrigues

Rodrigo Patricio Carvalho

Yan Soletto da Costa Oliveira

Produção Pedagógica

Andréia Lopes de Carvalho

Fábio Arlindo Silva

Maria Luiza Ledesma Rodrigues

Soellyn Elene Bataliotti

Assessoria Técnica Administrativa

Anne Carolina Gonçalves de Aguiar

Celia Aparecida Gomes Fernandes

Gavaldão

Fabiana Lohani de Sousa Vieira

Luciane de Oliveira Melo

Revisão

Antonio Netto Junior

Fábio Arlindo Silva

Comunicação

André Neri

Bruno Mitsuru Nisieimon

Sobre a obra

Recursos digitais para o ensino e aprendizagem na Educação Básica surge como um produto educacional e busca apresentar 72 recursos digitais que podem ser aplicáveis no contexto educacional por alunos e professores.

A organização deste livro propõe a facilitação no processo de busca pelo conhecimento dos leitores, organizando os recursos digitais em sete agrupamentos, segundo características e aplicações, além de inserir *QR Codes* que direcionam o acesso aos *sites* oficiais ou ao local de *download* de todos os recursos digitais apresentados.

Expediente

Coordenação editorial

Maria Candida Soares Del-Masso

Revisão e preparação de texto

Antonio Netto Junior

Fábio Arlindo Silva

Arte da capa

Elaboração de Bruno Mitsuru Nisieimon

Diagramação e arte final

André Neri Sampaio de Oliveira

À minha esposa
Daniele de Fátima Fuganholi Abiuzzi Sant'Anna
pelo companheirismo e por me apoiar
na realização dos meus sonhos.

Aos meus maravilhosos filhos
Miguel Abiuzzi Sant'Anna e Isabela Abiuzzi Sant'Anna,
que me inspiram e me motivam a ser melhor sempre.

Aos meus pais
Adalgima Aparecida Vieira Sant'Anna e José Bernardo Sant'Anna,
por toda orientação, apoio, educação e amor.

Agradecimentos

À minha esposa Daniele de Fátima Fuganholi Abiuzzi Sant'Anna, que me apóia e ajuda tornar realidade o que muitas vezes eram somente sonhos.

Aos meus maravilhosos filhos Miguel Abiuzzi Sant'Anna e Isabela Abiuzzi Sant'Anna, fonte de amor e inspiração.

À minha mãe Adalgima Aparecida Vieira Sant'Anna, e ao meu pai José Bernardo Sant'Anna, por terem sido meus principais exemplos, por todo apoio e colaboração.

Ao meu orientador, professor Macioniro Celeste Filho, pelas orientações, confiança, por compartilhar comigo parte de seu conhecimento e finalmente pela parceria e amizade.

À professora Maria do Carmo Monteiro Kobayashi, por me permitir fazer parte do mundo de Kay.

A todos que colaboraram direta ou indiretamente para a elaboração desta obra.

SUMÁRIO

Sobre o autor	10	Google Classroom	50
Apresentação	11	Khan Academy	51
Childsplay	14	Moodle	52
Coelho Sabido	15	Schooly	53
Gcompris	16	Google Meet	54
Iguinho	17	YouTube Live	55
Escola Games	18	Zoom	56
Friv	19	Pinterest	57
Rápido. Desenhe!	20	Skype	58
Gartic.io	21	WhatsApp	59
StopotS	22	Audacity	60
Kahoot!	23	Wavepad	61
Mentimeter	24	PhotoScape	62
Nearpod	25	Movavi Video Editor	63
Plickers	26	Stop Motion Studio	64
Socrative	27	Prezi	65
EDUMATEC	28	Canva	66
Rachacuca	29	PowToon	67
Só Matemática	30	MIT App Inventor	68
Tutor Brasil	31	Scratch	69
Cabri-Géométry	32	Arduíno	70
Calques3D	33	Construct 2	71
LibreOffice	34	Unity	72
Winplot	35	Padlet	73
Manual do Mundo	36	Wix	74
Pl@ntNet	37	aTube Catcher	75
Plantix	38	DroidCam	76
Yenka	39	Leitor QR	77
Duolingo	40	BlueStacks 5	78
Merge Object Viewer	41	SaveFrom.Net	79
Magipix	42	QRCode Monkey	80
ARMolVis	43	I love PDF	81
Stellarium	44	PDFescape	82
Google Lens	45	Biblioteca Nacional Digital	83
Quiver - 3D Coloring App	46	Olhar Digital	84
Google Arts & Culture	47	Tilt	85
Google Cardboard	48	Considerações Finais	86
YouTube VR	49	Referências	87

SOBRE O AUTOR

Daniel Vieira Sant'Anna



Sou um professor apaixonado pelo ambiente da sala de aula e venho estudando e exercendo minha carreira profissional, permeando as Ciências Exatas, as Tecnologias Digitais aplicáveis à Educação, aos Multiletramentos e as Metodologias Ativas de Aprendizagem.

Iniciei minha formação universitária com a Graduação em Ciências - Habilitação em Matemática pela Universidade do Sagrado Coração (USC), sendo transferido para outra instituição, na qual cursei a Licenciatura em Matemática com Ênfase em Informática pela Universidade Paulista (UNIP), seguindo com a Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação pela Faculdade Marechal Rondon (FMR) e pela Graduação em Pedagogia pela Universidade Nove de Julho (UNINOVE).

Na pós-graduação, cursei Especialização em Informática na Educação pela Faculdade do Noroeste de Minas (FINOM), Especialização em Mídias na Educação pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU) e Especialização em Gestão Escolar pelo Instituto Superior de Educação (ATENEU - ISEAT), Mestrado em Educação pela Universidade Estadual Paulista - Júlio de Mesquita Filho (UNESP - Bauru/SP) e, no ano de 2021, ingressei no Doutorado em Educação pela Universidade Estadual Paulista - Júlio de Mesquita Filho (UNESP - Marília/SP).

Atuei como Docente em cursos profissionalizantes relacionados à Informática e, desde o ano de 2002, atuo como Professor do Ensino Superior em cursos de Licenciaturas, Bacharelados e Tecnológicos, como Professor Orientador de Informática Educacional (POIE) e como Coordenador Pedagógico, na Educação Básica, da rede pública de ensino.

daniel.santanna@unesp.br

<http://lattes.cnpq.br/6954819513270152>

APRESENTAÇÃO

Recursos digitais para o ensino e aprendizagem na Educação Básica surge como um produto educacional para apresentar sugestões de recursos digitais aplicáveis no contexto educacional por professores e alunos, a partir da minha prática docente, da frequência em cursos de formação na área das tecnologias digitais e das trocas de experiências com outros professores e pesquisadores. Para elaboração deste produto educacional foram selecionados, preferencialmente, os recursos digitais com maior facilidade de instalação e manuseio, os gratuitos e os virtualmente mais leves.

Minha trajetória universitária iniciou-se no ano de 2000 e vem sendo conduzida entre Graduações, Especializações, o Mestrado e o Doutorado em Educação e, simultaneamente, venho construindo minha carreira profissional como Professor das áreas da Matemática e das Tecnologias e como Coordenador Pedagógico.

Durante toda esta jornada, venho listando *softwares*, *sites* e aplicativos que acredito serem aplicáveis ao processo de ensino e aprendizagem, por possuir características educacionais, por associar-se a componentes curriculares, por favorecer a busca e/ou a troca de informações ou, ainda, por apresentar-se útil nas demais tarefas, como criação e formatação de textos, imagens, áudios e vídeos. Por estar vinculado a entidades públicas, estabeleço sempre preferência na utilização de recursos digitais gratuitos.

Acredito que o maior desafio em apresentar um conjunto de recursos digitais seja a frequente descontinuidade dos *softwares*, que acontece devido à substituição por outras aplicações mais completas ou à baixa quantidade de clientes, aquém da expectativa da empresa, inviabilizando seus custos de manutenção ou desenvolvimento adicional. Neste sentido, alguns dos recursos, inicialmente, listados aqui tornaram-se comerciais (pagos) ou não se encontram mais disponíveis.

Embora sejam apresentados o nome e a descrição dos recursos digitais, alguns deles não são facilmente encontrados nas buscas *on-line*. Por isso, para facilitar tal acesso foram criados *QR Codes* (posicionados no canto inferior direito da página) que direcionam o leitor ao *site* oficial de cada recurso ou, em alguns casos, ao seu local de *download* ou, ainda, ao *link* na *Play Store*.

Existem aplicativos que necessitam de recursos adicionais como *cards*, fichas ativadoras ou programas auxiliares que, também, necessi-

tam ser acessados para possível *download* ou impressão. Para estes casos, foi adicionado um segundo *QR Code* (posicionado no centro da parte inferior da página) que direciona o leitor ao *site* necessário.

A organização destes setenta e dois recursos digitais partiu do agrupamento por suas características ou aplicações. Desta forma, foi possível pensá-los em sete grupos destacados pelas cores das bordas das páginas:

JOGOS E QUIZ

Traz dicas de atividades educacionais para crianças e jovens, envolvendo jogos de coordenação visual e manual, alfabetização, cruzadas, jogo da memória, meio ambiente, ação, comida, esportes, desenho livre, e de diversos conteúdos curriculares de maneira lúdica. Também encontrará dicas de aplicativos de perguntas e respostas, nuvens de palavras e enquetes que podem ser utilizadas em sala de aula ou como atividade síncrona e assíncrona, como uma proposta pautada na gamificação.

MATEMÁTICA, CIÊNCIAS E IDIOMAS

Apresenta dicas de recursos digitais relacionados com o ensino de Matemática (Geometria, Funções e equações, planilhas e gráficos, Lógica e Álgebra, curiosidades, simuladores, provas *on-line* e questões resolvidas), Ciências (experiências, curiosidades, manual *maker*, dicas de sobrevivência, simuladores e circuitos eletrônicos) e Idiomas (Inglês, Francês, Espanhol, Alemão, entre outros).

REALIDADE AUMENTADA E REALIDADE VIRTUAL

Conhecidas como RA e RV, essa tendência vem ganhando espaço, favorecida pela redução dos valores associados a elas, podendo ser utilizadas a partir de modelos montados com caixas de papelão através de atividades *maker*, como é o caso do *Google Cardboard*.

Enquanto a Realidade Virtual transporta o usuário para o ambiente virtual, a Realidade Aumentada mantém o usuário no seu ambiente físico e transporta o ambiente virtual para o espaço do usuário, permitindo a interação com o mundo virtual.

AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM, VIDEOCONFERÊNCIA E REDE SOCIAL

Foram listados recursos para organização e gerenciamento de atividades relativas a aulas e cursos, serviços de comunicação e ambientes de transmissões e trocas de informações.

IMAGEM, ÁUDIO E VÍDEO

Relação de recursos voltados para gravação, edição, publicação, apresentação e *downloads* dos referidos segmentos.

PROGRAMAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

Embora sejam áreas geralmente relacionadas ao campo da tecnologia são apresentadas como possibilidades de atividades interdisciplinares, sendo indicadas ao aprimoramento da lógica, experimentos e transformação de uma necessidade em um produto.

UTILIDADES E FONTES DE INFORMAÇÃO

Apresentação de recursos úteis em situações diversas, como conversão de arquivos PDF, *download* de vídeos do YouTube, geração de *QR Codes*, gravação de tela, uso do *smartphone* como *webcam* e locais para consultas e pesquisas de diversos temas em acervos disponibilizados por bibliotecas nacionais e internacionais, além de *sites* especializados ao campo das tecnologias digitais.

Espero que este livro auxilie estudantes e professores na seleção de recursos digitais e que os *QR Codes* favoreçam e facilitem seu acesso.

CHILDSPLAY



Trata-se de um *software* com uma coleção de atividades educacionais para crianças de 3 a 7 anos de idade.

Classifica-se como uma maneira divertida e econômica de permitir que as crianças usem o computador e, ao mesmo tempo, lhes ensinar um pouco de matemática, letras do alfabeto, ortografia, coordenação visual e manual, entre outros.

Oferece vários recursos como atividades de memória, treino de coordenação motora com o uso do mouse, e jogos como quebra-cabeças, pacman e pong.



COELHO SABIDO



Indicado para a fase de alfabetização, este jogo propõe atividades de maneira lúdica, nas quais a criança é desafiada a cumprir metas, compatíveis com sua faixa etária, para ajudar o personagem (Coelho Sabido) a concluir os objetivos.

É um jogo comercializado nas seguintes versões: Coelho Sabido Maternal; Jardim: Coelho Sabido e a Estrela Cintilante; 1º ano: Coelho Sabido na Cidade dos Balões; 2º ano: Coelho Sabido na Nuvem da Alegria; 3º ano: Coelho Sabido na Terra do Queijo.

Por se tratar de um jogo comercial, é necessário comprar o *DVD*, o arquivo do jogo ou a licença para não se caracterizar pirataria de *software*.

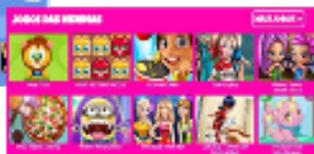




Trata-se de um portal infantil, desenvolvido pela empresa MC Criações (Mariana Caltabiano), composto por vários atrativos, como jogos educativos, animações, atividades de entretenimento.

Tem destaques as páginas Gui & Estopa, Zuzubalândia, Super V, Brasil Animado, Página das meninas, Página dos Meninos.

Atendendo a pedidos dos professores, o *site* organizou uma lista dos jogos e diversões mais utilizados pelas escolas, e tal lista pode ser acessada facilmente tanto por professores quanto por alunos.



ESCOLA GAMES



O Escola games é um *site* gratuito de jogos educativos para crianças a partir de 5 anos, todos os jogos são desenvolvidos com acompanhamento pedagógico para que elas aprendam brincando.

Na versão atual do *site* há mais de 90 atividades cujos temas se relacionam à Língua Portuguesa, à Matemática, à Geografia, à História, às Ciências, à Língua Inglesa e ao Meio Ambiente.

Isso é apenas o começo! A equipe do *site* trabalha para trazer atualizações mensais, ampliando e melhorando a qualidade desses jogos educativos nos diversos conteúdos curriculares.



FRIV



Friv pode ser definido como um *site* de jogos, que oferece a possibilidade de acessar cada jogo pela tela inicial ou buscar os jogos a partir do ícone de localizar.

Também é possível filtrar os jogos por categorias como: Ação, Aventura, Vestir-se, Combate, Criativo, Comida, Empregos, Motosport, Multijogador, Novo, Plataforma, Enigma, Tiroteio ou Esporte.

Ainda é possível acessar a versão clássica do *site* (logo após carregá-lo), porém é necessário executar o *plug-in* do *Adobe Flash Player*.



RÁPIDO, DESENHE!



Trata-se de um jogo eletrônico *on-line* desenvolvido pela *Google* que desafia os jogadores a desenhar uma imagem de um objeto ou ideia em exatos 20 segundos e, em seguida, usa uma inteligência artificial de rede neural para adivinhar o que os desenhos representam.

Será que uma rede neural consegue aprender a reconhecer seus desenhos? Ajude a ensinar a rede adicionando seus desenhos ao maior conjunto de dados sobre desenhos do mundo.

Esses dados são compartilhados com o público para ajudar nas pesquisas sobre aprendizado de máquina (*Machine Learning*).



GARTIC.IO



Com esse jogo a diversão é garantida, desenhando e adivinhando desenhos!

Em cada turno um jogador é selecionado para desenhando algo enquanto os demais tentam adivinhar. O primeiro jogador a atingir a meta de pontos é declarado o grande vencedor!

Os jogadores podem escolher entre jogar pelo computador, através do *site*, ou pelo *smartphone*, baixando o aplicativo. Ao ingressar no jogo, é necessário informar um *nick* (usuário) e optar em entrar numa sala (aleatória ou por temas específicos) ou criar sua sala e convidar os outros jogadores, através do código gerado.



STOPOTS



Stopots é a versão *on-line* do *Stop*, um jogo muito popular no Brasil, conhecido também como Adedanha, Uestope ou “Nome-Lugar-Objeto”.

A princípio devem ser escolhidos temas, que posteriormente servirão como base para a dinâmica do jogo. Exemplos de temas são: Nome, Cor, Animal, dentre outros. Uma vez com os temas definidos, será sorteada uma letra que deverá ser utilizada no início da resposta. Aquele que responder todos os temas primeiro, aciona “Stop”, fazendo com que todos os outros jogadores parem de responder no exato momento.

A validade da resposta para cada tema é conferida, atribuindo-se 0 pontos para uma resposta inválida, 5 para uma resposta válida repetida e 10 para uma resposta válida única. O processo é repetido até atingir um número de rodadas específico.



KAHOOT!



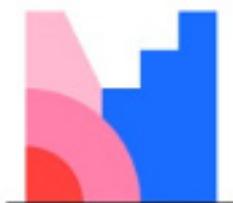
Trata-se de uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino.

Seus jogos de aprendizado são testes de múltipla escolha que permitem a geração de usuários e podem ser acessados por meio de um navegador da *Web* ou de seu aplicativo. Durante a elaboração de seus questionários é possível programar o tempo máximo de duração de cada questão e inserir imagens que favoreçam a compreensão do tema. Os jogos “Kahoot” ficam ativos por, no máximo, 4 semanas.

O usuário que responder as questões corretamente em menor tempo irá obter maior pontuação no *ranking*.



MENTIMETER



Mentimeter permite a criação de apresentações e reuniões interativas.

É possível obter, em tempo real, informações de equipes remotas e alunos *on-line* com enquetes, questionários, nuvens de palavras, perguntas e respostas, dentre outros. Podem ser criadas apresentações interativas com o editor *on-line* que é de fácil manuseio. As respostas poderão ser visualizadas, também em tempo real, o que permite uma experiência divertida e interativa.

Ao término da apresentação, os resultados podem ser compartilhados e exportados para análises posteriores e os dados comparados para acompanhamento do progresso do seu público.



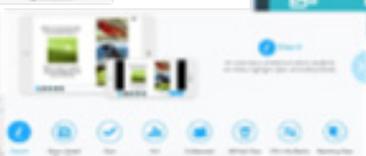
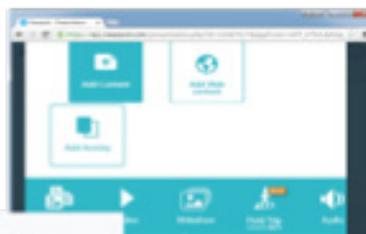
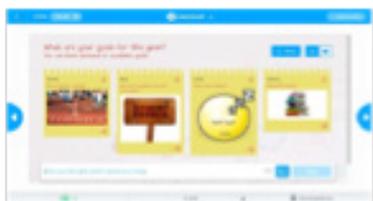
NEARPOD



Nearpod é um *software* instrucional que envolve os alunos e viabiliza experiências de aprendizado interativo.

Com ele, os alunos podem participar de aulas que contêm realidade virtual, objetos 3D, simulações *PhET* e muito mais. Após criar sua aula, o professor pode acompanhar as apresentações e interagir com os questionários de forma síncrona. Os recursos de *software* interativo fortalecem a voz do aluno por meio de atividades como perguntas abertas, enquetes, questionários, painéis colaborativos e muito mais.

A diversão é conjugada com a aprendizagem, proporcionando uma atmosfera motivadora para os alunos.



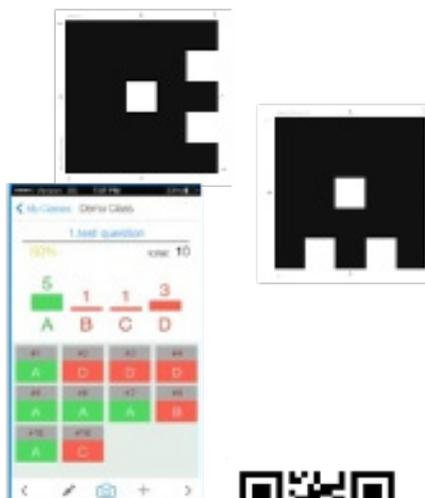
PLICKERS



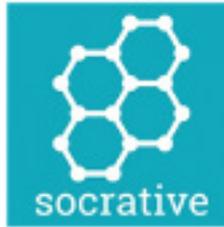
Plickers é uma interessante atividade de cartão gratuita.

O Plickers permite que você pesquise sua turma gratuitamente, sem a necessidade de dispositivos de alunos. Basta dar a cada aluno um cartão (um “clicker de papel”) e usar seu smartphone ou tablet Android para digitalizá-los para fazer verificações de compreensão instantâneas, tíquetes de saída e pesquisas improvisadas. Um ponto muito positivo é que seus dados são salvos automaticamente, aluno por aluno, dentro da plataforma.

A avaliação formativa é fomentada e agilizada por meio desta atividade de cartão.



SOCRATIVE



Trata-se de uma plataforma de questionário com correção automática.

Com ela, é possível oferecer, instantaneamente, um *feedback* aos alunos sobre as questões, sendo indicado para atividades que necessitem de baixo tempo de retorno, como atividades gamificadas em sala de aula. Representa uma economia financeira e de tempo, considerando que não será necessária a impressão das avaliações e que o processo de correção é simplificado.

Apresenta-se a necessidade de utilizar um computador por aluno ou aparelhos celulares, para que seja realizado de forma simultânea.



EDUMATEC



O *site* Edumatec contempla uma apresentação de material que aborda o potencial da tecnologia informática no âmbito da educação matemática escolar.

Neste *site*, é disponibilizado uma variedade de *softwares* voltados ao ensino e aprendizagem de Matemática, organizados em Geometria, Funções, *Applets* (miniaplicativos), Álgebra e Recreativos.

Conta, também, com artigos sobre este tema e *links* de outros *sites* relacionados à Educação Matemática e Tecnologia Informática.



RACHACUCA

RachaCuca

Rachacuca é um portal de entretenimento inteligente dedicado a todas as idades.

Nele, podem ser encontrados desde jogos *on-line* até problemas de Lógica, Palavras Cruzadas, Caça Palavras, Anagramas, Quebra-Cabeças, Passatempos, Trivias e *Quizzes* enviados pelos usuários, além de vários jogos de Matemáticas que podem ser utilizados em sala de aula para estimular o raciocínio e a lógica dos alunos.

Apresenta uma área de Educação, na qual aborda explicações sobre assuntos do Ensino Médio e disponibiliza questões de vestibulares para estudo.

The screenshot displays the Rachacuca website interface. At the top, the logo "RachaCuca" is prominent, followed by a search bar and a navigation menu with links for Home, Jogos, Jogos - Notícias, Notícias, Notícias, Mais, Site, Privacidade, and Sobre. Below the navigation, there are several featured game tiles: "2048", "Teoria de Einstein" (featuring Albert Einstein), "ROBOX", and "Cursos de Inglês". A second row of tiles includes "Sleether.io", "Futuro Solteiro", "Mesa Verde", and "Bateria do Brasil".

The "Jogos Online" section is titled "Confira a nossa seleção completa de jogos online" and lists several games with brief descriptions:

- Paciência**: Confira a nossa seleção completa de jogos online.
- Spaldas**: Paciência Spaldas: Desenvolva a habilidade de concentração em jogos de paciência.
- Oh! Corral!**: Paciência Oh! Corral!: Paciência para quem gosta de jogos de estratégia de jogo.
- Paciência**: Paciência: Para quem gosta de jogos de estratégia e inteligência.
- Paciência Trisla**: Paciência Trisla: Um jogo de estratégia de jogo de estratégia.
- Paciência Trisla**: Paciência Trisla: Um jogo de estratégia de jogo de estratégia.
- Paciência Trisla**: Paciência Trisla: Um jogo de estratégia de jogo de estratégia.
- Paciência Trisla**: Paciência Trisla: Um jogo de estratégia de jogo de estratégia.
- Paciência Trisla**: Paciência Trisla: Um jogo de estratégia de jogo de estratégia.
- Paciência Trisla**: Paciência Trisla: Um jogo de estratégia de jogo de estratégia.
- Paciência Trisla**: Paciência Trisla: Um jogo de estratégia de jogo de estratégia.

In the bottom right corner of the screenshot, there is a QR code.

SÓ MATEMÁTICA



Trata-se de um portal educativo com material de Matemática para o ensino fundamental, médio e superior.

Dois *links* interessantes são o “Pratique”, com exercícios, desafios e provas *on-line*, e o “Entretenimento”, com charadas, frases matemáticas, entre outros. Neste site, você também encontrará produtos como *softwares* educativos e pacotes promocionais.

Nossa experiência compreende a excelência do *site* que compartilha materiais, atividades e jogos voltados ao Ensino de Matemática, organizados por níveis de ensino, além de material de apoio para os professores.



TUTOR BRASIL



O Tutor Brasil é um *site* para ensino e aprendizagem de Matemática, principalmente voltado à resolução de questões do ENEM e de vestibulares.

Possui *links* de Fóruns, Questões resolvidas, Aulas de Matemática, Curiosidades, Teste de QI e Blog. Possui, também, um canal do YouTube com videoaulas explicativas de questões matemáticas e provas do ENEM resolvidas e comentadas.

É direcionado, principalmente, ao público jovem que busca informações no segmento de estudos da Matemática. Caso você possua alguma pergunta ou questão que está com dificuldade, o contato pode ser estabelecido e os membros podem lhe auxiliar a resolvê-la.



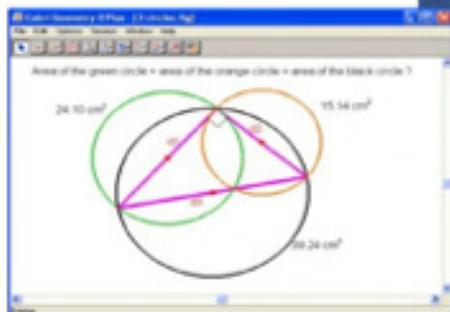
CABRI-GÉOMÈTRY



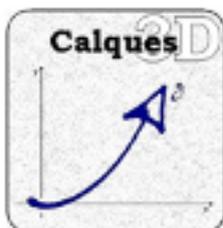
O *Cabri-géomètre* é um *software* para aprender Geometria, principalmente, na escola.

É o resultado de uma colaboração constante e proveitosa entre cientistas da computação, matemáticos, especialistas em educação e professores em exercício. A partir da delimitação de alguns pontos, é possível criar outras formas geométricas mais elaboradas com semirretas, esferas, cubos e delimitar informações de interesse como ponto médio e adicionar textos e legendas.

O *software* pode ser usado no Ensino de Geometria do ensino médio, no ensino de nível universitário ou, também, como ferramenta de matemáticos em seus trabalhos de pesquisa.



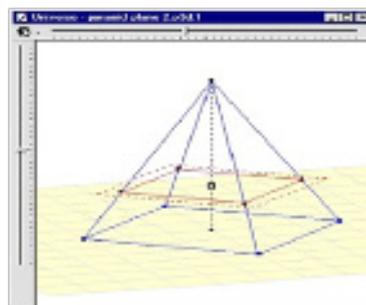
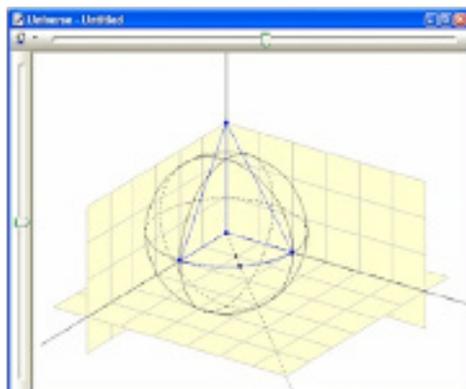
CALQUES 3D



Trata-se de um *software* para construir, observar e manipular figuras geométricas no espaço.

Permite um acesso intuitivo e adaptável aos recursos do ambiente: intuitivo porque deve ser usado por estudantes que não têm preparação e adaptável porque tem que permitir ao professor decidir, com relação à sua própria prática pedagógica, quais operações serão disponibilizadas, anteriormente, ao aluno.

Pelos benefícios observados, sua utilização é altamente recomendada para o processo de aprendizagem e Ensino de Geometria.



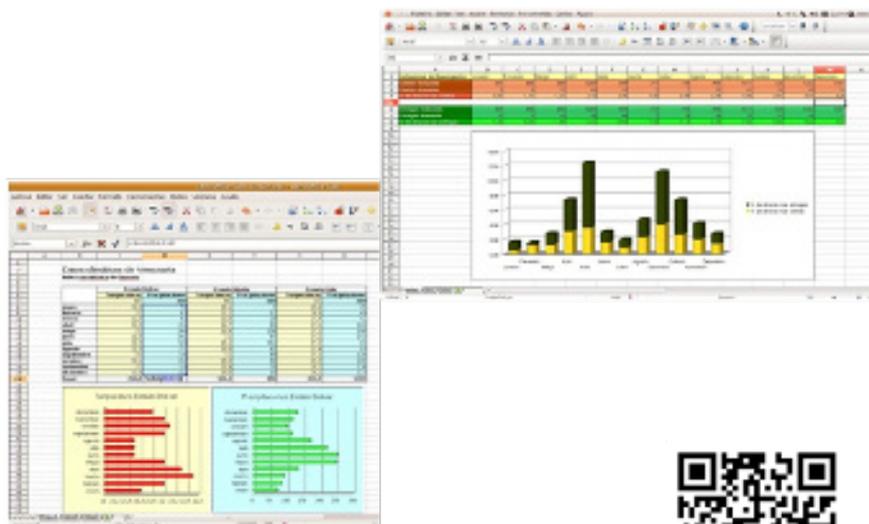
LIBREOFFICE CALC



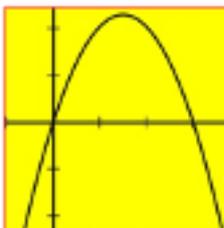
Trata-se um editor de planilhas eletrônicas, bastante utilizado por professores para fins educacionais, mas, também, por profissionais de áreas relacionadas com cálculos numéricos, probabilidade, economia, entre outros.

É munido de uma vasta biblioteca de funções e fórmulas, com recurso de geração e edição de gráficos e capaz de operar diversas planilhas em um único arquivo.

É uma versão gratuita e alternativa ao *Microsoft Office Excel*. Por ser um *software* livre, torna-se ideal para escolas e instituições públicas.



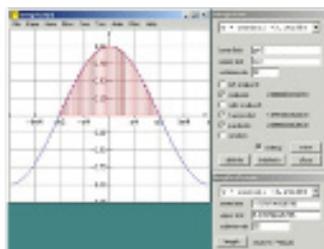
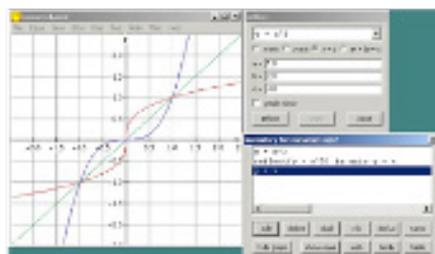
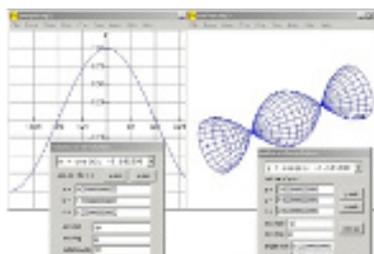
WINPLOT



Winplot é um programa para gerar gráficos de 2D e 3D a partir de funções ou equações matemáticas.

Os menus do sistema são simples e, para facilitar, há uma opção de Ajuda em todas as partes. Aceita funções matemáticas de modo natural e os resultados obtidos são rápidos, diretos e excelentes.

É altamente indicado para representações de funções matemáticas em atividades escolares e estudos da área.



MANUAL DO MUNDO



Trata-se do maior canal de Ciência e Tecnologia em Língua Portuguesa do mundo, segundo o *Guinness Book*!

Possui um *site* e um canal do YouTube que engloba curiosidades científicas, experiências, dicas de sobrevivência, manual *maker*, o que tem dentro das coisas, explicações impossíveis, viagens imperdíveis, entre outros. Associado aos materiais que disponibiliza e aborda, também, desenvolveu livros e um Almanaque com atividades, experiências, receitas e muito mais.

Em seu canal do YouTube, divulga novos vídeos às terças-feiras e sábados. Trata-se de um canal que possibilita informações variadas de áreas e assuntos distintos.



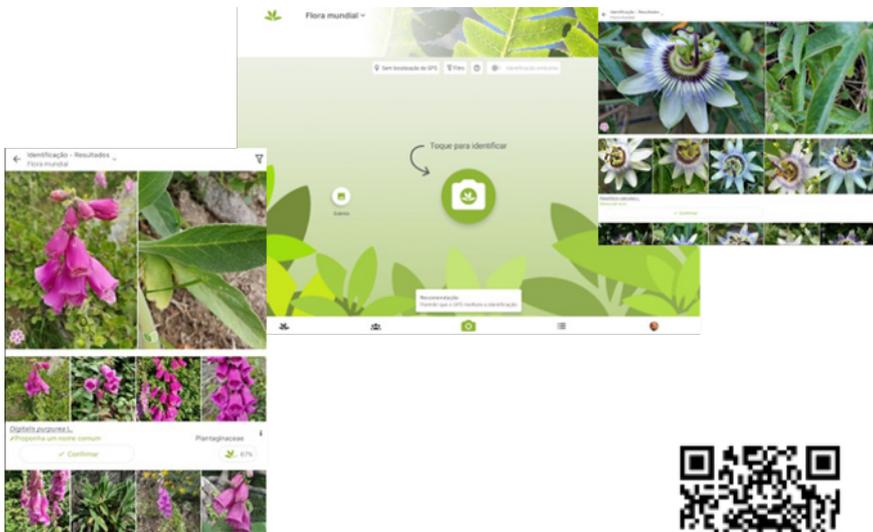
PL@NT NET



Pl@ntNet é um aplicativo que permite identificar plantas simplesmente fotografando-as com o seu *smartphone*.

Este aplicativo auxilia muito no reconhecimento de plantas no meio rural, na escola ou em atividades em casa, seja pela folha, flor, casca ou caule, bastando fazer o escaneamento das plantas, principalmente para quem possui um celular com uma boa câmera.

Ele também é um grande projeto de Ciência Cidadã: todas as plantas que você fotografa são coletadas e analisadas por cientistas de todo o mundo para entender melhor a evolução da biodiversidade vegetal e para melhor preservá-la.



PLANTIX



Aplicativo indicado para hortas educacionais, oportunizando cuidar suas culturas e colher safras maiores com a adoção desta prática simples.

No aspecto educacional, este aplicativo transforma seu celular *Android* em um médico de culturas móveis com o qual você pode detectar com precisão pragas e doenças em plantações em questão de segundos. Ele atua como uma solução completa para a produção e manejo de culturas.

Este aplicativo cobre 30 das principais culturas e detecta mais de 400 danos às plantas — simplesmente tirando uma foto de uma cultura doente. Também informa a melhor época para capinar, pulverizar e colher, além de calcular as demandas de fertilizantes da sua cultura com base no tamanho do lote.

plantix
seu médico agrícola

Informações agrícolas atualizadas para agricultores do mundo todo

YENKA



Os laboratórios virtuais da Yenka são uma maneira interessante de aprender sobre ciência.

Este conjunto de *softwares* educacionais permitem aos alunos simular experimentos científicos, criar modelos matemáticos, projetar circuitos eletrônicos ou aprender programação de computadores. Com ele, professores e alunos podem simular uma ampla variedade de experimentos com segurança e facilidade.

Para ajudar a começar, é possível experimentar vídeos de treinamento gratuitos, que mostram como criar suas próprias experiências simuladas.

Por que atualizar para Yenka?

- Uso doméstico grátis**
Alunos e professores em todos os níveis podem usar Yenka doméstico gratuito
- Electricidade 3D**
Simule como a transmissão de energia em AC funciona
- Conteúdo online**
Navegue em nossa vasta biblioteca de animações, vídeos e textos

Por que usar a tecnologia Yenka?

- Uso doméstico grátis**
Alunos e professores podem usar Yenka doméstico gratuito
- Design PCB**
Converte seu projeto em um layout de placa e imprime em PDF
- PIC & PICAXE**
Crie seu projeto em seu computador e faça funcionar

Yenka

Introdução

Yenka

Tecnologia

TC e computação

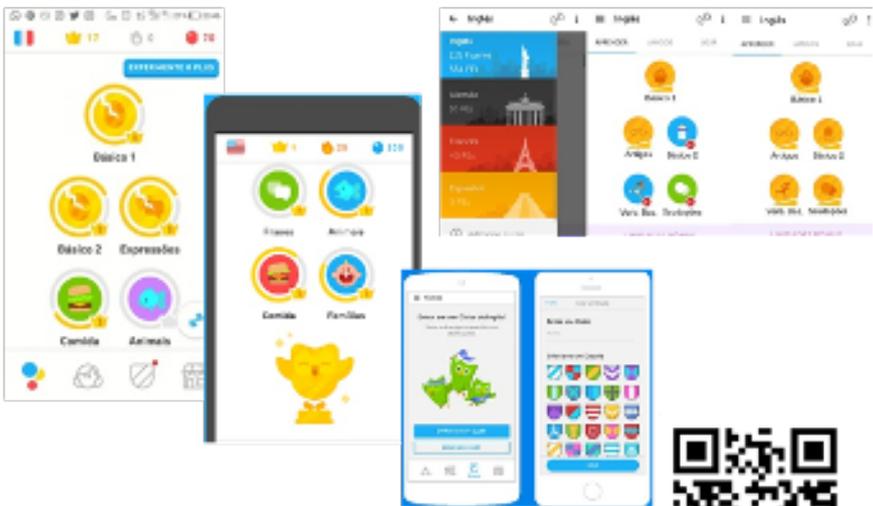
DUOLINGO



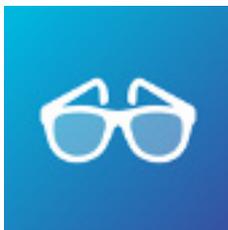
Compartilha-se, aqui, uma ótima maneira para aprender um idioma.

É possível ganhar pontos ao acertar, desafiar o tempo e passar de nível. As aulas são curtinhas e eficazes. As lições são adaptáveis aos aprendizes e os exercícios são elaborados de forma a ajudar na aprendizagem e revisão do vocabulário de maneira eficaz. No caso de erros, muito rapidamente é mostrado como melhorar.

Há opção de ganhar moedas virtuais, desbloquear novos níveis e checar se a pontuação de fluência aumenta à medida que aprende novas palavras, frases e gramática. Aprender por meio do Duolingo pode ser muito motivador e divertido!



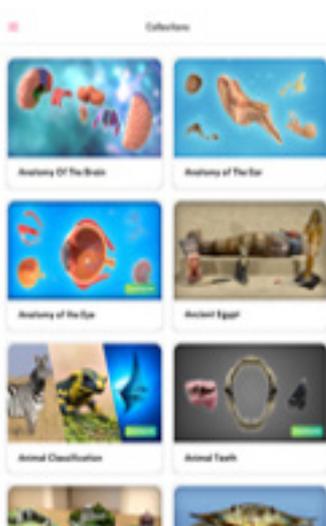
MERGE OBJECT VIEWER



Este visualizador de realidade aumentada coloca centenas de recursos digitais de ensino na palma da sua mão!

Os alunos podem aprender sobre rochas e minerais, mamíferos, répteis, ciclos de vida, células e muito mais usando diferentes coleções de modelos 3D práticos.

É necessário realizar a instalação do aplicativo no *smartphone* e utilizar o Cubo Merge para a interação com as imagens tridimensionais através da câmera do aparelho. O cubo pode ser comprado pronto ou montado a partir do *link* disponibilizado pelo QR Code.



DOWNLOAD DO CUBO



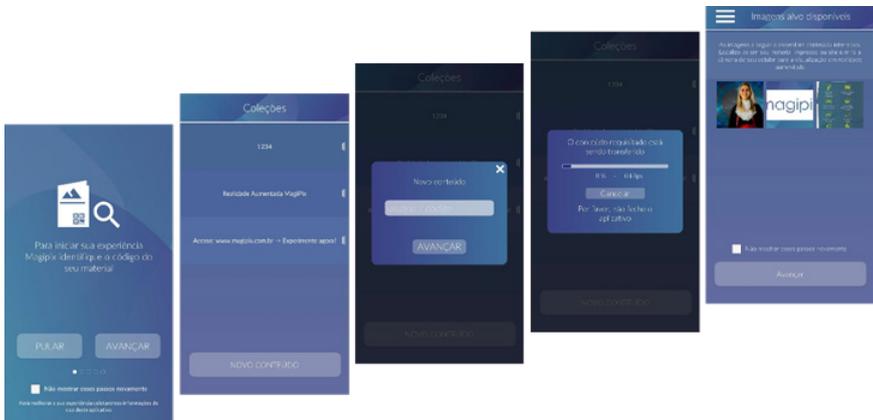
MAGIPIX



O objetivo deste aplicativo é a criação dos próprios conteúdos em realidade aumentada, de forma rápida e simples.

Nele, é possível transformar qualquer fotografia ou imagem impressa em ativadores de realidade aumentada e fazer o vínculo deste ativador com animações, vídeos ou acesso a outros materiais digitais.

Após um breve cadastro no sistema do aplicativo, deve-se fazer o *upload* de uma imagem e realizar o vínculo com o material a ser exibido. Após esse simples processo, abra o aplicativo no *smartphone* e faça a leitura da imagem para iniciar a interação ou projeção.



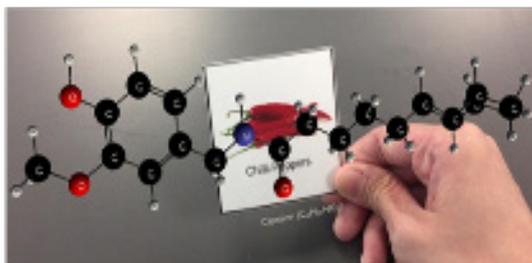
ARMOIVIS



Trata-se de um visualizador molecular de realidade aumentada para produtos do cotidiano.

Entendemos que a química está por toda parte e nos cerca. Assim, o aplicativo permitirá que os usuários identifiquem o nome, a fórmula e a estrutura 3D do produto químico de vários itens do dia a dia, incluindo alimentos, utensílios domésticos, artigos de papelaria e saúde.

Após a instalação do aplicativo, os usuários podem focar a câmera do aparelho sobre fotos 2D de vários produtos do cotidiano e a molécula correspondente predominante nesse produto aparece em 3D no dispositivo. Pode-se adquirir as fotos 2D a partir do [link](#).



LINK PARA CARDS



STELLARIUM



O Stellarium - Mapa de Estrelas, oferece uma experiência mágica de observação das estrelas como nenhum outro.

Utilizando a bússola, GPS, acelerômetro e giroscópio do seu dispositivo é calculada, em tempo real, a localização atual de todos os planetas e estrelas visíveis, mostrando com precisão onde eles se encontram no céu noturno. Caso queira saber o nome de uma estrela brilhante, por exemplo, basta direcionar o dispositivo para ela e poderá descobrir que, na verdade, poderá se tratar de um planeta!

É possível abrir uma janela para o universo visível! Ao direcionar seu dispositivo para o céu, ele mostrará, exatamente, o que você está vendo.



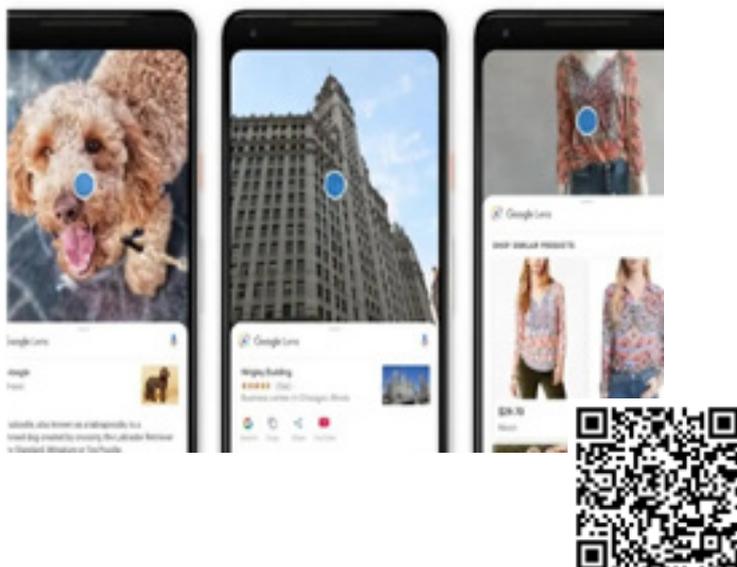
GOOGLE LENS



Constitui-se um aplicativo de reconhecimento de imagem desenvolvido pela *Google*, projetado para trazer informações relevantes usando análise visual.

É possível digitalizar e traduzir textos de diversos idiomas; identificar plantas e animais, conhecer os lugares perto de você, encontrar o que quiser. A partir de cadastros e registros anteriores, o aplicativo traz informações sobre o que comer em determinado restaurante. Também é possível identificar um produto e ter maiores informações como marca, modelo e valor, facilmente, obtidas.

Com ele, podemos pesquisar o que está ao nosso redor, fazendo tudo mais rapidamente e compreendendo o mundo que nos cerca usando apenas a câmera ou uma foto.



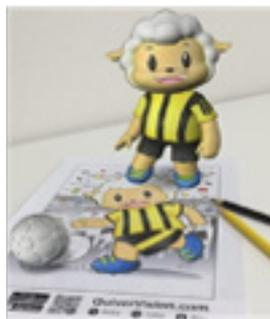
QUIVER - 3D COLORING APP



Trata-se de um aplicativo para colorir em Realidade Aumentada, que cria experiências envolventes para pessoas de todas as idades!

É necessário baixar as páginas através do *link*. Em seguida, colorir e digitalizar através da câmera do *smartphone* acionada pelo aplicativo, dando vida a mundos e personagens. Embora algumas páginas do aplicativo tenham custo, diversas outras estão disponíveis gratuitamente.

O aplicativo é imersivo, educacional, emocionante e inspirador.



LINK PARA CARDS



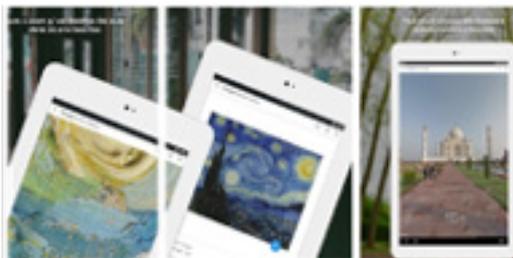
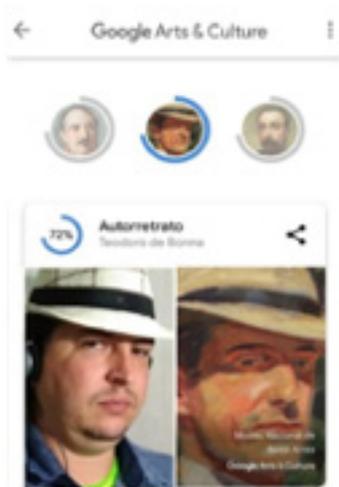
GOOGLE ARTS & CULTURE



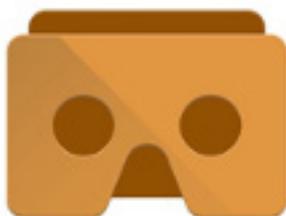
Este *site* e aplicativo é mantido pelo *Google* em colaboração com museus espalhados por diversos países. Utilizando-se da tecnologia do *Street View*, oferece visitas virtuais gratuitas a algumas das maiores galerias de arte do mundo.

Conta com algumas funções interessantes como: *Art Selfie*: encontre retratos parecidos com você; *Pocket Gallery*: passeie por galerias imersivas e chegue perto das obras de arte; Tours de realidade virtual: entre em museus de renome mundial; Reconhecedor de arte: aponte a câmera do seu dispositivo para obras de arte e saiba mais sobre elas, mesmo quando estiver *off-line*; entre outros.

Ele apresenta conteúdos de mais de 2.000 museus e arquivos importantes.



GOOGLE CARDBOARD



O Google Cardboard traz a realidade virtual para um *smartphone*.

É utilizado, juntamente, com *softwares* que ajudam o usuário a participar de experiências de RV, descobrir novos apps e configurar um visualizador, criado para ser utilizado junto com um *smartphone*. Pode ser adquirido pronto ou produzido como atividade *maker*, a partir de um molde disponibilizado pela Google, para ser montado com papelão, dois ímãs e um par de lentes específicas.

A combinação do aplicativo e do aparelho criará diversas possibilidades educacionais com o recurso da realidade virtual.



MANUAL DO MUNDO
COMO FAZER O ÓCULOS DE RV

YOUTUBE VR



O YouTube VR (Realidade Virtual) transforma o YouTube em um mundo 3D que poderá ser explorado.

Será possível acessar canais, vídeos e criadores de conteúdo em realidade virtual. Será possível, ainda, nadar com tubarões brancos, desvendar os sete continentes com guia turístico próprio, assistir *shows* bem de perto, como se estivesse no palco com o artista e muito mais.

Praticamente em qualquer acesso realizado no YouTube, será possível assistir os conteúdos em Realidade Virtual. Considerando que algumas experiências possam ser mais imersivas que outras, compreende-se que grandes contribuições poderão ser trazidas para o cenário educacional.

YouTube VR

**VR is going places.
Come find out where.**

A woman wearing a white VR headset, looking forward.

A woman wearing a red YouTube VR headset, looking surprised with her mouth open.

A QR code located in the bottom right corner of the graphic.

GOOGLE CLASSROOM



O Google Classroom (Sala de aula) proporciona um suporte gratuito para escolas, organizações sem fins lucrativos e qualquer usuário que tenha uma conta do *Google* pessoal, podendo, também, ser utilizado a partir de *logins* institucionais.

De forma bastante simples, inicia-se seu uso pela criação de turmas e vínculo com os alunos, seguindo pela distribuição de tarefas, comunicação e organização. Por se tratar de um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), é possível utilizá-lo para organizar os conteúdos a serem entregues aos alunos e suas respectivas devolutivas, com prazos devidamente estabelecidos.

Com ele, professores e alunos se conectam facilmente, dentro e fora das escolas.



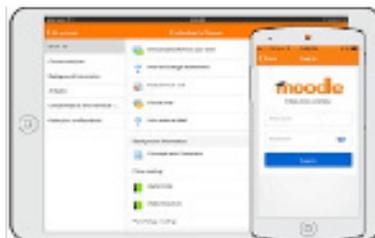
MOODLE



O Moodle é uma plataforma de aprendizado projetada para fornecer um único sistema robusto, seguro e integrado a educadores, administradores e alunos.

Está disponibilizado em 75 línguas diferentes e permite a criação de cursos *on-line*. Por também tratar-se de um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), o Moodle pode ser utilizado para centralizar o processo de envio de materiais e objetos avaliativos e suas respectivas devolutivas, incluindo materiais textuais, áudios, vídeos e *links* externos.

É ideal para criação de ambientes de aprendizado personalizados, utilizado, principalmente, para ensino a distância.



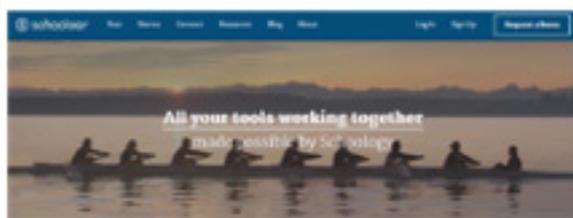
SCHOOLOGY



Trata-se de um serviço de rede social e ambiente virtual de aprendizagem para instituições de ensino fundamental, médio e ensino superior que permite aos usuários criar, gerenciar e compartilhar conteúdo acadêmico.

Possui um sistema de gerenciamento de aprendizagem que disponibiliza todas as ferramentas de que uma instituição precisa para criar conteúdos e lições atraentes e avaliar a compreensão dos alunos. Coloca a colaboração no centro da aprendizagem, conectando pessoas, conteúdos e os sistemas que alimentam a educação.

Em uma única plataforma, é possível usufruir de recursos variados.



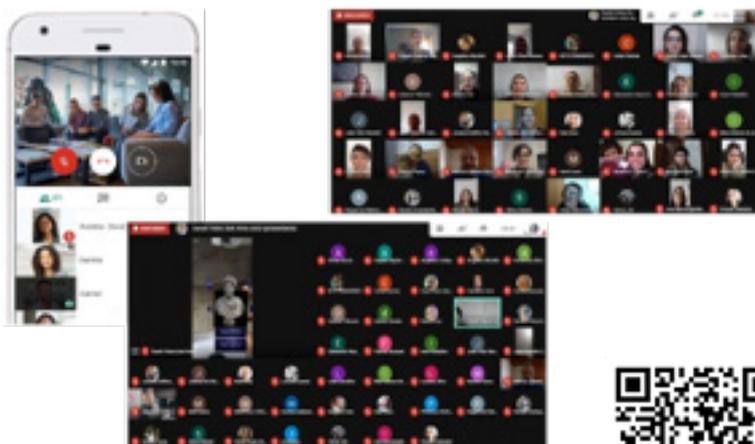
GOOGLE MEET



O Google Meet constitui-se em um serviço de videochamadas para escolas ou empresas, conectando pessoas, classes ou equipes em qualquer lugar.

Ele auxilia as equipes a interagir de modo fácil e eficiente usando videochamadas. Com suas salas virtuais conta, além das conversas, com o Chat que viabiliza a comunicação escrita e auxilia os participantes durante apresentações ou mesmo dos que não dispõem de câmera e/ou microfone.

Para *e-mails* institucionais, é possível realizar reuniões que contemplam entre 100 e 500 participantes, enquanto as sessões criadas a partir de *e-mails* pessoais permitem a realização de reuniões com até 100 participantes. O limite de duração das reuniões, em chamadas com três ou mais participantes, é de, até, 60 minutos.



YOUTUBE LIVE



Por meio do YouTube Live, será possível realizar transmissões em tempo real. A Transmissão ao vivo é uma maneira fácil de alcançar o público desejado.

Na transmissão ao vivo, será possível interagir com o público em tempo real por meio do *feed* de vídeo, do *chat* e outros. As ferramentas disponibilizadas oferecem suporte para o gerenciamento da transmissão e interação com os espectadores em tempo real, quer em uma partida de um jogo de *videogame*, sessão de perguntas e respostas ao vivo ou ministração de aula.

Para realizar uma transmissão, o usuário não poderá ter recebido nenhuma restrição de transmissão ao vivo nos últimos 90 dias e precisará ter verificado seu canal (esse processo leva 24 horas).



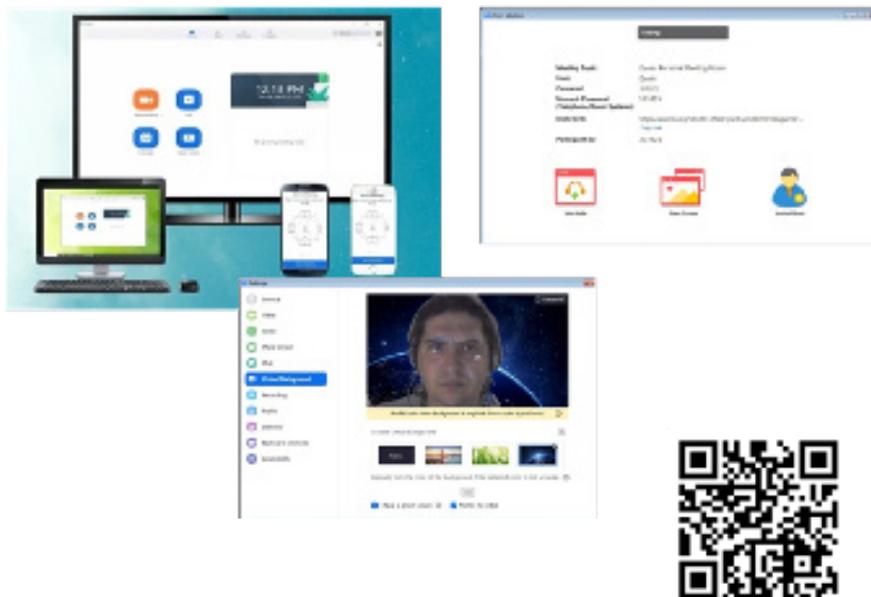
ZOOM



O Zoom constitui-se de um serviço que combina videoconferência, reuniões *on-line*, bate-papo e colaboração móvel.

Disponibiliza algumas funções interessantes como utilização de quadro branco, troca de plano de fundo e divisão dos participantes em pequenos grupos para discussão e posterior retorno ao grupo completo.

As videoconferências podem ser agendadas a partir de um *e-mail* convencional ou institucional, porém, no primeiro caso, as reuniões têm tempo máximo de 40 minutos, sendo necessário realizar uma reentrada após esse período.



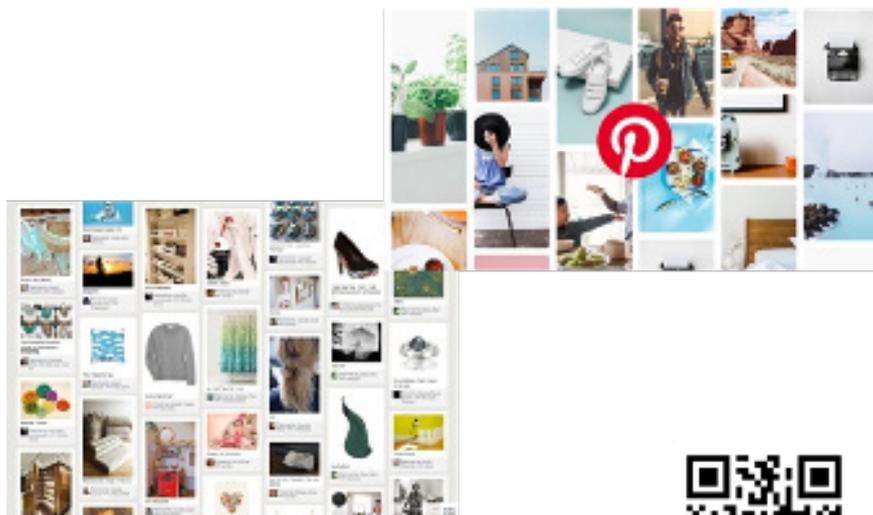
PINTEREST



O Pinterest é uma rede social de compartilhamento de fotos que se assemelha a um quadro de inspirações, onde os usuários podem compartilhar e gerenciar imagens temáticas, como de jogos, hobbies, roupas, perfumes, animes, etc.

Permite descobertas e possibilidades, constituindo-se ponto de partida para se inspirar, ter novas ideias e criar. É possível salvar imagens em pastas e organizar planos.

É possível criar e compartilhar uma pasta com pessoas, desde viagem com amigos até a decoração de uma casa.



SKYPE



Trata-se de um *software* que permite comunicação pela *Internet* através de conexões de voz e vídeo.

O Skype viabiliza a realização de reuniões de trabalho ou escolares por meio de chamadas de vídeo individual ou em grupos e envio de mensagens *SMS* para celulares em todo o mundo, estas podendo ser lidas e respondidas do telefone ou diretamente do computador. O Skype está disponível em celulares, *tablets*, *PCs* e *Macs*.

Com ele, a comunicação é possibilitada, de forma gratuita, iniciando-se com uma mensagem instantânea ou uma chamada de voz ou de vídeo.



WHATSAPP



O WhatsApp é um aplicativo multiplataforma de mensagens instantâneas e chamadas de voz para *smartphones*.

Ele usa a conexão com a *internet* do próprio celular para enviar mensagens e fazer chamadas para amigos, familiares e alunos através de conversas individuais ou em grupos. Este aplicativo mostra-se mais atualizado para o envio e recebimento de mensagens, chamadas, fotos, vídeos, documentos e mensagens de voz de maneira rápida, simples, segura e gratuita.

O *WhatsApp Web* permite o acesso por meio do navegador de *Internet* de um computador, bastando escanear o *QR Code* da conexão pela câmera de um *smartphone* acionado pelo aplicativo.



Para usar o WhatsApp no seu computador:

1. Abra o WhatsApp no seu celular
2. Toque em Mais opções (☰) ou Ajustes (⚙️) e selecione WhatsApp Web
3. Aponte seu celular para sua tela para capturar o código



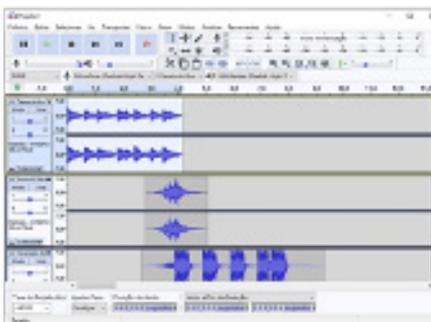
AUDACITY



Trata-se de um *software* de áudio gratuito, desenvolvido por um grupo de voluntários como código aberto.

Com ele, é possível gravar áudio ao vivo ou em execução do computador, editar arquivos de som de diversas extensões através de funções como cortar, copiar, emendar ou misturar sons juntos, além de adicionar efeitos de *plug-in*. Por fim, é possível converter os áudios finalizados em *MP3* para execução em diversos equipamentos.

Este editor e gravador de áudio multi-faixa é de fácil uso e compatível com diversos sistemas operacionais.



WAVEPAD



WavePad Audio Editor Free é um aplicativo profissional completo de edição de som e áudio.

Grave e edite músicas, vozes e outras gravações de áudio, podendo adicionar efeitos e compartilhar seu áudio finalizado. Ao editar seus arquivos de áudio, você pode cortar, copiar e colar partes das gravações e adicionar efeitos como: eco, amplificação, compactar, mudar de tom e redução de ruído.

O *WavePad* funciona como um editor WAV ou MP3, mas também suporta vários outros formatos de arquivo.



PHOTOSCAPE



O PhotoScape é um *software* de edição de fotografia divertido e fácil que permite corrigir e melhorar fotos.

Como um programa editor de imagens, sua principal característica é a facilidade de uso e os recursos que oferece. A interface principal contém 12 ícones e cada um possui uma função específica, tais como redimensionar, alterar brilho e contraste, ajustar o tamanho virtual, adicionar textos, agrupar imagens, entre outros.

Pode ser utilizado gratuitamente para melhorar a nitidez de imagens, adicionar legendas, criar cartões, *banners* e demais procedimentos relacionados à edição de imagens.



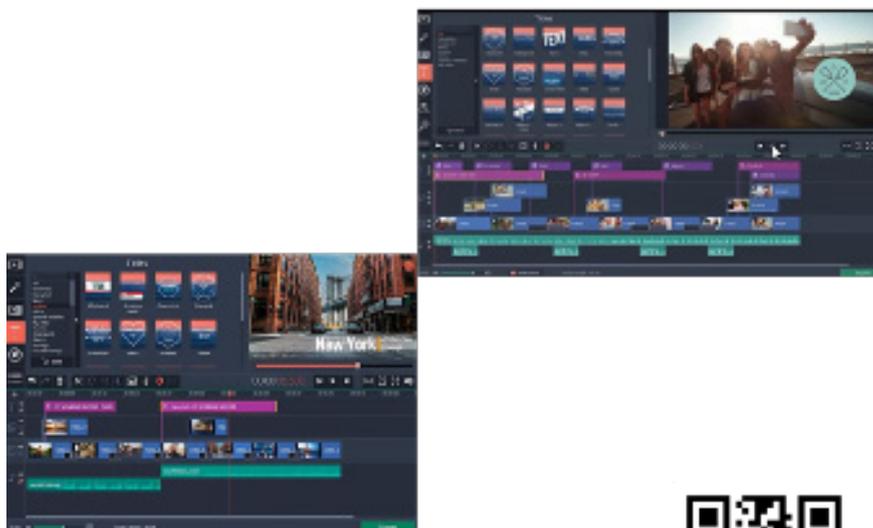
MOVAVI VIDEO EDITOR



O Movavi permite compartilhamento de fotos e vídeos e, também, a execução de vídeos.

Apresentado em português, o *Movavi* é um editor de vídeo que não possui configurações complicadas, disponibilizando controles intuitivos de arrastar e soltar. Permitindo o compartilhamento de fotos e vídeos, conta com filtros, transições e títulos para edição, além de exportação rápida para formatos populares e postagem direto no YouTube.

Com ele é possível, também, criar vídeos, mesmo que não se tenha nenhuma experiência com produção de filmes!



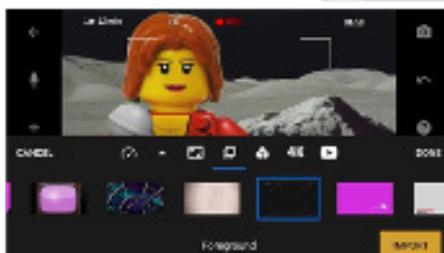
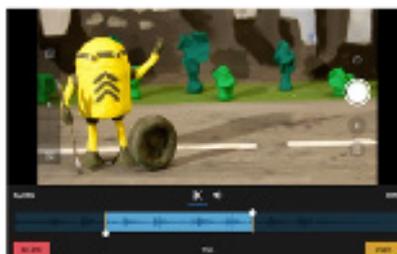
STOP MOTION STUDIO



Com sua interface fácil de usar, o *Stop Motion Studio* permite criar filmes em *stop motion* (técnica de animação fotograma, ou quadro a quadro).

Trata-se de um editor de filmes quadro a quadro completo, com linha do tempo. Destaca-se a disponibilização de vários modos de sobreposição e grade para facilitar o posicionamento de objetos animados, as opções de adicionar títulos e créditos, alterar planos de fundo e trilha sonora. Há, ainda, opção de captura de imagens a partir da câmera, podendo adicionar balões, expressões faciais e retoques de imagens.

Ao término, é possível compartilhar diretamente no YouTube, salvar como *gif* ou transferir entre dispositivos.



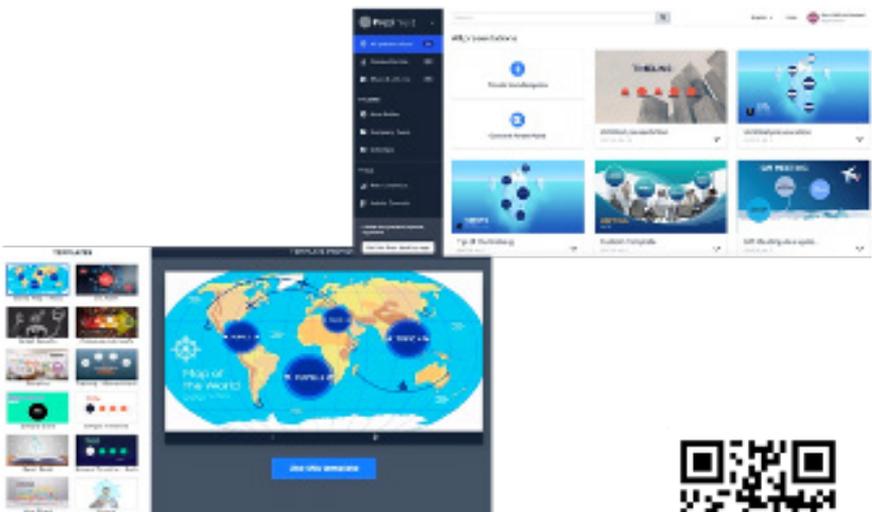
PREZI



O *Prezi* permite a criação de apresentações com movimento e zoom.

Assim, de modo simples e rápido, é possível criar apresentações com visuais envolventes e inspiradores e, ainda, aparecer na tela enquanto você apresenta. É possível, também, gravar para posterior compartilhamento ou transmissão ao vivo com ferramentas de videoconferência.

Tudo pode ser criado em uma estrutura única, parecida com uma paleta de designer real. Embora seja um recurso comercial, a plataforma disponibiliza uma versão gratuita que pode ser utilizada a partir do navegador.



CANVA



O Canva é um editor de fotos e vídeos gratuito, simples e robusto.

Com ele, é possível criar *posts* para redes sociais, vídeos, cartões, logotipos, montagens de fotos e muito mais! Adicione animações e músicas aos *stories do Instagram* ou a colagens de vídeos como atividade *maker*, de modo fácil, para que você possa dar vida às suas ideias.

Caso prefira trabalhar com o computador, para realizar as tarefas de edição de fotos e vídeos, poderá acessar o *site* do Canva, também de forma gratuita.

A screenshot of the Canva website interface. At the top left, it says "Milhares de templates gratuitos" (Thousands of free templates). Below this, there are several template cards with labels: "vídeo para aniversário" (birthday video), "cartaz inspirador" (inspirational poster), "anúncio para Instagram" (Instagram ad), and "logo para negócio" (business logo). The main content area features the text "Use milhões de fotos, vídeos e áudios grátis" (Use millions of photos, videos and audios for free) and "Crie designs para tudo" (Create designs for everything). Below this, there are sections for "Elementos gráficos" (Graphic elements), "Fotos" (Photos), "Vídeo" (Video), and "Áudio" (Audio). The interface also includes a search bar, navigation icons, and a QR code in the bottom right corner.

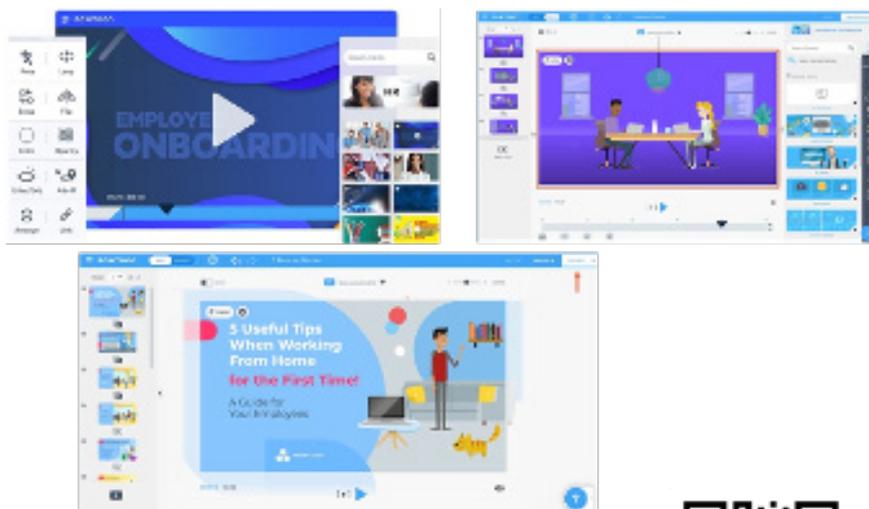
POWTOON



O *PowToon* é um *software* baseado em nuvem para criar apresentações e vídeos animados de explicação, fomentando a criatividade.

Esta plataforma de comunicação visual possibilita a criação de vídeos profissionais e totalmente personalizados, segundo necessidades e público-alvo.

Trata-se de um *software* pago, embora seja possível utilizá-lo por um período no modo de teste.



MIT APP INVENTOR



O *MIT App Inventor* é um ambiente de programação visual intuitivo que permite a todos – até crianças – criar aplicativos totalmente funcionais para *smartphones* e *tablets*.

Os novos usuários do *MIT App Inventor* podem ter um primeiro aplicativo simples instalado e funcionando em menos de 30 minutos. A ferramenta baseia-se em blocos e facilita a criação de aplicativos complexos e de alto impacto em muito menos tempo que os ambientes de programação tradicionais.

O *MIT App Inventor* visa democratizar o desenvolvimento de *software* ao capacitar todas as pessoas, especialmente os jovens, passando do consumo à criação de tecnologia.



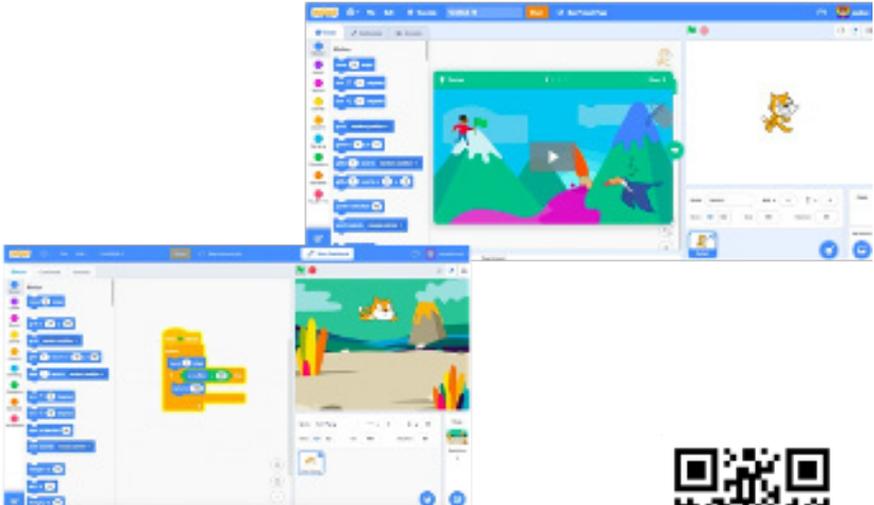
SCRATCH



O *Scratch* é um projeto do grupo *Lifelong Kindergarten* no *Media Lab* do *MIT*, idealizado por Mitchel Resnick e disponibilizado gratuitamente.

O *Scratch* é um *software* que se utiliza de blocos lógicos e itens de som e imagem para o usuário desenvolver suas próprias histórias interativas, jogos e animações, além de compartilhar suas criações, de maneira *on-line*.

Foi projetado especialmente para idades entre 8 e 16 anos, mas é usado por pessoas de todas as idades, ajudando os jovens a pensar de forma criativa, a raciocinar sistematicamente e a trabalhar colaborativamente – competências essenciais à vida no século XXI.



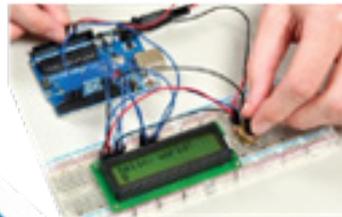
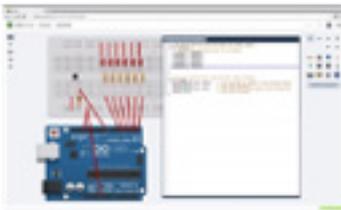
ARDUINO



Trata-se de uma plataforma eletrônica de código aberto baseada em *hardware* e *software* fáceis de usar.

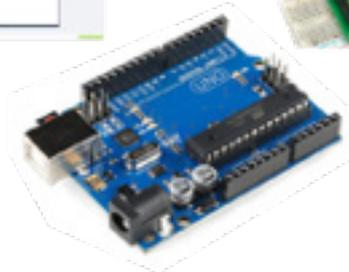
O *Arduino* constitui-se de uma plataforma de prototipagem eletrônica capaz de ler entradas – luz em um sensor, um dedo em um botão ou uma mensagem no *Twitter* – e transformá-las em uma saída, ativando um motor, ligando um LED, publicando algo *on-line*. Destina-se à produção de projetos interativos.

É possível dizer ao *Arduino* o que fazer, escrevendo código em sua linguagem de programação e usando o ambiente de desenvolvimento, plataforma aberta e livre de direitos autorais, configurando-se em recurso educacional aberto (REA).



BRUNO ANTUNES/FEEL
EDUCATION STARTER KIT

Aprenda eletrônica e começa a programar em sua sala de aula passo a passo - incluindo o material necessário



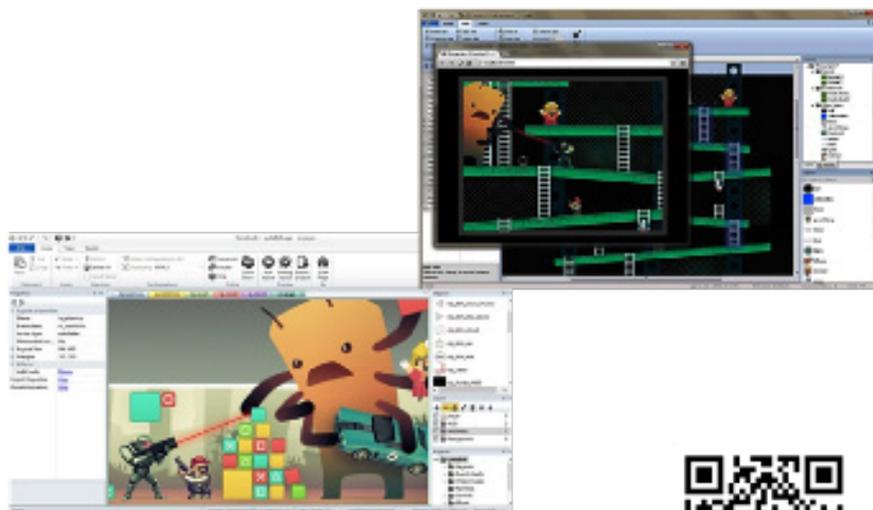
CONSTRUCT 2



O *Construct 2* tem como foco a criação de jogos 2D.

Disponibiliza muitos recursos que são facilitadores, incluindo um sistema físico que permite aos itens no jogo serem governados pela lei da gravidade, como também bits gráficos e de som como os *sprites*, fundos e efeitos de som. A maioria das ferramentas dos programas pode ser usada a partir da interface gráfica sem ter que escrever uma única linha de código, ou seja, sem a necessidade de possuir algum conhecimento técnico prévio.

Conta com uma versão gratuita que prevê algumas restrições de publicação e com a versão paga na categoria profissional.



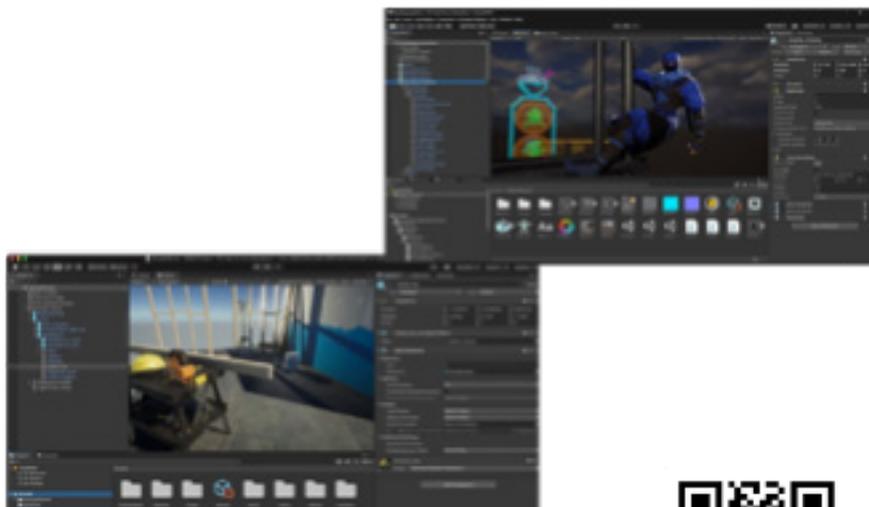
UNITY



É possível dar vida à ideias com a plataforma de desenvolvimento 3D em tempo real do *Unity*.

Ela é conhecida por ser muito completa e, ao mesmo tempo, de fácil manuseio a usuários iniciantes. A ferramenta é muito utilizada por desenvolvedores independentes como também por grandes empresas como a *Disney*. Além disso, é muito flexível permitindo a criação de jogos 2D simples ou, até mesmo, jogos 3D com gráficos exuberantes.

Seguindo esta linha, é, também, possível exportar jogos para diversas plataformas variadas, como celulares e, até mesmo, realidade virtual.



PADLET



O *Padlet* constitui-se em uma ferramenta que permite criar murais ou quadros virtuais para organizar a rotina de trabalho, estudos ou projetos.

Viabiliza a criação de quadros, documentos e páginas da *web* fáceis de ler e divertidos de usar. Possui diversos modelos de quadros para criar cronogramas que podem ser compartilhados com outros usuários e que facilitam visualizar as tarefas em equipes de trabalho ou por instituições de ensino.

Este recurso permite criar murais dinâmicos e interativos para registrar, guardar e partilhar conteúdos *multimídia* (texto, imagens, vídeo, *hiperlinks*) juntamente com outras pessoas. No modo gratuito, possui limite de 3 criações, mas as postagens podem ser realizadas conforme desejado.



WIX



Wix é uma plataforma *on-line* de criação e edição de *sites*, que permite aos usuários criar *sites* em *HTML5* e *sites Mobile*.

É possível escolher entre os mais de 500 *templates* disponibilizados, feitos por designers para todos os tipos de negócios, podendo, ainda, personalizá-los por meio de comandos de arrastar e soltar. É compatível com todos os dispositivos, através da versão *Mobile*.

Além da possibilidade de criação de *sites*, também fornece um domínio para publicação *on-line* de forma gratuita. Caso necessite, o usuário pode adquirir um domínio personalizado que melhor lhe combine, ou com uma marca ou negócio, migrando para um plano *premium* (com custos).



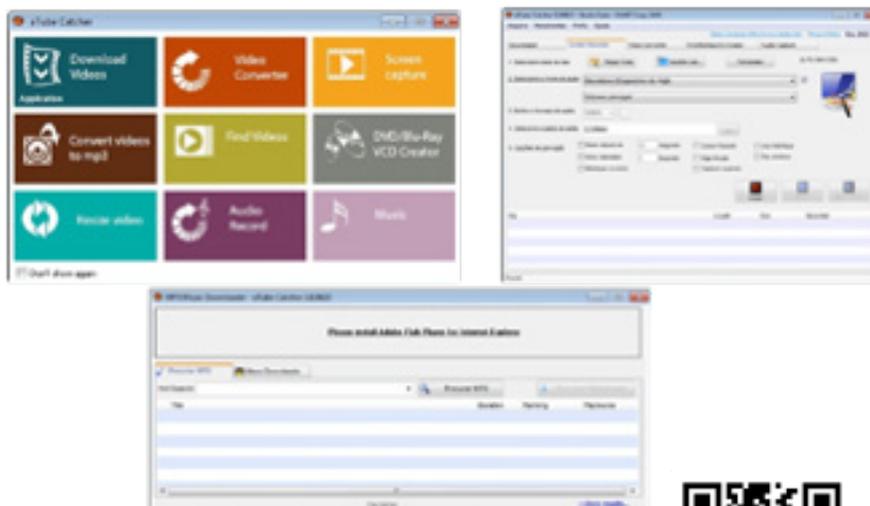
ATUBE CATCHER



Trata-se de um *software* com diversas aplicações, como *download* e conversão de áudios e vídeos de mais de 50 diferentes *sites*, gravação de tela e gravação de *CDs* e *DVDs*.

Com ele é possível exportar vídeos em muitos formatos diferentes, podendo definir propriedades como o tamanho, *frames* por segundo ou áudio e *codecs* de vídeo.

Vídeos podem ser baixados bastando copiar/colar a *url* do vídeo para o *aTube Catcher*. Posteriormente, exporte o conteúdo multimídia para um computador ou dispositivo móvel.



DROIDCAM



O *DroidCam* transforma seu dispositivo Android em uma *webcam* sem fio para um computador ou *notebook*.

Apresenta vantagens como: não precisar ter gastos com câmeras para realizar videoconferências; a qualidade da câmera do celular terá, possivelmente, melhor resolução que a *webcam*; ajuste para melhor ângulo de captura da imagem; compatibilidade com diversos *softwares* de videoconferências e capturas de imagens.

O *DroidCam* deverá ser instalado no computador e no *smartphone*. Após a instalação, será necessário copiar os dados apresentados no aplicativo do *smartphone* para o *software* no computador para iniciar a transmissão do vídeo. Preferencialmente, deve ser utilizada a conexão via *wi-fi*.



WWW.MEDIAFIRE.COM



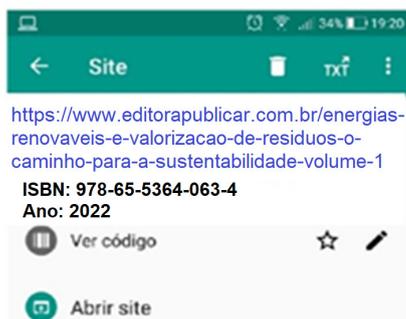
LEITOR QR



O *Scanner de QR Code e Barcode* é um leitor de código de barras e QR Code moderno.

Por meio dele é possível ler qualquer código de barras ou QR Codes para obter informações adicionais, incluindo resultados de serviços *on-line* populares totalmente gratuitos. Ele permite que um dispositivo *Android* com *hardware* de imagem (câmera) escaneie códigos de barras ou códigos de barras gráficos 2D e recupere os dados codificados.

Viabiliza acesso a *URLs* e conexão à *hotspots*. Permite incorporar eventos ao calendário, ler *Vcards*, encontrar informações de produtos e preços por meio da leitura do QR Code. Para baixá-lo, acesse o *App Store* e busque pelo nome do aplicativo.



BLUESTACKS 5



Este *software* é um dos mais populares emuladores de *Android* para computadores pessoais, sendo especificamente voltado para jogos.

Existem muitos motivos para rodar um aplicativo *Android* no *PC*, como: facilidade de uso, utilizar um tema maior, não carregar a memória do *smartphone*, entre outros. Seja qual for sua motivação, este é o melhor aplicativo para realizar essa tarefa.

Para utilizá-lo, é necessário fazer seu *download* e realizar sua instalação. Depois de instalado, você é direcionado para a tela inicial da *Play Store*, devendo fazer seu login e, posteriormente, poderá procurar jogos e baixá-los como faria no seu *smartphone*. O processo é, em grande parte, automático e leva poucos minutos.

Apresentando a Besta de Performance.

- ✓ Tempo de configuração 50% mais rápido
- ✓ 50% menos uso de RAM
- ✓ Maior fidelidade de jogos - mais de 2 milhões de jogos
- ✓ Aprovado por mais de 500 milhões de jogadores

Baixar BlueStacks

SAVEFROM.NET



Trata-se de um serviço para ajudar o usuário a baixar vídeos ou músicas de forma rápida e gratuita.

Para utilizá-lo, basta copiar o *link* (URL) do vídeo ou áudio e colar no campo de endereço disponível no *site* e, após o arquivo ser processado, escolher o formato a ser baixado, geralmente, como MP3 (áudio) ou MP4 (vídeo). Com este serviço *on-line*, conteúdos postados em *sites* como YouTube poderão ser copiados sem a necessidade de instalação ou configuração de *softwares* no computador.

Reforça-se que a utilização é totalmente *on-line*.

savefrom.net Instalar Para webmasters Ajuda

Baixar vídeo do Youtube

Ao usar nosso serviço, você aceita nossos [Termos de Serviço](#) e [Política de Privacidade](#)

[Como baixar?](#)

Explicação Aquaponia 1
02:28

<input type="button" value="Baixar"/>	MP4	720	HD / MP3
	MP4	360	
	MP4	+ 1C80	
	WEBM	+ 1C80	

savefrom.net Instalar Para webmasters Ajuda

Baixar vídeo do Youtube

Ao usar nosso serviço, você aceita nossos [Termos de Serviço](#) e [Política de Privacidade](#)

[Como baixar?](#)

Danielle

MP4



QR CODE MONKEY



Trata-se de um gerador de *QR Codes* gratuito para códigos QR de alta qualidade.

A alta resolução dos *QR Codes* e as opções de design poderosas o classificam como um dos melhores geradores de código QR gratuitos na *web* que pode ser usado para fins comerciais e de impressão. Para criação, é necessário informar o endereço *URL*, escolher entre uma cor sólida ou gradiente, podendo ser adicionado o logotipo no *QR Code* e também a personalização de *design*.

Oferece estatísticas de digitalização, capacidade de edição flexível e mais recursos, podendo optar pelo *QRCode Studio* para profissionais, com custos.

The screenshot displays the QR Code Monkey website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo and menu items: HOME, APP, LINKS, API, DESENVOLVEDORES, and PREÇOS. Below the navigation bar, a section titled "SOBRE" (ABOUT) describes the service as a free QR code generator for high-quality codes. It includes a sub-header "O gerador de código QR gratuito para códigos QR de alta qualidade" and a brief description of the tool's capabilities. Below this, there are six small QR codes with different designs and colors, including one with a Facebook logo. The main content area shows a form for generating a QR code. The form has a dropdown menu set to "URL" and a text input field containing "https://www.qrcode-monkey.com/". Below the input field, there are sections for "OUTROS CÓDigos" (OTHER CODES) with a plus sign, "ALICRIMAR IMAGEM (31 - 0001000)" (ADD IMAGE), and "PERSONALIZE O DESIGN" (PERSONALIZE DESIGN). To the right of the form, a large QR code is displayed. Below the QR code, there are options for "Seu tamanho" (Your size) with a dropdown set to "1000 x 1000 px" and "Seu código QR" (Your QR code) with a dropdown set to "Padrão (PNG)". At the bottom of the QR code area, there are buttons for ".JPG", ".PDF", and ".EPS". To the right of the main interface, there is a large QR code.

I LOVE PDF

I ♥ PDF

O *I love PDF* oferece uma forma fácil para combinar arquivos PDF.

Arrastando páginas na área de edição, será possível reorganizar ou excluir páginas individuais. Pode-se, também, adicionar mais arquivos PDF para combiná-los e juntá-los em um único documento. Em seguida, pressiona-se o botão de *download* e o PDF poderá ser baixado. Há, ainda, outras funções como Comprimir, Conversão e Dividir arquivos em PDF.

Trata-se de uma maneira simples e rápida de editar e converter arquivos na extensão PDF. Não é necessária nenhuma instalação por ser um serviço *on-line*.

The screenshot displays the I Love PDF website interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'JUNTAR PDF', 'DIVIDIR PDF', 'COMPRIMIR PDF', 'CONVERTER PDF', and 'TODAS AS FERRAMENTAS PDF'. Below this is a main banner with the text 'Ferramentas online para os amantes de PDF' and a description: 'Ferramenta online e completamente gratuita para juntar PDF, dividir PDF, comprimir PDF, converter documentos Office para PDF, conversão de PDF para JPG, e JPG para PDF. Não requer instalação.' The main content area features a grid of ten tool cards, each with an icon and a brief description: 'Juntar PDF', 'Dividir PDF', 'Comprimir PDF', 'PDF para Word', 'PDF para Powerpoint', 'PDF para Excel', 'Word para PDF', 'Powerpoint para PDF', 'Excel para PDF', 'Editar PDF', 'PDF para JPG', and 'JPG para PDF'. A QR code is located in the bottom right corner of the interface.

PDFESCAPE



Este serviço *on-line* possibilita que se abra e edite arquivos PDF *on-line*, juntando e convertendo arquivos de forma gratuita.

Uma função muito útil e interessante é delimitar áreas na página para incluir *links* a *sites* ou páginas *web* através do *URL*, de maneira simples e rápida. Para isso, escolhe-se a opção editor, faz-se o *upload* do arquivo PDF, escolhe-se a opção *link*, delimita-se a área, informa-se a *URL* da página, salve e faça o *download* do arquivo editado.

Ele libera os usuários dos requisitos de *software* típicos para usar o formato de arquivo de documento de fato. Completamente *on-line*, não requer mais do que um navegador moderno e uma conexão ativa com a *Internet*.

PDFescape

Sobre Desenvolvedores Ajuda e suporte Conecte-se Inscreva-se Use

Original
Editor de PDF e preenchedor de formulários gratuitos
Conectados

Selecione PDF aqui
(até 10 MB e 100 páginas)

Escolher arquivo

PDFescape On line é sempre GRATUITO... Sem pagadinhas!
ou

Experimente Desktop



BIBLIOTECA NACIONAL DIGITAL



A Biblioteca Nacional Digital faz parte da Fundação Biblioteca Nacional (FBN) e disponibiliza apenas documentos em domínio público ou com autorização de publicação do titular do direito autoral, exceto músicas gravadas em discos de 78 rotações que só podem ser acessadas na íntegra no prédio sede da FBN.

São mais de 2 milhões de documentos de livre acesso.

O link [Bibliotecas Digitais pelo Mundo](#) apresenta extensa lista de bibliotecas digitais, envolvendo vários países.

EXPLORAR O ACERVO DIGITAL: 10.7.11.2014 - 10:40:00 AM - 10.7.11.2014 - 10:40:00 AM

Busca rápida de 10 resultados

BRASILIANA de literatura infantil e juvenil

BRASILIANA FOTOGRAFICA



OLHAR DIGITAL



O Olhar Digital foi o principal portal de tecnologia do país, assim como a principal rede social sobre tecnologia do mundo.

Nasceu como um programa de televisão no ano de 2005, exibido pela *Rede TV!* em rede nacional, sendo pioneiros e inovadores ao discorrerem sobre tecnologia para o público amplo da televisão aberta, ganhando o reconhecimento do *Facebook* como *Case* de sucesso, e continuando o trajeto inovação e criação de tendências.

Tem como missão levar informação de qualidade sobre o mundo da tecnologia ao maior número possível de pessoas, lançando mão de todas as plataformas de distribuição.





Trata-se do canal sobre tecnologia do UOL. *Tilt* substitui o UOL Tecnologia e cria um novo paradigma no jornalismo de tecnologia: as pessoas são mais importantes do que os produtos.

O conteúdo do site é separado em 5 áreas: Fique por dentro, com as notícias do mundo da tecnologia; Tec a seu favor, como usar a tecnologia para melhorar a sua vida; Novos Hábitos, histórias de como a tecnologia já faz parte da nossa vida; Papo cabeça, análises sobre o impacto da tecnologia; Ficção científica?, a tecnologia que parece saída de filme, mas já é real.

É possível observar a tecnologia do dia a dia com um olhar brasileiro no *Tilt*.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste livro busquei apresentar setenta e dois recursos digitais, que podem ser aplicáveis no contexto educacional por alunos e professores. Tais recursos foram listados durante minha jornada de formação educacional e minha carreira profissional.

Com a organização deste livro, proponho a facilitação no processo de busca pelo conhecimento dos leitores, enfocando os recursos digitais sob sete agrupamentos, segundo características e temas. Também, insiro QR Codes para direcionar o acesso aos *sites* oficiais ou ao local de *download* de todos os recursos digitais apresentados.

Esclareço que a descrição de cada *site*, *software* ou aplicativo foi escrita e organizada segundo minha compreensão dos recursos digitais, podendo ser diferente da visão ou percepção do leitor, segundo sua experiência com o mesmo item.

Aproveito este espaço para salientar que esta obra traz uma amostragem dos recursos disponíveis na Internet que, provavelmente, existam outros recursos similares ou, talvez, mais adequados às necessidades individuais.

Considerando, também, a frequente descontinuidade dos *softwares*, é possível que alguns destes recursos, infelizmente, tenham se tornado comercial (pago) ou não se encontre mais disponível.

Para finalizar, sigo minha jornada, dando continuidade ao trabalho aqui iniciado, pesquisando e analisando novos recursos digitais aplicáveis ao contexto escolar.

Obrigado pela leitura!

REFERÊNCIAS

AZUMA, R. et al. Recent advances in augmented reality. *IEEE Computer graphics and applications*, v. 21, n. 6, p. 34-47, 2001. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/document/963459>. Acesso em: 17 nov. 2022.

BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. [Recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 17 nov. 2022.

BUCKINGHAM, D. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. *Educação e Realidade*, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/13077>. Acesso em: 17 nov. 2022.

CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. A era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e terra, 2011.

GARCIA, D. N. M. et al. (Org.) *Tecnologias e metodologias ativas: (res) significando percursos educacionais*. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2021. Disponível em: https://ebooks.marilia.unesp.br/index.php/lab_editorial/catalog/book/282. Acesso em: 16 dez. 2022.

HATCH, M. *The maker movement manifesto: rules for innovation in the new world of crafters, hackers, and tinkerers*. New York: McGraw-Hill Education, 2014.

KENSKI, V. M. *Educação e Tecnologias – o novo ritmo da informação*. Campinas, SP: Papirus, 2012.

KISHIMOTO, M. T. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2011.

LÉVY, P. *As Tecnologias da Inteligência – o futuro do pensamento na era da Informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010.

MORAN, J. M. et al. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas, SP: Papirus, 2013.

OLIVEIRA NETO, A. F.; RUFINO, H. L. P. Avaliação da usabilidade de tecnologias da Informação e comunicação em programas aplicativos móveis no processo de ensino e aprendizagem. *Anais do Simpósio de Pós-Graduação do IFTM (SIMPÓS)*. v.2. 2015, Uberaba-MG. Disponível em: <https://iftm.edu.br/simpos/2015/Trabalhos/5100.pdf>. Acesso em: 17 nov. 2022.

OLIVEIRA, L. C.; CHICON, P. M. M. Proposta de um Ambiente Gamificado para o Ensino de Programação. *Revista de Engenharia, Computação e Tecnologia*, Frederico Westphalen, v. 01, n. 01, p. 03-11, 2017.

OLIVEIRA, W.; BITTENCOURT, I. I. *Tailored gamification to educational technologies*. [eBook] Singapore: Springer, 2019.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA [UNESCO]. *Educação para as mídias: Atas, síntese e recomendações do Encontro Internacional de Paris*. Paris: UNESCO, 2007

PALFREY, J. GASSER. *Nascidos na Era Digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais*. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PRENSKY, M. *“Não me atrapalhe, mãe – Eu estou aprendendo!”: como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI – e como você pode ajudar!* São Paulo: Phorte, 2010.

RESNICK, M. *Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos*. [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2020.

ROJO, R.; BARBOSA, J. P. *Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos*. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

ROJO, R.; MOURA, E. (Org.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SÁ FILHO, P.; DIAS, R. S. Realidade virtual e aumentada: Uma metodologia ativa a ser utilizada na Educação. *Revista Com Censo*, Distrito Federal, v. 6, n. 4, p. 94-101, 2019. Disponível em: <http://www.periodicos.se.df.gov.br/index.php/comcenso/article/view/741/472>. Acesso em: 17 nov. 2022.

SANT'ANNA, D. V. Possibilidades da informática educacional na utilização de recursos tecnológicos digitais. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2022. Disponível em: https://ebooks.marilia.unesp.br/index.php/lab_editorial/catalog/book/369. Acesso em: 14 dez. 2022.

SANTAELLA, L. Intersubjetividade nas Redes Digitais: repercussões na educação. In: PRIMO, A. (Org.). *Interações em Rede*. Porto Alegre: Ed. Sulina. p. 33-47. 2013. Disponível em: <https://www.editorasulina.com.br/img/sumarios/605.pdf>. Acesso em: 17 nov. 2022.

SANTOS, J. C. F. *Aprendizagem Significativa*: modalidades de aprendizagem e o papel do professor. Porto Alegre: Mediação, 2008.

SILVA, I. K. O.; MORAIS II, M. J. O. Desenvolvimento de jogos educacionais no apoio do processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental. *Holos*, Natal, v. 5, p. 153-164, 2012. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/705>. Acesso em: 17 nov. 2022.

SOBREIRA, E. S. R. *et al.* Cultura maker e jogos digitais. In: MEIRA, L.; BLIKSTEIN, P. (Orgs.). *Ludicidade, jogos digitais e gamificação na aprendizagem*. Porto Alegre: Penso, p. 25-38. 2020.

SOUZA, M. V.; GIGLIO, K. *Mídias digitais, redes sociais e educação em rede*: experiências na pesquisa e extensão universitária. São Paulo. Blucher, 2015. Disponível em: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/openaccess/midias-digitais/completo.pdf>. Acesso em: 17 nov. 2022.

WILSON, C. et al. *Alfabetização midiática e informacional*. Currículo para formação de professores. Brasília: UNESCO, UFTM, 2013. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000220418>. Acesso em: 17 nov. 2022.



Recursos digitais para o ensino e aprendizagem na Educação Básica surge como um produto educacional e busca apresentar 72 recursos digitais que podem ser aplicáveis no contexto educacional por alunos e professores.

A organização deste livro propõe a facilitação no processo de busca pelo conhecimento dos leitores, organizando os recursos digitais em sete agrupamentos, segundo características e aplicações, além de inserir QR Codes que direcionam o acesso aos sites oficiais ou ao local de download de todos os recursos digitais apresentados.

Daniel Vieira Sant'Anna é professor, graduado em Matemática com Ênfase em Informática, pedagogia e Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação.

Especializou-se em Informática na Educação, em Mídias na Educação e em Gestão Escolar.

É Mestre em Educação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP – Bauru/SP).

Atualmente é Professor Orientador de Informática Educacional (POIE) na Educação Básica da rede pública de ensino e Professor da disciplina Inovação e Tecnologias Digitais na Educação em cursos de licenciatura no Ensino Superior.

