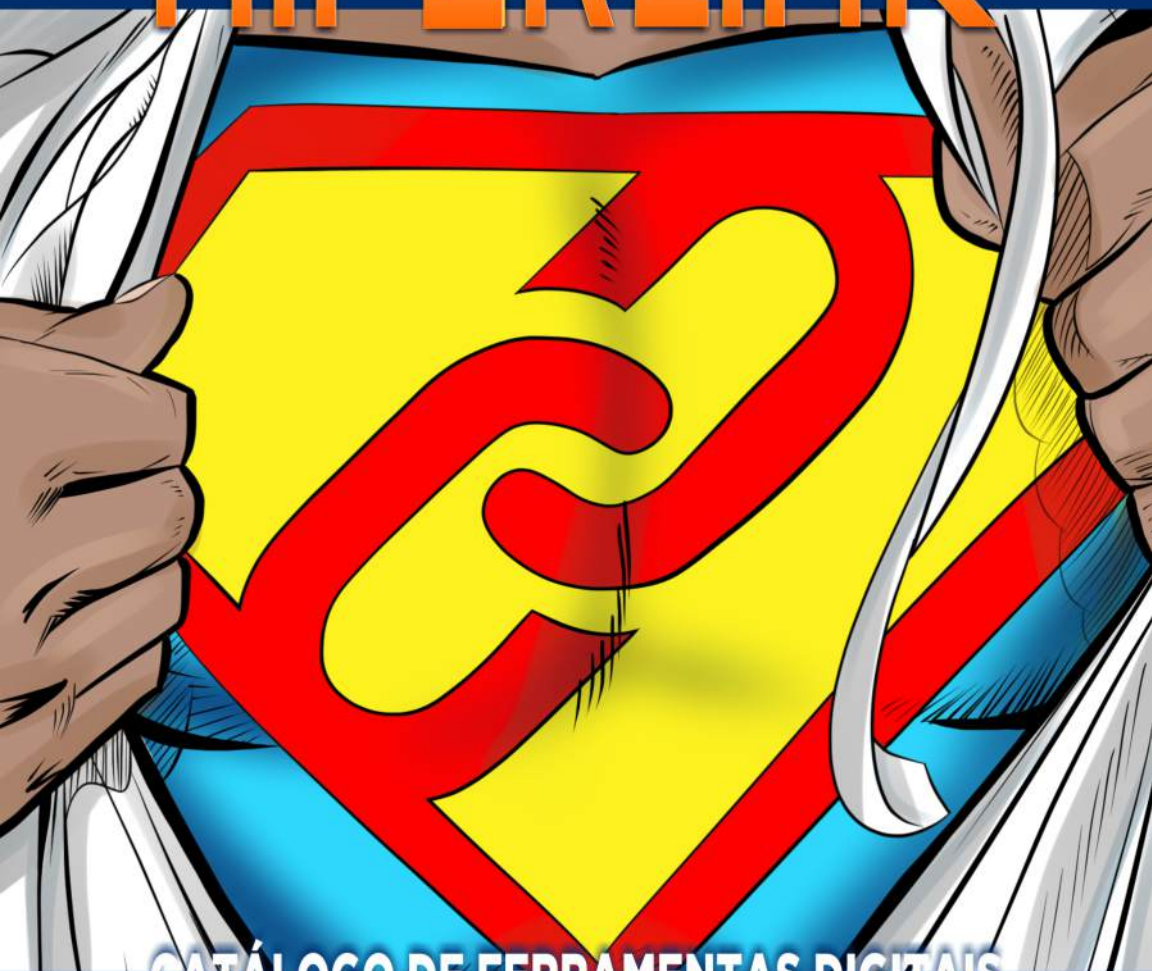


# HIPERLINK



**CATÁLOGO DE FERRAMENTAS DIGITAIS  
COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA A  
EDUCAÇÃO BÁSICA**

MARCELO BRANCO

## Cabeça de Aristóteles



Ver a escultura no  
Kunsthistorisches Museum Wien, Áustria

Fonte: Google Arts & Culture

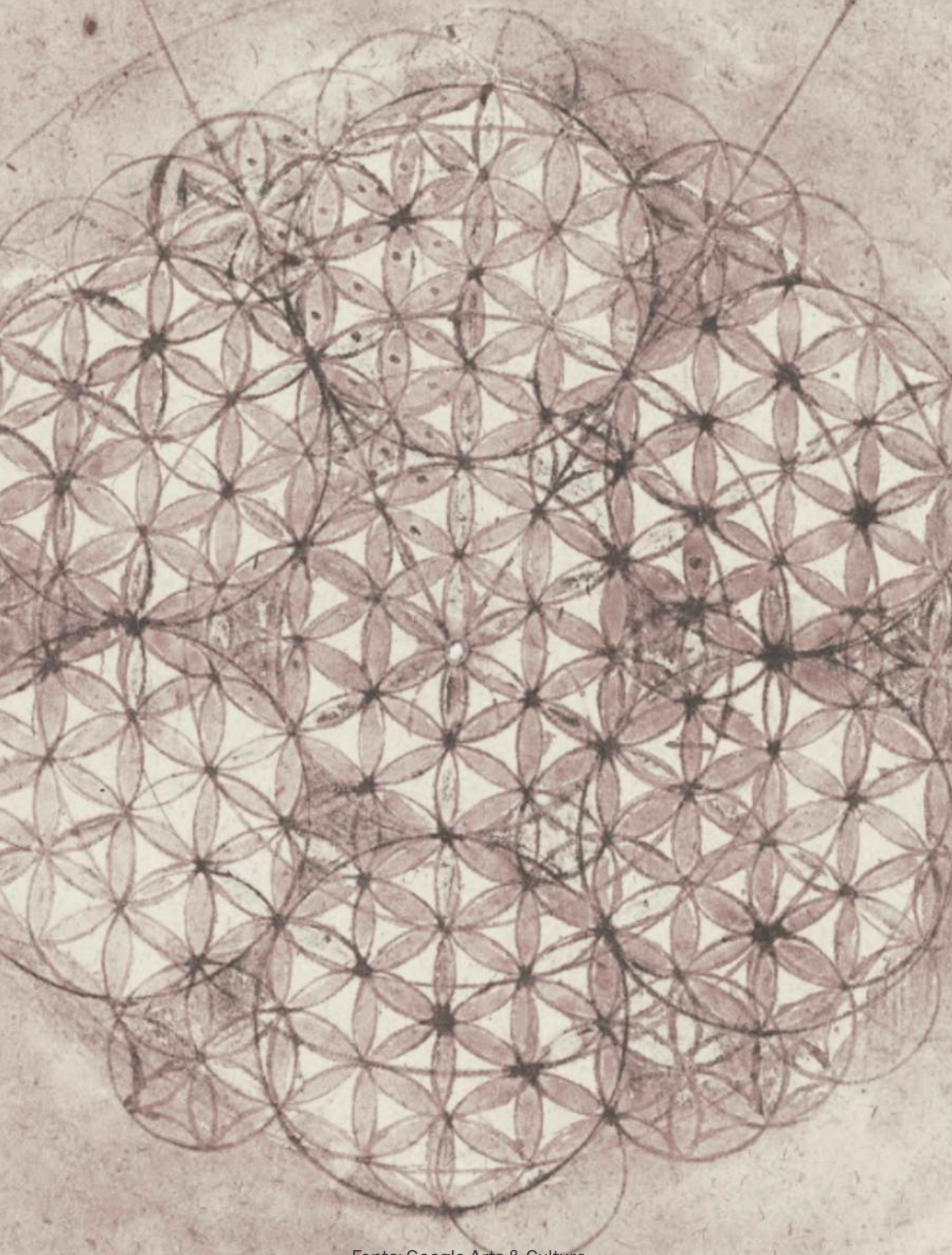
# HIPERLINK

**CATÁLOGO DE FERRAMENTAS DIGITAIS  
COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA A  
EDUCAÇÃO BÁSICA**



# Codex Atlanticus

Leonardo da Vinci, 1517



Fonte: Google Arts & Culture  
Veneranda Biblioteca Ambrosiana



# HIPERLINK

CATÁLOGO DE FERRAMENTAS DIGITAIS  
COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA A  
**EDUCAÇÃO BÁSICA**



MARCELO BRANCO

Hiperlink: Catálogo de Ferramentas Digitais Como Estratégia Didática Para a Educação Básica / Marcelo Branco (org.) – Uberlândia/MG: Metatron, 2019. 100 f. / il. ISBN 978-85-921499-5-6

1. Aprendizagem. 2. Inovações educacionais. 3. Cidadania. 4. Comunicações digitais. 5. Comunicação na educação. 6. Mídias digitais. 7. Tecnologia da Informação. I. Branco, Marcelo. II. Título.

Cód. 921499

Índices para catálogo sistemáticos:

1. Comunicação na educação 371.1022  
2. Educomunicação 371.1022

1ª edição - 2019

Universidade Federal de Uberlândia/MG

**Reitor**

Valder Steffen Júnior

**Vice-reitor**

Orlando César Mantese

**Faculdade de Educação**

Pós-graduação em Tecnologia, Educação e Comunicação

<http://www.ppgce.faced.ufu.br>

**Coordenadora**

Vanessa Matos dos Santos

**Orientador**

Luciano Vieira Lima

**Organização, capa, projeto gráfico, edição e diagramação**

Marcelo Silva Santos (Marcelo Branco)

**Ilustrações**

Documentos de Leonardo da Vinci (Google Arts & Culture)

**Docentes colaboradores**

Ana Cristina Menegotto Spannenberg

Diva Souza Silva

Elise Barbosa Mendes

Luciano Vieira Lima

Mirna Tonus

Rafael Duarte Oliveira Venâncio

Vanessa Matos dos Santos

E-Book elaborado no Programa de Pós-graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação, Universidade Federal de Uberlândia/MG, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Tecnologias, Educação e Comunicação, na área de concentração Mídias, Educação e Comunicação. Poderá ser baixado e compartilhado de forma gratuita, desde que sejam respeitadas a integralidade do seu conteúdo e os direitos reservados ao autor.



Universidade  
Federal de  
Uberlândia



# Agradecimentos

Ao PPGCE|FACED|UFU  
Programa de Pós-graduação em  
Tecnologias, Comunicação e Educação.

Este livro é dedicado a todos os educadores brasileiros,  
autênticos heróis e heroínas nacionais.

À educadora Izabel Cristina Alves de Souza,  
minha fada-madrinha na Alfabetização com Quadrinhos.

À minha família, à Irene Artiaga e à AMUSC:  
por me apoiarem em todas as horas.





*"A aprendizagem não se produz com base na posição de mero receptor da informação e usuário de alguns programas, mas, sim, faz parte do protagonismo do aluno-professor, que se serve de uma tecnologia e de algumas estratégias para ir entrando, com espírito pesquisador, no mundo da multimídia."*  
(GUTIÉRREZ, 2014, p. 197) <sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Educomunicação: Para Além do 2.0, Roberto Aparici (org.); Paulinas, 2014.

# Prefácio

**T**odos somos aprendizes na Era da Multimídia e da Internet, mas permanecer atualizado neste admirável mundo interconectado representa uma meta quase impossível de se cumprir.

O motivo de catalogar hiperlinks relevantes para publicar este e-book foi a intenção de promover interação e diálogo entre alunos e professores no ambiente escolar, pois o cidadão digital, autodidata, experimenta nas redes sociais a falsa impressão de estar vivenciando o suprasumo tecnológico, mas conhece só a ponta do ciber-iceberg.

Este projeto instrucional reúne ferramentas didáticas organizadas por capítulos temáticos – sem a pretensão de ranqueá-las.

Convidamos o educador a conhecê-las e compartilhá-las para ativar o espírito investigador, ampliar a consciência do aprendiz sobre o poder dos hiperlinks e do impacto social gerado por eles.

Mas na contramão da evolução digital, em terras brasileiras, presenciamos manobras políticas que vangloriam a ignorância e intentam fulminar a Educação, a Ciência, a Tecnologia e a Cultura.

Por décadas, uma força estranha tem tolhido uma classe social cuja missão é educar 25 milhões de crianças e jovens e que já abriga 2,5 milhões de potenciais influenciadores digitais...

Os agentes do obscurantismo ignoram que as ferramentas didáticas da Nova Era já propiciam uma reação nacional capaz de formar cidadãos mais conscientes no porvir, munidos de renovadas convicções a respeito da importância dos educadores.

Não se trata de utopia, pois países como Finlândia e Coreia do Sul, que investem no professorado, já estão a colher os frutos do poder transformador da Tecnologia, da Educação e da Comunicação.

Podemos mensurar o quão importante é partilhar fontes que estimulem a mente do aluno neste cenário sem barreiras geográficas, que requer a capacidade de se separar o joio do trigo, pois a Internet comporta o que há de melhor e de pior em sons, hipertextos, imagens e vídeos. Só no Youtube, um bilhão de horas são vistas por dia no mundo!

Segundo uma pesquisa *We Are Social e Hootsuite*, de 2018, o Brasil ocupa o 3º lugar no ranking mundial de tempo dedicado à Internet. Somos 130 milhões interligados via redes sociais, sendo 92% com acesso via *smartphones*.

*Marcelo Branco*

---

<sup>2</sup> Disponível em: <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>



*"A alfabetização para o século 21 cumprirá  
melhor seus objetivos se tanto a formação  
do professorado como a aprendizagem dos  
alunos, forem construídas ao redor da  
criação de documentos e da elaboração e  
difusão das próprias mensagens."  
(GUTIÉRREZ, 2010, p. 196). <sup>3</sup>*

---

<sup>3</sup> Educomunicação: Para Além do 2.0, Roberto Aparici (org.); Paulinas, 2014.





# Sumário

## Capítulo 1

<b>O Poder do Hiperlink</b> .....	13
Disrupção na Educação .....	15
Influenciáveis Digitais .....	17
Sobre Fake News .....	19
Ferramentas de Busca .....	20

## Capítulo 2

<b>Cidadania Digital</b> .....	25
Estudo de Digitação por Toque .....	27
Dicionário Michaelis .....	28
Tradutores .....	29
Idiomas Sem Fronteiras .....	30
Línguas Estrangeiras .....	31
Libras .....	32
brasil.gov.br .....	33
IBGE educa .....	35
Portal do Professor .....	36
Disney Cidadania .....	37
Seja Incrível na Internet .....	38
Computação na Escola .....	39
Code Studio .....	40
Arte e Cultura .....	41
Astronomia .....	42
Bibliotecas .....	43
Música na Educação .....	44
Canais Infantis no Youtube .....	45

## Capítulo 3

<b>Ferramentas Avançadas</b> .....	46
Google For Education .....	48
Khan Academy .....	49
Mais Cursos Online .....	52
Portais de Educação .....	53
Colaborando.net .....	54
Escol@ Virtual .....	55
Nova Escola .....	56

## Capítulo 4

<b>Impacto Social</b> .....	57
Wikimedia Foundation .....	59
Direitos Humanos .....	60
Entidades Filantrópicas .....	61



# Sumário

## Capítulo 4

Fundações .....	62
Institutos .....	63
Tecnologia Social .....	64
Financiamento Coletivo .....	65
Amazon Web Services Educate .....	66
Centro de Desenvolvimento do Windows .....	67
Estação Hack .....	68
Google.org .....	69
Google Developers .....	70

## Capítulo 5

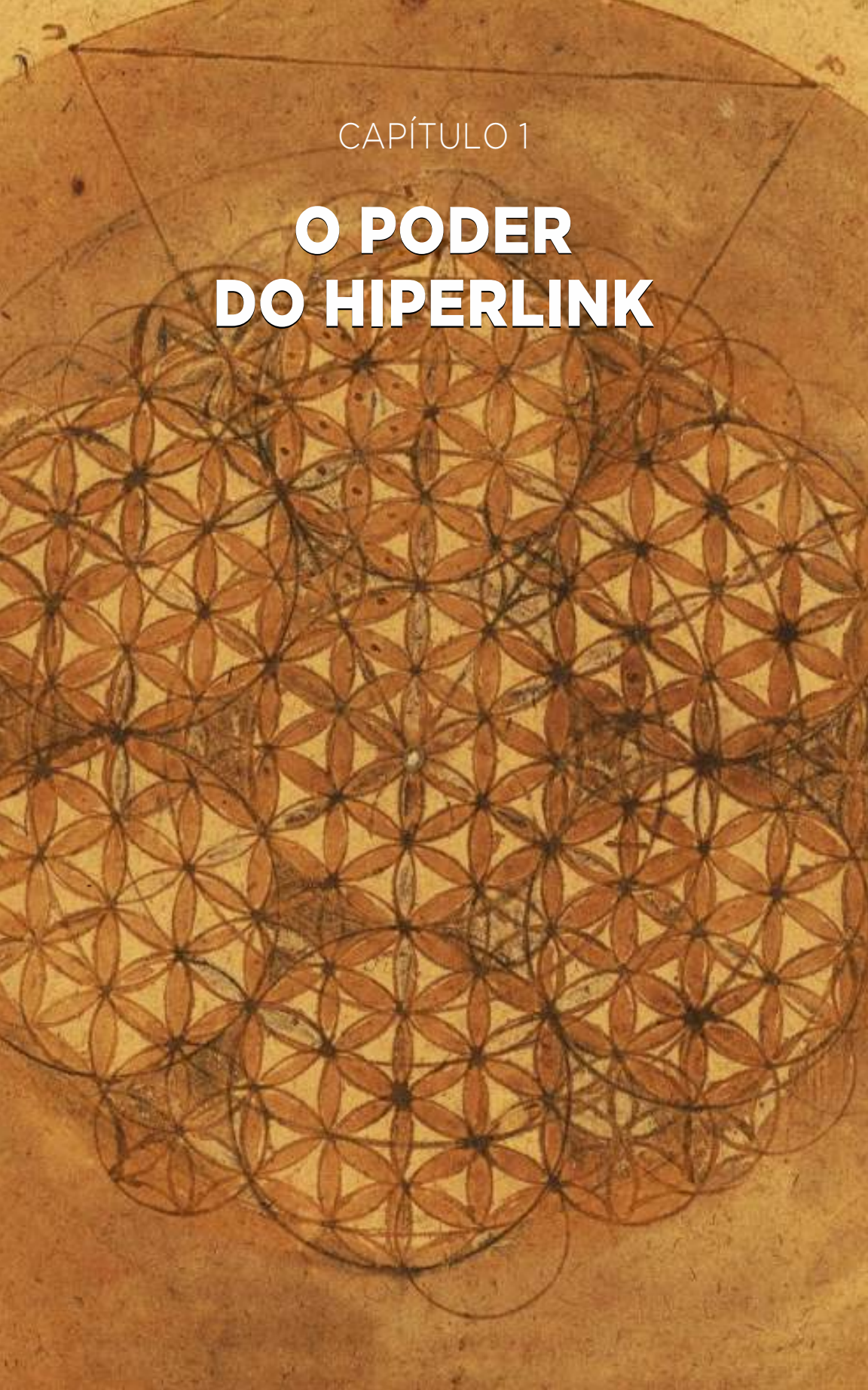
<b>Protagonismo Infantojuvenil</b> .....	71
Festivais de Cinema .....	73
Escola de Criadores Youtube .....	74
Banco de Imagens .....	75
Banco de Conteúdos Culturais .....	76
Banco de Músicas .....	77
Banco de Sons .....	78
Banco de Vídeos .....	79
Atores de Voz e Dublagem .....	80
Edição Audiovisual .....	81
Design Gráfico .....	82
Portfólios e Referências Visuais .....	83
Material Design .....	84
Animação 2D .....	85
Animação 3D .....	86
Android Studio .....	87
Desenvolvimento de Games .....	88
Realidade Virtual .....	89
Direitos Autorais .....	90
Associações .....	91
Serviços de Internet .....	92

## Capítulo 6

Produções Autorais .....	93
O Autor .....	95
Tecnologia Social Oficinas F7 Filmes .....	96
F7 Produções .....	97
Editora Metatron .....	98

CAPÍTULO 1

# O PODER DO HIPERLINK









# Disrupção na Educação



**E**m 1965, Ted Nelson, pioneiro em Tecnologia da Informação, publicou pela primeira vez os termos hipertexto e hipermídia. Com eles vieram os hiperlinks, abrindo caminho para a exploração não-linear de informações digitalizadas.

Dez anos depois, a Microsoft foi fundada em Albuquerque, no Novo México. Em 1976, a Apple, em Cupertino, Califórnia. Em 1994, a Amazon, em Bellevue, Washington.

Em 1996, o estudante Larry Page, da Stanford University, aos 22 anos, sonhou que havia baixado todo os dados da Web e examinado as ligações entre as páginas. Page anotou o sonho, cujo conceito se tornou a base do algoritmo para a criação de um motor de busca. Assim, a partir de um projeto de pesquisa, nasceu o Google.

Em 2001, surgiu uma enciclopédia de conteúdo livre. De forma irônica, esta característica tira-lhe a credibilidade, mas devo confessar que os dados acima foram coletados em <https://pt.wikipedia.org>.

Não sem antes confirmar em fontes oficiais para evitar compartilhamento de dados falsos, de pegadinhas digitais, como quando alguém, a partir de uma rede do próprio governo brasileiro, alterou um artigo sobre a biografia de Paulo Freire, de forma criminosa, em 2016.

De volta às gigantes Apple, Amazon, Microsoft e Google: além de sobreviverem à Bolha Especulativa da Internet (1994-2000), todas surgiram como pequenos negócios de garagem nos E. U. A.

O sucesso não é obra do acaso. Todas receberam investimentos em pesquisa, ciência e tecnologia, assim como fazem nações que se tornaram referência em Educação, como: Austrália e Hong Kong.

Tais investimentos fomentam as inovações disruptivas, que são aquelas que surgem para romper com os modelos vigentes, como por exemplo no caso das mídias: disquete, vinil, CD, DVD, Fax...



# Disrupção na Educação

O telefone tornou o telégrafo obsoleto, assim como o celular tornou o telefone fixo, o orelhão, a agenda, o relógio, a lanterna, etc.

Em tempos de Netflix, iFood e Uber, produtos e serviços estão cada vez mais baratos e acessíveis, muitos até gratuitos, ainda que façam da nossa vida um livro aberto aos anunciantes. Caiu a ficha?

Felizmente, as inovações disruptivas também estão revolucionando a Educação: Apple, Amazon, Facebook, Google e Microsoft investem na geração de ferramentas para a educação no século 21.

Não só por filantropia, mas também para capacitar novos profissionais e novos consumidores para o futuro que aí já está, na nossa cara. Ou, melhor dizendo, na nossa tela.

Outra boa notícia: na busca por ferramentas digitais para a educação básica, encontramos iniciativas exemplares desenvolvidas no Brasil com excelência, mas, por questão estratégica, não classificamos os aplicativos para *smartphones*.

Somente hiperlinks: porque dispensam instalação de Apps e porque são acessíveis nas escolas ou fora delas, como “tarefa de casa”, via celulares, *notebooks*, *desktops* ou *tablets*.

Optamos por uma abordagem capaz de provocar o potencial dos estudantes, de forma positiva, com o cuidado de não gerar uma sobrecarga de fontes de aprendizado, até porque uma “*googlada*” nos leva a outra pesquisa e a outra e a mais outra.

A ideia é manter todos os hiperlinks sugeridos atualizados, pois uma das vantagens do e-book é que podemos ajustá-lo sem custos gráficos. Porém, se algum hiperlink compartilhado for alterado pelos seus responsáveis, você já sabe o que fazer...

É só usar uma ferramenta de busca, oras!



AWWW...DON'T CRY.

It's just a 404 Error!

What you're looking for may have been misplaced in Long Term Memory.



# Influenciáveis Digitais



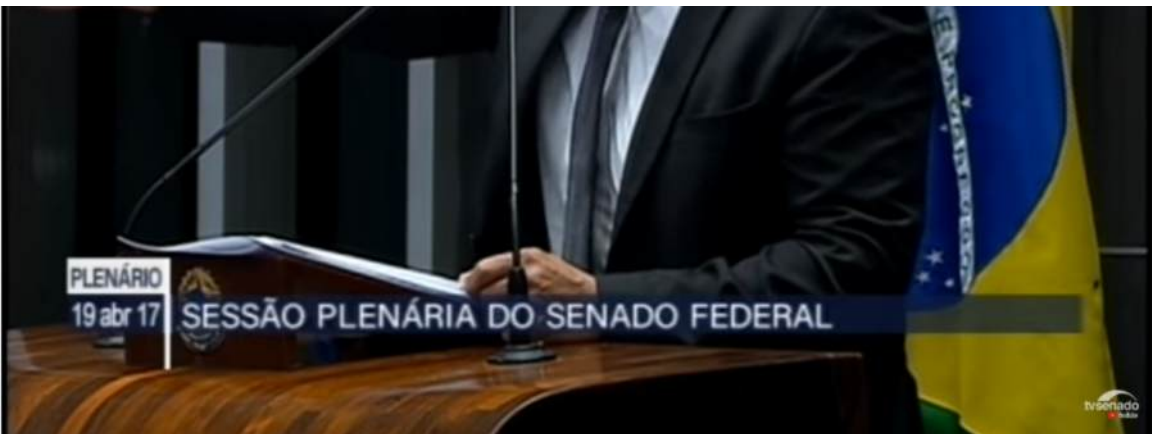
**E**m abril de 2017, monitorei o “Jogo Baleia Azul” no Youtube BR. Durante 28 dias, pesquisei a ascensão e a queda de mais um mito urbano propagado por caça-likes monetizados.

Elenquei os doze vídeos mais vistos sobre o “Baleia Azul”, que juntos somaram 30,5 milhões de visualizações, sendo que a maioria dos vídeos apresentava cunho sensacionalista... ou falso mesmo.

Com uma busca básica, achei o vídeo “9 Mentiras e 1 Verdade sobre o desafio da Baleia Azul!”, do Canal e-Farsas. Na ocasião, o vídeo que desmistificava o boato contava com apenas 30 mil visualizações.

Podemos supor que, se este vídeo fosse exibido nas 184 mil escolas do Brasil, no auge do boato, teríamos os seguintes efeitos:

- I. O vídeo poderia liderar o Top 12 “Jogo Baleia Azul”;
- II. O canal e-Farsas seria recompensado com monetização;
- III. O boato não ocuparia tanto espaço na imprensa;
- IV. O imaginário do povo brasileiro não seria *trollado* em nível nacional, inclusive no Senado Federal.





# Influenciáveis Digitais

TOP	TOP 12 BALEIA AZUL NO YOUTUBE BR	CANAL	VIEWS
1	Baleia Azul - O que você não sabe	Felipe Neto	6.283.146
2	Baleia Azul, o Jogo do suicídio - entenda o caso	Você Sabia?	5.254.558
3	Fiz o desafio da Baleia Azul (fiz pacto?) / Blue Whale Challenge	Yurizando	4.564.093
4	Desafio da Baleia Azul - o Jogo Mortal	TVQG Curioso	3.057.675
5	Entrei no Desafio da Baleia Azul	Everson Zoio	2.057.029
6	Hanna Mayers está fazendo o desafio da Baleia Azul?	Treta News	1.651.766
7	Hanna Mayers foi salva do desafio da Baleia Azul pelos seus inscritos?	Treta News	1.610.426
8	Baleia Azul: conversei com um curador	Dede TV	1.505.500
9	Baleia Azul assola a humanidade	Cauê Moura	1.264.480
10	Jogo Mortal desafio Baleia Azul!	HardDuPe InSaNoS	1.168.903
11	O criador do jogo baleia azul: conheça a mente perversa que começou isso	Tio Lu	1.125.037
12	Fui jogar o jogo da baleia azul e tive alguns problemas	Dede TV	1.032.585
<b>TOTAL</b>			<b>30.575.198</b>

Período monitorado: 1º a 28 de abril de 2017

- Os vídeos 1, 2 e 9 propagaram notícias esclarecedoras (41,8%).
- Os demais 58,2%, com 17,7 mi de views, propagaram Fake News.
- O vídeo 9 Mentiras e 1 Verdade sobre o desafio da BALEIA AZUL foi publicado em 24/04/2017. Até 07/05/2017, contava com 30.821 views, 2.364 curtidas, 28 descurtidas e 146 comentários.
- Em 21/07/2019: 45.062 views.
- Na impossibilidade de se mensurar a quantidade de vezes em que vídeos são compartilhados via *WhatsApp*, considerou-se somente os dados estatísticos do Youtube BR.
- O caso “Jogo Baleia Azul” demonstra o porquê devemos estimular o uso das ferramentas de busca e capacitar o aluno a identificar a origem da informação que acessa e compartilha, pois a *Web* é um campo minado com golpes, trotes, vírus e programas maliciosos.



21.jan.2017 - "Graças à internet" | UOL TECNOLOGIA. Raphael Salimena. São Paulo/SP



## Sobre Fake News



**E**las podem gerar reações cômicas, mas as notícias falsas são ações terroristas, pois podem desencadear medo, confusão, intolerância, linchamentos, mortes e até já comprometem a democracia, interferindo em eleições e no futuro de nações.

Atualmente, identificar dados falsos pode ser um desafio. Apesar de que, na maioria das vezes, basta fazer uma busca pelo título ou por um trecho da “notícia”, que, em geral, não cita fontes confiáveis, mas sempre implora por curtidas e compartilhamentos.

Investigar amplia a consciência e é sempre um estímulo para os estudantes. Afinal, ninguém curte ser *trollado*.



<https://boatos.org>



<http://www.e-farsas.com>



<https://g1.globo.com/fato-ou-fake/>

## Como identificar

se uma mensagem é falsa?

Um vídeo produzido por  
Fato ou Fake

**CLIQUE PARA ASSISTIR**







# Ferramentas de Busca



**M**otor de pesquisa, ferramenta de busca ou buscador (*search engine*) é um programa projetado para procurar palavras-chave em documentos e bases de dados na Internet.

O Google é o buscador mais popular (pelo menos no ocidente) e reúne, em uma só página, resultados para palavras-chave sobre qualquer tipo de assunto. Esta ferramenta é alvo de críticas por usar dados de pesquisas para fins comerciais, mas existem alternativas que prometem preservar a privacidade do usuário e que oferecem recursos diferenciados para entregar resultados.

O Ecosia.org, por exemplo, doa parte de seus lucros em publicidade para o plantio de árvores. Atualmente, esta ferramenta tem mais de 11 milhões de usuários ativos, em nível mundial, e já plantou mais de 49 milhões de árvores.

Na interação aluno-professor, é importante considerar que ações e pesquisas por voz, via *smartphones*, já são bastante comuns, principalmente entre os jovens. No Brasil, os apps mais populares são Google (Android) e Siri (Iphone), mas cada vez mais assistentes virtuais estarão presentes no nosso cotidiano, como Cortana, da Microsoft, e Alexa, da Amazon.



Search the web to plant trees...



62,747,618

Trees planted by Ecosia users

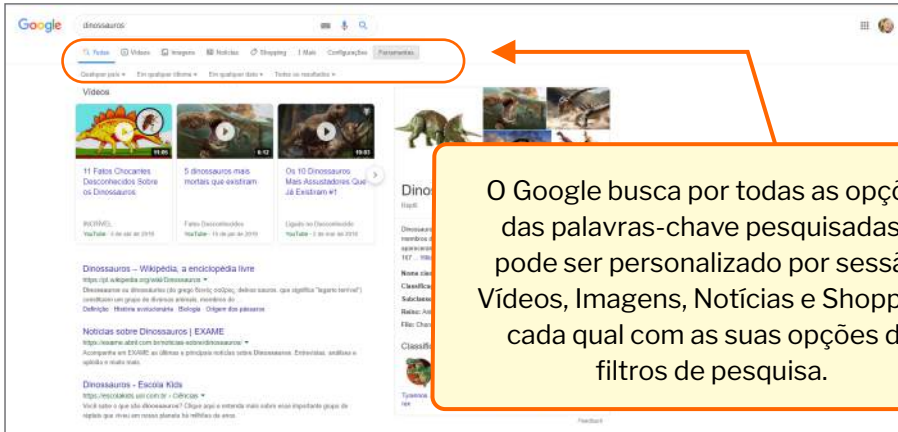




# Ferramentas de Busca



<https://google.com.br>



Ao criar um Gmail, o usuário poderá sincronizar vários serviços gratuitos, tais como o Google Drive, o Youtube e o Sala de Aula, a partir de [www.google.com.br](http://www.google.com.br)



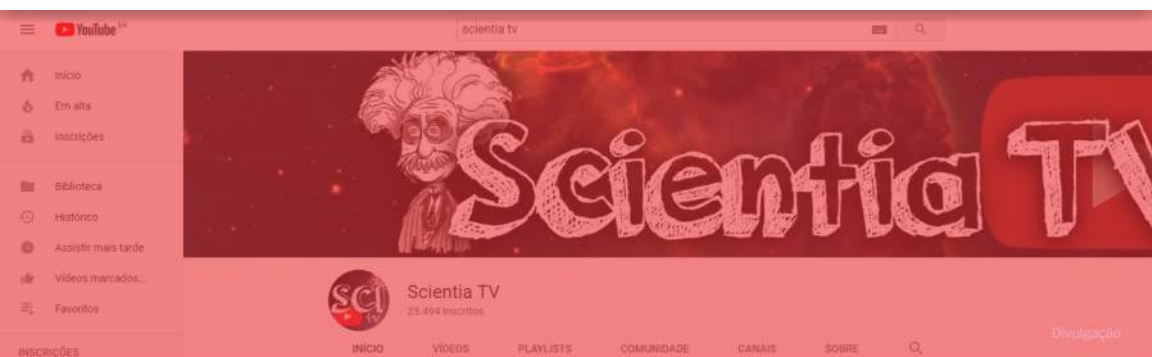
Pesquise no Google ou digite um URL

No canto inferior direito da página, o usuário poderá inserir fundos com imagens na proporção ideal de 1920 x 1080 pixels. Uma ação simples que pode personalizar os computadores da escola e propiciar uma ação coletiva dos próprios alunos.





## Ferramentas de Busca



**P**resente em 91 países e em 80 idiomas. Mais de um bilhão de usuários. Público predominante na faixa etária de 18 a 34 anos. Um bilhão de horas assistidas por dia. O Youtube em números demonstra porquê a maior plataforma de vídeos do mundo ocupa o 2º lugar no ranking das ferramentas de busca.

Em 2018, a plataforma Kidscreen publicou um estudo estadunidense da Pearson revelando que “60% das crianças da Geração Z preferem o Youtube para aprender do que livros impressos”, o que indica uma predileção por *novos formatos, como os audiobooks*.

Tanto é que o ambiente silencioso das bibliotecas passou a ser usado para se assistir videoaulas com fones de ouvido.

De qualquer modo, o uso do Youtube para fins educacionais no Brasil é ainda muitíssimo moderado, quando comparados aos canais mais populares de entretenimento.

O canal Kondzilla, por exemplo, que produz videoclipes de funk brasileiro, já é o 3º maior do mundo, com 50,9 milhões de inscritos e 20 bilhões de visualizações. Isso indica que o público inscrito assiste às produções várias vezes, tal como deveria acontecer com o conteúdo audiovisual produzido para a Educação.

A tímida busca por canais que consideramos significativos para o aprendizado, como o [Scientia TV](#), significa que há muito espaço para o crescimento do público estudantil nesta “ferramenta de busca”.

Com o engajamento dos educadores, podemos fortalecer o ranqueamento de canais relevantes para a Educação no Youtube BR, com inscrições, comentários, compartilhamentos e curtidas.
















# Ferramentas de Busca

Divulgação: DuckDuckGo
















**A**lguns motores de busca, como o DuckDuckGo, prometem não armazenar o histórico de pesquisa do usuário para persegui-lo com publicidade. Outros são mais populares em seus países por questões políticas ou culturais, tais como: Baidu, na China, Yandex, na Rússia, e Naver, na Coreia do Sul.

	<a href="http://www.baidu.com">http://www.baidu.com</a>
	<a href="https://www.bing.com">https://www.bing.com</a>
	<a href="https://duckduckgo.com">https://duckduckgo.com</a>
	<a href="https://www.ecosia.org">https://www.ecosia.org</a>
	<a href="https://www.naver.com">https://www.naver.com</a>
	<a href="https://peekier.com">https://peekier.com</a>
	<a href="https://www.qwant.com">https://www.qwant.com</a>
	<a href="https://searx.me">https://searx.me</a>
	<a href="https://www.startpage.com">https://www.startpage.com</a>
	<a href="https://yandex.ru">https://yandex.ru</a>
	<a href="https://www.wolframalpha.com">https://www.wolframalpha.com</a>



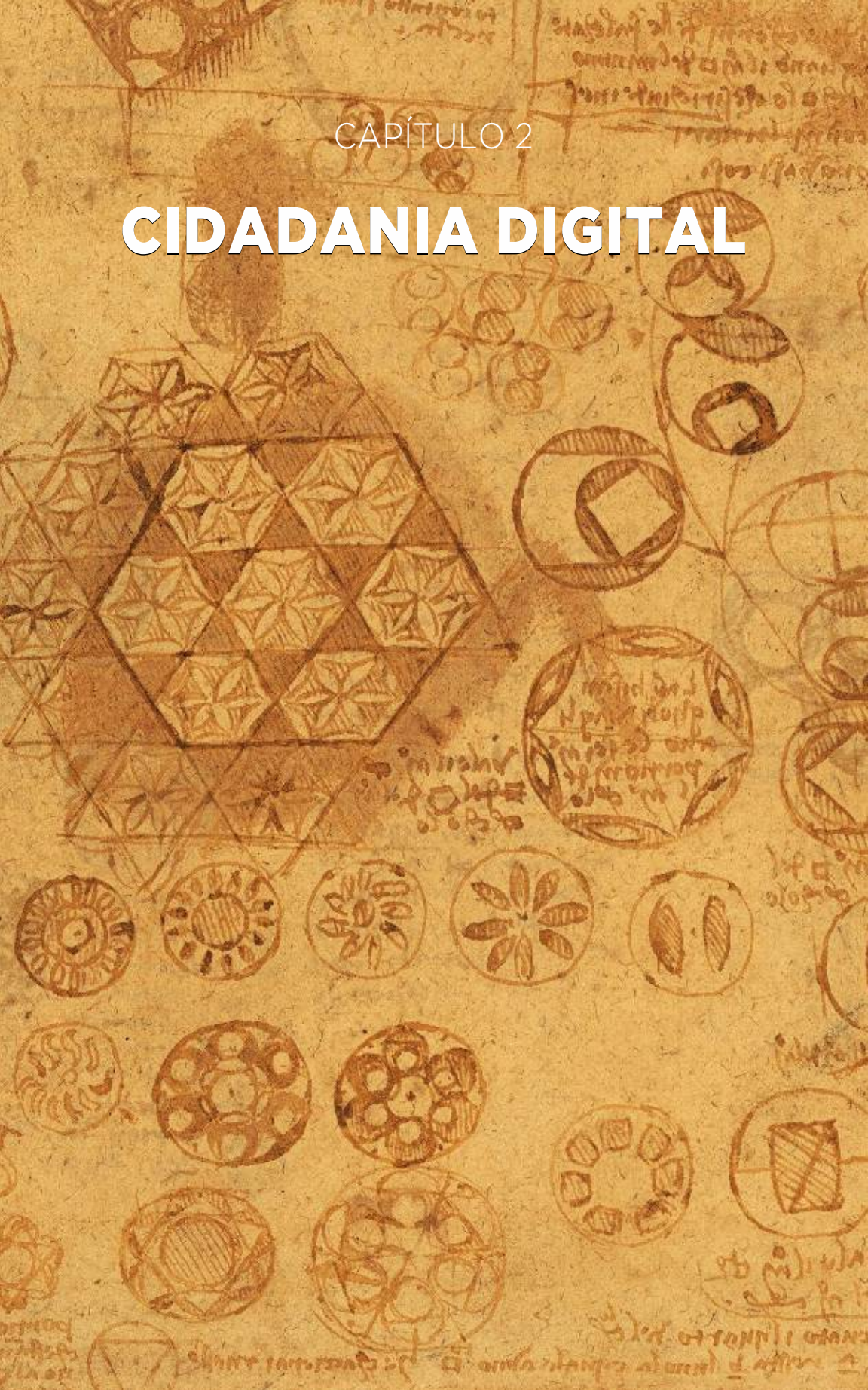
# Ferramentas de Busca

<b>ACADEMIA</b>	<a href="https://www.academia.edu">https://www.academia.edu</a>
	<a href="https://www.base-search.net">https://www.base-search.net</a>
 CERN Document Server Access articles, reports and multimedia content in HEP	<a href="http://cds.cern.ch">http://cds.cern.ch</a>
<b>Ciencia.Science.gov</b>	<a href="https://ciencia.science.gov">https://ciencia.science.gov</a>
 Dialnet	<a href="https://dialnet.unirioja.es">https://dialnet.unirioja.es</a>
 ERIC Full Text in Education Sciences	<a href="https://eric.ed.gov">https://eric.ed.gov</a>
	<a href="https://scholar.google.com.br">https://scholar.google.com.br</a>
Microsoft Academic	<a href="https://academic.microsoft.com">https://academic.microsoft.com</a>
 iseek.ai Know Better™	<a href="http://education.iseek.com">http://education.iseek.com</a>
	<a href="http://www.jurn.org">http://www.jurn.org</a>
	<a href="https://www.refseek.com">https://www.refseek.com</a>
 SpringerLink	<a href="https://link.springer.com">https://link.springer.com</a>
 SCHOLARPEDIA	<a href="http://www.scholarpedia.org">http://www.scholarpedia.org</a>
 WORLDWIDE SCIENCE.ORG The Global Science Gateway	<a href="https://worldwidescience.org">https://worldwidescience.org</a>
	<a href="http://scienceresearch.com">http://scienceresearch.com</a>
	<a href="http://www.scielo.br/?lng=pt">http://www.scielo.br/?lng=pt</a>



CAPÍTULO 2

# CIDADANIA DIGITAL









# Estudo de Digitação por Toque



Divulgação: Wikimedia.org

Muitos alunos supõem que, na Era dos *smartphones*, não faz sentido se dedicar a um curso de digitação, mas precisam ser esclarecidos que dominar a digitação será útil para fins acadêmicos e profissionais, para toda a vida, não só para *desktops* ou *notebooks*, mas também para aparelhos celulares ou, quem sabe, num futuro próximo, para computadores holográficos?

De fato, já existem teclados virtuais com *lasers* e sensores que são projetados para facilitar a vida do digitador em aparelhos menores.

Há vários cursos *online* no Estudo de Digitação por Toque.

**TypingStudy**

<https://www.typingstudy.com>



<https://certificadocursosonline.com>



<https://www.primecursos.com.br>





# Dicionário Michaelis

MICHAELIS

Português

Inglês

Espanhol

Alemão

Italiano

Francês

A mais completa linha de dicionários do Brasil

Escolha o dicionário e faça sua busca



Português Brasileiro ▾

Digite o termo desejado

O 1º dicionário Michaelis foi criado no final do século 19 pela lexicógrafa alemã Henriette Michaelis, em colaboração com sua irmã Carolina Michaelis de Vasconcelos, figura de destaque nos estudos filológicos em Portugal.

Em 1950, a Ed. Melhoramentos deu continuidade ao trabalho das dicionaristas e criou diversas obras, em vários idiomas, tornando a Michaelis a mais completa linha de dicionários do Brasil. Disponível em:

MICHAELIS

<http://michaelis.uol.com.br/>



**M**  
MELHORAMENTOS

© 2019 Editora Melhoramentos Ltda.  
Todos os direitos reservados.



# Tradutores



Cambridge  
Dictionary

Torne as suas palavras significantes

Inglês-Português



Inglês

Inglês-Espanhol

Espanhol-Inglês

Meu dicionário

Criar e compartilhar suas próprias listas de palavras e quizzes de graça!

Cadastre-se agora

Conectar



Cambridge  
Dictionary

<https://dictionary.cambridge.org/pt/>

Collins

<https://www.collinsdictionary.com/pt/translator>



Google Translate

<https://translate.google.com.br>



TRANSLATOR.EU  
tradutor

<https://www.translator.eu/portugues/>

Google

dinossauro

Todas Vídeos Imagens Notícias Shopping Mais

Aproximadamente **9.780.000** resultados (0,45 segundos)

Vídeos



A palavra-chave Dinossauro (português) gerou **9.780.000** resultados.

Google

dinosaur

Todas Imagens Vídeos Notícias Shopping Mais

Aproximadamente **318.000.000** resultados (0,39 segundos)

Dica: Pesquisar apenas resultados em português (Brasil). Especifique seu idioma de Preferências

Vídeos

Enquanto a palavra-chave Dinosaur (inglês) gerou **318.000.000** resultados.



# Idiomas Sem Fronteiras



<https://myenglishonline.com.br>

**C**urso de inglês *online* do Programa Idiomas sem Fronteiras (IsF): uma iniciativa do Ministério da Educação (MEC) destinada aos alunos de graduação e pós-graduação de Instituições de Ensino Superior (IES) públicas e privadas brasileiras. Além de:

- Professores da Educação Básica, desde haja parceria entre a Secretaria de Educação e uma IES credenciada no Programa IsF.
- Servidores das IES participantes do Programa IsF credenciadas via editais específicos ou de instituições parceiras do Programa IsF.

Cada universidade oferece idiomas diferentes no Programa IsF: Inglês, Alemão, Espanhol, Francês, Italiano, Japonês e Português

**CLIQUE PARA LOCALIZAR  
AS INSTITUIÇÕES CADASTRADAS**



**IDIOMAS SEM  
FRONTEIRAS**

<http://isf.mec.gov.br/>





# Línguas Estrangeiras

Fale um novo idioma com  
10 minutos por dia™

Junte-se à nossa comunidade global de 90 milhões de usuários

Comece a aprender agora

busuu.com

Quero aprender...



Inglês



Espanhol



Francês



Alemão



Italiano



Português



Chinês  
(Mandarin)



Japonês



Polonês



Turco



Russo



Árabe



<https://alison.com>



<https://pt.babbel.com>



<https://www.busuu.com/pt>



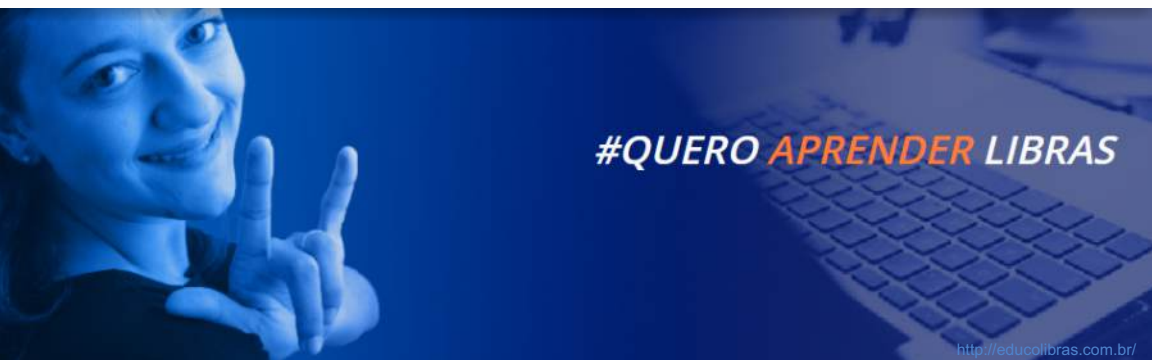
<http://www.cursodeinglesgratis.org>



<https://www.duolingo.com>



# Libras



<http://educolibras.com.br/>



<https://www.handtalk.me>



<http://libraspro.com.br>



<http://rybena.com.br>



<https://vlibras.gov.br>



LIBRASPRO NO YOUTUBE  
MIM E AS MÃOZINHAS



Para o governo federal, o Comitê Gestor de Internet (CGI) definiu as seguintes extensões de domínio:

- gov.br Entidades civis
- mil.br Organizações militares
- edu.br Instituições de ensino superior

Casa Civil	<a href="http://www.casacivil.gov.br/">http://www.casacivil.gov.br/</a>
Ministério da Agricultura	<a href="http://www.agricultura.gov.br/">http://www.agricultura.gov.br/</a>
Ministério do Meio Ambiente	<a href="http://www.mma.gov.br/">http://www.mma.gov.br/</a>
Ministério da Justiça e Segurança Pública	<a href="http://www.justica.gov.br/">http://www.justica.gov.br/</a>
Secretaria de Governo	<a href="http://www.secretariadegoverno.gov.br/">http://www.secretariadegoverno.gov.br/</a>
Ministério da Educação	<a href="http://www.mec.gov.br/">http://www.mec.gov.br/</a>
Ministério do Turismo	<a href="http://www.turismo.gov.br/">http://www.turismo.gov.br/</a>
Gabinete de Segurança Institucional	<a href="http://www.gsi.gov.br/">http://www.gsi.gov.br/</a>
Ministério da Defesa	<a href="https://www.defesa.gov.br/">https://www.defesa.gov.br/</a>
Ministério do Desenvolvimento Regional	<a href="http://mds.gov.br/">http://mds.gov.br/</a>
Advocacia-geral da União - AGU	<a href="http://www.agu.gov.br/">http://www.agu.gov.br/</a>
Ministério das Relações Exteriores	<a href="http://www.itamaraty.gov.br/">http://www.itamaraty.gov.br/</a>
Ministério da Saúde	<a href="http://portalms.saude.gov.br/">http://portalms.saude.gov.br/</a>
Controladoria-geral da União	<a href="http://www.cgu.gov.br/">http://www.cgu.gov.br/</a>
Banco Central do Brasil	<a href="http://www.bcb.gov.br/">http://www.bcb.gov.br/</a>
Ministério da Economia	<a href="http://www.fazenda.gov.br/">http://www.fazenda.gov.br/</a>
Ministério das Minas e Energia	<a href="http://www.mme.gov.br/">http://www.mme.gov.br/</a>
Min. Mulher, da Família e dos Direitos Humanos	<a href="http://www.mdh.gov.br/">http://www.mdh.gov.br/</a>
Ministério da Infraestrutura	<a href="http://www.infraestrutura.gov.br/">http://www.infraestrutura.gov.br/</a>
Ministério da Ciência, Tecnologia e Comunicação	<a href="http://www.mctic.gov.br/">http://www.mctic.gov.br/</a>
Secretaria-geral da Presidência	<a href="http://www.secretariageral.gov.br/">http://www.secretariageral.gov.br/</a>

Em 2019, o Ministério da Cultura foi incorporado ao Ministério da Cidadania como uma Secretaria Especial: o <http://www.cultura.gov.br> ainda está ativo...



## Base Nacional Comum Curricular

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica.

Divulgação



**M**ais alguns sítios .GOV.BR que podem fomentar pesquisas interessantes para a formação em cidadania digital.

Ministério da Educação	<a href="http://portal.mec.gov.br/">http://portal.mec.gov.br/</a>
Base Nacional Comum Curricular	<a href="http://basenacionalcomum.mec.gov.br/">http://basenacionalcomum.mec.gov.br/</a>
Biblioteca Nacional	<a href="https://www.bn.gov.br/">https://www.bn.gov.br/</a>
Portal Domínio Público	<a href="http://www.dominiopublico.gov.br">http://www.dominiopublico.gov.br</a>
Receita Federal	<a href="http://idg.receita.fazenda.gov.br/">http://idg.receita.fazenda.gov.br/</a>
Classificação Indicativa	<a href="http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao">http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao</a>
Portal do Empreendedor MEI	<a href="http://www.portaldoempreendedor.gov.br/">http://www.portaldoempreendedor.gov.br/</a>
Agência Nacional do Cinema	<a href="https://ancine.gov.br/">https://ancine.gov.br/</a>
Exército Brasileiro	<a href="http://www.eb.mil.br/">http://www.eb.mil.br/</a>
Força Aérea Brasileira	<a href="http://www.fab.mil.br">http://www.fab.mil.br</a>
Marinha do Brasil	<a href="https://www.marinha.mil.br/">https://www.marinha.mil.br/</a>

BAIXAR E-BOOK BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR



## Vamos conhecer o Brasil?



Divulgação



O IBGEeduca é o portal do IBGE para a educação. É dividido por público (crianças, jovens e professores) e oferece conteúdos atualizados e lúdicos sobre o Brasil.

Com formato e linguagem adequados a cada um dos públicos, ele traz informações atualizadas sobre o território e a população do Brasil, produzidas por uma fonte oficial e confiável: o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.



**professores**

<https://educa.ibge.gov.br/professores>



**crianças**

<https://educa.ibge.gov.br/criancas>



**jovens**

<https://educa.ibge.gov.br/jovens>





# Portal do Professor



<http://portaldoprofessor.mec.gov.br>

The screenshot displays the Portal do Professor website. At the top, there is a navigation bar with the portal's name and a search bar. Below this, a green header contains various menu items: ESPAÇO DA AULA, JORNAL, MULTIMÍDIA, CURSOS E MATERIAIS, COLABORAÇÃO, LINKS, and VISITE TAMBÉM. The main content area is titled 'LINKS' and features a grid of 24 categories, each with an icon and a brief description. These categories include: Portais Educacionais e outros, Museus, Biblioteca, Projetos Inovadores, Revistas, Jornais, Geoprocurement, Um Computador por Aluno, Projetos de escolas, Prêmio Professores do Brasil, Capacitação Projeto Integrado, Produções de Professores, Dicionários, Tradutores e Enciclopédias, Jogos Educativos, Observatórios e Planetários, Rádio Escola, Softwares de Edição e outros, Projetos sociais e educacionais, Sites Temáticos do Portal e TV Escola, Softwares Educacionais, Recursos Digitais, Sites de Busca, Plataformas Educacionais, Organizações Governamentais, Infográficos, Inclusão Digital, Educação Inclusiva, and Cultura. At the bottom, there are sections for 'REPORTAR ERROS' and 'CONTATO', along with social media links for Twitter and Facebook.



# Disney Cidadania



**O** Inspire-se! é um programa de educação e tecnologia Disney Cidadania, cuja finalidade é contribuir para uma educação digital séria, que promova a conscientização de educadores, pais e crianças sobre alfabetização digital e cidadania.



<http://www.disneycidadania.com>

Cultura Digital e Inovação Educacional  
<http://cidadania.disney.com.br/criatividade-inovacao>

Aprenda a programar com Anna e Elsa, de Frosen  
<https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/1>

Aprenda a programar com BayMax  
<http://tv.disneylatino.com/grandes-heroes-code-baymax>

Aprenda a programar com Moana  
<https://tv.disney.com.br/hora-do-c-digo>

Aprenda a programar com Star Wars  
<https://studio.code.org/s/starwarsblocks/stage/1/puzzle/1>



# Seja Incrível na Internet



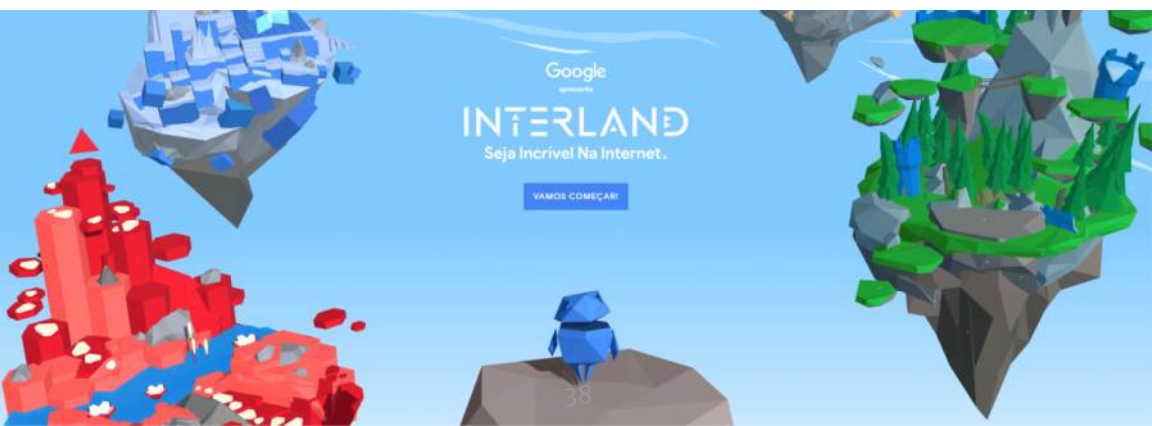
**P**ara que as crianças aproveitem a Internet ao máximo, elas precisam estar prontas para tomar decisões inteligentes.

O jogo Seja Incrível Na Internet ensina às crianças os conceitos básicos de segurança e cidadania digital para que possam explorar o mundo *online* com confiança e aprendem brincando os seguintes fundamentos básicos:

- Compartilhe com cuidado
- Não caia em armadilhas
- Proteja os seus segredos
- É legal ser gentil
- Na dúvida, fale com alguém.

<https://beinternetawesome.withgoogle.com>

INTERLAND





# Computação na Escola



A formação em ciências da computação está impulsionando a criação de empregos e a inovação em toda a nossa economia e na sociedade, de forma geral.

Este conhecimento é necessário para preparar os estudantes, para inserção no século 21, em qualquer área de estudo ou de carreira profissional que escolherem atuar.

Esta ferramenta digital é uma iniciativa da UFSC: Universidade Federal de Santa Catarina.

COMPUTAÇÃO  
NA ESCOLA

<http://www.computacaonaescola.ufsc.br/>

Scratch é uma linguagem de programação mais acessível do que linguagens textuais, pois utiliza uma interface gráfica intuitiva, que lembra o brinquedo Lego.

SCRATCH

<https://scratch.mit.edu/>



# Code Studio

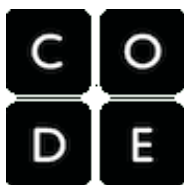
## Aprenda no Code Studio

23,420,394,289 linhas de código escritas por 40 milhões de estudantes.

Crie uma conta e salve seu progresso e seus projetos. Ou simplesmente comece a programar - a conta não é obrigatória. Todos os cursos estão disponíveis de graça.

[Criar uma conta](#)

Divulgação



<https://studio.code.org>

A visão da Code.org® é de que todo estudante, em toda escola, deve ter a oportunidade de aprender ciência da computação, assim como tem de aprender biologia, química ou álgebra.



### Curso 1

4-6 anos de idade

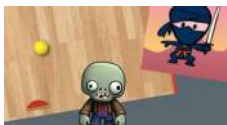
Para quem está começando a ler



### Curso 2

A partir de 6 anos

Para alunos que já sabem ler



### Curso 3

8-18 anos de idade

Continuação do curso 2



### Curso 4

10-18 anos de idade

Para quem já concluiu os cursos 2 e 3



# Arte e Cultura

## Harry Potter: Uma História Mágica

Explore as maravilhas da exposição da British Library

Ver tema



<http://bndigital.bn.gov.br/>

**CIRCUITO  
LIBERDADE**

<http://www.circuitoliberaldade.mg.gov.br>



<http://eravirtual.org/>



Google Arts & Culture

<https://artsandculture.google.com>

**INHOTIM**

<https://www.inhotim.org.br/>



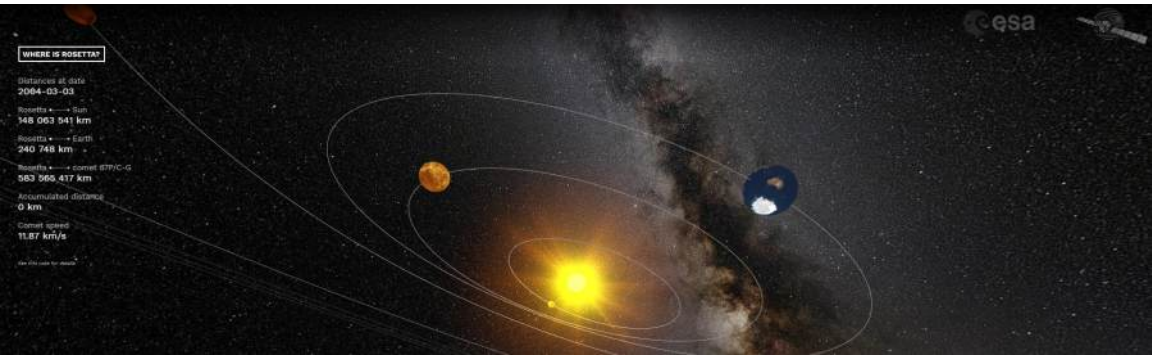
Internet Archive

<https://archive.org>





# Astronomia



<https://www.google.com/earth>



<https://www.nasa.gov/>



<https://www.solarsystemscope.com/>



[http://sci.esa.int/where\\_is\\_rosetta/](http://sci.esa.int/where_is_rosetta/)



<https://theskylive.com/>



Comparação de proporções no Universo

Relaxamento Celestial: 01 hora de imagens da Galáxia

The Cosmic Web | The Universe Zoomed Out | The Milky Way Galaxy



# Bibliotecas



<https://portugues.free-ebooks.net>



<http://machado.mec.gov.br/>



<https://openlibrary.org/>



<https://www.gutenberg.org>



<https://www.bibliotecas.ufu.br>



SlideShare

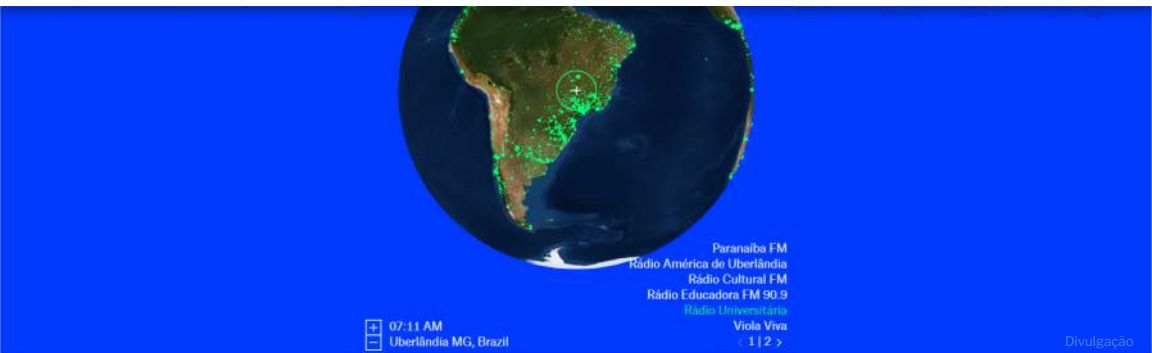
<https://www.slideshare.net>



<https://www.wdl.org/pt>



# Música na Educação



**E**m Radio Garden, cada ponto verde no globo te leva a uma rádio! O projeto permite que os ouvintes sintonizem, via internet, ao vivo, milhares de rádios de qualquer canto do planeta! Compartilhe esta divertida viagem para estimular novas experiências culturais.

RADIO GARDEN

<https://radio.garden>



<https://www.deezer.com/br>



<https://www.spotify.com/br>



<https://www.youtube.com/music>





# Canais Infantis no Youtube



Min e as mãozinhas



Mãos aventureiras



Canal do Júlio



Cordel Animado



Fafá conta Histórias



Palavra Cantada Oficial



Ticolicos





CAPÍTULO 3

# FERRAMENTAS AVANÇADAS

Google



For Education



"A tecnologia, sozinha, não vai melhorar a educação, mas ela pode ser uma parte importante da solução."

**Sundar Pichai**, CEO, Google







# Google for Education



## Recursos para professores

Conheça recursos e ferramentas criados pelo Google para inspirar a criatividade, incentivar o aprendizado com experiências práticas e ensinar habilidades digitais aos alunos.



Alfabetização digital

Ciência, tecnologia, engenharia e matemática

Codificação e ciência da computação

Ferramentas de criatividade

Ferramentas instrucionais

Ferramentas para toda a escola

Linguagem, arte e cultura

Google Earth Studio

Visão geral

Perguntas frequentes

Mais opções do Earth

O Earth Studio é uma ferramenta de animação para imagens 3D e de satélite do Google Earth.



# Khan Academy



Para todos os alunos,  
todas as salas de aula.  
Resultados reais.

Somos uma organização sem fins lucrativos com a missão de oferecer uma educação gratuita de alta qualidade para qualquer pessoa, em qualquer lugar.

Alunos

Professores

Pais

Ajude cada aluno a ter sucesso com uma aprendizagem personalizada e 100% gratuita.

- Encontre conteúdos alinhados aos currículos
- Recomende exercícios, vídeos e artigos
- Acompanhe o desempenho dos alunos
- Junte-se a milhões de professores e alunos

## MATEMÁTICA

Fundamentos da Matemática

Matemática I (Ensino Médio)

Aritmética

Matemática II (Ensino Médio)

Pré-álgebra

Matemática III (Ensino Médio)

Noções de álgebra

Estatística do Ensino Médio

Álgebra I

Pré-cálculo

Álgebra II

Cálculo diferencial

Geometria básica

Cálculo integral

Geometria

Equações diferenciais

Geometria do Ensino Médio

Cálculo multivariável

Estatística e probabilidade

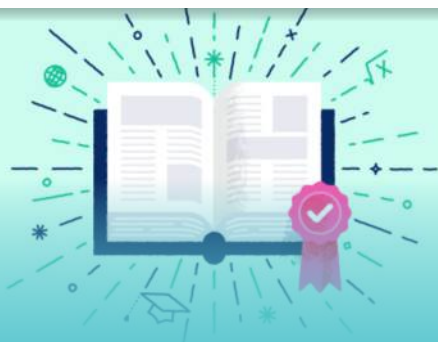
Álgebra linear

Trigonometria



# Khan Academy

A Khan Academy está alinhada à BNCC do Ensino Fundamental!



## MATEMÁTICA (BNCC)

1° ano  
2° ano  
3° ano  
4° ano  
5° ano  
6° ano  
7° ano  
8° ano  
9° ano

## CIÊNCIAS (BNCC)

1° ano  
2° ano  
3° ano  
4° ano  
5° ano  
6° ano  
7° ano  
8° ano  
9° ano

### PROFESSORES

“Eu finalmente consigo identificar as **diferenças** em minha sala de aula. E isso tem sido fundamental para o envolvimento dos meus alunos.”

BENATO AUGUSTO / Diretor do Colégio Embraer / Botucatu/SP

Preparamos os professores para auxiliar sua turma toda. Ao todo, 90% dos professores norte-americanos que já usaram a Khan Academy relatam que ela é eficiente.





# Khan Academy

ALUNOS

## Você pode aprender qualquer coisa.

Desenvolva um aprendizado sólido e profundo em matemática, ciências e muito mais.



### CIÊNCIAS HUMANAS

História da arte

### CIÊNCIAS E ENGENHARIA

Física

Química

Química orgânica

Biologia

Saúde e medicina

Engenharia elétrica

### ECONOMIA E FINANÇAS

Microeconomia

Macroeconomia

Mercado financeiro e de capitais

### COMPUTAÇÃO

Programação

Ciência da computação

Hora do Código

Animação digital

## Por que a Khan Academy funciona?



### Aprendizagem personalizada

Os alunos praticam no próprio ritmo, solucionando primeiramente suas dificuldades de compreensão e, depois, acelerando o aprendizado.



### Conteúdo confiável

Criada por especialistas, a biblioteca da Khan Academy de prática e lições confiáveis abrange matemática, ciências e muito mais. Sempre gratuita para alunos e professores.



### Ferramentas para a capacitação de professores

Com a Khan Academy, os professores conseguem identificar as dificuldades de compreensão de seus alunos, personalizar instruções e atender às necessidades de cada um deles.



# Mais Cursos Online



<https://www.primecursos.com.br>



<https://www.iped.com.br>



<http://www.ginead.com.br/>



<https://educacao-executiva.fgv.br>



<https://www.usp.br>



<https://veduca.org>



Categorias

Pesquisar por qualquer coisa



Ensine na Udemy



Fazer login

Cadastre-se

Promoção  
País

Honre quem  
de R\$21,99 ca

O que você

- Desenvolvimento
- Negócios
- Finanças e contabilidade
- TI e software
- Produtividade no escritório
- Desenvolvimento pessoal
- Design
- Marketing
- Estilo de vida
- Fotografia
- Saúde e fitness
- Música
- Ensino e estudo acadêmico

- Todos em TI e software
- Certificação em TI
- Rede e segurança
- Hardware
- Sistemas operacionais
- Outro



A Udemy é um marketplace de cursos online com 24 milhões de alunos: são mais de 100.000 cursos, em diversas áreas, com preços acessíveis.



100.000

Conheça

Estas do mercado

instructor ideal para você

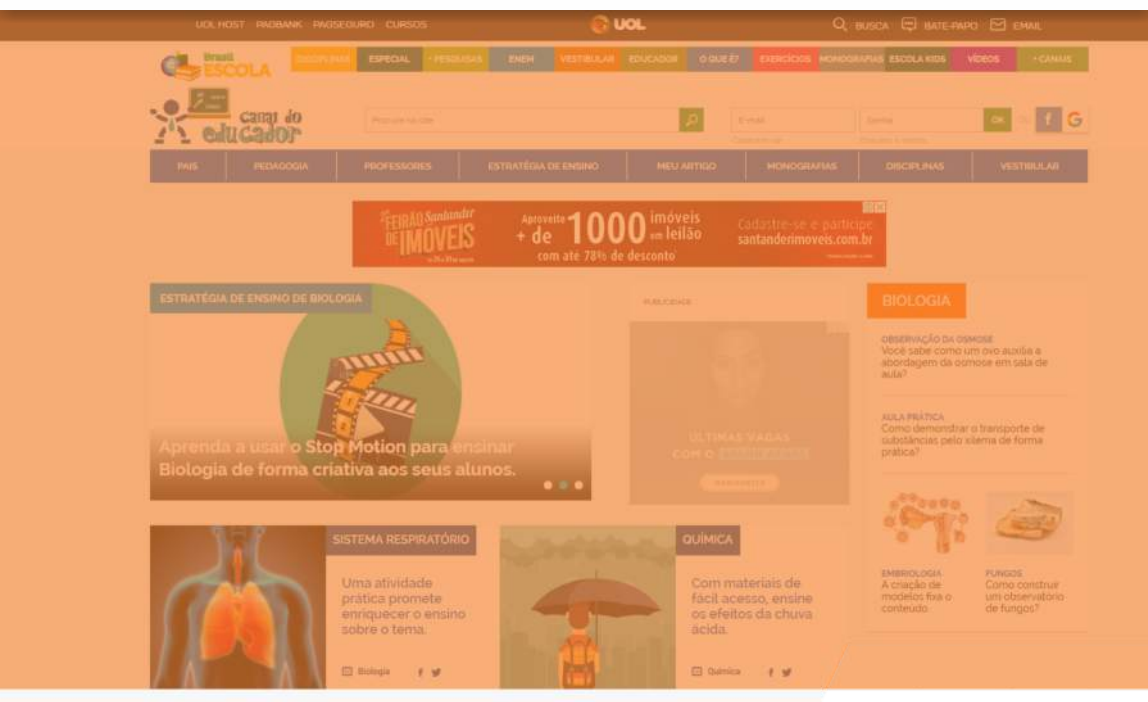


Acesso Vitalício

Aprenda no seu tempo



# Portais de Educação



<https://brasilescola.uol.com.br/>



<https://escolakids.uol.com.br/>



<https://mundoeducacao.bol.uol.com.br/>



<https://www.portugues.com.br/>





<https://colaborando.net.br/>

**BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR**

**Educação é a base**  
O Conselho Nacional de Educação criou a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que orienta a todos os professores e alunos do Brasil.

Com dia visitante!

Conteúdos selecionados para você

TREVEZINHA MAGIA

**O TREM**  
Infância - Corpo, gestos e movimento

Conteúdo selecionado

**CORPO E MOVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**  
Infância - Corpo, gestos e movimento

Conteúdo selecionado

**A LENDA DA CALUÇA**  
Infância - Corpo, gestos e movimento

Conteúdo selecionado

**A CASA DOS MIL ESPELHOS**  
Infância - Corpo, gestos e movimento

Conteúdo selecionado

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTO**  
Infância - Corpo, gestos e movimento

Conteúdo selecionado

**MAGIA DAS MÃOS**  
Infância - Corpo, gestos e movimento

Conteúdo selecionado

**QUE QUINTAL**  
Infância - Corpo, gestos e movimento

Conteúdo selecionado

**HORA DO PARQUE**  
Infância - Corpo, gestos e movimento

Conteúdo selecionado

**6 ATIVIDADES PARA LEITURA**  
Infância - Corpo, gestos e movimento

Conteúdo selecionado

**ABC DO BOTA**  
Infância - Corpo, gestos e movimento

Conteúdo selecionado

**RECORTE E COLAGEM PARA FAZER COM AS CRIANÇAS**  
Infância - Corpo, gestos e movimento

Conteúdo selecionado

**FECHE A CAIXA**  
Infância - Corpo, gestos e movimento

Conteúdo selecionado

OU, visite nos links abaixo para receber novidades

[Visite](#)
[Inscreva-se](#)



# Escol@ Virtual



<https://www.ev.org.br/>

The screenshot shows the homepage of the Escol@ Virtual website. The header includes the Fundação Bradesco logo and the Escol@ Virtual logo. The main content area features several promotional tiles:

- Encontre seu Curso**: A dark blue tile with a search bar and icons for 'Cursos' and 'Prestação de Estudos'.
- Desenvolva habilidades em um tema por meio de cursos de curta duração**: A red tile with an image of hands stacking wooden blocks.
- Roteiros de Estudo**: A light blue tile with an icon of a person and text about self-paced courses.
- Cursos disponíveis**: A light blue tile with an icon of a book and text about 150 available courses.
- Fundamentos de Lógica de Programação**: A blue tile with an image of a laptop screen showing code.
- Técnicas de Lazer e Recreação**: A blue tile with an image of children playing.
- Cinco motivos para fazer um curso na Escola Virtual**: A yellow tile.
- Geometria no Dia a Dia**: A blue tile with an image of wooden geometric shapes.
- Introdução à Gestão de Projetos**: A blue tile with an image of a person interacting with a digital interface.

The footer contains navigation links for 'Guia do Aprendiz', 'Unidades de Ensino', 'Cursos Propostos para o Ensino Médio', 'Suporte ao Aluno e PAO - E-BOOK', and 'Tudo o que você precisa saber'.



# Nova Escola



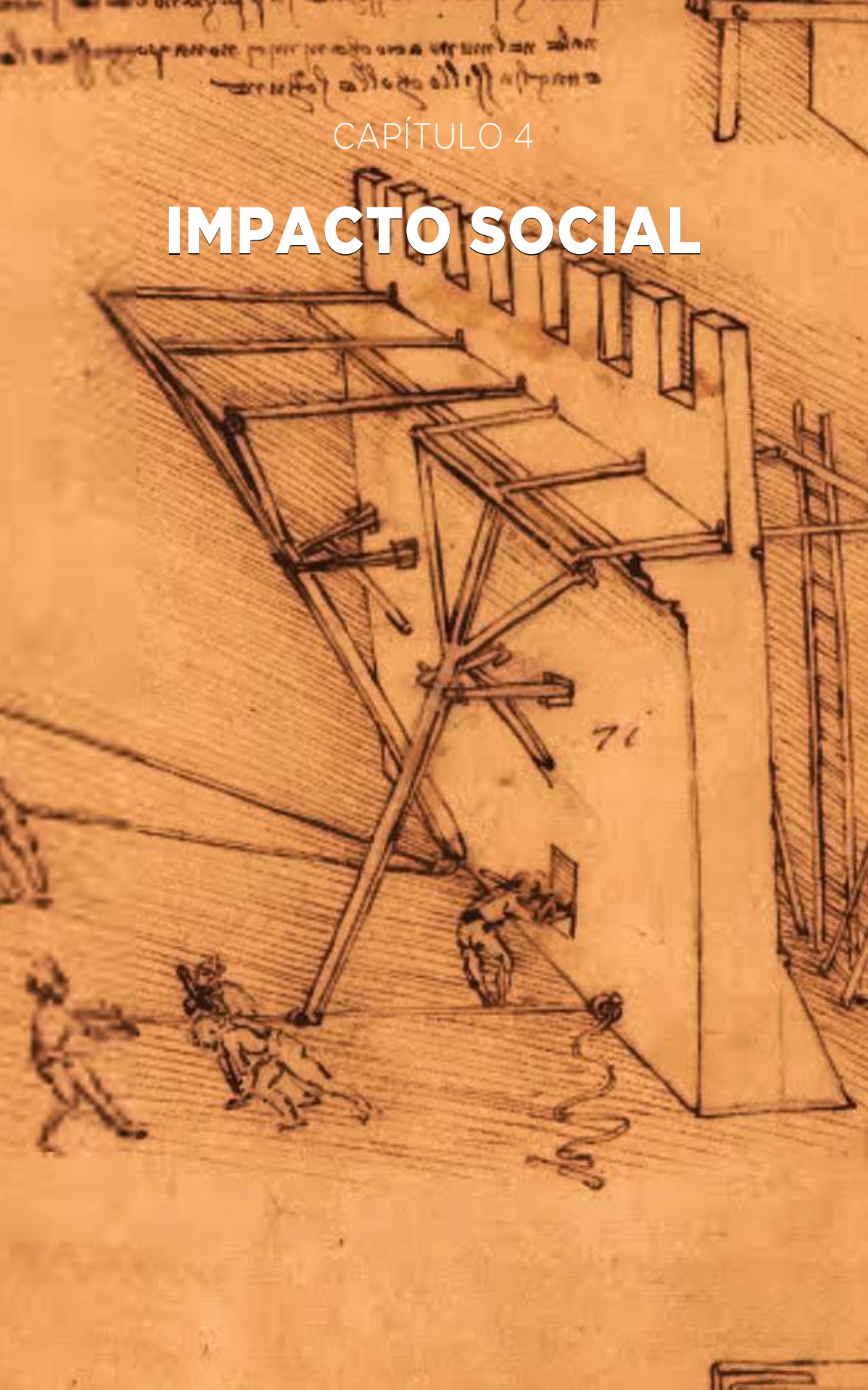
<https://novaescola.org.br/>

Mantenedora  
<https://fundacaoolemann.org.br>



CAPÍTULO 4

# IMPACTO SOCIAL







# Wikimedia Foundation



Não se pode negar o impacto social gerado pelos Wikis, tanto é que a figura do vendedor de enciclopédias ficou na lembrança de quem cresceu no século 20.

Porém, na facilidade ilusória do [Control C+ V], o aluno precisa estar ciente de que a Wikipédia não é aceita como uma fonte de pesquisa acadêmica. Uma prática recomendável é pesquisar os hiperlinks externos que são publicados no rodapé da página para informar a fonte do conteúdo.

Além da Wikipedia, a Fundação Wikimedia opera outros 11 wikis que seguem o modelo de conteúdo livre, com o objetivo de disseminar o conhecimento. Dentre eles, destacam-se:



<https://pt.wikipedia.org>



<https://commons.wikimedia.org>

A Wikipédia é uma fonte confiável?



<https://www.enago.com.br/academy/wikipedia/>





# Direitos Humanos



Fonte: undp.org



17 Objetivos para 2030



<https://nacoesunidas.org>



<http://www.unesco.org/new/pt/brasil>



<http://www.br.undp.org/>



## Entidades Filantrópicas



Fraternidade Sem Fronteiras



<https://www.fraternidadesemfronteiras.org.br>



<https://www.hospitaldocancer.org.br>



<https://www.lbv.org>



<https://www.msf.org.br>



# Fundações



O Poema de Anchieta, de Benedito Calixto  
Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural



<https://www.fbb.org.br>



<https://fundacaolemann.org.br>



<https://fundacao.bradesco>



<http://frm.org.br>



<https://fpa.com.br>



# Institutos



Divulgação



<https://akatu.org.br>



<https://www.institutoabcd.org.br>



<https://www.youtube.com/institutoalexia>



<http://www.institutoalgar.org.br>



<https://www.childfundbrasil.org.br>



<https://gife.org.br>

No GIFE, o aprendiz poderá pesquisar 142 Associados que geram impacto social no Brasil.





# Tecnologia Social



Prêmio  
Fundação Banco do Brasil  
de Tecnologia Social 2019



Divulgação



Banco de  
Tecnologias Sociais

<http://tecnologiasocial.fbb.org.br>



**IIS BRASIL**  
Instituto de Inovação e Iniciação Científica



<http://itsbrasil.org.br>



**Sesc**

<http://www.sesc.com.br/mesabrasil>



**Programa Futuro Cientista**  
Apresentado pela Esboceira

<https://www.futurocientista.net>

**IAMAR**  
Instituto Alair Martins



<http://virtudesqueencaminham.org.br>

Clubes de Ciência: Programa Futuro Cientista







# Financiamento Coletivo



Divulgação



<https://www.catarse.me>



<https://www.kickante.com.br>



<https://www.vakinha.com.br>

COMPARTILHE OS E-BOOKS DA PLATAFORMA DE CROWDFUNDING KICKANTE  
PARA DIVULGAR O PASSO-A-PASSO DE UMA VAQUINHA ONLINE





# Amazon Web Services Educate



## Eduque hoje a força de trabalho de nuvem de amanhã

Com o aumento crescente na demanda por funcionários especializados na nuvem, o AWS Educate representa para a próxima geração de profissionais de TI e nuvem uma porta de entrada para o ensino superior. O AWS Educate é uma iniciativa global da Amazon que disponibiliza a alunos e professores os recursos necessários para acelerar o aprendizado relacionado à nuvem.

Inscreva-se no AWS Educate

Faça login no AWS Educate

Junte-se a milhares de alunos, mais de 10.000 educadores e mais de 2.400 instituições que usam o AWS Educate

<https://aws.amazon.com/pt/education/awseducate/>

- 1 Cadastre-se para obter uma conta da AWS**  
Obtenha acesso instantâneo ao nível gratuito da AWS
- 2 Aprenda com tutoriais de 10 minutos**  
Explore e aprenda com tutoriais simples
- 3 Comece a criar com a AWS**  
Comece a criar com guias detalhados que ajudam a iniciar seu projeto da AWS

## Conheça nossos produtos



Análises



Integração de aplicativos



AR e VR



Gerenciamento de custos da AWS



Blockchain



Aplicativos empresariais



Computação



Envolvimento de clientes



Banco de dados



Ferramentas do desenvolvedor



Computação de usuário final



Tecnologia de jogos



Internet das Coisas



Machine Learning



Gerenciamento e governança



Serviços de mídia



Migração e transferência



Dispositivos móveis



Redes e entrega de conteúdo



Robótica



Satélite



Segurança, identidade e conformidade



Armazenamento



Veja todos os produtos



# Centro de Desenvolvimento do Windows

Microsoft

Centro de Desenvolvimento do Windows

Explorar

Plataformas

Downloads

Amostras

Suporte

Painel

Tudo a Microsoft

Buscar

Entrar



## Desenvolver para o Windows

Crie experiências que chegam a usuários em todos os lugares

INTRODUÇÃO >

NOVIDADES >

A Microsoft oferece vários recursos para alunos do Centro de Desenvolvimento do Windows, com ofertas gratuitas para os produtos: Azure, Office 365 e VSCode.

Quanto mais cedo os alunos tiverem acesso ao aprendizado em programação de códigos, softwares e aplicações em centrais de aprendizado como AWS, Estação Hack e Windows, mais chances de se destacarem em qualquer área profissional que optarem atuar no futuro, mas devem ser conscientizados de que, para isso, a fluência em inglês e em outras línguas estrangeiras passa a ser imprescindível.



Central de Desenvolvimento do Windows

<https://developer.microsoft.com/pt-br/windows>



Design e código de aplicativos do Windows

<https://docs.microsoft.com/pt-br/windows/uwp/design/>



Channel 9

Canal de entrevistas, debates, podcasts, screencasts e canais de vídeo

<https://channel9.msdn.com/>



# Estação Hack



**A** Estação Hack São Paulo é o 1º centro para inovação criado pelo Facebook no mundo. Um dos objetivos é investir na capacitação de jovens e adolescentes. Para isso, contam com a experiência de parceiros nas áreas de tecnologia, inovação e empreendedorismo.

Para formar jovens em tecnologia e estimular a inovação no Brasil, a Estação Hack oferece cursos gratuitos de programação, workshops e programas de aceleração de startups nacionais. Por ano, são 4.200 bolsas para as aulas de programação, além de 3.200 bolsas para micro e pequenos empreendedores.



<https://estacaohack.fb.com/>





# Google.org



Desde 2005, o Google.org trabalha para ampliar o alcance de ONGs e conectá-las a uma combinação de suporte que inclui financiamento, ferramentas e voluntários de todo o Google.

<https://www.google.org/>

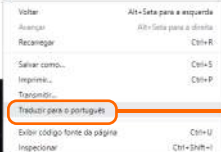
## Impact Challenge Brasil 2016

10 ideias para mudar o Brasil

<https://impactchallenge.withgoogle.com/brazil2016>

Clicando com o botão contrário do mouse, temos a opção Traduzir para o português, que rompe barreiras, mas não substitui o aprendizado de línguas estrangeiras.

ative nonprofits by connecting  
of Google







GOOGLE PLAY  
INDIE  
GAMES  
SHOWCASE

**Saatchi Gallery**  
25th June

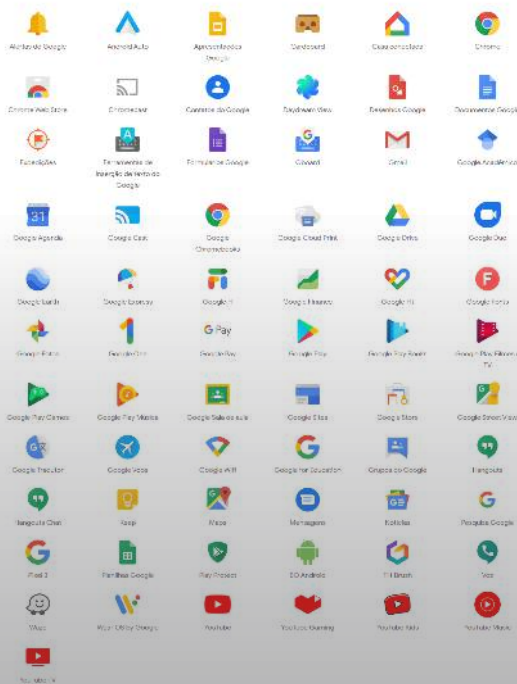


<https://developers.google.com/products/?hl=pt-BR>

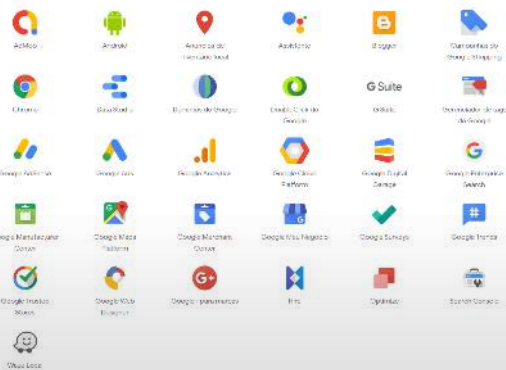
<https://developers.google.com/products/?hl=pt-BR>

[Pesquisa e conhecimento](#)
[Áudio, vídeo e jogos](#)
[Dispositivos Made by Google](#)
[Use em qualquer lugar](#)
[Conversas e mensagens](#)
[Mantenha tudo em ordem](#)
[Trabalho inteligente](#)
[Amplie seus negócios](#)
[Ver todos os produtos](#)

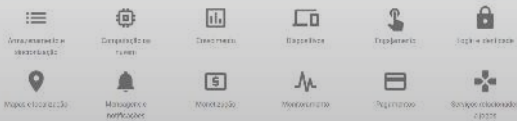
Para todos:



### Peer assessment



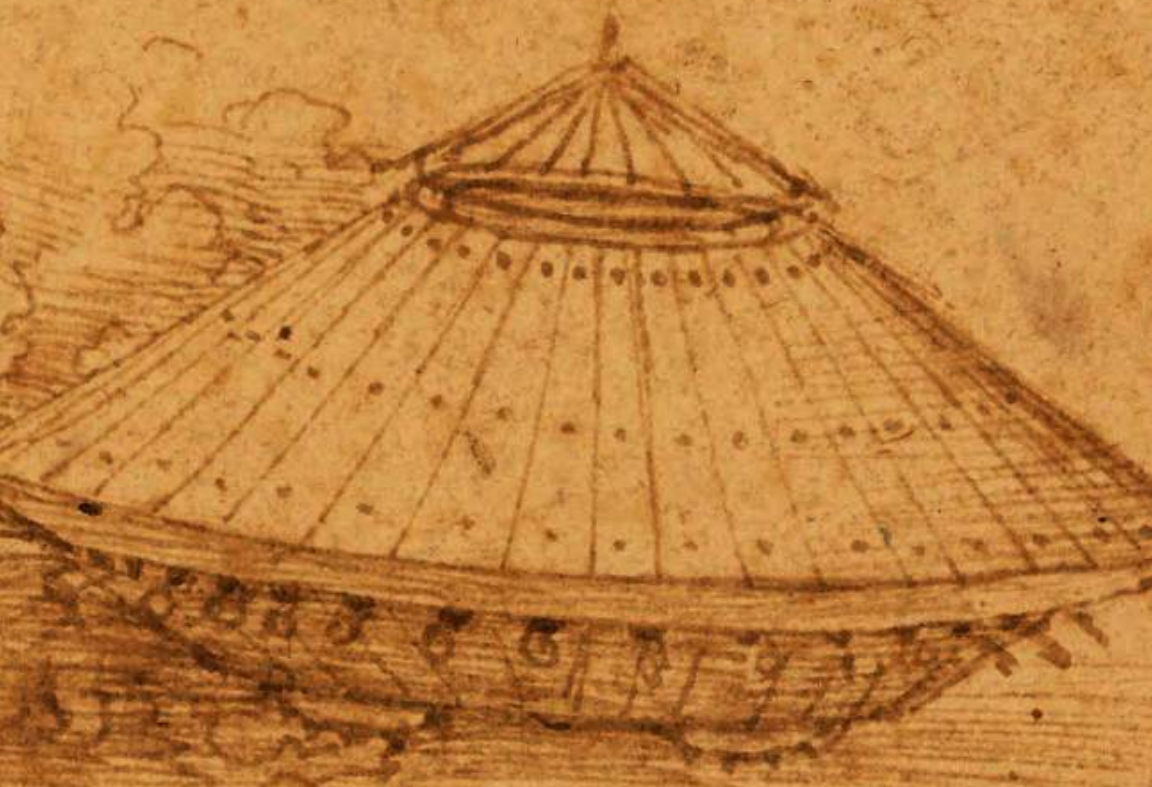
Para desenvolvermos



*Lezero* desenvolveu o *comp* produto para ser o único completo de ferramentas e produtos voltados para desenvolvimento de sistemas documentados, exemplos, livros de consulta e muito mais.

CAPÍTULO 5

# PROTAGONISMO INFANTOJUVENIL





*‘A gente vê que a criatividade é latente. Falta recurso, informação. Hoje você pega o celular e filma. Tem muito tutorial, tem muito programa para mexer, mas a gente não sabe realmente trabalhar com eles. O que seria ideal? Que tivesse um local com alguns programas que o pessoal já utilizou. Que dê para todo mundo mexer e um local para postar essas edições, onde todo mundo possa ter acesso. Hoje é fácil: você pega o Youtube e tem vídeo de qualquer jeito, mas quando você pega essa área de educação, da produção, a gente não tem um local de postar isso, de ter uma avaliação, de ter uma orientação. Seria muito interessante.’*

Professor Aídes dos Santos Rodrigues,  
E. M. Odilon Custódio Pereira, Uberlândia/MG





# Festivais de Cinema



<https://www.ancine.gov.br>



<http://www.animamundi.com.br>



<http://www.kinoforum.org.br/guia>



<http://cineop.com.br>



<http://www.mostradecinemainfantil.com.br>



<https://filmfreeway.com>

Serviço gratuito para inscrever filmes com apenas um clique. Navegue por milhares dos principais festivais de cinema e concursos criativos do mundo.





# Escola de Criadores Youtube

## YouTube Creator Academy

Com um celular mão e uma ideia na cabeça, os estudantes criam milhares de canais no Youtube, mas poucos estudam as valiosas dicas da Escola de Criadores de Conteúdo do Youtube, que compartilha estratégias para canais de games, Youtube Analytics, entrevistas com criadores, treinamentos, help desk e muito mais!



<https://www.youtube.com/user/escolacriadorespt>







# Banco de Imagens



## Graphic resources for every

Find Free Vectors, Stock Photos, PSD and Icons






All resources

Search all resources

Examples: Independence day, Infographic, Eid.

PopularRecent

Download this background from Pikisuperstar

	<a href="https://pt.freeimages.com">https://pt.freeimages.com</a>
	<a href="https://www.freepik.com">https://www.freepik.com</a>
	<a href="https://icon-icons.com">https://icon-icons.com</a>
	<a href="https://www.publicdomainpictures.net">https://www.publicdomainpictures.net</a>
	<a href="https://visualhunt.com">https://visualhunt.com</a>





# Banco de Conteúdos Culturais



Divulgação

Uma iniciativa da Cinemateca Brasileira, órgão do Ministério da Cidadania, após a incorporação do Ministério da Cultura como uma secretaria especial de governo.

Desde 2009, o Banco de Conteúdos Culturais disponibiliza conteúdos digitais relacionados ao audiovisual, unindo diferentes programas e projetos de digitalização executados pela instituição nas últimas duas décadas.



<http://www.bcc.org.br/>



<http://www.cinemateca.gov.br>

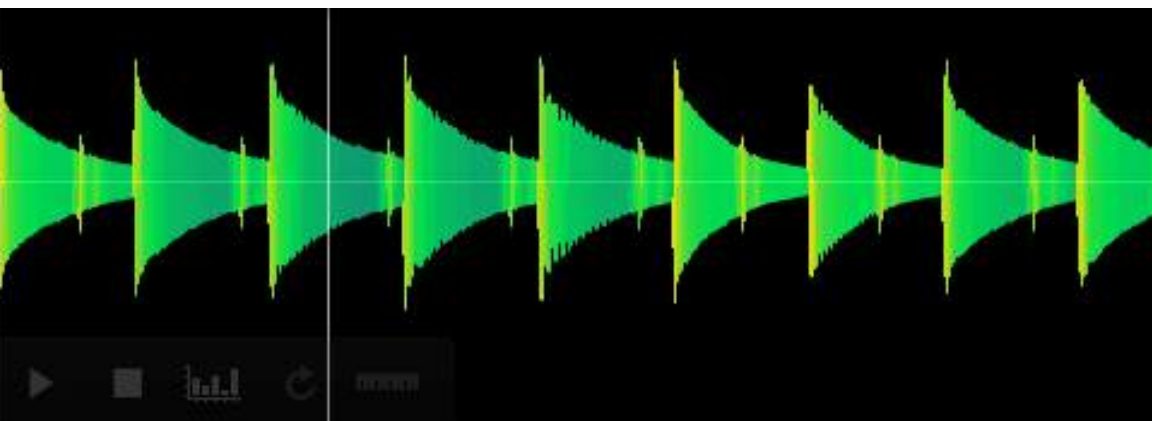


Acervo TV Tupi (anos 1950)





## Banco de Músicas



<http://dig.ccmixer.org/free>



<http://freemusicarchive.org>



<https://incompetech.com/music>



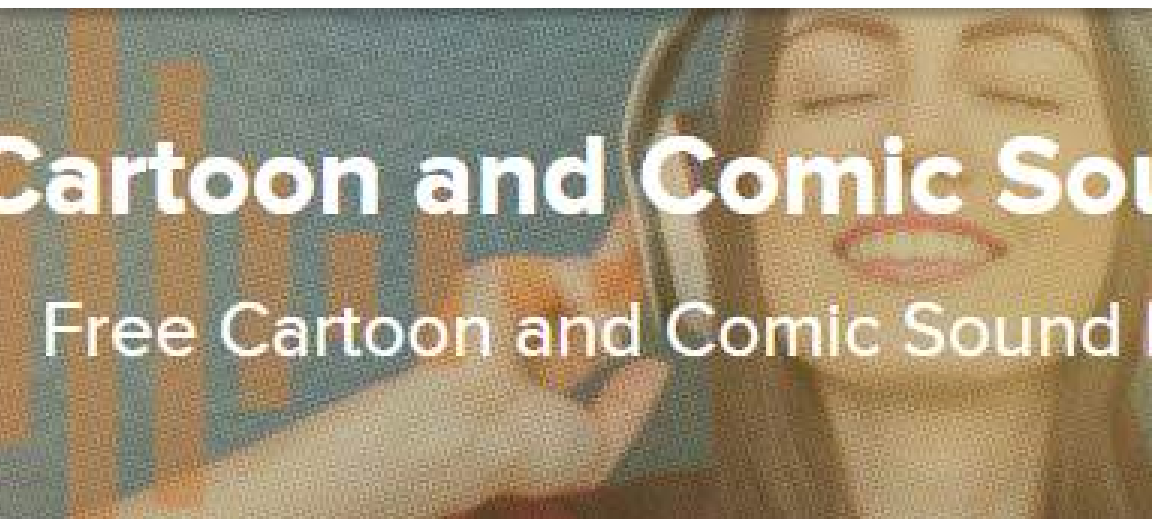
<https://www.youtube.com/audiolibrary>



<https://www.zapsplat.com>



## Banco de Sons



<https://www.audiomicro.com>



<https://freesound.org/>



Storyblocks

<https://br.audioblocks.com>



<https://www.zapsplat.com>



# Banco de Vídeos

[BROWSE](#)[FOOTAGE](#)[MOTION GRAPHICS](#)[MUSIC](#)[SOUND EFFECTS](#)[FAQS](#)[Animals](#) [Business and Office](#) [Food and Drink](#) [Industry](#) [Medical](#) [Musical](#) [Nature](#) [People](#) [Slow Motion](#) [Sport](#) [VFX](#)

## Free Stock Video Footage

Thousands of free stock videos, motion graphics, music tracks and sound effects, all in one place.

[CLIP TYPE](#)[BROWSE ALL](#) | [BROWSE POPULAR](#) | [MOST RECENT](#)[Divulgação](#)<https://archive.org/details/movies>**PEXELS**<https://videos.pexels.com><https://pixabay.com/videos><https://www.videvo.net>





# Atores de Voz e Dublagem



SOCIEDADE  
BRASILEIRA  
DE DUBLAGEM

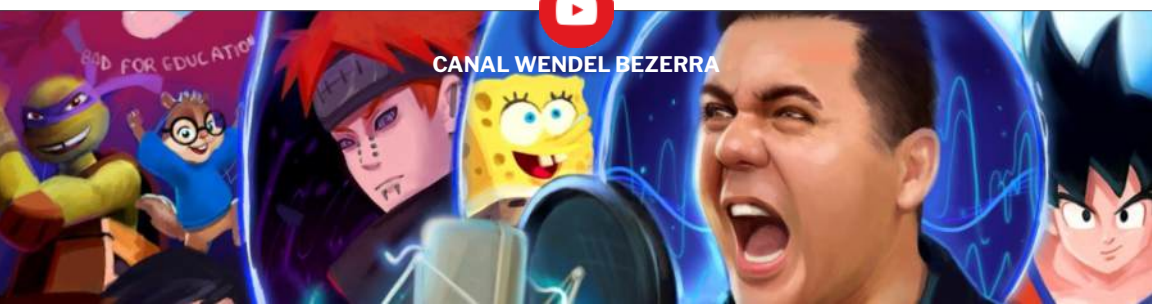
<https://www.sbdublagem.com.br/>



<http://www.universidadededublagem.com.br>

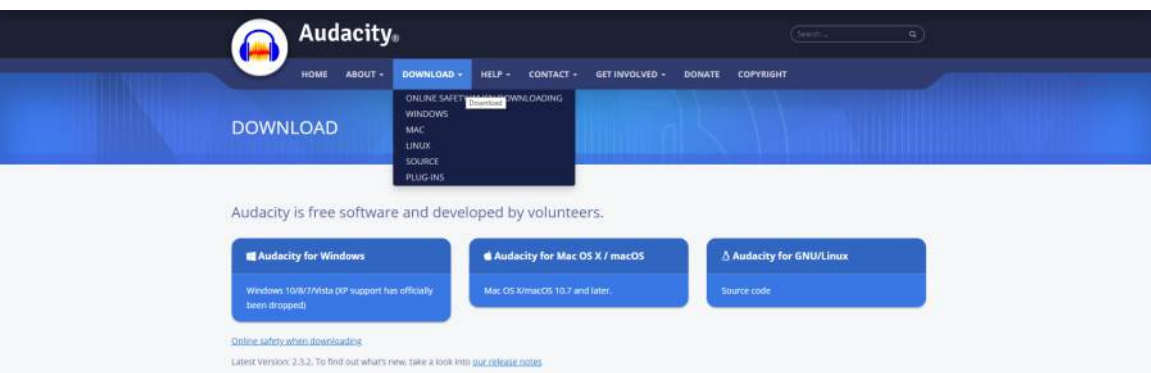


CANAL WENDEL BEZERRA





# Edição Audiovisual



The screenshot shows the Audacity website homepage. At the top, there's a navigation bar with the Audacity logo, a search bar, and links for HOME, ABOUT, DOWNLOAD, HELP, CONTACT, GET INVOLVED, DONATE, and COPYRIGHT. The 'DOWNLOAD' menu is open, showing options for ONLINE SAFETY, WINDOWS, MAC, LINUX, SOURCE, and PLUGINS. Below the navigation bar, there's a 'DOWNLOAD' section with three buttons: 'Audacity for Windows', 'Audacity for Mac OS X / macOS', and 'Audacity for GNU/Linux'. Each button has a small icon and a brief description. Below these buttons, there's a link to 'Online safety when downloading' and a note about the latest version (2.3.2) and release notes.

Audacity is free software and developed by volunteers.

**Audacity for Windows**  
Windows 10/8/7/Vista (XP support has officially been dropped)

**Audacity for Mac OS X / macOS**  
Mac OS X/macOS 10.7 and later.

**Audacity for GNU/Linux**  
Source code

[Online safety when downloading](#)  
Latest Version: 2.3.2. To find out what's new, take a look into [our release notes](#)

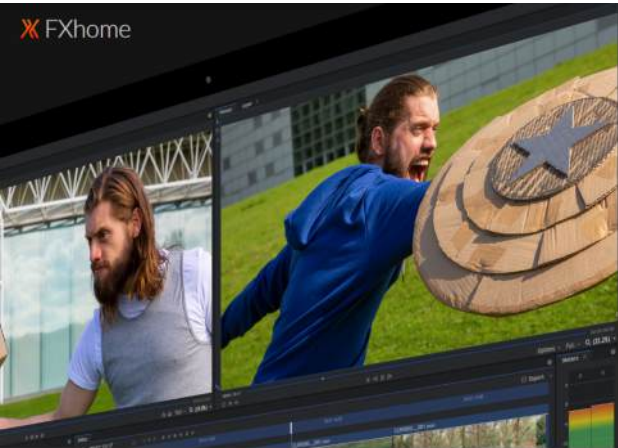


<https://www.audacityteam.org/download/>



<https://fxhome.com/>

FXhome



Account Store Menu

VIDEO EDITING & VISUAL EFFECTS



HITFILM EXPRESS

Video editing, VFX, and all the power you need to make something cool. Take your first step towards becoming a pro filmmaker with our free starter software: HitFilm Express. Perfect for beginners, film students, and YouTubers.

[Get HitFilm Express Free](#)

[Update history](#) | [Features](#) | [Specs](#) | [Add-on Store](#)



# Design Gráfico



<https://www.clipstudio.net/en>



AUTODESK®  
SKETCHBOOK®

<https://sketchbook.com/education>



<https://www.canva.com>



<https://www.gimp.org>



<https://inkscape.org/pt-br>

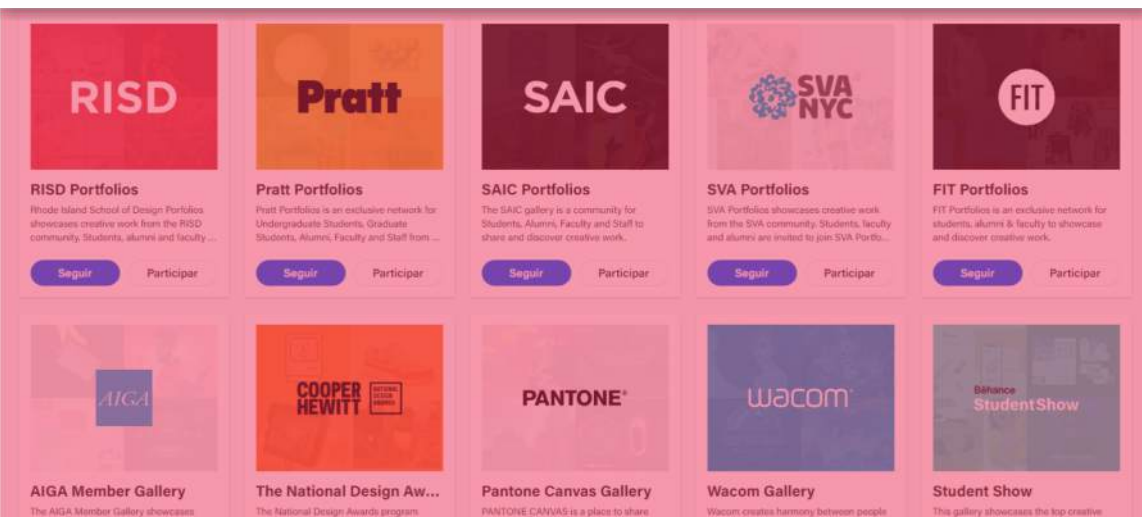


<https://www.clipstudio.net/en>

US\$ 49.99



# Portfólios e Referências Visuais



## Bēhance

<https://www.behance.net>

<https://www.behance.net/poweredby>



<https://www.deviantart.com/>



<https://br.pinterest.com/>



# Material Design



<https://material.io>

MATERIAL DESIGN

Design
Develop
Resources

**Build beautiful products, faster.**

Material is a design system — backed by years of research — that helps teams build beautiful digital experiences.

[GET STARTED](#) [▶ WATCH VIDEO](#)

### Design guidance and code

Discover great posts, articles, and developer resources to jumpstart your design project.

**DESIGN**  
**Material Design guidelines**  
Material Design principles, styles, and components.

**DESIGN**  
**Material Components for the web**  
Implement and customize Material web apps with our code and documentation.

**DESIGN**  
**Icons**  
Access the suite of stylized system icons available in a range of formats and sizes.

**DESIGN**  
**Material dark theme**  
Discover how to use our palette of colors and typography.

**DESIGN**  
**Color Tool**  
Create and share color palettes, the palette, and discover the accessibility of your color combinations.

**DESIGN**  
**Design for machine learning**  
Get new design patterns for ML-powered features.

**DESIGN**  
**Responsive layout grid**  
About your 12-column grid and breakpoints, ensuring consistency across devices.

**DESIGN**  
**Express your brand**  
Learn how to customize your UI with Material, your content, and the Material Theme Editor.

**DESIGN**  
**Developer tools**  
Improve Material with Java, Kotlin, Objective-C, Swift, the Jetpack, or Flutter.

### Learn more

Discover our favorite Material videos, articles, and stories.

**DESIGN**  
**Dark theme case studies**  
Discover how Google products adopted Material's dark theme.

**DESIGN**  
**Design at Google I/O 2019**  
Watch the key design videos from Google's 2019 developer conference.

**DESIGN**  
**Build a Material Theme on the web**  
Use this interactive guide to customize the colors, shapes, and typography of Material Components.

Material is an advanced collection of guidelines, components, and tools that help you build products of our Material design. Developers can use our Material components and tools to create beautiful and consistent digital experiences.

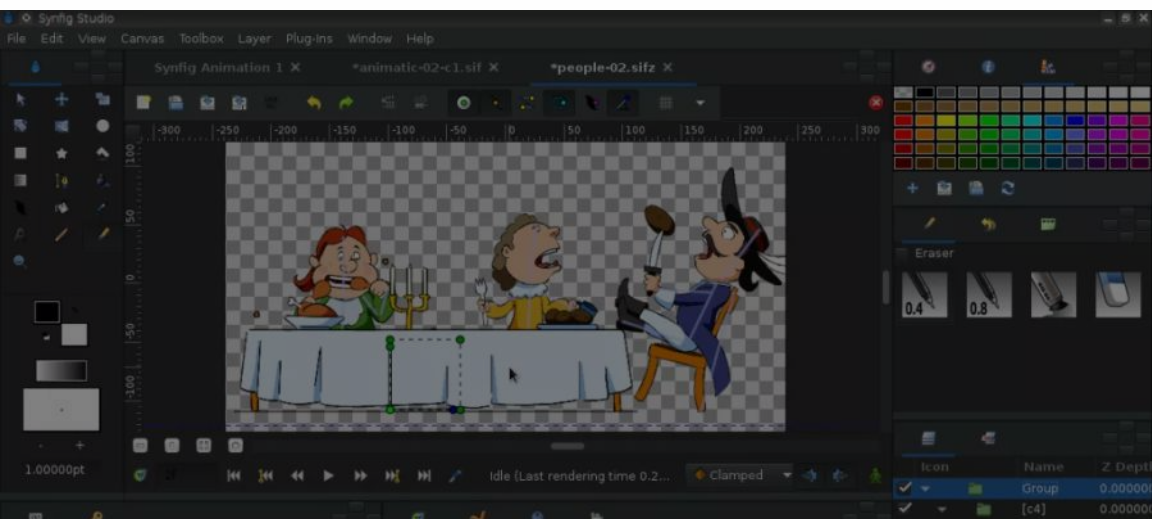
[GitHub](#) / [Twitter](#) / [YouTube](#)

Google [Privacy policy](#) [Terms of service](#) [Feedback](#)





# Animação 2D



**Animation Paper**

<https://animationpaper.com>



**Pencil2D**

<https://www.pencil2d.org>



**Synfig Studio**

<https://www.synfig.org>

CANAL DO PROFESSOR LAQUA





# Animação 3D

[Features](#)[Download](#)[Support](#)[Get Involved](#)[About](#)[Store](#)[Donate](#)

Blender, made by you.



<https://www.blender.org>

Free3D

<https://free3d.com>



Poly

<https://poly.google.com>



<https://pt.khanacademy.org>

TURBOSQUID

<https://www.turbosquid.com>

<http://graphics.pixar.com>

A PIXAR OFERECE SUBSÍDIOS DE CONHECIMENTO PARA QUEM QUER UMA OPORTUNIDADE DE CARREIRA

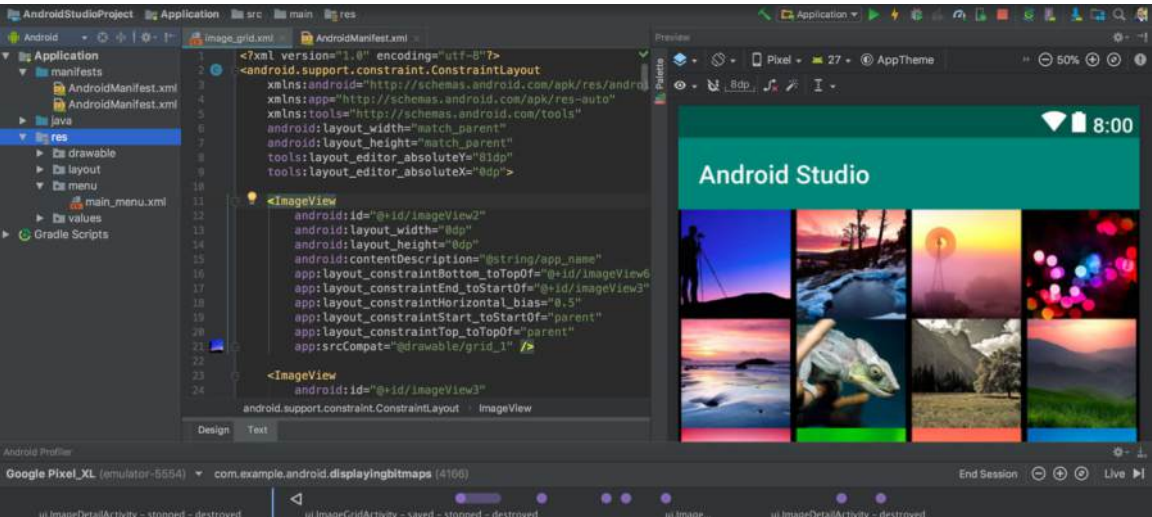
PIXAR

Graphics Technologies





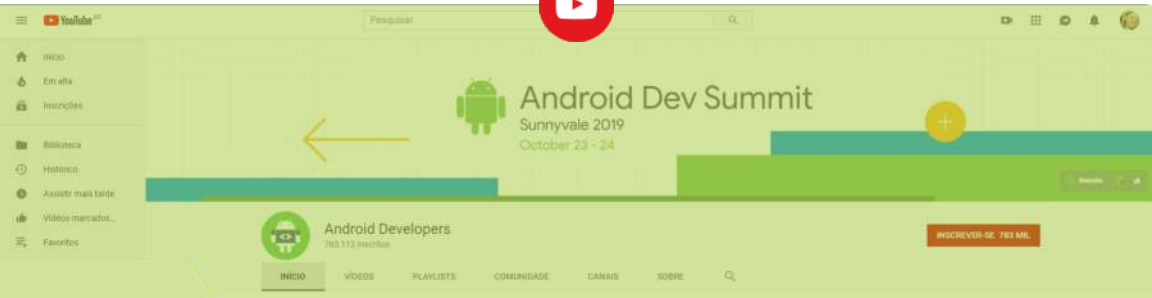
# Android Studio



## Android Studio™

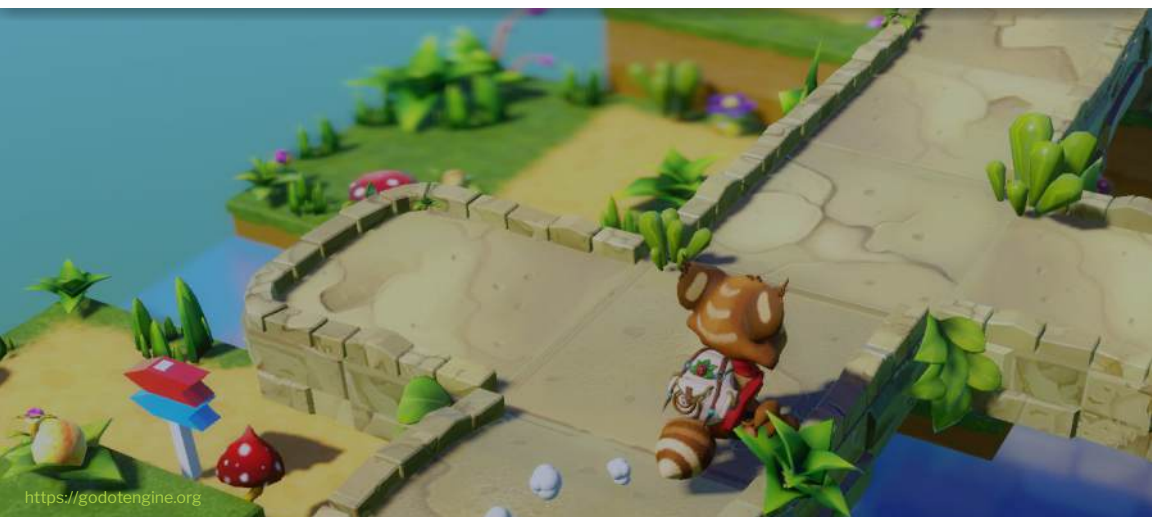
<https://developer.android.com/studio>

CANAL ANDROID DEVELOPERS





# Desenvolvimento de Games



<https://www.scirra.com>



<https://godotengine.org>



<https://brashmonkey.com/>



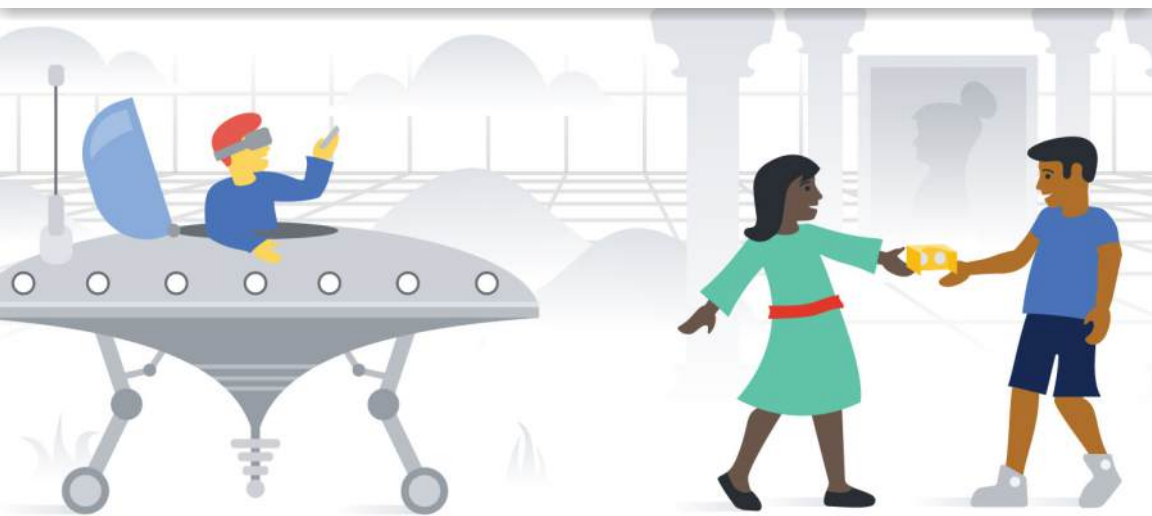
<https://www.unrealengine.com>



<https://unity3d.com/pt>



# Realidade Virtual

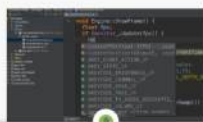


## Google VR

<https://developers.google.com/vr/>

### Dive right in

Choose your platform



Android

GET STARTED



Unity

GET STARTED



Unreal

GET STARTED



iOS

GET STARTED

### Resources

Everything you need to get started



Downloads

Get your chosen SDK



Guides

Build your first app



APIs

Get to know Google VR



Forums

Connect, ask, discuss

### Stay connected

Get the latest news and tips





# Direitos Autorais



A Biblioteca Nacional é responsável pelo registro de obras intelectuais desde 1898, quando foi publicada a 1ª lei específica brasileira sobre direitos autorais, e até hoje, através do Escritório de Direitos Autorais, oferece esse serviço e outros correlatos aos cidadãos brasileiros, para segurança jurídica dos direitos morais e patrimoniais do autor, nos termos da lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.



**Biblioteca Nacional**

<https://www.bn.gov.br>

EDA Escritório de Direitos Autorais

<https://www.bn.gov.br/servicos/direitos-autorais>

O ISBN - *International Standard Book Number* - é um sistema que identifica os livros segundo: título, autor, país e editora. Para registrar uma 1ª obra, o autor deverá se cadastrar como Novo Editor e obter o seu Prefixo Editorial.



Agência Brasileira do ISBN

<http://www.isbn.bn.br/website/sistema/editor/home>

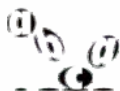


## Associações



Fonte: ABCA

Uma boa dica para os jovens que desejam produzir conteúdo autoral: eles precisam conhecer o conceito das associações como a união de pessoas que se organizam para fins não econômicos. A Constituição Federal garante o direito à livre associação, mas proíbe o exercício de determinadas atividades descritas em lei, tais como as atividades de caráter paramilitar.



<https://www.abca.org.br>



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA  
DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

<http://www.abed.org.br>



Associação Brasileira de Cinematografia

<https://abcine.org.br>



<https://www.abramus.org.br>



<http://www.ubc.org.br>



# Serviços de Internet

## LOJAS VIRTUAIS

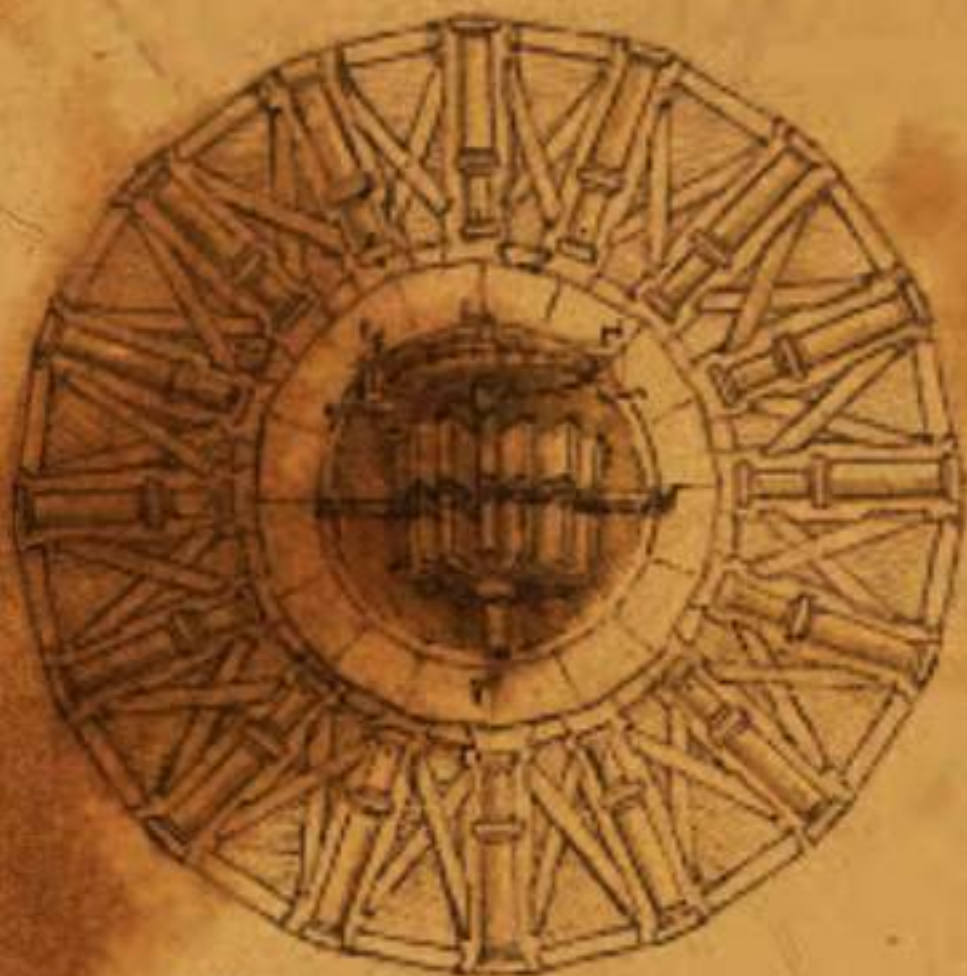
Apple Store	<a href="https://www.apple.com/br">https://www.apple.com/br</a>
Amazon	<a href="https://amazon.com">https://amazon.com</a>
Google Play	<a href="https://play.google.com">https://play.google.com</a>
Steam	<a href="https://store.steampowered.com">https://store.steampowered.com</a>
Sell My App	<a href="https://www.sellmyapp.com">https://www.sellmyapp.com</a>
Envato Market	<a href="https://codecanyon.net">https://codecanyon.net</a>

## SERVIÇOS DE INTERNET

Registro de domínio	<a href="https://registro.br">https://registro.br</a>
Hospedagem profissional	<a href="https://www.godaddy.com">https://www.godaddy.com</a>
Hospedagem profissional	<a href="https://www.hostinger.com.br">https://www.hostinger.com.br</a>
Hospedagem profissional	<a href="https://www.locaweb.com.br">https://www.locaweb.com.br</a>
Criar questionário	<a href="https://pt.surveymonkey.com">https://pt.surveymonkey.com</a>
Transferência segura de arquivos	<a href="https://wettransfer.com/">https://wettransfer.com/</a>
Infográficos	<a href="https://piktochart.com/">https://piktochart.com/</a>
Construtor grátis de websites	<a href="https://sites.google.com">https://sites.google.com</a>
WordPress Construtor	<a href="https://br.wordpress.com">https://br.wordpress.com</a>
Plugins WordPress	<a href="http://wponlinesupport.com">http://wponlinesupport.com</a>

## CAPÍTULO 6

# PRODUÇÕES AUTORAIS



8









## O autor



**M**arcelo Branco nasceu em Uberlândia/MG, no ano de 1973, e logo começou a perceber o “movimento”. Cineasta de animação, quadrinista, escritor, palestrante e aprendiz da Nova Era. Em 1999, fundou a F7 Produções Artísticas.

Graduado em Artes Visuais (UFU). Mestre no Programa de Pós-graduação em Tecnologia, Educação e Comunicação (FACED - Universidade Federal de Uberlândia/MG).

Entre 2002 e 2018, ministrou as Oficinas F7 Filmes de Animação para crianças e jovens, gerando um acervo com mais de 200 curtas sobre educação ambiental, direitos humanos e patrimônio histórico e 30 episódios do “Programa Animare” (10 minutos cada).

Diretor do filme de animação “O Casamento da Ararinha-azul” (38 minutos), realizado em parceria com o escritor Angelo Machado: recebendo os prêmios Especial do Júri de Melhor Filme no Curta Amazônia 2013 (RO) e de Melhor Filme Júri Popular no FATU 2013 (RJ).

Participou de festivais de cinema no Brasil, Argentina, Austrália, Canadá, EUA, Grécia, Itália, Malta, Paquistão e Peru.

Em 2018, recebeu o Prêmio Triângulo de Jornalismo UFU com o documentário “F7 20 Anos”, lançou o app UberVox Quebra-cabeças e publicou o livro de ficção juvenil “Abemigas e o Poder da Mente”.

É membro voluntário da AMUSC: Aliança dos Mestres Unidos na Seara do Cristo, desde 2002. Foi tesoureiro e vice-presidente da Fraternidade Fabiano de Cristo (2009-2016). Atualmente é presidente interino e Conselheiro na Casa Assistencial Jesus e Maria.



## Tecnologia Social F7 Filmes



Entre 2002 e 2018, Marcelo Branco ministrou as Oficinas F7 Filmes de Animação, gerando um acervo com mais de 200 curtas produzidos por crianças e jovens, além de 30 episódios Animare, participações e prêmios em festivais de cinema de vários países e distribuição de milhares de DVDs para escolas e entidades, como FioCruz, IBAMA, Conselhos Tutelares, Cinemateca Brasileira, secretarias municipais de educação e de cultura, SAVE Brasil, Sesc, Projeto Rondon, Filme em Minas, entre outros.



<https://www.youtube.com/estudiof7>



<http://www.f7.com.br>



<https://transforma.fbb.org.br/tecnologia-social/animare>





# F7 Produções Artísticas



**E**m 2018, a F7 concluiu o ciclo de ações de arte-educação realizadas via leis de incentivo à cultura, desde 2004, com o lançamento do DVD duplo F7 20 Anos (possivelmente a última publicação nesta mídia física).

Em 2019, passa a focar no *streaming* como canal de difusão do seu acervo audiovisual.

O acervo poderá ser visto na plataforma Youtube/estudiof7.

Marcelo Branco continuará compartilhando a sua experiência de estímulo ao protagonismo infantojuvenil em palestras presenciais e online sobre tecnologia na educação, criatividade e espiritualidade.

<https://www.youtube.com/estudiof7>





# Editora Metatron



Abemigas e o Poder da Mente  
Festival de Quadrinhos do Cerrado 2019  
Redescobrimo a Nossa História  
Turminha do Cerrado 2018  
Uótizap



O planeta Abemigas está em pé de guerra. Os povos abelha e formiga estão sob o domínio hipnótico da Falange das Trevas. As jovens princesas Oti (elemento Terra) e Zori (elemento Ar) precisam se unir, teleinvocar Pigmaleão Versátil e os Guardiões da Vida e libertar Ping, Labara e Etêrea da dimensão Labyrinthus, pois, somente com a união dos cinco elementos da natureza, conseguirão quebrar o feitiço da discórdia.

Ficção infantil | e-book Kindle | 200 págs. | R\$ 19,90





Todas as pesquisas foram realizadas no motor de busca Google.

Google

Sobre

Nossos produtos

Nossas histórias

Nossa missão é **organizar** as  
**informações** do mundo para que  
sejam **universalmente acessíveis**  
e **úteis para todos**.

## Bibliografia

APARICI, R. (org.). Educomunicação: Para Além do 2.0 - São Paulo: Paulinas, 2014.

Disponível em: <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>.  
Acesso em: 1 julho. 2019.

Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/tecnologia/album/2017/01/07/humor-2017.htm?mode=list&foto=1>. Acesso em: 1 maio. 2018.



