



SOFTWARES EDUCATIVOS

**PROMOTORES DO CONHECIMENTO E
INCLUSÃO DIGITAL**

JEAN MARTINS



Software educativo

“Todo programa que utiliza uma metodologia que o contextualize no processo ensino e aprendizagem, pode ser considerado educacional.”



Giraffa (1999)



Software Educativo

Pontos a serem observados:

Características Pedagógicas;

Usabilidade;

Licenciamento;

Tradução;

Abrangência;

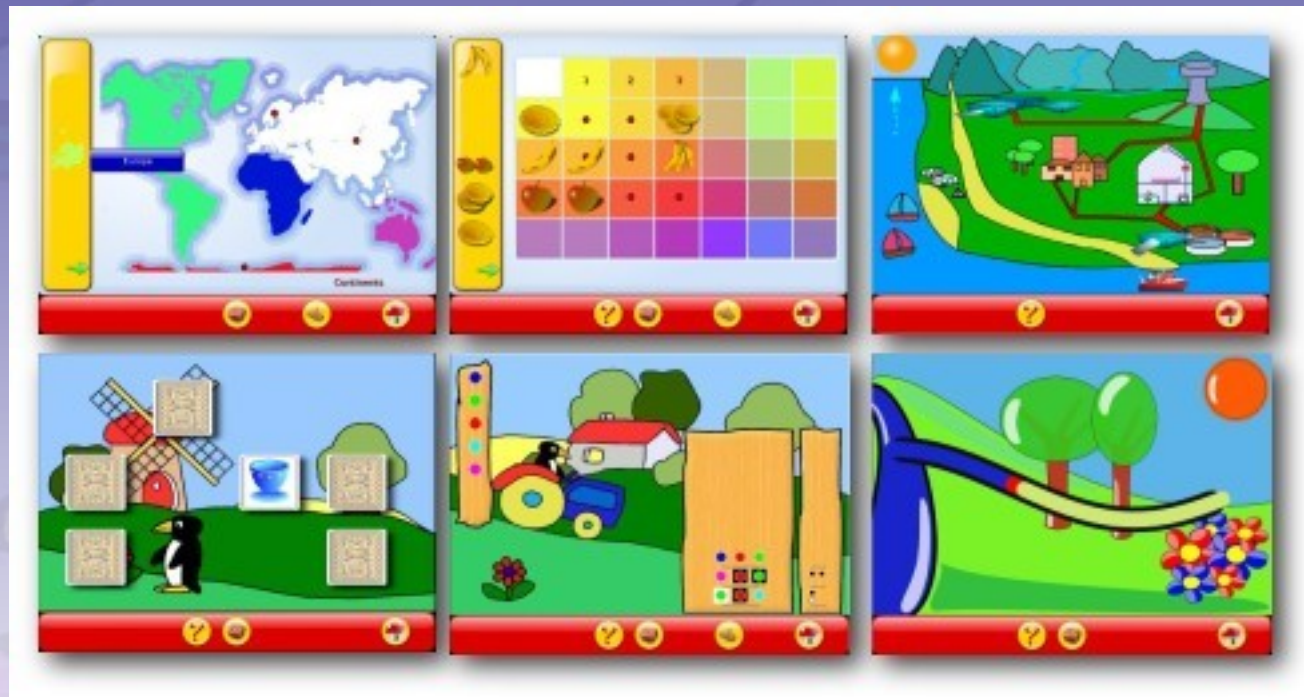
Atividades sugeridas;





O JClic é uma ferramenta para criação de atividades didáticas, onde o professor cria suas atividades baseando-se em pré-formatos como quebra-cabeças, jogos da memória, de completar palavras, de relacionar palavras e figuras, e outros, inserindo seu próprio conteúdo.

GCompris





GCompris

Uso do computador: teclado, mouse;

Álgebra: memorização de tabelas, enumeração, tabelas de entrada dupla, imagens espelhadas;

Ciências: controle do canal, ciclo da água, o submarino, simulação elétrica;

Geografia: colocar o país no mapa;

Jogos: xadrez, memória, ligue 4, sudoku;

Leitura: prática de leitura;

Outros: identificar as horas, quebra-cabeças com pinturas famosas, desenho vetorial.



Suite de aplicações educativas do KDE



Klettres

Keduca

KmPlot

Kalzium

Kstars



REFERÊNCIAS

<http://linuxeducacional.com/>

<http://classe.geness.ufsc.br/index.php/CLASSE>

<http://bloguinfo.blogspot.com/2009/02/linux-educacional.html>

