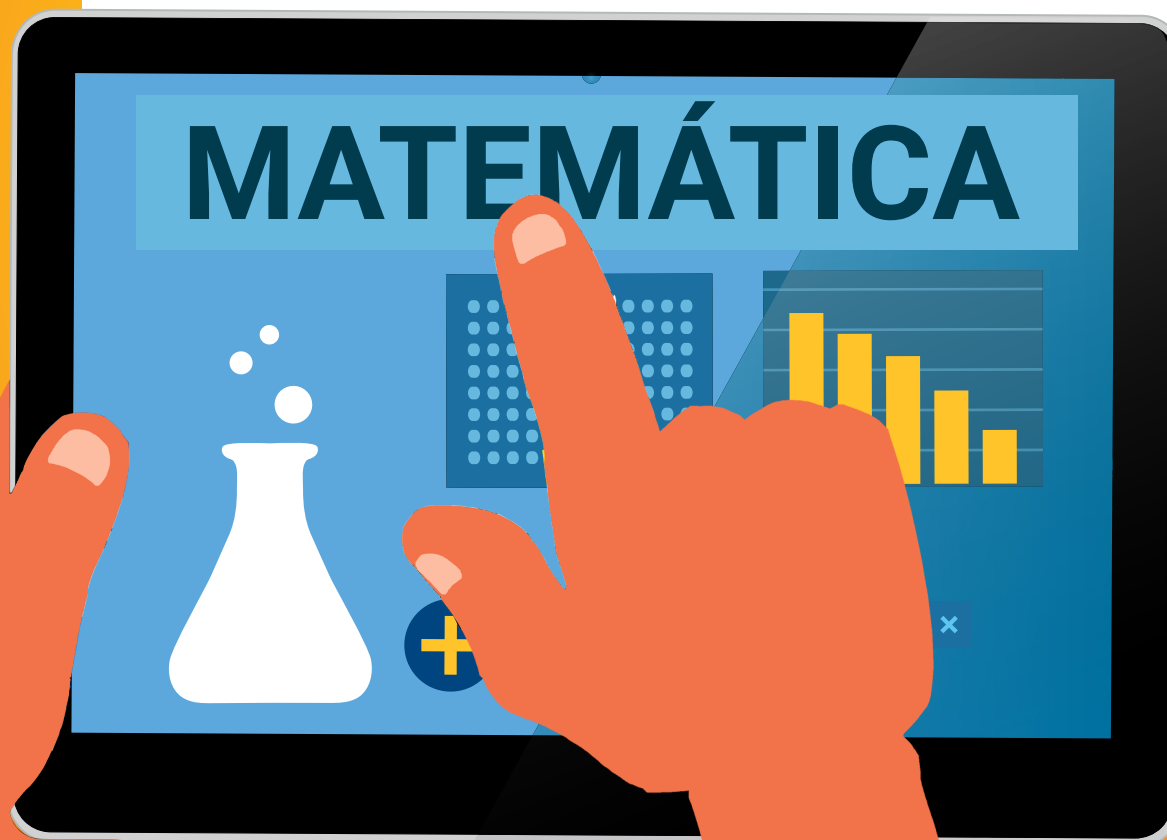


# TABLET

## apps e exercícios

Série de e-books da Oficina de Informática



28 ANOS  
TRANSFORMANDO  
VIDAS



REALIZAÇÃO OFICINA  
DE INFORMÁTICA  
@informatica\_amb



# TABLET apps e exercícios

## Série de e-books da Oficina de Informática

Volume 3 | Jul.2021

Este e-book tem caráter instrucional e é uma versão experimental. Foi desenvolvido pela Oficina de Informática para ser **utilizado por professores da Instituição Amigos do Bem exclusivamente**. Não podendo ser reproduzido e divulgado sem autorização de seus desenvolvedores.

O objetivo deste material é oferecer um “ponto de partida” para os(as) professores(as) trabalharem com **tablet** em sala de aula, compreendendo o tablet como um **facilitador de estudo e aprendizado**.

O **1º capítulo** traz instruções iniciais para utilização do aplicativo **Collabora Office**, especialmente uso de planilhas para informações textuais e numéricas. No **capítulo 2** mais aplicativos são indicados. Todos escolhidos com base no potencial educacional que cada aplicativo oferece. A princípio **trabalharemos com esses aplicativos**, porém, mais adiante, pretendemos ampliar nossa lista de aplicativos a serem utilizados em aula e **as sugestões de vocês serão muito bem vindas**. Assim como informações sobre a experiência com o uso do **tablet** serão muito úteis para posteriormente aprimorarmos este material instrucional. \*Lembrando que o **tablet** é um recurso a mais em sala de aula e não substitui a didática já trabalhada em aula.

**Boa leitura e boas aulas!!**

# O QUE VOCÊ ENCONTRARÁ NESSE E-BOOK:

**Capítulo 1** - Um direcionamento inicial para trabalhar com planilhas (informação textual e numérica) por meio do aplicativo **Collabora Office**. **Pag.4**

**Capítulo 2** - Sugestões de outros aplicativos de caráter educacional para utilização em sala de aula e também sugestões de exercícios. **Pag.9**

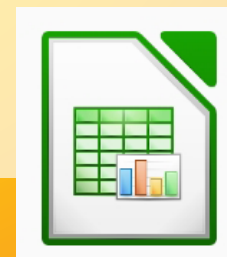
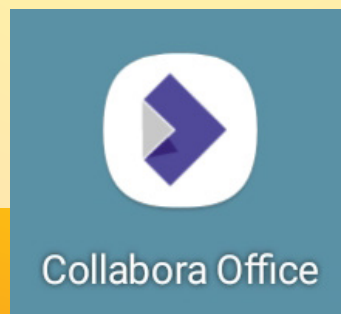


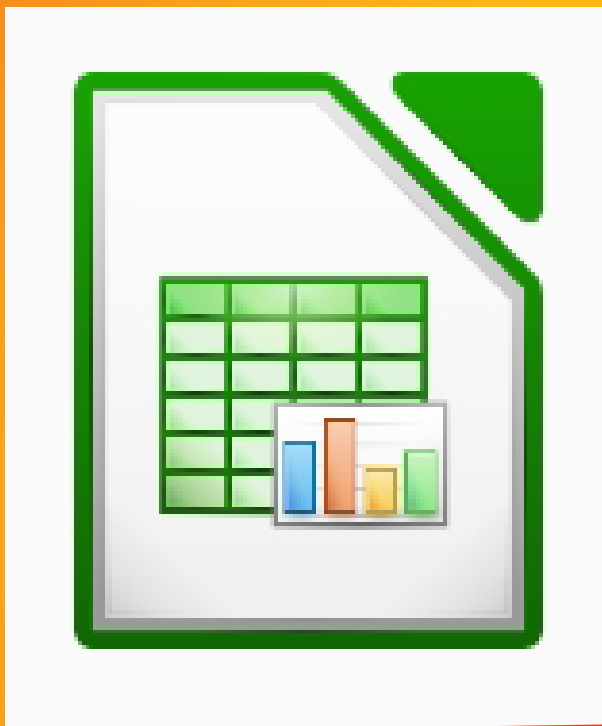
# 10

## CAPÍTULO

**Neste capítulo você verá:**

Um direcionamento inicial para trabalhar com planilhas por meio do aplicativo **Collabora Office**.





## TRABALHANDO COM PLANILHAS

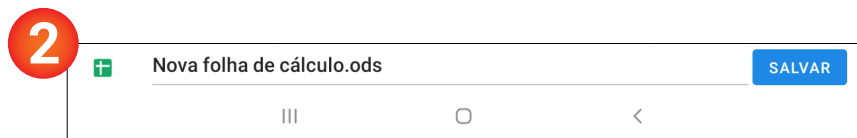
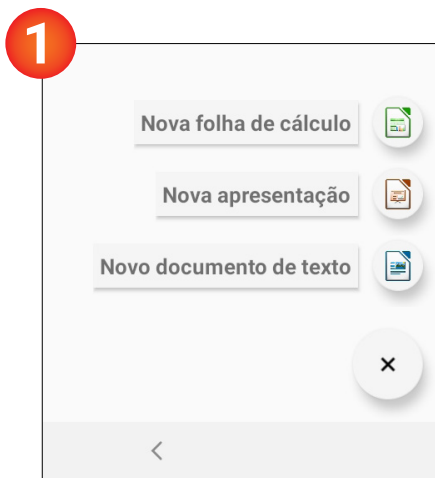
Escaneie o QR Code para  
baixar o aplicativo **Colla-  
bora Office** ou toque no  
link abaixo:



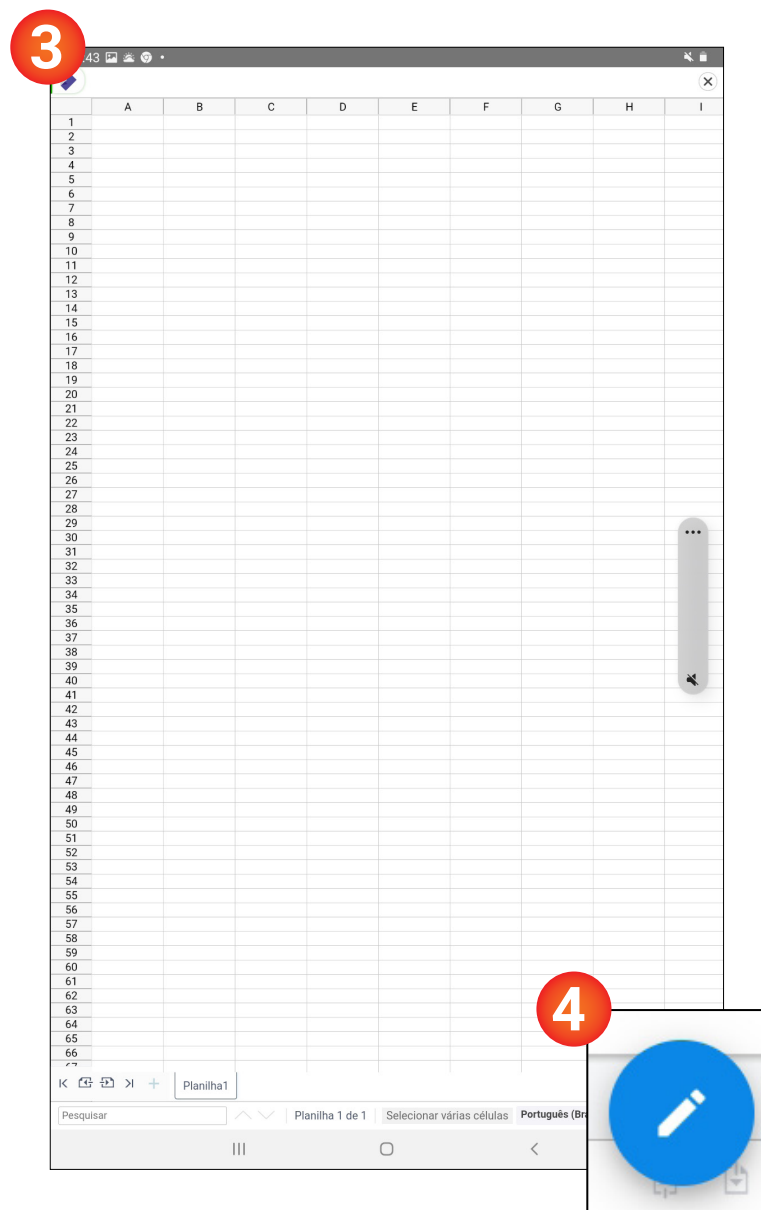
[shorturl.at/qryl6](https://shorturl.at/qryl6)

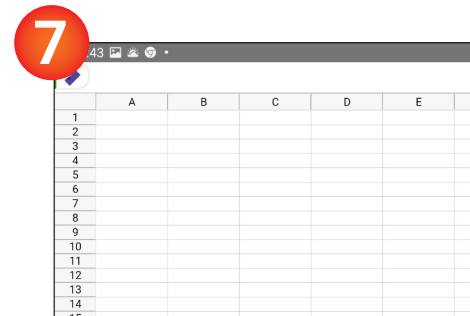
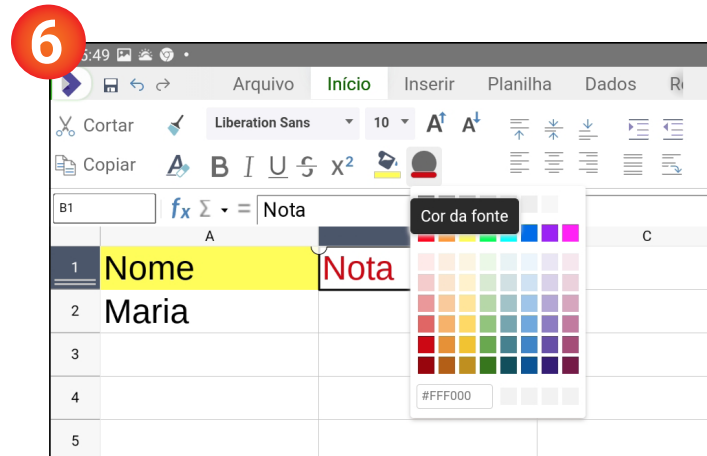
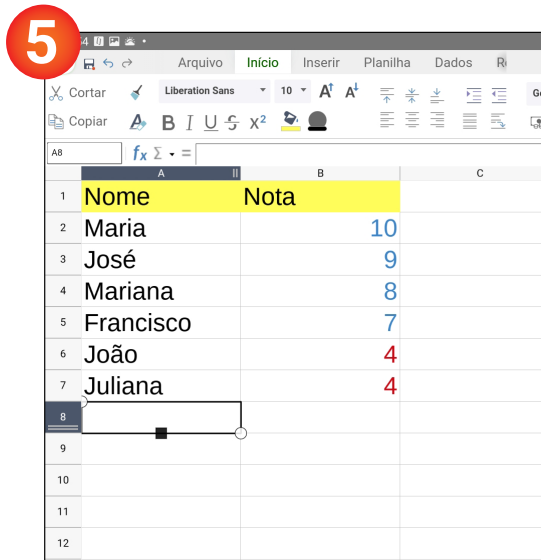
**\*Atenção!** Para escanear  
QR Code é necessário  
primeiro baixar no **tablet**  
um aplicativo **leitor de QR  
Code**, para isso toque no  
link abaixo:

[shorturl.at/rLQR2](https://shorturl.at/rLQR2)



- 1** Na tela inicial do “Collabora Office”. Toque na opção “Nova folha de cálculo” para abrir uma nova planilha (após tocar no sinal de “+”, no canto inferior direito).
- 2** Uma planilha em branco surgirá e na parte inferior da tela coloque o nome do arquivo e toque em “salvar”.
- 3 4** Com a planilha em branco aberta poderá clicar no ícone do canto inferior direito para editar a planilha.

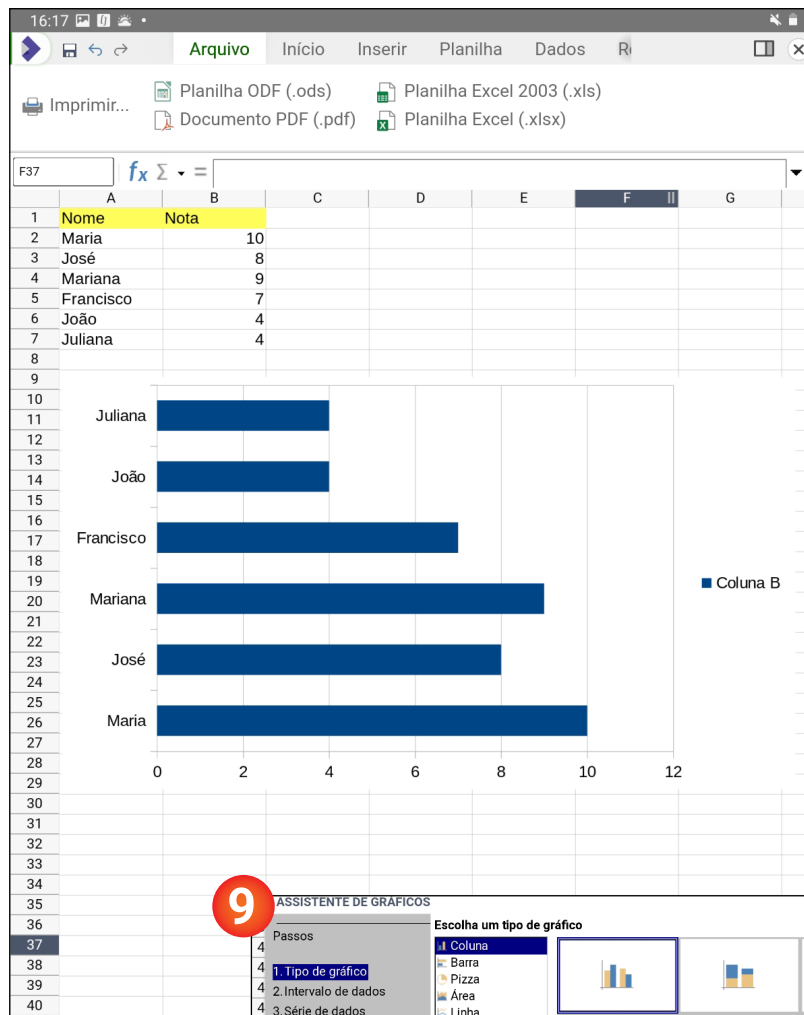
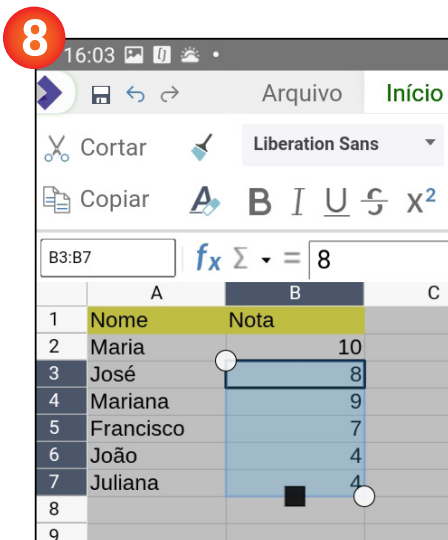




**5** Ao dar 2 toques rápidos em qualquer parte da planilha será habilitado o teclado virtual na parte inferior para digitar livremente.

**6** Na aba "Início" há opções para editar o texto (alterar cores do texto, aplicar preenchimento colorido nas linhas, entre outras opções).

**7** Deslize os dedos (preferencialmente o indicador e o polegar) pela tela para ampliar ou afastar o zoom (distância de visão da folha).

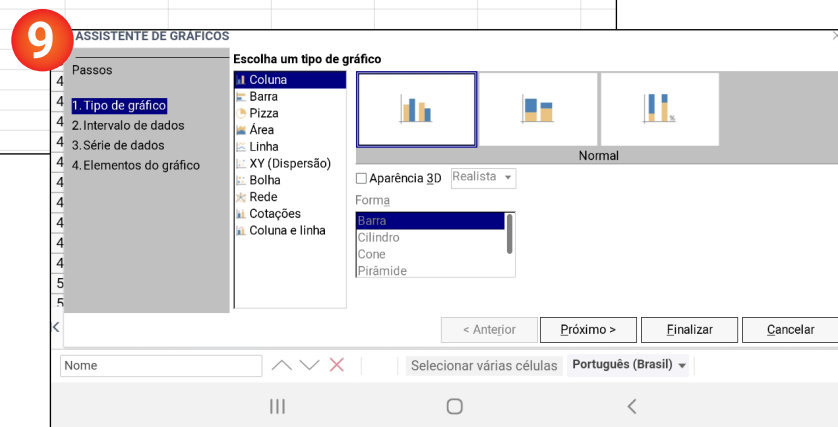


**8** Na aba "Inserir" no menu da parte superior temos a opção para inserir gráficos. Antes, selecione as células que possuem texto e números (os dados a serem inseridos no gráfico).

\*Para selecionar mais de uma linha e coluna toque e segure por um curto tempo, depois toque nos pontos de apoio que surgem nos cantos e arraste pela tela.



**9** Abaixo surgem opções de configurações para o gráfico (alternar entre formato em barras horizontais, verticais ou gráfico circular por exemplo).





# 20

## CAPÍTULO

**Neste capítulo você verá:**

Sugestões de outros aplicativos de caráter educacional para utilização em sala de aula, além de sugestões de exercícios.



Collabora Office

Este aplicativo oferece amplas possibilidades por ser editor de texto, números e slides.

Nas aulas de **Matemática** pode ser utilizado em diversos momentos para reforçar assuntos tratados em sala. Importante ver o **tablet** como ferramenta de metodologia ativa que auxiliará os estudantes a assimilarem mais fortemente os conteúdos vistos em aula e ao mesmo tempo terem contato com tecnologia entendendo o **tablet** como instrumento facilitador de estudo e trabalho.

As ideias aqui apresentadas são apenas sugestões e os(as) professores(as) poderão adaptar ou ampliar essas propostas de exercícios conforme suas necessidades em sala de aula.

**1-)** Para turmas de **1º** e **2º** ano, que estejam em processo de alfabetização, poderá ser utilizada a planilha (ou “folha de cálculo” como é chamada no Collabora Office) para que as crianças digitem números ou sequências numéricas ditadas pelo(a) professor(a), o que pode ser chamado de **“Ditado digital”**

**2-)** Para alunos(as) do **3º** e **4º** ano, já alfabetizados, poderão ser utilizadas as planilhas do **Collabora Office** para digitarem tabelas com informações textuais e numéricas (por exemplo uma lista com nome dos materiais que serão utilizados na escola e respectivas quantidades, como no exemplo abaixo).

	A	B
1	Lápis	3
2	Borracha	1
3	Caderno	2

E também desenvolvendo a hierarquia de informação (colocando títulos, subtítulos ou crédito para fonte dos dados se necessário). Este é só um exemplo inicial, o(a) professor(a) poderá trazer outros conteúdos e temas para serem organizados em planilha, de acordo com os assuntos que forem tratados em aula.



Collabora Office

Este aplicativo oferece amplas possibilidades por ser editor de texto, números e slides.

Nas aulas de **Matemática** pode ser utilizado em diversos momentos para reforçar assuntos tratados em sala. Importante ver o **tablet** como ferramenta de metodologia ativa que auxiliará os estudantes a assimilarem mais fortemente os conteúdos vistos em aula e ao mesmo tempo terem contato com tecnologia entendendo o **tablet** como instrumento facilitador de estudo e trabalho.

As ideias aqui apresentadas são apenas sugestões e os(as) professores(as) poderão adaptar ou ampliar essas propostas de exercícios conforme suas necessidades em sala de aula.

**3-)** Para turmas de **5º** e **6º** ano poderão ser trabalhados conteúdos mais extensos, em forma de tabelas (texto e números) além de serem utilizados recursos de edição visual (por exemplo alterar cor do texto e de preenchimento das linhas da planilha) e também usar o recurso de construção de gráficos (e gerando vários tipos de gráficos, com a mesma seleção de dados, para que seja percebido pelo aluno(a) as possibilidades existentes com os diferentes tipos de gráficos). Poderá ser trabalhado o recurso de “fórmulas” com operações matemáticas simples que ao serem digitadas nas “células”, de uma determinada coluna da planilha, obtem-se o resultado, como no exemplo abaixo:

A1	$f_x$	=293+394
	A	B
1	=293+394	
2		

A2	$f_x$	
	A	B
1	687	
2		

**4-)** Para turmas de **7º**, **8º** e **9º** poderão ser trabalhados conteúdos mais complexos, tabelas com maior número de colunas e, além de inserção de diferentes tipos de gráficos, também inserir imagens e fazer operações matemáticas. Por exemplo criarem uma planilha de cronograma e resultados para provas finais de todas as matérias.



### SAVANA

Quebra-cabeça.

#### Sugestão de atividade:

Utilizar como “recompensa” ao final da aula e determinar tempo de uso. Ajuda a aprimorar o raciocínio lógico e pode ser utilizado em caráter interdisciplinar com matéria de biologia por exemplo, pois traz animais como tema.

#### Necessário conexão com internet

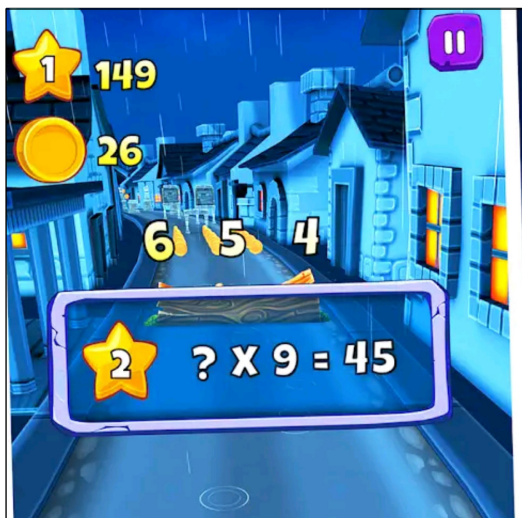
Aplicativo gratuito

#### Turmas:

3º e 4º ano



[shorturl.at/wlQ57](https://shorturl.at/wlQ57)



### TOON MATH

Jogo do estilo “corrida infinita”.

#### Sugestão de atividade:

Utilizar como “recompensa” ao final da aula e determinar tempo de uso. Durante o jogo o(a) jogador(a) precisa resolver alguns cálculos matemáticos para obter pontuação mais alta.

#### Necessário criar login

Aplicativo gratuito

#### Turmas:

A partir do 3º ano



[shorturl.at/dwAHN](https://shorturl.at/dwAHN)



## ESCAPE ROOM

Estratégia.

### Sugestão de atividade:

Utilizar como “recompensa” ao final da aula e determinar tempo de uso. Jogos no formato “Escape Room” auxiliam na compreensão de informações, concentração, atenção, capacidade de interpretação e raciocínio lógico.

### Turmas:

5º e 6º ano



[shorturl.at/wDEGM](https://shorturl.at/wDEGM)

### Necessário conexão com internet

Aplicativo gratuito



## LUMOSITY

Agilidade de raciocínio.

### Sugestão de atividade:

Utilizar como “recompensa” ao final da aula e determinar tempo de uso. Traz exercícios simples que auxiliam a aprimorar concentração e rapidez de raciocínio.

### Turmas:

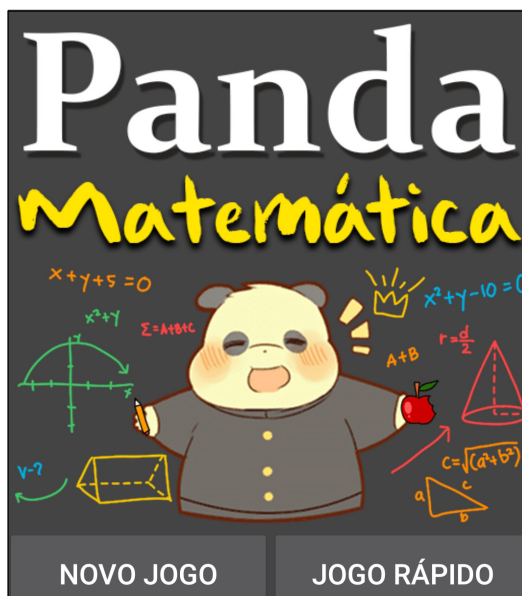
7º, 8º e 9º ano



[shorturl.at/hlnvE](https://shorturl.at/hlnvE)

### Necessário conexão com internet

Aplicativo gratuito



### PANDA MATEMÁTICA

Aplicativo com amplo conteúdo de matemática (principalmente questões e videoaulas) organizados por assuntos. Pode ser utilizado para reforçar os diversos conteúdos vistos em aula.

#### Sugestão de atividade:

Devido ao vasto conteúdo pode ser aplicado em diversos momentos de aula, de acordo com o assunto tratado.

#### Necessário conexão com internet para assistir videoaulas do app

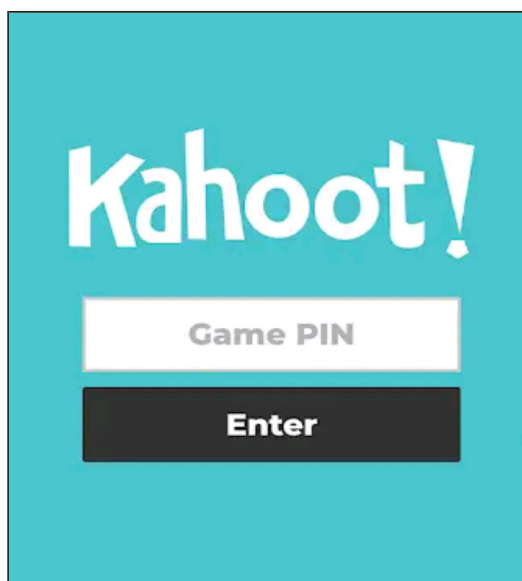
Aplicativo gratuito

#### Turmas:

Todas as séries, mas principalmente a partir do 5º ano



[shorturl.at/nsGIK](https://shorturl.at/nsGIK)



### KAHOOT

Jogo de perguntas e respostas (Quiz).

#### Sugestão de atividade:

Estimula agilidade de raciocínio e integração entre os colegas de turma. Pode ser utilizado com assuntos diversos de aula, pois, o próprio professor(a) determina as questões a serem respondidas pelos(as) alunos(as).

#### Turma:

A partir do 3º ano



[shorturl.at/hiyU8](https://shorturl.at/hiyU8)