



Mais de 100 tipos de ferramentas de TDICs aplicadas à educação

Cristiano das Neves Bodart¹

Levantamento realizado entre 15 de fevereiro a 05 de março de 2023.

Pensando em contribuir com a ampliação do conhecimento dos docentes quanto as ferramentas existentes hoje que podem ser utilizadas na educação (muitas delas criadas para o ensino escolar), realizei um levantamento de um conjunto de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) e agrupei as ferramentas por funcionalidades. Além desse levantamento, estou organizando, juntamente com Rafaela Reis Azevedo de Oliveira (UFJF) e Fabio Monteiro de Moraes (Ufal), dois livros com 10 propostas pedagógicas cada, contendo propostas de aulas com justificativa, objetivos, metodologias e formas de avaliação – pronto para ser replicado ou adaptado às realidades de sala de aula. Trata-se de uma obra derivada de um projeto maior sobre recursos didáticos para o ensino de Sociologia, que já conta com o livro “*Usos de canções no ensino de Sociologia*” (2021) e “*Música e Sociologia: propostas pedagógicas*” (2021), além da obra que será lançada em abril de 2023: “*Usos de fotografia do ensino de Sociologia*”

Segue a lista de ferramentas agrupadas por tipo de aplicação à educação:

¹ Doutor em Sociologia (USP). Docente do Centro de Educação e do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal de Alagoas (Ufal). E-mail: cristianobodart@gmail.com

1. Plataformas de aprendizagem online: como Moodle, Canvas, Blackboard, Google Classroom, Edmodo, Schoology, OpenLearning, CourseSites, que permitem que professores criem e gerenciem cursos online e compartilhem recursos educacionais com os estudantes.

2. Vídeoconferência: como Zoom, Skype, Jitsi Meet, Microsoft Teams, Cisco Webex, Discord, GoToMeeting, Whereby, BlueJeans, VRChat e Google Meet, que permitem que professores e estudantes se conectem virtualmente em tempo real para realizar aulas ao vivo, tutorias e reuniões de grupo.

3. Ferramentas de criação de conteúdo digital: como Prezi, Canva, Animoto, Piktochart, Adobe Spark, que permitem que estudantes e professores criem apresentações, vídeos e outros materiais educacionais interativos e atraentes.

4. Jogos educacionais digitais: como Minecraft, Kahoot, Quizlet, que podem ser usados para tornar o processo de aprendizagem mais divertido e envolvente. O Kahoot, o Kahoot, BrainPOP, Code.org e Quizlet permitem que os estudantes joguem jogos educacionais em tempo real para revisar conceitos e testar seu conhecimento. O Construct 2 permite que os estudantes criem jogos educacionais interativos para compartilhar com seus colegas.

5. Aplicativos móveis educacionais: como Khan Academy e Coursera, que permitem que os estudantes acessem conteúdo educacional em seus dispositivos móveis e aprendam em seu próprio ritmo e em qualquer lugar.

6. Podcasts educacionais: como TED Talks, Radiolab, Freakonomics, que podem ser usados para fornecer informações e ideias interessantes aos estudantes de uma forma que seja fácil de acessar e ouvir.

7. Redes sociais: como Twitter, Facebook, Instagram, que podem ser usados para criar uma comunidade educacional online onde professores e estudantes possam compartilhar recursos, ideias e colaborar em projetos.

8. Blogs e wikis: como WordPress, Blogger, WikiSpaces, que podem ser usados para criar sites educacionais onde professores e estudantes possam compartilhar informações, discutir ideias e colaborar em projetos.

9. Inteligência artificial e aprendizado de máquina: como IBM Watson, Google Cloud Machine Learning, que podem ser usados para analisar dados educacionais e personalizar a experiência de aprendizagem dos estudantes com base em suas habilidades e necessidades individuais.

10. Realidade aumentada em livros didáticos: como Blippar, Layar, que podem ser usados para transformar livros didáticos em experiências de aprendizagem interativas e atraentes.

11. Gamificação: como Classcraft, MinecraftEdu e Kahoot, que podem ser usados para transformar o processo de aprendizagem em um jogo divertido e envolvente que motive os estudantes a aprender e progredir.

12. Ferramentas de autoria de e-books: como iBooks Author, Pressbooks, que permitem que os professores criem livros eletrônicos interativos e personalizados para seus estudantes.

13. Ferramentas de anotação colaborativa: como Google Docs, OneNote, OneDrive e o Trello, que permitem que os estudantes colaborem e anotem documentos em tempo real.

14. Ferramentas de análise de dados: como Tableau, Google Analytics, que permitem que os professores analisem dados educacionais para entender o

desempenho dos estudantes e a eficácia do ensino. Há ainda o Excel que ajuda a produzir gráficos, quadros e tabelas para desenvolver análises sistematizados.

15. Ferramentas de análise de dados de mídias sociais: como o "Netlytic", Social Mention, Google Analytics e Tableau, que permitem aos estudantes analisar dados de mídias sociais para entender melhor as tendências e padrões de comportamentos.

16. Realidade virtual em educação artística: como, Museum of Other Realities, Oculus Medium, CoSpaces Edu, Gravity Sketch, Google Arts & Culture VR, Tilt Brush, que permitem que os estudantes criem e interajam com arte em um ambiente virtual 3D.

17. Ferramentas de criação de infográficos: como Venngage, Infogram, Visme, Adobe Illustrator, Piktochart, Canva, que permitem que os estudantes criem infográficos visualmente atraentes para apresentar informações de forma clara e concisa.

18. Ferramentas de tradução: como Google Translate, DeepL, Bing Tradutor, Reverso, SDL FreeTranslation e o Microsoft Translator que permitem que os estudantes traduzam textos em diferentes idiomas, permitindo uma maior compreensão de diferentes culturas e idiomas.

19. Plataformas de ensino adaptativo: O DreamBox Learning, Smart Sparrow, Edmentum, AdaptedMind e o Aleks oferecem um aprendizado personalizado, adaptando o conteúdo educacional para as habilidades e necessidades individuais de cada estudante.

20. Ferramentas de criação de vídeos: como Animaker, Powtoon, OpenShot, HitFilm Express, Blender, Adobe Premiere, iMovie, Lightworks, que permitem que os estudantes criem vídeos educacionais e apresentações multimídia para apresentar suas ideias de forma visual.

21. Plataformas de aprendizagem social: como Edmodo, Schoology, Piazza que permitem que os estudantes se conectem e colaborem uns com os outros em um ambiente online seguro, assim como permitem que os professores criem turmas virtuais e compartilhem recursos educacionais, atribuições e materiais com os estudantes.

22. Ferramentas de programação: como Visual Studio Code, Eclipse, NetBeans, Code::Blocks, PyCharm Community Edition, Scratch, Code.org, que permitem que os estudantes aprendam conceitos básicos de programação e desenvolvam habilidades de resolução de problemas, assim como criem jogos. Há também o Codecademy, que oferece cursos interativos de programação para estudantes de todas as idades.

23. Ferramentas de aprendizado de idiomas: como Duolingo, Babbel e Rosetta Stone que permitem que os estudantes aprendam um novo idioma por meio de atividades interativas e jogos. Duolingo oferece cursos on-line interativos para ajudar os estudantes a aprender uma nova língua. São ferramentas que facilitam a comunicação entre diferentes culturas.

24. Ferramentas de criação de mapas mentais: como Coggle, MindNode, FreeMind, Lucidchart, Bubbl.us, MindMup, XMind, MindMeister, Canvas, Mindomo, SimpleMind, GoConqr, Mapul, MindMaple, Mind42, MindJet, MindMap, Popplet, MindGenius, Text2MindMap que permitem que os estudantes organizem e visualizem suas ideias de forma clara e lógica.

25. Ferramentas de realidade virtual: como Labster, Google Cardboard, Sketchfab, Mozilla Hubs, Sansar que permite que os estudantes realizem experimentos virtuais em um ambiente seguro e controlado. O Google Expeditions permite que os estudantes explorem locais em todo o mundo em 3D e em realidade virtual.

26. Jogos educativos de realidade aumentada: como o Pokémon Go e o Geocaching, que incentivam a exploração e o aprendizado através de jogos interativos.

27. Ferramentas de edição de áudio: como Audacity, Ocenaudio, WavePad, Kristal Audio Engine, LMMS que permitem que os estudantes criem e editem áudio para produzir podcasts educacionais e projetos multimídia.

28. Plataformas de análise de sentimentos: como Microsoft Azure e IBM Watson, que permitem que os professores avaliem as emoções dos estudantes com base em sua linguagem e comportamento online.

29. Plataformas de gerenciamento de sala de aula: como ClassDojo, Google Classroom, Edmodo, Schoology e Moodle que permitem que os professores gerenciem a comunicação e o comportamento dos estudantes em tempo real.

30. Ferramentas de visualização de dados: como Tableau Public, Infogram, RawGraphs, Flourish, que permitem que os estudantes criem visualizações de dados interativas para compreender melhor informações complexas. Há ainda o Google Charts e o Infogram, que ajudam os estudantes a criar gráficos e visualizações de dados para apresentar informações de forma clara e atraente.

31. Plataformas de compartilhamento de arquivos: como Dropbox, Google Drive, Dropbox, MediaFire, que permitem que os estudantes compartilhem e acessem documentos e projetos online de qualquer lugar.

32. Ferramentas de reconhecimento de fala: como Dragon Naturally Speaking, Google Docs Voice Typing, Windows Speech Recognition, Dragon Dictation, Speechnotes, Otter.ai, que permitem que os estudantes ditam texto e controlem o computador com comandos de voz.

33. Plataformas de aprendizagem por vídeo: como Udacity, Nexo Jornal, TED Talks, que oferecem cursos on-line em vídeo para ajudar os estudantes a aprender novas habilidades. Também é possível selecionar vídeos no YouTube com conteúdos educativos.

34. Ferramentas de desenho e pintura: como SketchBook, que permitem que os estudantes criem arte digital usando uma variedade de ferramentas de desenho e pintura. Há também o Adobe Photoshop e o SketchBook que permitem que os estudantes desenvolvam habilidades de design e criem arte digital.

35. Plataformas de visualização de arte: como o "Google Arts & Culture" e o "Art Project", que ajudam os estudantes a aprender sobre obras de arte, artistas e movimentos artísticos relevantes para o estudo das ciências humanas.

36. Plataformas de tutoria online: como Chegg, Khan Academy, Coursera, Udacity, edX, OpenStudy, que conectam os estudantes com tutores on-line para obter ajuda com seus estudos.

37. Plataformas de edição de vídeo: como Lightworks, Adobe Premiere e o iMovie que permitem que os estudantes criem vídeos educacionais de alta qualidade com recursos avançados de edição e criem vídeos para apresentações, documentários e projetos.

38. Plataformas de ensino de música: como Yousician, que permitem que os estudantes aprendam música por meio de jogos e atividades interativas. Há o Soundtrap, que permite que os estudantes criem e compartilhem músicas e trilhas sonoras para projetos de mídia. O GarageBand permite que os estudantes criem e gravem música digitalmente, explorando conceitos musicais e teoria.

39. Plataformas de ensino de fotografia: como Skillshare, Nikon School Online, Canon Online Learning, CreativeLive, Alison, Udemy, que oferecem cursos de fotografia on-line para ajudar os estudantes a desenvolver suas habilidades.

40. Ferramentas de gerenciamento de projetos: como Trello, Asana, ClickUp, Freedcamp e Wrike, que permitem que os estudantes organizem e gerenciem projetos escolares em equipe.

41. Ferramentas de criação de apresentações: como Prezi, Microsoft PowerPoint, Canva, Haiku Deck, Emaze e Zoho Show que permitem que os estudantes criem apresentações visualmente atraentes com recursos avançados de animação e design.

42. Plataformas de ensino de história: como iCivics, que oferecem jogos e atividades educacionais para ajudar os estudantes a entender conceitos de história e civismo. Há o History Matters, que oferece recursos educacionais para ajudar os estudantes a entender a história de forma interativa. Há o Historypin, que permite que os estudantes explorem fotos e histórias históricas em uma linha do tempo interativa, e o National Geographic Education.

43. Plataformas de ensino de história oral: como o "Oral History Online" e o "StoryCorps", que permitem aos estudantes acessar e compartilhar histórias orais de pessoas em diferentes partes do mundo, criando uma experiência educativa mais rica e diversa.

44. Ferramentas de modelagem 3D: como SketchUp, Blender, SketchUp Free, Tinkercad, FreeCAD, Sculptris, que permitem que os estudantes criem modelos 3D para visualizar conceitos de design e arquitetura.

45. Plataformas de ensino de Geografia, História, Sociologia e Antropologia: como National Geographic Education, que oferecem recursos educacionais, jogos e atividades para ajudar os estudantes a entender conceitos de Geografia.

46. Plataformas de ensino de geografia: como o Google Earth, que permite que os estudantes explorem o mundo virtualmente em 3D e aprendam sobre diferentes regiões e culturas e aprendam sobre geografia, cultura e história.

47. Jogos educativos de geografia: como o "Geoguessr" e o "Seterra", que ajudam os estudantes a aprender sobre geografia, países, cidades, culturas e outras informações relevantes para o estudo das ciências humanas.

48. Ferramentas de animação: como Powtoon, Pencil2D, Synfig Studio, OpenToonz, Krita e Animaker, que permitem que os estudantes criem animações educacionais para explicar conceitos complexos de forma visual.

49. Plataformas de ensino de habilidades digitais: como o Skillshare e o Lynda.com, que ensinam aos estudantes as habilidades digitais necessárias para ter sucesso em uma variedade de carreiras.

50. Ferramentas de edição de imagem: como GIMP, Adobe Photoshop, Pixlr, Fotor, PicMonkey, Paint.net, Hootsuite Enhance, BeFunky, Adobe Lightroom, Skylum Luminar e Affinity Photo que permitem que os estudantes criem e editem imagens para apresentações e projetos.

51. Ferramentas de edição de texto: como Hemingway, Google Docs, que permitem que os estudantes melhorem suas habilidades de escrita e editem textos de maneira eficaz.

52. Ferramentas de correção gramatical: como Grammarly, LanguageTool, Hemingway Editor, After the Deadline, Reverso, que indicam correções necessários aos textos digitados.

53. Ferramentas de aprendizado de vocabulário: como Quizlet e Anki, que permitem que os estudantes aprendam e pratiquem novas palavras de vocabulário de uma forma interativa.

54. Plataformas de ensino de habilidades sociais e emocionais: como a Second Step e o RULER, que oferece lições e atividades para ajudar os estudantes a desenvolver habilidades emocionais, como empatia, resolução de conflitos e tomada de decisões.

55. Ferramentas de ensino de arte: como Artsonia, que permitem que os estudantes criem e compartilhem trabalhos de arte com sua comunidade escolar e familiares. Permite, ainda, que professores, estudantes compartilhem e visualizem obras de arte criadas por estudantes de todo o mundo. Oferece recursos para os professores, como lições de arte, atividades e uma comunidade online para compartilhar ideias e dicas.

56. Ferramentas de ensino de escrita criativa: como Storybird, Writopia Lab, Coursera, NaNoWriMo, DIY MFA, que permitem que os estudantes criem e publiquem histórias interativas.

57. Ferramentas de ensino de Ciências sociais: como Scholastic News, que oferece recursos educacionais para ajudar os estudantes a entender eventos atuais e questões sociais.

58. Ferramentas de ensino de ciências sociais com dados: como o Census.gov, que oferece dados demográficos e estatísticas para ajudar os estudantes a entender a sociedade e a economia.

59. Plataformas de ensino de educação financeira: como Banzai, que oferece lições e atividades para ajudar os estudantes a aprender sobre finanças pessoais.

60. Ferramentas de ensino de marketing digital: como o Google AdWords, que permite que os estudantes aprendam sobre marketing digital e criem campanhas publicitárias.

61. Ferramentas de ensino de filosofia: como o Philosophy Experiments, que oferece atividades e desafios para ajudar os estudantes a pensar criticamente sobre questões filosóficas.

62. Plataformas de ensino de habilidades de estudo: como o Quizlet, que permite que os estudantes criem seus próprios conjuntos de cartões de estudo e jogos para ajudá-los a memorizar conceitos.

63. Plataformas de ensino de habilidades de comunicação: como o TED-Ed, que oferece recursos educacionais para ajudar os estudantes a aprimorar suas habilidades de comunicação, incluindo falar em público, contar histórias e persuadir.

64. Plataformas de ensino de ética: como o Ethics Unwrapped, que oferece recursos educacionais para ajudar os estudantes a entender e lidar com dilemas éticos em suas vidas pessoais e profissionais.

65. Ferramentas de ensino de habilidades de liderança: como o Leader in Me, que oferece recursos educacionais para ajudar os estudantes a desenvolver habilidades de liderança e trabalho em equipe.

66. Plataformas de ensino de justiça social: como o Teaching Tolerance, que oferece recursos educacionais para ajudar os estudantes a entender e lidar com questões de justiça social e diversidade.

67. Plataformas de ensino de empatia: como o Empatico, que oferece atividades e recursos educacionais para ajudar os estudantes a desenvolver habilidades de empatia e compreensão de diferentes culturas e perspectivas.

68. Plataformas de ensino de arte: como o Google Arts & Culture, que oferece recursos educacionais para ajudar os estudantes a aprender sobre arte, cultura e história.

69. Ferramentas de ensino de literatura: como o Goodreads, Project Gutenberg, Khan Academy, The Poetry Foundation, Open Culture e EdX que permitem que os estudantes descubram novos livros, conectem-se com outros leitores e participem de discussões literárias.

70. Laboratórios virtuais: plataformas como o Labster oferecem experiências de laboratório virtuais que permitem que os estudantes pratiquem habilidades científicas em um ambiente seguro e controlado.

71. Podcasts educativos: os podcasts podem ser uma ótima maneira de apresentar informações e ideias de maneira clara e envolvente. Existem diversos podcasts educativos disponíveis em várias áreas, desde história até ciência e tecnologia.

72. Inteligência artificial na educação: a IA pode ser usada para personalizar o aprendizado, oferecendo conteúdo e atividades adaptados às necessidades e habilidades de cada estudante. Exemplos de ferramentas: ChatGpt, ChatSonic, Carnegie Learning, Coursera, Cognii e BM Watson Education.

73. Jogos de simulação: jogos como o SimCity e o Civilization permitem que os estudantes aprendam sobre política, economia, história e ciência de uma maneira divertida e envolvente.

74. Bibliotecas digitais: bibliotecas digitais como a Project Gutenberg e a Biblioteca Digital Mundial oferecem acesso gratuito a milhares de livros digitais e recursos educacionais.

75. Plataformas de aprendizado baseado em projetos: como o PBLWorks e o Buck Institute for Education, que oferecem recursos e metodologias para o ensino baseado em projetos.

76. Aplicativos de mindfulness e meditação: como o Headspace e o Calm, que ajudam os estudantes a reduzir o estresse e a ansiedade e a melhorar o foco e a concentração.

77. Aplicativos de leitura: como o Kindle e o Goodreads, que incentivam a leitura e a organização da lista de leitura dos estudantes.

78. Bibliotecas digitais: como o Google Scholar, o JSTOR, Project Gutenberg, Open Library, Digital Public Library of America, Europeana, Biblioteca Digital Camões, Biblioteca Brasileira Guita e José Mindlin, Biblioteca Digital Luso-Brasileira, Biblioteca Nacional Digital, Biblioteca Digital Mundial, que permitem aos estudantes acessar uma ampla variedade de recursos de pesquisa em Ciências Humanas.

79. Simuladores de história: como o "Historia 3D" e o "Historypin", que permitem aos estudantes explorar visualmente eventos históricos e locais de importância histórica.

80. Jogos educativos de história: como o "Civilization VI" e o "Age of Empires II", que incentivam os estudantes a aprender sobre eventos históricos e desenvolver habilidades de pensamento crítico.

81. Ferramentas de pesquisa de tendências: como o "Google Trends" e o "Social Mention", que permitem aos estudantes acompanhar tendências em tempo real e monitorar a opinião pública em relação a eventos históricos.

82. Aplicativos de arquivamento digital: como o "Evernote" e o "OneNote", que permitem aos estudantes criar anotações digitais organizadas para registrar informações relevantes de aulas e pesquisas.

83. Ferramentas de análise de mídia social: como o "TweetDeck" e o "Hootsuite", que permitem aos estudantes analisar o impacto das redes sociais e a disseminação de ideias e informações sobre eventos históricos.

84. Plataformas de ensino à distância: como o "Coursera" e o "edX", que oferecem cursos on-line de ciências humanas ministrados por universidades de prestígio em todo o mundo.

85. Plataformas de debates: como o "Kialo" e o "Debate.org", que ajudam os estudantes a praticar habilidades de argumentação, pesquisa e apresentação de ideias.

86. Ferramentas de visualização de dados: como o "Gapminder" e o "Tableau", que permitem aos estudantes visualizar e analisar dados históricos e contemporâneos de maneira mais clara e intuitiva.

87. Redes sociais acadêmicas: como o "ResearchGate" e o "Academia.edu", que permitem aos estudantes compartilhar e descobrir artigos científicos e outras informações relevantes para o estudo das ciências humanas.

88. Plataformas de podcast: como o "Serial", Spotify, Deezer, Apple Podcasts, Google Podcasts, SoundCloud e o "Stuff You Should Know", que ajudam os

estudantes a aprender sobre eventos históricos, culturas e outras informações relevantes de maneira envolvente e interativa.

89. Podcasts educacionais de Sociologia: como o Café com Sociologia, Leituras de Sociologia, Ponto Gênero, Sociologia na real, Sociofilo, Sociologia é o Bicho, ClioCast, que trazem conteúdos e abordagens da Sociologia.

90. Recursos de mídia livre: como o "Wikimedia Commons" e o "Internet Archive", que oferecem uma ampla variedade de recursos de mídia gratuitos, como imagens, vídeos, áudios e textos, relevantes para o estudo das ciências humanas.

91. Aplicativos de mapas interativos: como o "Google Maps" e o "ArcGIS Online", que permitem aos estudantes explorar mapas interativos de maneira mais detalhada, analisar dados geográficos e aprender sobre geografia e história.

92. Plataformas de storytelling digital: como o "StoryMapJS" e o "KnightLab", que permitem aos estudantes criar e compartilhar histórias digitais interativas com mapas, imagens, vídeos e outros recursos multimídia relevantes para o estudo das Ciências Humanas.

93. Jogos educativos de história: como o "Civilization" e o "Assassin's Creed", que ajudam os estudantes a aprender sobre eventos históricos, culturas e outras informações relevantes de maneira envolvente e interativa.

94. Aplicativos de realidade virtual: como o "Expeditions" e o "Discovery VR", que permitem aos estudantes explorar lugares históricos e culturais em realidade virtual, criando experiências educativas mais imersivas e envolventes.

95. Plataformas de gamificação: como o "Classcraft" e o "Kahoot", que ajudam a motivar os estudantes por meio de desafios e recompensas, criando um ambiente de aprendizado mais divertido e engajador.

96. Recursos de pesquisa online: como o "Google Scholar", PubMed, WorldCat, Open Library, Internet Archive, Scirus, Base e o "JSTOR", que permitem aos estudantes acessar artigos científicos, livros e outras fontes de pesquisa relevantes para o estudo.

97. Plataformas de ensino colaborativo: como o "Google Classroom" e o "Microsoft Teams", que permitem aos estudantes colaborar com colegas e professores em tempo real, compartilhando ideias e informações relevantes para o estudo das ciências humanas.

98. Plataformas de visualização de dados: como o "Tableau" e o "Datawrapper", que permitem aos estudantes criar e compartilhar visualizações de dados interativas, tornando mais fácil a compreensão de informações complexas em áreas como economia, demografia e política.

99. Plataformas de debate virtual: como o "Kialo" e o "Parlay Ideas", que permitem aos estudantes debater tópicos relevantes para o estudo das ciências humanas em um ambiente virtual, criando um espaço de discussão produtivo e seguro.

100. Aplicativos de realidade aumentada: como o "Aurasma", VR, AR e o "HP Reveal", que permitem aos estudantes explorar objetos e locais históricos e culturais em realidade aumentada, criando uma experiência educativa mais interativa e envolvente. Há ainda o "History AR" e o "Civilizations AR", que permitem aos estudantes explorar eventos históricos e culturais em realidade aumentada, criando experiências educativas mais imersivas e envolventes. Há também o Google Expeditions, Nearpod VR, que podem ser usados para criar experiências educacionais imersivas que permitem que os estudantes explorem e interajam com o mundo ao seu redor de uma forma totalmente nova. Eles permitem que os estudantes explorem ambientes virtuais imersivos para aprender sobre história, ciência e cultura.

101. Ferramentas de visualização de histórias em quadrinhos: como o "Pixton" e o "MakeBeliefsComix", que permitem aos estudantes criar histórias em quadrinhos para entender melhor os conceitos e eventos históricos.

102. Plataformas de simulação de eventos históricos: como o "Making History" e o "Victoria II", que permitem aos estudantes simular eventos históricos importantes, criando uma experiência educativa mais envolvente e interativa.

103. Aplicativos de análise de textos: como o Turnitin, "Voyant Tools" e o "AntConc", que permitem aos estudantes analisar textos de maneira mais eficiente e compreender melhor as tendências e os padrões em áreas como literatura, história e cultura.

104. Ferramenta de gravação e streaming de vídeo: como o OBS Studio, Vimeo Livestream, Facebook Live, Microsoft Stream, Wirecast, Streamlabs OBS, XSplit e o YouTube Live, que podem ser utilizados na educação para gravar aulas, palestras e apresentações, além de fazer transmissões ao vivo de eventos e conferências.

Como citar este texto:

BODART, Cristiano das Neves. Mais de 100 tipos de ferramentas de TDICs aplicadas à educação. **Blog Café com Sociologia.** mar. 2023. Disponível em: <https://cafecomsociologia.com/mais-de-100-tipos-de-ferramentas-de-tdics-aplicadas-a-educacao/>