

## EduApps: Acesso Eficiente a Ferramentas Educacionais Digitais

Endrio Alberton Correa Nunes<sup>1</sup>, Carine Bueira Loureiro<sup>1\*</sup>  
Orientador(a)\*

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus  
Porto Alegre. Porto Alegre, RS

A pesquisa apresentada decorre do projeto Inovação Pedagógica na Educação Básica (Edital INOVA EAD CAPES/2023) e foi proposta a partir de três constatações: a primeira diz respeito à necessidade de auxiliar professores da Educação Básica, especialmente de escolas públicas, pois diante da inserção de tecnologias digitais, como os Chromebooks, quadros interativos e salas de inovação, percebeu-se que a pesquisa, a seleção e a avaliação de recursos digitais gratuitos requerem, além de conhecimento relacionado à Informática na Educação, tempo considerável para pesquisar ferramentas, manipulá-las para aprender sobre a sua utilização, potencialidades e possibilidades de aplicação. A segunda constatação está relacionada aos resultados da pesquisa Estados do Conhecimento em Informática na Educação (Edital PIBIC/CNPq/2023) que demonstrou que as práticas pedagógicas envolvendo o uso de tecnologias digitais nos processos de ensino e de aprendizagem ainda demonstram uma tendência uso do artefato tecnológico e não no processo de ensino e de aprendizagem. O terceiro ponto envolve as potencialidades que a incorporação nas práticas pedagógicas de tecnologias disponíveis gratuitamente. Assim, entende-se que dispor de uma curadoria de recursos digitais que foram pesquisados, testados e analisados por um grupo de professores e estudantes da área de Informática na Educação poderá contribuir para a qualificação das práticas pedagógicas na educação básica. Os recursos digitais podem ser tanto objetos de aprendizagem, como artefatos digitais que não foram projetados a partir de princípios pedagógicos, como é o caso de ferramentas como o Genially, Padlet, Canva etc. Para solucionar esse problema, foi desenvolvido um sistema web que organiza, cataloga e disponibiliza ferramentas educacionais de forma acessível e intuitiva, otimizando a busca e estimulando práticas pedagógicas inovadoras. O sistema tem como objetivo principal facilitar a curadoria, a organização e a disponibilização de recursos digitais, permitindo que os usuários encontrem rapidamente ferramentas adequadas às suas necessidades. A proposta contribui para a inclusão digital, o uso consciente de tecnologias e a redução da fragmentação informacional, oferecendo suporte prático à comunidade acadêmica e educacional. A metodologia envolveu o levantamento das necessidades dos usuários, definição de critérios de catalogação e implementação de um banco de dados para categorização e filtragem das ferramentas. O desenvolvimento seguiu princípios ágeis, com etapas iterativas de implementação, testes e ajustes. A validação foi feita por meio de testes práticos, avaliando a relevância e a acessibilidade dos resultados. Os resultados indicam que o sistema atende aos objetivos propostos, oferecendo mecanismos de busca e filtragem que reduzem o tempo de pesquisa e tornam o acesso às informações mais eficiente. Em conclusão, a aplicação mostrou-se viável e eficaz, promovendo maior agilidade, acessibilidade e inovação pedagógica, além de fortalecer a inclusão digital e ampliar o impacto social e acadêmico da integração entre educação e tecnologia.

Palavras-chave: Ferramenta educacionais; Acesso à informação; Curadoria de recursos digitais.