



CAPÍTULO 4

RECOMENDAÇÕES E METODOLOGIAS

<< VOLTAR PARA O SUMÁRIO



O USO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO VAI MUITO ALÉM DA INCLUSÃO DE EQUIPAMENTOS NA SALA DE AULA. PARA QUE A TECNOLOGIA DIGITAL REALMENTE APOIE O PROCESSO DE APRENDIZADO E DESENVOLVIMENTO DOS ESTUDANTES, É PRECISO QUE ELA SEJA ALINHADA A METODOLOGIAS QUE TRAGAM MAIOR SIGNIFICADO AO PROCESSO EDUCATIVO. NESTE CAPÍTULO, VOCÊ ENCONTRARÁ ALGUMAS METODOLOGIAS E FERRAMENTAS QUE PODEM INSPIRAR PROFESSORES A ATUAREM UTILIZANDO A TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO A PARTIR DAS SUAS REALIDADES.

A UNESCO recomenda 7 fatores críticos para o sucesso na promoção da mudança pedagógica com a aplicação da tecnologia:

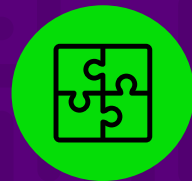
1. Promover a aprendizagem ativa, interativa e cooperativa
2. Oferecer uma maior personalização da aprendizagem
3. Reformar o currículo para que tenha um enfoque em competências
4. Avaliar a aprendizagem de forma consistente com os objetivos
5. Adotar uma aproximação sistêmica à gestão da mudança pedagógica
6. Desenvolver uma liderança pedagógica potente
7. Apoiar os professores

Para apoiar a realização da mudança, conheça algumas metodologias tecnológicas que são tendência:



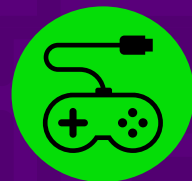
PERSONALIZAÇÃO:

aprendizado focado na necessidade de cada um dos alunos, de acordo com a forma e o ritmo com que aprendem



APRENDIZAGEM COLABORATIVA:

metodologia que permite a construção de conhecimentos coletivamente a partir da interação com os pares



GAMIFICAÇÃO:

integração de elementos dos games, como a competição, as fases e as premiações, em práticas pedagógicas integradas ao currículo



ENSINO HÍBRIDO:

é a combinação do aprendizado online com o offline



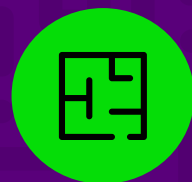
SALA DE AULA INVERTIDA:

método que inverte a lógica tradicional: os alunos aprendem em casa e usam a sala de aula para tirar dúvidas



APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS:

metodologia baseada na investigação em que os alunos se envolvem com tarefas e desafios para solucionar um desafio ou construir um projeto



APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS:

metodologia que utiliza problemas da vida real ou estudos de caso para estimular a aprendizagem



MAKER:

a cultura maker vem surgindo em torno das chamadas oficinas que têm o princípio de “aprender fazendo” e é muito baseada na exploração, criatividade e mão na massa



AVALIAÇÃO DIGITAL:

permite acompanhar o desenvolvimento do aluno de forma personalizada e enxergar além de seu desempenho acadêmico

PERSONALIZAÇÃO

“Personalização na aprendizagem é o uso de uma série de estratégias pedagógicas voltadas a promover o desenvolvimento dos estudantes de maneira individualizada, respeitando as limitações e os talentos de cada um. Ele leva em consideração que os alunos aprendem de formas e em ritmos diferentes, já que também são diversos os seus conhecimentos prévios, competências e interesses.

Se analisássemos uma turma de estudantes brasileiros do quinto ano, duas ou três dessas crianças seriam daquelas que sabem tudo de Matemática e que pedem novos desafios porque já estão lá na frente enquanto os colegas ainda estão absorvendo os conceitos mais básicos. Oito ou nove delas, por outro lado, estariam entre as que têm tanta dificuldade que precisam de uma atenção especial; neste grupo, é provável que ao menos uma tivesse algum déficit de aprendizagem mais sério. Os 18 ou 19 restantes comporiam um grupo com conhecimentos de um nível que oscila entre o mínimo necessário e o adequado.



Esses dados, retirados do Education at a Glance e de estatísticas do MEC (Ministério da Educação) compiladas pelo portal QEdu, mostram que, **mesmo na configuração de sala de aula mais comum no país, o desafio de proporcionar um ensino significativo para cada estudante é imenso.** Numa classe com 25 alunos, os professores precisam lidar com 25 interesses, 25 talentos e 25 necessidades de aprendizagem diferentes.”

PERSONALIZAÇÃO

Uma vez que o aluno realizar tarefas em uma plataforma adaptativa específica, os recursos de personalização na aprendizagem começam a mapear as lacunas e barreiras do aprendizado de cada estudante. Assim, o professor pode saber da necessidade de cada aluno dentro de um grande grupo e direcionar sua tutoria, fazendo com que seu trabalho seja mais eficaz.

Essa “inteligência individualizada” também permite que o professor observe os resultados do grande grupo como um todo e direcione suas aulas. O professor passa a ter dados para decidir avançar ou retroceder em conteúdos de acordo com o nível da classe e estabelecer metas como um administrador, ativo, do ensino personalizado.


“O PROFESSOR NÃO PRECISA MAIS FICAR NA FRENTE DA SALA DANDO UMA AULA ÚNICA PARA A TURMA TODA, SEM CONSIDERAR AS VARIADAS FORMAS E RITMOS DE APRENDIZADO DE CADA ALUNO. HOJE TEMOS RECURSOS PARA FAZER ISSO DE UMA MANEIRA MELHOR”

— Rita André, do Geekie —



APRENDIZAGEM COLABORATIVA

Nessa metodologia, o conhecimento é construído coletivamente a partir da interação entre pares e com o professor. Essa abordagem não está restrita ao uso da tecnologia, mas os recursos digitais podem expandir as possibilidades de atuação. Como as ferramentas tecnológicas proporcionam interação e compartilhamento de informações de forma fácil, são grandes potencializadoras desse processo.



“ COM REDES SOCIAIS E SERVIÇOS DE MENSAGENS INSTANTÂNEAS, OS ALUNOS PODEM INTERAGIR, COMPARTILHAR INFORMAÇÕES E CONSTRUIR TRABALHOS DE FORMA COLABORATIVA, ULTRAPASSANDO AS BARREIRAS DE TEMPO E ESPAÇO ”

COLÉGIO ELVIRA BRANDÃO

Em 2015, todas as carteiras do ensino médio do colégio Elvira Brandão, em São Paulo, foram vendidas. Com mais de 100 anos de existência e com fama de tradicional, essa era uma das ações para a escola acompanhar as transformações da sociedade. Alunos, professores e equipe de gestão foram chamados para redesenhar as salas de aula que utilizariam no ano seguinte.

Mesas redondas, sofás e bancadas foram incorporadas ao espaço e paredes ganharam novas cores. Mais do que o mobiliário ou a tecnologia que começou a ser inserida no cotidiano da escola, uma das maiores transformações foi a maneira de aprender e ensinar. O novo modelo garantiu processos muito mais colaborativos e mão na massa nas disciplinas da escola.

ENSINO HÍBRIDO

É uma alternativa para inserir a tecnologia na sala de aula sem a necessidade de transformações disruptivas. Esse modelo consiste em dedicar pelo menos 25% do tempo para que estudantes aprendam através do uso de tecnologia.

É o ensino com tecnologia, e não de tecnologia. O Ensino Híbrido é, então, **uma maneira de estudantes e professores terem contato com a ferramenta no seu uso educativo de forma significativa e de ficarem mais à vontade com a ideia da sua incorporação na escola.**



SALA DE AULA INVERTIDA

Flipped classroom, ou sala de aula invertida, é o nome que se dá ao método que inverte a lógica de organização da sala de aula. Com ela, **os alunos aprendem o conteúdo em suas próprias casas, por meio de videoaulas ou outros recursos interativos, como games ou arquivos de áudio. A sala de aula é usada para a realização de exercícios, atividades em grupo e realização de projetos.** O professor aproveita para tirar dúvidas, aprofundar no tema e estimular discussões.

Fonte: Porvir, Sala de Aula Invertida (<http://bit.ly/sala-invertida>)

SALA DE AULA INVERTIDA: A EXPERIÊNCIA DE UMA ESCOLA ESTADUAL DE CAMPINAS

A Escola Estadual Professor José Vilagelin Neto, em Campinas (SP), transformou o jeito como os alunos aprendem Matemática. As aulas se tornaram mais dinâmicas, com o foco em exercícios e interações entre professores e alunos. **Os alunos não perdem tempo copiando conteúdo da lousa ou assistindo a explicações. Eles focam na resolução de exercícios e aproveitam o momento na escola para tirarem dúvidas com o professor sobre a matéria.** Todo o trabalho é realizado no QMágico, uma plataforma de aprendizagem que ajuda a inverter a sala de aula.



Fonte: Porvir, Sala de Aula Invertida poupa tempo para o que interessa (<http://bit.ly/sala-invertida-tempo>)

“ QUANDO O ALUNO TEM AS DÚVIDAS, A GENTE CONSEGUE SANAR NA HORA. É MELHOR GASTAR O TEMPO DE AULA PARA ELES FAZEREM EXERCÍCIOS DO QUE MANDAR TAREFAS PARA FAZER EM CASA ”

conta o professor de matemática
José Arnaldo Júnior.

“ EU AGHO QUE MUDOU BASTANTE O JEITO DE APRENDER. O QUE A GENTE GASTARIA DIAS EM UMA AULA TRADICIONAL, A GENTE FAZ EM UM DIA AQUI (NO LABORATÓRIO) ”

Beatriz Lemos, 15 anos,
aluna do Ensino Médio

GAMIFICAÇÃO



Como os videogames afetam nossos cérebros? Confira o TED da pesquisadora Daphne Bavelier: <http://bit.ly/ted-games>

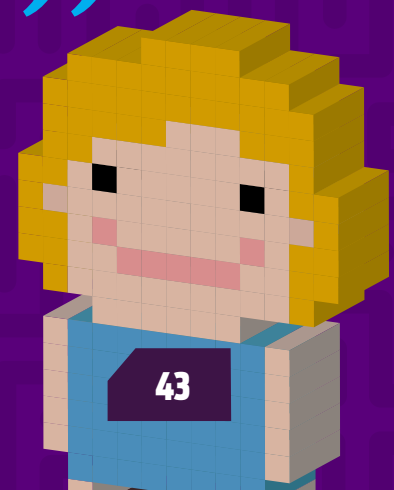
Os games fazem parte do cotidiano de muitos jovens. Eles têm sido utilizados em algumas escolas e projetos como forma de resolver o problema motivacional que os métodos tradicionais de ensino enfrentam, uma vez que gamificar engaja os jovens.

A gamificação, portanto, se mostra como um recurso pedagógico bastante interessante para promover o engajamento dos estudantes. De acordo com especialistas, **a lógica da gamificação vai além dos comumente falados mecanismos de reforço positivo e bonificação, criando também mecanismos de obrigatoriedade de ajuda mútua e dando infinitas chances a quem erra ou perde.**

De acordo com o pesquisador e neuropsicólogo Thiago Rivero há estudos que também comprovam que os games têm impacto na atenção (sustentada) dos jogadores em outras tarefas e que, por sua mecânica, ajudam a desfazer o mito de talento e genialidade inatos uma vez que quanto maior o esforço e tempo dedicado ao jogo, maior a habilidade do jogador.

“OS JOGOS SÃO BONS PARA ESTIMULAR A PERCEPÇÃO E O INTERESSE EM ÁREAS DE CONHECIMENTO, NÃO PARA INFORMAR CONTEÚDO, E SÓ FUNCIONAM SE CRIAREM UMA BOA EXPERIÊNCIA. PORTANTO, A PIOR COISA QUE UM DESIGNER DE GAME PODE FAZER É ENCHÊ-LO DE EXPLICAÇÕES”

Daniel Schwartz, da Universidade Stanford, em entrevista a Folha de São Paulo, fevereiro de 2014.



AVENTURAS C+ SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SÃO PAULO

As Aventuras C+ se passam no seguinte cenário. Planeta Terra, ano de 2032: extraterrestres precisam de novos recursos naturais e decidem invadir o planeta. Para combater essa ameaça, estudantes da rede estadual de educação de São Paulo receberam a missão de defender a Terra. Para tanto, eles são convidados a ingressarem na AIT (Agência de Inteligência Terráquea). A partir de pequenas missões, eles se tornaram agentes especiais nas áreas de Matemática e Português.

O Aventuras Currículo+ é um projeto de recuperação da aprendizagem em língua portuguesa e Matemática para alunos do 6º ano do ensino fundamental até a 3ª série do ensino médio. As aulas são desenvolvidas com o auxílio de atividades didáticas produzidas por Professores Coordenadores de Núcleo Pedagógico (PCNP) da Rede Estadual de São Paulo, que lançam mão de conteúdos digitais sugeridos no Currículo+ para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais lúdico e interativo. O projeto ocorre nas escolas estaduais mediante participação espontânea.

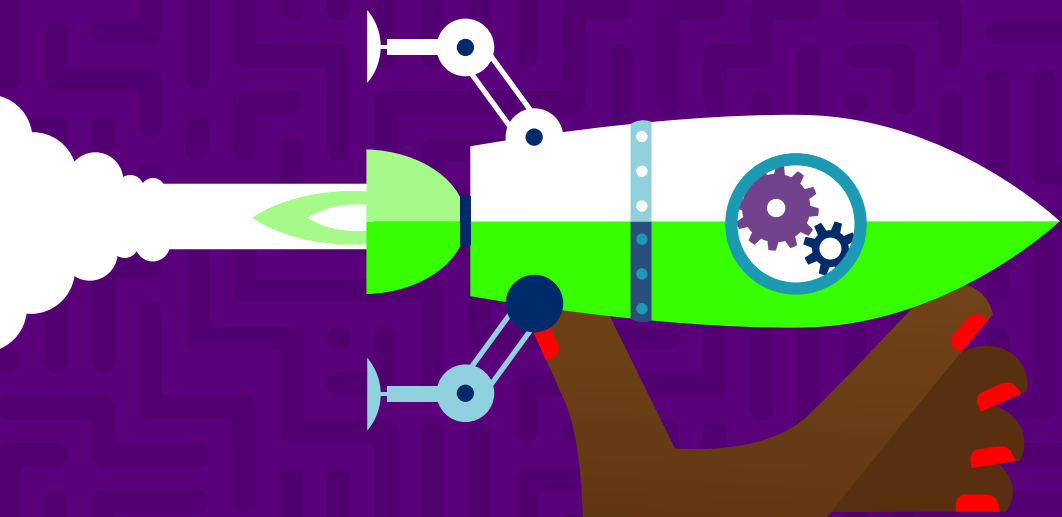
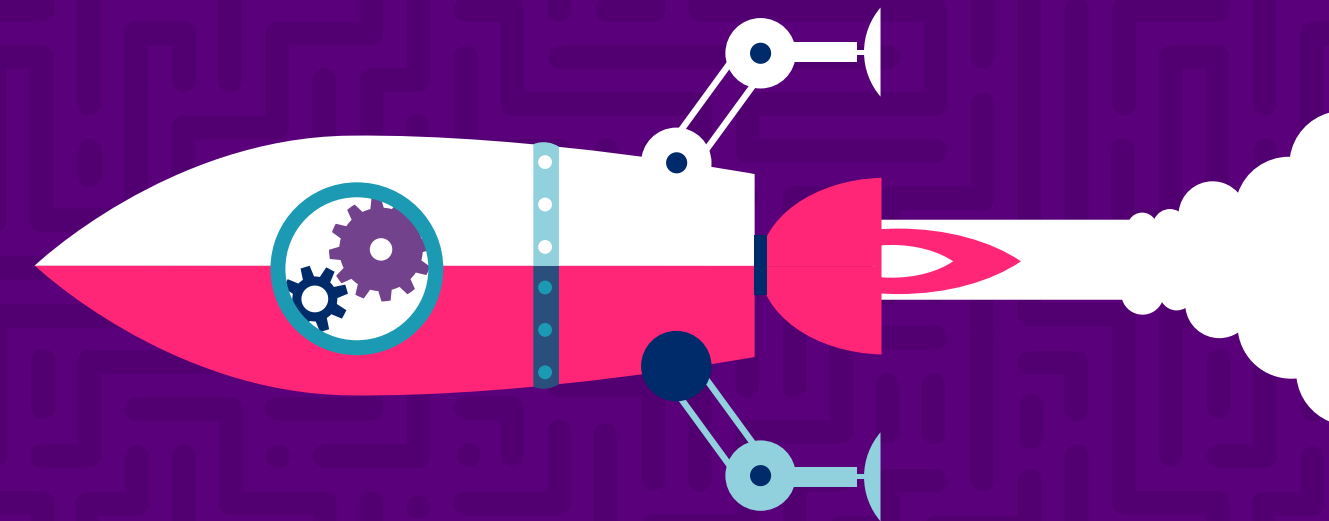
Fonte: Currículo+ (<http://bit.ly/curriculomais>)



The screenshot shows a web browser window with the URL aventuras.educacao.sp.gov.br. The page features the logo for 'CURRÍCULO+' with a plus sign, associated with the 'SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SÃO PAULO'. Below the logo, there is a heading 'BEM-VINDO ÀS AVENTURAS CURRÍCULO+!' followed by a paragraph of text: 'O projeto Aventuras Currículo+ tem como objetivo principal criar a oportunidade para que os alunos do Ensino Fundamental e do Ensino Médio possam aprender conteúdos e desenvolver habilidades básicas relativas à leitura, à escrita e aos conhecimentos matemáticos.' Below this text, there is a sub-heading 'Assista aos vídeos abaixo para conhecer esta jornada!' and a video player interface with a play button icon.

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

É uma metodologia de aprendizagem em que os alunos se envolvem com tarefas e desafios para desenvolver um projeto ou um produto. A aprendizagem baseada em projetos integra diferentes conhecimentos e estimula o desenvolvimento de competências, como trabalho em equipe, protagonismo e pensamento crítico. Tudo começa com um problema ou questão que seja desafiadora, que não tenha resposta fácil e que estimule a imaginação. O método faz com que o aluno tenha um papel ativo para o seu aprendizado. A tecnologia é utilizada como meio para que os estudantes encontrem respostas para suas perguntas e referências para criarem os projetos imaginados.



Fonte: Porvir, Glossário (<http://bit.ly/glossario-porivr>) + Porvir, Especial Mão na Massa (<http://bit.ly/info-porvir>)

Confira o infográfico que o Porvir fez no especial Mão na Massa: <http://bit.ly/info-porvir>



ESCOLA MOVIDA A DESAFIOS PREPARA ALUNOS PARA ATUAR NO CENÁRIO GLOBAL

Com a proposta de formar jovens para viver em um mundo globalizado, o Sesi Internacional de Curitiba não tem mais alunos divididos por séries para integrar todas as disciplinas em torno de desafios reais. Em um modelo que busca fortalecer a autonomia dos alunos, no início de cada bimestre são eles que decidem quais assuntos desejam aprender.

De reflexões sobre projeto de vida a discussões de temas globais, como tecnologia e meio ambiente, os alunos optam por oficinas de aprendizagem que envolvem a turma na solução de diferentes desafios. Em grupos, eles fazem pesquisas e desenvolvem projetos para responder a um questionamento complexo feito pelo professor.

“ TODAS AS DISCIPLINAS CONVERGEM PARA PAUTÁ-LOS E SUBSIDIÁ-LOS NA RESPOSTA A ESSA SITUAÇÃO PROBLEMA, QUE É COLOCADA NO INÍCIO DO BIMESTRE ”

,explica a coordenadora pedagógica do colégio Renata Virgínia Moura.

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS

Com origem em cursos de Ciências da Saúde, a metodologia de ensino permite ao estudante aprender a partir da resolução de problemas da vida real, simulações ou estudo de casos propostos pelo professor.

É um desdobramento da aprendizagem baseada em projetos, que deu origem a outras propostas semelhantes. Entre os princípios das duas abordagens estão a valorização dos conhecimentos prévios e do papel ativo dos alunos para lidar com questões interdisciplinares. No entanto, a aprendizagem baseada em problemas costuma ser mais focada em um tema e envolver projetos de menor duração.

A tecnologia também serve como meio. Simuladores virtuais, objetos digitais de aprendizagem e outras ferramentas podem apoiar o processo de aprendizado e desenvolvimento dos estudantes ao possibilitar o contato com exemplos concretos.

Fonte: Porvir, Glossário (<http://bit.ly/glossario-porivr>)

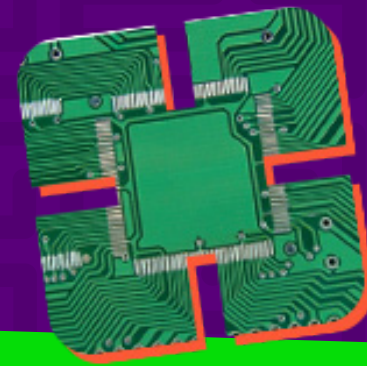
MAKER

A cultura maker vem surgindo em torno das chamadas oficinas que têm o princípio de “aprender fazendo” e é muito baseada na exploração, criatividade e mão na massa.

Nesta concepção, as tecnologias agem como grandes auxiliares da construção do conhecimento e têm se dado cada vez mais frequentemente por meio da programação de sistemas digitais, como sites, jogos, aplicativos e até mesmo robôs. **Os recursos tecnológicos são facilitadores da Cultura Maker que é potencializada pelos jovens, “fazedores naturais”, experimentadores e criativos.**

Como oportunidade para aprendizados a serem incorporados na escola estão a autoconfiança e empoderamento gerados pelo domínio da máquina e do processo que implicam uma transgressão à lógica do consumo e posicionam os jovens também como produtores. **Uma convergência com o mundo dos jovens é o processo de tentativa e erro ao qual eles estão neurologicamente predispostos a se lançarem.**





USANDO O MAKER PARA SOLUCIONAR PROBLEMAS

Criar um jogo da memória com uma placa de madeira e alguns componentes eletrônicos parecia simples, mas não para um grupo de alunos que à época ainda estava no primeiro ano do ensino médio do Colégio FAAT, de Atibaia (SP). Diferente do que ocorre no método tradicional de ensino, pelo qual os alunos aprendem a teoria antes de entender sua aplicação, na aula de física da professora Kelly, o aprendizado ocorreu a partir de ciclos de experimentação. Essa inversão é um dos princípios que caracteriza a educação mão na massa.

“A montagem do tabuleiro demandou que a gente fizesse coisas que nunca havia feito antes, como soldar e serrar. Além disso, houve a dificuldade da aplicação do projeto em uma instituição com crianças e adolescentes com deficiência intelectual”, diz Maria Gabriela. Na ocasião, as certezas que o grupo tinha em sala de aula caíram por terra e todos conheceram de perto o que significava errar e que isso faz parte do processo.

“Desde o começo, tentei avisá-los que atividade científica é assim, tentativa e erro. Nem tudo o que aprendemos funciona na prática. Disse a eles que haveria problemas, mas não acreditaram 100% até que viram na prática”, conta a professora, que também passou por um aprendizado paralelo ao dos alunos desde que comprou uma placa pela internet e resolveu descobrir sozinha como integrá-la às suas aulas.

AVALIAÇÃO DIGITAL

A digitalização da vida escolar abriu a **possibilidade do cruzamento de dados e de enxergar o aluno além de seu desempenho acadêmico**. Com o objetivo de avaliar o aluno de forma integral e não depender apenas de provas e avaliações formativas e somativas que têm um alcance limitado, ferramentas estão sendo criadas para que seja possível realizar **avaliações que considerem também o desenvolvimento das competências para o século XXI**, como criatividade e colaboração.



Veja também o estudo
Avaliação e Certificação.



UMA FORMA DE AVALIAR O ALUNO DE FORMA INTEGRAL

Em busca de uma avaliação que considere o desenvolvimento integral dos estudantes, o grupo educacional Pearson está desenvolvendo uma ferramenta que seja capaz de avaliar com base nos conteúdos aprendidos e no desenvolvimento socioemocional.

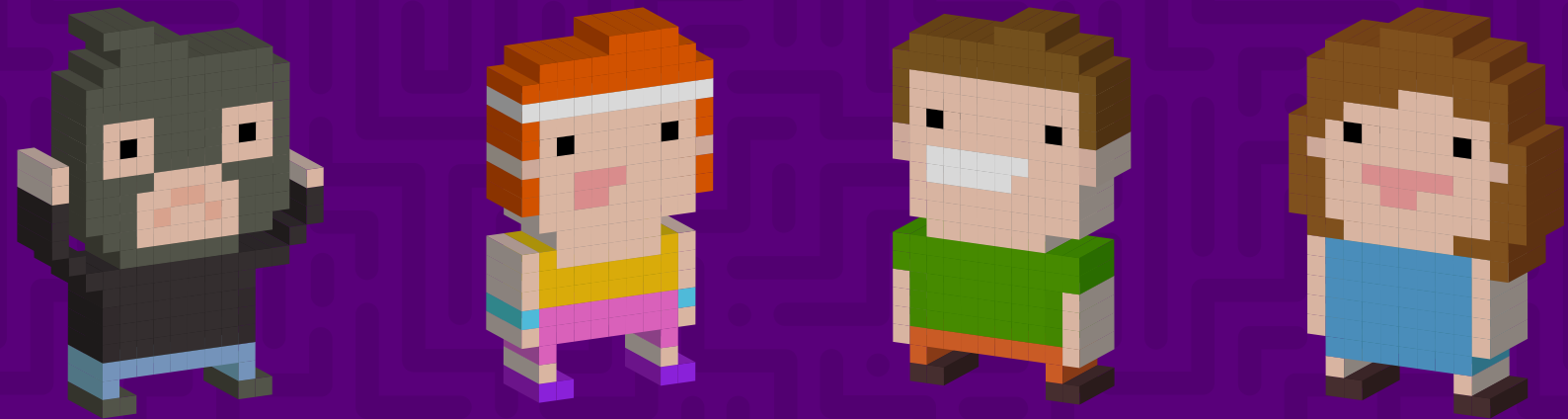
A ferramenta SchoolNet inclui dados de diferentes naturezas e servirá como um medidor de progresso e alerta de intervenção para o próprio aluno e também para pais, professores e diretores. **As avaliações de comportamento levam em conta anotações diárias do professor a respeito da entrega de lição de casa, pontualidade e questões disciplinares. A tecnologia também gera recomendações sobre quais áreas precisam ser trabalhadas para que se obtenha aptidão para a vida universitária.**

Na categoria motivação, por exemplo, são analisadas variáveis ligadas à capacidade do estudante de persistir na busca por seus objetivos. O engajamento social avalia sua participação em atividades extracurriculares e a relação com professores e colegas. Já o critério familiar leva em conta a história dos pais e a estrutura socioeconômica do lar do aluno. Após coletar os dados, o sistema mostra a evolução em relação aos 12 meses anteriores e sugere para qual fator o professor ou a escola deve dar mais atenção.



Fonte: Porvir, Tecnologia avalia o aluno de forma integral (<http://bit.ly/avaliacao-integral>)

O QUE VOCÊ VIU NESTE CAPÍTULO



Depois dessa série de dicas e referências sobre como inserir a tecnologia na prática educativa, esperamos que esse estudo tenha não apenas inspirado e provocado, como também garantido que você possa seguir nesse caminho de inovar na educação usando a tecnologia com segurança e confiança. No último capítulo, descubra algumas ferramentas digitais para fazer a diferença no aprendizado e no desenvolvimento dos estudantes.



Se quiser checar mais recomendações e práticas,
explore a nossa plataforma:
www.fazsentido.org.br/recomendacoes-e-praticas

BIBLIOGRAFIA

<< VOLTAR PARA O SUMÁRIO



- BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. M. (Org.). **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação.** Porto Alegre: Penso, 2015
- **Blog da Professora Isabel Aguiar** (bit.ly/profisabel)
- **Blog Mulheres na computação** (<http://bit.ly/m-na-computacao>)
- **Brainly** (<http://bit.ly/conheca-brainly>)
- Daniel Schawrtz, **Pedagogia dos Games** (<http://bit.ly/pedagogia-games>)
- Edith K. Ackermann, **Constructing Knowledge and Transforming the World** (<http://bit.ly/learning-edith>)
- EdTechTimes, **Central Unified School District in Fresno Delivers Mobile Learning with AT&T** (<http://bit.ly/edtechtimes>)
- Elson Silva e Raquel Moraes, **O letramento digital em uma escola pública fundamental** (<http://bit.ly/pesquisa-letramento>)
- **Entrevista com Katie Salen - WISE 2013 Focus** (<http://bit.ly/your-game>)
- **Escola Digital** (www.escoladigital.org.br)
- Fundação Santilliana, **Tecnologias para a transformação da educação: experiências de sucesso e expectativas** (<http://bit.ly/tecnologias-para-transformacao>)

- **GENTE** (<http://gente.rioeduca.net>)
- **Girls Do Science** (bit.ly/girlsdoscience)
- **Girls Who Code** (bit.ly/gwhocode)
- **GoldieBlox** (bit.ly/toysforgirls)
- Howard Gardner & Katie Davis, **The App Generation** (<http://bit.ly/appgen-yupnet>)
- **InoveEdu** (<http://www.inoveedu.org>)
- **Instituto Inspirare e Todos pela Educação**, Inovações Tecnológicas na Educação: contribuições para gestores públicos (<http://bit.ly/inovacoes-tec>)
- Khan Academy Implementations, **We <3 2 Lean** (<http://bit.ly/welovetolearn>)
- Marc Prensky, **O papel da tecnologia no ensino e na sala de aula** (<http://bit.ly/presnky>)
- **Nave: Programa de Formação para Professores** (<http://bit.ly/formacao-nave>)
- Norm Friesen, **Report: Defining Blended Learning** (<http://bit.ly/blended-learning-nf>)
- Paulo Blinkstein, **Travels In Troy With Freire** (<http://bit.ly/pblikstein>)
- **Portal Administradores**, Jovens de escola pública ganham prêmios da Samsung por projetos inovadores (<http://bit.ly/premio-samsung>)

- Porvir, **'Videogame é viciante, a educação também deve ser'** (<http://bit.ly/nolan-sxsw>)
- Porvir, **Aprendizagem Colaborativa** (<http://bit.ly/aprendizagem-colaborativa>)
- Porvir, **Avaliação Digital** (<http://bit.ly/avaliacaodigital>)
- Porvir, **Personalização** (<http://bit.ly/porvir-personalizacao>)
- Porvir, **Reciclagem de lixo eletrônico ganha prêmio Samsung** (<http://bit.ly/porvir-reciclagem>)
- Porvir, **Sala de Aula Invertida** (<http://bit.ly/sala-invertida>)
- Porvir, **Sala de Aula Invertida poupa tempo para o que interessa** (<http://bit.ly/sala-invertida-tempo>)
- Porvir, **Tecnologia avalia o aluno de forma integral** (<http://bit.ly/avaliacao-integral>)
- Porvir, **Tecnologia na Educação do Porvir** (<http://bit.ly/porvir-tec>)
- Priscila Borges, **Professor é chave para o sucesso no uso de tecnologia na sala de aula** (<http://bit.ly/gilbertolacerda>)
- **PrograMaria** (<http://bit.ly/programaria-acesso>)
- **Projeto Escola com Celular** (bit.ly/escolacomcelular)
- **Quest to Learn** (<http://q2l.org/>)
- **REA Brasil** (www.rea.net.br)
- Roberto Esteban, **A falácia dos nativos digitais** (<http://bit.ly/falacia-nativos-digitais>)

- SIBILIA, Paula. **Redes ou Paredes? A Escola em Tempos de Dispersão**. São Paulo: Contraponto Editora, 2012
- **Sou Escola|Geekie** (<http://bit.ly/sou-escola>)
- **Stem Brasil** (<http://bit.ly/stem-brasil>)
- Sugata Mitra, **Beyond the Hole in the Wall** (<http://bit.ly/sugata-beyond>)
- Sugata Mitra, **New experiments in self-teaching** (<http://bit.ly/sugata-new>)
- **Technovation Brasil** (<http://bit.ly/technovationbrasil>)
- UNESCO, **Policy Guidelines for Mobile Learning** (<http://bit.ly/unesco-mobile>)

PROJETO

FAZ SENTIDO

OBRIGADO!



Uma parceria:

