

RECURSOS TECNOLÓGICOS DIGITAIS E PRÁTICA PEDAGÓGICA

Mapeamento de recursos tecnológicos

DOUGLAS NEVES
ESEQUIEL RODRIGUES OLIVEIRA

RIO DE JANEIRO

2018

Grupo de Pesquisa LEDEN - Linguagem e Educação: Ensino e Ciência
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Educação Básica





UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

A reprodução desta obra está autorizada para fins pedagógicos,
desde que informada a fonte.

1ª Edição: 2018

Recurso Tecnológicos Digitais e Prática Pedagógica / Douglas Neves -
Rio de Janeiro: UERJ, 2018.

capa: Douglas Neves

20p

Mestrado Profissional / Orientador: Esequiel Rodrigues Oliveira

ISBN xxx-xx-xxxxx-xx-x

1. Tecnologia. 2. Ensino com Tecnologias. 3. Novas Práticas

Universidade do Estado do Rio de Janeiro
R. São Francisco Xavier, 524
CEP: 20550-900 - Rio de Janeiro - RJ

Este material foi produzido junto à dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Educação Básica, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Ensino de Educação Básica. Área de concentração: Multidisciplinar. Linha de pesquisa: Cotidiano e Currículo do Ensino Fundamental.

Agradeço a todos os professores que responderam a pesquisa e a todos os “Innovators”, pelo ensino e inspiração.

Com o objetivo de mapear recursos e redes de apoio, gratuitos, disponíveis e acessíveis que poderiam ser usados pelo professor de Escola Pública e registrar usos de tecnologias que sejam fáceis de operar, que sejam acessíveis para o trabalho em sala de aula é que este material foi feito.

Acreditamos que mapeando que estes recursos e deixando-os disponíveis ao professor este pode ser protagonista de sua aprendizagem, executar e empreender trabalhos com seus alunos, ampliando o espectro do ensino e da aprendizagem.

Esta é a primeira edição do trabalho, que pode e deve ser construído colaborativamente. Se quiser contribuir, colaborando com ideias, informações, atualizações, experiências e o que mais puder envie um e-mail para doug.alvorocado@gmail.com.

Dedico cada palavra desta obra a todos que vivem “Educação” como se fossem morrer amanhã. Educadores que não medem esforços para proporcionar mudança de vida aos alunos e se tornam alunos, porque aprendem que podem viver para sempre dentro de cada aluno, cada história, cada sala de aula. Companheiros de estrada, vocês mudam o mundo!

Eu dedico o meu esforço a vocês.

SUMÁRIO

FOLHA DE ROSTO	2
AGRADECIMENTO	4
SUMÁRIO	5
FERRAMENTAS	8
ANIMOTO	9
BLOCKLY	9
BOARDMAKER COM SPEAKING DYNAMICALLY PRO	9
CANVA	9
CODECADEMY	9
CODE STUDIO	9
COGGLE	10
CLASSCRAFT	10
EDMODO	10
EDUCLIPPER	10
EVERNOTE	10
EXIT TICKET	10
FÁBRICA DE APLICATIVOS	11
GEOGEBRA	11
GERADOR DE PRANCHAS ARASAAC	11
GOOGLE ART AND CULTURE	11
GOOGLE ANALYTICS	11
GOOGLE BOOKS	11
GOOGLE CLASSROOM	12
GOOGLE DOCS (GOOGLE DOCUMENTOS)	12
GOOGLE DRIVE	12
GOOGLE FONTS	12
GOOGLE FORMS	12
GOOGLE GROUPS	13
GOOGLE KEEP	13
GOOGLE PLAY	13
GOOGLE SKY MAP	13
GOOGLE TRADUTOR	13
GOOGLE TRENDS	13
HAIKU DECK	13
IFTT	13
INSTRUCTABLES	14
JUMPCAM	14
KAHOOT	14
KHAN ACADEMY	14
MINDMEISTER	14
MOVIE MAKER	14
NEARDPOD	14

PADLET	16
PIKTOCHART	15
PIXLR EDITOR	16
PIXLR EXPRESS	15
POCKET	16
PORTAL ARASAAC	15
POWTOON	16
PREZI	16
PRONUNCIATION CHECKER / VERIFICADOR DE PRONÚNCIA	16
QUE-FALA	16
SCHOOLGY	18
SCRATCH	18
SKETCHUP	17
SKITCH	17
SOCRATIVE	18
STELLARIUM	18
STUDYBLUE	18
THINGLINK	18
VOKI	18
WEVIDEO	17
ZYGOTE BODY	18
NOVAS PRÁTICAS	18
BLOG PROF. MIRYAM PELOSI	18
BYOD	18
COMO INOVAR - PORTAL PORVIR	19
CRESÇA COM A GOOGLE	19
CULTURA MAKER	19
EDUCAÇÃO PARA A INFORMAÇÃO	19
EU SOU AMAZÔNIA	19
FACT-CHECKING DAY - PLANO DE AULA	19
GAVETEIRO	20
HISTÓRIAS GOOGLE	20
HORIZON REPORT K-12 2014	20
INOVAR PRA MIM	20
MATERIAIS PEDAGÓGICOS ACESSÍVEIS - PORTAL DIVERSA	20
PROJETOS ESPECIAIS - PORTAL PORVIR	20
QR CODE EM SALA DE AULA	20
RELATO DE EXPERIÊNCIAS - PORTAL DIVERSA	21
SEJA INCRÍVEL NA INTERNET	21
REDES DE TROCA DE EXPERIÊNCIA	21
AMPLIFICA	21
CONECTANDO SABERES	21
EDUCADORES INOVADORES ESPECIALISTAS MICROSOFT (MIE EXPERTS)	22

Grupo de Educadores Google (GEG)	22
PROFESSORES INOVADORES - CERTBEST	22
PROFESSORES INOVADORES - GITE	23
REDE DE APRENDIZAGEM CRIATIVA	23
REFERÊNCIAS	24

FERRAMENTAS

Figura 01 - Domínio Público
Fonte: www.slidescarnival.com/pt-br

ANIMOTO

Editor de Vídeo

Para quem quer fazer vídeos com um acabamento profissional sem ter que se preocupar com transições e animações, o Animoto faz o que promete. Em sua versão gratuita, os vídeos não ultrapassam sessenta segundos, mas com planos acessíveis e especiais para quem está na área de Educação a duração dos vídeos pode aumentar. A biblioteca de música do Animoto é uma mão na roda para quem não quer se preocupar com direitos autorais e brigas na justiça por uso indevido da música alheia.

Site: www.animoto.com

BLOCKLY

Programação

É um ambiente de programação gráfica. Diria que é uma introdução ao Scratch, mas é bem variado, tem muitas opções.

Site: <https://blockly-games.appspot.com/>

BOARDMAKER COM SPEAKING DYNAMICALLY PRO

Inclusão Produtores de Texto

Dois programas que funcionam integrados com se fosse um, unindo a capacidade gráfica do Boardmaker com os símbolos PCS às dezenas de funções programáveis do Speaking Dynamically Pro - SDP. São as ferramentas de Comunicação Alternativa mais completas e reconhecidas em todo o mundo.

O software Speaking Dynamically Pro - SDP transforma o computador em um eficaz recurso de educação e de comunicação alternativa. É um programa

fácil de usar e trabalhando integrado ao Boardmaker, permite criar inúmeras e ricas atividades interativas educacionais e de comunicação com acessibilidade total. Possui voz sintetizada de altíssima qualidade que permite uma comunicação clara e eficaz. Apresenta o manual do usuário em PDF acessado dentro da interface do programa.

Você inicia uma nova prancha no Boardmaker, cria células/teclas, acrescenta os símbolos necessários e por fim aplica um duplo clique na célula desejada. Abre-se o menu de funções do SDP e muitas possibilidades se apresentam para quem necessita de comunicação eficiente. Com as mais de 350 pranchas de exemplo que acompanham o SDP, você aprenderá rapidamente a programar qualquer prancha para deixar seu usuário comunicando-se para valer. A escola também poderá enriquecer a forma de apresentar trabalhos, fazer jogos que explore os conteúdos estudados e muitas outras formas de interação.

O programa é pago, mas tem nas escolas que têm Salas de Recursos.

Site: <https://www.boardmakeronline.com/>

CANVA

Editor de Imagens

O Canva é um site de ferramentas de design gráfico, fundado em 2012. Ele usa um formato de arrastar e soltar e fornece acesso a mais de um milhão de fotografias, gráficos e fontes. É usado por não-designers, bem como profissionais. As ferramentas podem ser usadas para design e gráficos de mídia da Web e de impressão. Crie designs com aparência profissional com a sua equipe. Use o recurso de arrastar-e-soltar e os layouts do Canva para criar, compartilhar e imprimir cartões de visita, logotipos e outros.

Site: <https://www.canva.com/pt-br/>

CODECADEMY

Programação

Ambiente para aprendizagem de linguagem de programação.

Site: www.codecademy.com/pt-BR

CODE STUDIO

Programação

Ambiente com várias atividades para iniciação à programação com noções básicas.

Site: <https://studio.code.org/courses>



Figura 02 - Logo do Coggle

Fonte: <https://coggle.it/>

COGGLE

Ferramentas Web

Ferramenta para criação de imagens de mapas mentais, integrado com outras ferramentas e de fácil uso.

Site: <https://coggle.it/>

CLASSCRAFT

AVA's

Uma plataforma gratuita para se fazer a gestão da sala de aula (+- como o Google Classroom), o diferencial é que cada aluno se torna um personagem de um jogo de RPG e pode ganhar benefícios com boa conduta, realização das tarefas, notas nas provas. A adesão é boa entre os adolescente (num projeto piloto que fiz, a próxima etapa será aplicar em toda uma sala)

Site: <https://www.classcraft.com/>

EDMODO

AVA's

Plataforma de aprendizagem. O Edmodo foi fundado por educadores que procuram trazer a sala de aula para o século XXI. A experiência do usuário para professores, alunos e pais está na vanguarda de todas as decisões que tomamos e projetamos. Edmodo permite que você dê voz a alunos tímidos ou ansiosos que não seriam ouvidos nas salas de aula tradicionais. Os alunos estão instantaneamente familiarizados com a interface do Edmodo e podem se comunicar mais facilmente uns com os outros e com

o Edmodo é uma rede global de educação que ajuda a conectar todos os alunos com as pessoas e os recursos necessários para atingir seu pleno potencial.

Site: www.edmodo.com

EDUCLIPPER

Ferramentas Web

Versão desktop e tablet, permite capturar dados da internet e transformá-los em apresentações ou aulas interativas.

Site: <https://educlipper.net>



Figura 03 - Logo do Evernote

Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Evernote.svg>

EVERNOTE

Produtores de Texto

O programa é uma espécie de banco de anotações para tudo o que você quiser. Seu uso lembra bastante o de softwares de e-mails como Outlook ou o Thunderbird e a pesquisa é super afiada. Para quem passa o dia trabalhando com informação e precisa catalogá-las de uma maneira mais eficiente, é a solução ideal. Quem vive navegando pela web mas nem sempre tem tempo de ler tudo de interessante que encontra, o Evernote também pode servir como ferramenta de clipping, ou seja, ele pode guardar textos, artigos e outros tipos de conteúdo para leitura posterior.

Site: <https://evernote.com/intl/pt-br>

EXIT TICKET

Ferramentas Web Produtores de Texto

O objetivo deste site é compartilhar estes tickets e notas com professores e alunos em um formato baseado na web,

incluindo ilustrações em vídeo das ferramentas em uso.

Site: <https://evernote.com/intl/pt-br>

FÁBRICA DE APLICATIVOS

Ferramentas Web

Crie seu próprio aplicativo de maneira fácil. Bom para usar com aluno para empreender e disponibilizar materiais, aulas, agendas e outros.

Site: <https://fabricadeaplicativos.com.br/>

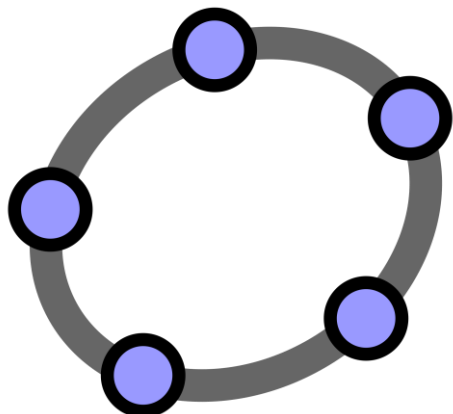


Figura 04 - Logo do Geogebra

Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Geogebra.svg>

GEOGEBRA

Matemática

GeoGebra é um aplicativo de matemática dinâmica que combina conceitos de geometria e álgebra em uma única GUI. Sua distribuição é livre, nos termos da GNU General Public License, e é escrito em linguagem Java, o que lhe permite estar disponível em várias plataformas.

Site: <https://www.geogebra.org/?lang=pt>



Figura 05 - Logo do ARASAAC

Fonte: <http://createa.org/2018/01/arsaac>

GERADOR DE PRANCHAS ARASAAC

Inclusão

O Gerador de Pranchas é um aplicativo online para construção de pranchas de comunicação. É gratuito, fácil de usar e tem a sua disposição todos os símbolos do Portal ARASAAC.

Site:

<http://www.catedu.es/arasaac/herramientas.php>



Figura 06 - Logo do Google Art and Culture

Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Google Arts and Culture Logo.png>

GOOGLE ART AND CULTURE

Outros

Com o Google Arts & Culture (Google Artes e Cultura) você pode visitar as principais exposições, ver obras de arte com zoom de forma detalhada e navegar por milhares de histórias, fotos, vídeos e manuscritos. Seja seu próprio curador encontrando seus itens favoritos, criando suas próprias coleções e compartilhando-as com os amigos. Viaje para qualquer lugar com tours por lugares icônicos, construções famosas e maravilhas naturais na sua tela ou em RV. Aprenda algo novo todos os dias.

Site: <https://artsandculture.google.com/>

GOOGLE ANALYTICS

Outros

Serve, entre outras coisas, para analisar os resultados e o comportamento de navegação dos usuários dentro de Sites e Apps.

Site:

<https://analytics.google.com/analytics/web/>

GOOGLE BOOKS

Outros

A Pesquisa de Livros funciona como a pesquisa na web. Tente pesquisar na Pesquisa de Livros do Google ou no Google.com. Quando um livro é localizado, cujo conteúdo corresponde aos termos de sua pesquisa, adicionamos um link aos resultados de sua pesquisa.

Site: <https://books.google.com.br/?hl=pt-BR>



Figura 07 - Logo do Google Classroom

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Google_Classroom_Logo.png

GOOGLE CLASSROOM

AVA's

Com o Google Sala de aula, os educadores podem criar turmas, distribuir tarefas, enviar feedback e ver tudo em um único lugar. É fácil, instantâneo e sem papel.

Site: classroom.google.com



Figura 08 - Logo do Google Docs

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Google_docs.png

GOOGLE DOCS (GOOGLE DOCUMENTOS)

Produtores de Texto

O Google Docs, é um Editor de texto. As ferramentas do Google Docs funciona de forma síncrona e assíncrona, portanto, on-line para acessar dados em nuvens e off-line

através de aplicativos de extensão instaladas diretamente do google, onde há bancos de dados criados por essa extensão para posterior sincronização através de upload instantâneo ao acessá-los online, diretamente no browser de desktops ou aplicativos de dispositivos móveis.

Site: docs.google.com



Figura 09 - Logo do Google Drive

Fonte: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Google_Drive_logo.png

GOOGLE DRIVE

Armazenamento

Guarde fotos, histórias, projetos, desenhos, gravações, vídeos e muito mais. Seus primeiros 15 GB de armazenamento são gratuitos com uma Conta do Google.

Site:

<https://www.google.com.br/drive/apps.html>

GOOGLE FONTS

Outros

Google disponibiliza um bom número de fontes que podem ser baixadas gratuitamente para o seu computador. Basta apenas um clique.

Site: <https://fonts.google.com/>



Figura 10 - Logo do Google Formulários

Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Formsisu.jpg>

GOOGLE FORMS

Ferramentas Web Produtores de Texto

Crie lindos formulários. Colete e organize informações em pequena ou grande quantidade com o Formulários Google. Gratuitamente.

Site: <https://docs.google.com/forms>

GOOGLE GROUPS

Outros

Crie grupos de e-mail para facilitar o envio de e-mails e se comunicar através de fóruns. Todas as suas conversas em um só lugar. Organize com favoritos e pastas, escolha seguir pelo e-mail e encontre rapidamente as postagens não lidas.

Site: <https://groups.google.com/>



Figura 11 - Logo do Google Keep

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Google_Keep.jpg

GOOGLE KEEP

Produtores de Texto

Bloco de Notas que pode ser compartilhado, possui muitas funções interessantes. Registre o que você está pensando. Adicione notas, listas, fotos e áudio ao Keep.

Site: <https://keep.google.com/>

GOOGLE PLAY

Loja de Aplicativos

Loja de aplicativos com várias possibilidades de se descobrir ferramentas incríveis.

Site: <https://play.google.com/store?hl=pt>

GOOGLE SKY MAP

Outros

Aplicativo com mapa do céu e espaço. Possibilidade de ver as constelações e auxilia pra ensinar aos alunos a posição do sol e o espaço. Muito bom e fácil.

Site: <https://www.google.com/sky/>

App: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.stardroid&hl=pt_BR



Figura 12 - Logo do Google Keep

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Tradutor

GOOGLE TRADUTOR

Outros

Ferramenta de tradução on line para diversos idiomas. Possui aplicação que facilita a conversa entre dois idiomas diferentes.

Site: <https://translate.google.com.br/>

GOOGLE TRENDS

Outros

Ferramenta do Google que mostra os mais populares termos buscados em um passado recente. A ferramenta apresenta gráficos com a frequência em que um termo particular é procurado em várias regiões do mundo, e em vários idiomas.

Site: http://www.google.com/trends?hl=pt-BR_ALL

HAIKU DECK

Produtores de Texto

Programa para fazer apresentações em nível profissional e apresentar suas ideias (versão desktop e iPad).

Site: <https://www.haikudeck.com/>



Figura 13 - Logo do IFTTT

Fonte: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:IFTTT_Logo.svg

IFTT

Ferramentas Web

Ferramenta de produtividade que automatiza uma série de processos em vários serviços.

Site: <https://ifttt.com/>

INSTRUCTABLES

Ferramentas Web

Ferramenta para aprender com textos instrucionais e criar passo a passo de atividades. Muito interessante para as aulas de laboratório.

Site: <https://www.instructables.com/>

JUMPCAM

Editor de Vídeos

Aplicativo para IOS. Ferramenta para criar vídeos colaborativos. O 1º cria o vídeo, publica e convida outras pessoas para acrescentar a sua parte ao vídeo.

Site: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/jumpcam-record-videos-together.html>



Figura 14 - Logo do Kahoot

Fonte: <https://gamificationplus.uk/gamification-tools-kahoot/>

KAHOOT

Jogos

Plataforma de criação de questionários, baseado em jogos de perguntas de múltiplas escolhas, que permite aos educadores investigar, criar, colaborar e compartilhar conhecimentos.

Site: <https://kahoot.com/welcomeback/>



Figura 14 - Logo do Khan Academy

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Khan_Academy_Logo_Old_version_2015.jpg

KHAN ACADEMY

Programação

Plataforma que começou com auxílio para a aprendizagem de Matemática (100% grátis), e hoje traz muitos recursos audiovisuais de diversas disciplinas, incluindo programação em JavaScript e conteúdo de Medicina.

Site: <https://pt.khanacademy.org/>

MINDMEISTER

Ferramentas Web

Ferramenta especializada para criação, colaboração e compartilhamento de mapas mentais. Fácil de usar com alunos.

Site: www.mindmeister.com

MOVIE MAKER

Editor de Vídeo

Editor de vídeo gratuito e de funcionalidades básicas. Tem um visual simples, e bem funcional. Presente no Windows.

NEARDPOD

Produtores de Texto

É uma plataforma que permite a criação de apresentações que são replicadas nos dispositivos móveis ou computadores controladas pelo professor. (uma espécie de sala de aula virtual) Além disso o compartilhamento de páginas da web, desafios, quizzes e outros recursos da net fazem a ferramenta ainda melhor. A conta free inicial permite até 20 pessoas na sala de aula virtual.

Site: <http://nearpod.com/>



Figura 15 - Logo do Padlet
Fonte: <https://pt-br.padlet.com/>

PADLET

Outros

Criador de murais colaborativos, que podem resultar em documentos, páginas da web e outros. Ótimo organizador de conteúdo.

Site: <https://padlet.com/>

PIKTOCHART

Outros Matemática

Aplicação própria para os infográficos Do It Yourself (DIY). Com uma linguagem visual apurada, o Piktochart oferece canvas diversos e que podem ser customizados com poucos cliques. Em sua versão gratuita, o número de temas é limitado, mas ainda permite uma infinidade de combinações e arranjos. Em sua versão paga, a coisa muda de figura e você poderá construir projetos multimídia de excelente qualidade. Com um pouco de criatividade seus infográficos e flyers nunca mais serão os mesmos.

Site: <https://piktochart.com/>

PIXLR EDITOR

Editor de Imagens

Editor de imagens online com muitas possibilidades de criação.

Site: <https://pixlr.com/editor/>

PIXLR EXPRESS

Editor de Imagens

Editor de imagens online, mais compacto e resumido, para edições rápidas e simples.

Site: <https://pixlr.com/express/>

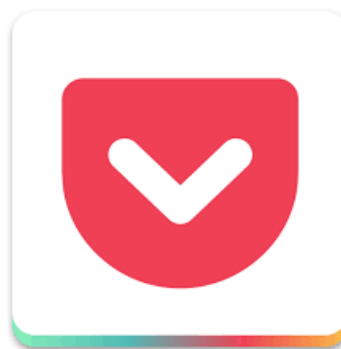


Figura 16 - Logo do Pocket
Fonte: <https://getpocket.com/>

POCKET

Ferramentas Web

Salve suas pesquisas na internet, com marcadores e possibilidades de edição e visualização posteriores. Boa integração com o Chrome. Vc salva artigo e pode acessar offline. Muito legal para trabalhar pq muitas vezes a internet é instável então o acesso offline é um facilitador.

Site: <http://getpocket.com>

PORTAL ARASAAC

Inclusão

O Governo da Província de Aragão, Espanha, financiou e desenvolveu o Portal Aragonés de Comunicação Aumentativa y Alternativa (ARASAAC), através do qual disponibiliza um sistema pictográfico de livre distribuição. Este sistema foi desenvolvido e é disponibilizado com objetivo de garantir a comunicação como direito universal, a difusão e uso em qualquer contexto, educativo, terapêutico e outros. A distribuição ocorre através da licença Creative Commons (BY-NC-SA).

Site: <http://www.catedu.es/arasaac>



Figura 17 - Logo do Powtoon
Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Powtoon-logo2017.svg>

POWTOON

Editor de Vídeos

Quer criar uma animação divertida de alta qualidade e que tem potencial para se diferenciar. E tudo isso de forma gratuita ou com um preço bem amigável? O Powtoon faz tudo isso para você. Em alguns minutos você poderá fazer animações a partir dos modelos oferecidos. Em sua versão paga, como em muitos sites similares, você poderá retirar a marca Powtoon e usar sua própria identidade.

Site: <https://www.powtoon.com/>



Figura 18 - Logo do Prezi

Fonte: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Prezi_logo.png

PREZI

Produtores de Texto Ferramentas Web

Ferramenta para construir apresentações com raciocínio de mapa conceitual. Usado Online, mas pode baixar as apresentações no final.

Site: <https://prezi.com/pt/>

PRONUNCIATION CHECKER / VERIFICADOR DE PRONÚNCIA

Outros

App para verificar pronúncia de palavras isoladas ou frases. Inglês Britânico e Americano. Muito útil para alunos verificarem pronúncia rapidamente, durante conversação ou sozinhos. Pode ser usado offline.

Site: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.app.pronunciation_checker&hl=pt-BR

QR DROID

Outros

Pode ser usado o app ou o site. É muito prático pois em 5 minutos, do seu

próprio celular e sem internet o professor cria uma atividade colaborativa e que pode ser utilizada por qualquer celular pois o app é gratuito e leve.

Site:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=la.droid.qr&hl=pt-BR>



Figura 19 - Logo do QueFala

Fonte: https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.metodos.quefala&hl=pt_BR

QUE-FALA

Inclusão

O Que-fala! é uma prancha de comunicação digital para Tablets, Smartphones e Computadores.

Site: https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.metodos.quefala&hl=pt_BR

SCHOOLGY

AVA's

É um ambiente virtual de aprendizagem que permite aos professores o controle de sua turma, propondo materiais e atividade (mesma proposta do moodle) porém mais integrado a outros serviços.

Site: <https://www.schoolgy.com/>

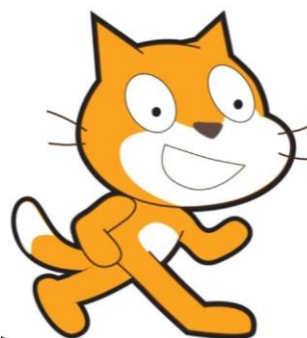


Figura 20 - Logo com o Gato do Scratch

Fonte: <https://www.flickr.com/photos/wfryer/7695676272>



Figura 21 - Logo do Scratch

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Scratch_Logo.svg

SCRATCH

Programação

Com o Scratch, você pode programar suas próprias histórias interativas, jogos e animações — e compartilhar suas criações com outros membros da comunidade online. O Scratch ajuda os jovens a aprender a pensar de maneira criativa, refletir de maneira sistemática e trabalhar de forma colaborativa — habilidades essenciais para a vida no século 21. O Scratch é um projeto do grupo Lifelong Kindergarten no Media Lab do MIT. Ele é fornecido gratuitamente.

Site: <http://scratch.mit.edu>

SKETCHUP

Outros

Ferramenta para criação de documentos 2D e protótipos 3D.

Site: www.sketchup.com/pt-BR



Figura 22 - Logo do Skitch

Fonte: <https://itunes.apple.com/br/app/skitch/id425955336?mt=12>

SKITCH

Editor de Imagens

Integrado com o Evernote, permite manipular imagens, fazendo esquemas, desenhos e anotações. Além disso, possibilita capturas de tela a qualquer momento.

Site: <http://www.evernote.com/skitch>

SOCRATIVE

Jogos

Programa para criação e gestão de quizzes, avaliações e afins

Site: <http://www.socrative.com>

STELLARIUM

Outros

Programa gratuito de observação das estrelas, como em um planetário. Gratuito

Site: <http://www.stellarium.org>

STUDYBLUE

Ferramentas Web

Flashcards eletrônicos. Você pode criar com dicas e os alunos transformam ou mesmo com voz. É um diferencial no meu caso que trabalho com deficiente visual inserido numa classes. Os alunos podem ter acesso aos flashcards produzidos pelo prof no seu próprio celular ou computador. Muito legal para ajudar na recapitulação de conteúdo e estudo pós-sala de aula. O app tb transforma o conteúdo em teste. Super mobile-friendly!

Site: <http://www.studyblue.com/>

THINGLINK

Editor de Imagens

Crie imagens com pontos de interação (vídeos, textos e imagens).

Site: <https://www.thinglink.com>

VOKI

Outros

Trabalho com gravação de voz num avatar customizado. Aluno tem 1 minuto para gravar voz no avatar e é muito útil para feedback individual na pronúncia e entonação.

Site: <http://www.voki.com/>



Figura 23 - Logo do WeVideo

Fonte: <https://www.kisspng.com/png-wevideo-video-editing-software-toolbox-1215440/>

WEVIDEO

Editor de Vídeo

Editor de vídeos online e fácil de usar

Site: <https://www.wevideo.com/>

ZYGOTE BODY

Ferramentas Web

O Zygote Body, anteriormente Google Body, é um website que permite ao utilizador visualizar um modelo anatómico 3D do corpo humano. Várias camadas podem ser tornadas transparentes, para melhor estudar desde os músculos ao vasos sanguíneos, para permitir um melhor estudo de partes específicas do corpo.

Site: <https://www.zygotebody.com/>

Figura 24 - Domínio Público

Fonte: www.slidescarnival.com/pt-br

BLOG PROF. MIRYAM PELOSI

Blog com várias sugestões de atividades digitais

Site: <http://miryampelosi.blogspot.com.br/>

BYOD

(Bring Your Own Device) (em português: traga seu próprio dispositivo) descreve uma política adotada por empresas e espaços educacionais que dá aos funcionários, alunos e professores a

NOVAS PRÁTICAS

oportunidade de utilizar os seus próprios aparelhos (laptops, tablets e smartphones) para acessar dados e informações da companhia em seu local de trabalho e/ou estudo.

Vídeo explicativo:
<https://www.youtube.com/watch?v=l7bNXClfjuY>

Figura 25 - Domínio Público
Fonte: www.slidescarnival.com/pt-br

COMO INOVAR - PORTAL PORVIR

Neste site tem várias experiências inspiradoras listadas para buscar, além de dicas e experiências para quem quer inovar na educação.

Site: <http://porvir.org/como-inovar/>

CRESCER COM A GOOGLE

Série de vídeos com histórias de pessoas que usaram as ferramentas google de alguma maneira e cresceram em suas vidas. Excelente local para se ter boas ideias.

Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=F_s1fabWUmDM&list=PL590L5WQmH8dZDSVW_0XQeRqZvUbw_8tP

CULTURA MAKER

O movimento maker é uma evolução do Faça Você Mesmo (ou Do-It-Yourself, em

inglês), que se apropriou de ferramentas tecnológicas como a placa Arduino, impressoras 3D, cortadoras a laser e kits de robótica, prototipação e fabricação de produtos, soluções e projetos. A Cultura Maker incentiva a criação e uma didática mais Mão-na-Massa e experimentalista.

Sites: <http://futura.org.br/trilhas-do-conhecimento/o-que-e-a-cultura-maker-e-o-que-ela-tem-a-ver-com-a-educacao/> e <http://blog.fazedores.com/sobre/>

Figura 26 - Domínio Público
Fonte: www.slidescarnival.com/pt-br

EDUCAÇÃO PARA A INFORMAÇÃO

Uma iniciativa do projeto MídiaMakers em prol do letramento midiático de crianças e jovens, em parceria com as Chicas Poderosas e Google Innovators. Na era da informação é papel da escola ensinar as crianças e jovens a ler, escrever e participar do ambiente digital. Nesse contexto, saber encontrar e avaliar a qualidade da informação é um letramento essencial, desde a escola. Hoje fala-se muito em como combater as chamadas “fake news”, mas há uma escassez de recursos em português sobre o assunto, voltados para a educação básica. Sabemos que os professores de todo o Brasil precisam do apoio desses recursos para que consigam tratar do tema em sala de aula. Neste site existe material para trabalhar este letramento midiático em sala de aula.

Site: <https://sites.google.com/midi makers.org/eduinfo/apresenta%C3%A7%C3%A3o?authuser=0>

EU SOU AMAZÔNIA

Série de aulas que podem ser acessadas tanto pelo youtube, quanto pelo Google Earth sobre a Amazônia. Material muito interessante.

Playlist: www.youtube.com/watch?v=GWpEHZF_gLY&list=PLEZ7xo_ReA_4BLMegC-Xtu_dYAO0BTZ7a

FACT-CHECKING DAY - PLANO DE AULA

Importante ferramenta para se trabalhar em sala de aula com conferência de fatos, para impedir a divulgação de fake news e incentivar o letramento midiático.

Site: <https://drive.google.com/file/d/0B4g9P-r-OovQWXB4RWh5NlA3eHM/view?usp=sharing>

Figura 27 - Domínio Público

Fonte: www.slidescarnival.com/pt-br

GAVETEIRO

Um local para guardar e buscar recursos. Aqui você pode engavetar seus projetos ou recursos que você conhece e julga interessante e desengavetar conteúdo armazenado por outras pessoas.

O Gaveteiro pode ser utilizado por professores, alunos e pais.

Os professores podem criar novas aulas, utilizando ou remixando o que já está pronto e disponível no Gaveteiro, e podem ter acesso a conteúdos que contribuam com sua formação continuada e ampliem seu conhecimento sobre tecnologia aplicada à educação e práticas e metodologias inovadoras. Os alunos podem utilizar esses recursos incríveis para aprender e para ampliar suas habilidades e competências. Os pais podem ter acesso a recursos que os ajude a participar mais ativamente do processo de aprendizagem de seus filhos.

Site: <https://sites.google.com/view/gaveteiro>

HISTÓRIAS GOOGLE

Série de vídeos onde se contam várias histórias do uso inovador das ferramentas google. Para se inspirar.

Site: <https://www.youtube.com/watch?v=kBxb-bIJPtw&list=PL590L5WQmH8d7mHIqkUxpDQzYYif3c7xW>

HORIZON REPORT K-12 2014

Vale a pena a leitura sobre tendências e iniciativas. Professores participaram dessa edição e o foco final foi a constatação da importância de pessoas e da figura do professor.

Site: <http://www.nmc.org/publications/2014-horizon-report-k12>

INOVAR PRA MIM

Série de vídeos no youtube mostrando experiências bem sucedidas ligadas a educação e a tecnologia.

Site: https://www.youtube.com/watch?v=zAxjPLT0eVw&list=PLHom_h16haSSgBbqeGA1vkKzw7gzSWxFa

Figura 28 - Domínio Público

Fonte: www.slidescarnival.com/pt-br

MATERIAIS PEDAGÓGICOS ACESSÍVEIS - PORTAL DIVERSA

Os materiais pedagógicos acessíveis são recursos desenvolvidos por educadores para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem em turmas compostas por estudantes com e sem deficiência.

Site: <http://diversa.org.br/materiais-pedagogicos/>

PROJETOS ESPECIAIS - PORTAL PORVIR

Além de publicar reportagens e notícias diariamente, o Porvir promove encontros e produz conteúdos especiais sobre tendências em educação. Veja o que é gerado em cada projeto.

Site: <http://porvir.org/projetos-especiais>

QR CODE EM SALA DE AULA

O site é em inglês mas dá pra tirar várias ideias interessantes de práticas com QR CODE em sala de aula.

Site: <http://goo.gl/s270Zj>

RELATO DE EXPERIÊNCIAS - PORTAL DIVERSA

O portal diversa é especializado em práticas para a inclusão. Nesta sessão você vai encontrar relatos de pessoas que estão inovando e compartilhando suas práticas.

Site: <http://diversa.org.br/relatos-de-experiencia/jogo-das-formas-tridimensionais-ensina-diverte-estudantes-com-sem-deficiencia/>

SEJA INCRÍVEL NA INTERNET

Para que as crianças aproveitem a Internet ao máximo, elas precisam estar prontas para tomar decisões inteligentes. Seja Incrível Na Internet ensina às crianças os conceitos básicos de segurança e cidadania digital para que elas possam explorar o mundo on-line com confiança. No site tem material para o professor e para os alunos, além de um joguinho que ensina a

usar a internet de maneira segura e ideal se divertindo.

Site: <https://beinternetawesome.withgoogle.com/pt-br>

REDES DE TROCA DE EXPERIÊNCIA

AMPLIFICA



Figura 29 - Logo do Amplifica

Fonte: <http://amplifica.org/>

Iniciado em Brasília, o Amplifica surgiu com o desejo de mudar o atual cenário da educação.

Um desafio diário que enfrentamos e que seguimos em frente com a proposta de capacitação de professores e educadores com a utilização das novas ferramentas digitais que chegam ao mercado.

Proporcionamos novas experiências, troca de conhecimentos e discussões com um maior engajamento para o aprendizado e melhorias na sala de aula. Essa atualização digital é essencial para o desenvolvimento de alunos, professores e educadores da área.

O Amplifica tem lives toda semana no seu canal do Youtube e eventos presenciais em vários estados.

Site: <http://amplifica.org/>

CONECTANDO SABERES

A Conectando Saberes é uma rede nacional de professoras e professores. Apoiada pela Fundação Lemann, o grupo já conta com mais de 200 educadores comprometidos

com uma educação pública de qualidade em todo o país.

A rede existe para levar o trabalho dos educadores cada vez mais longe. Para isso, incentiva a troca de boas práticas e valoriza o compromisso com a aprendizagem universal. Tudo isso com um sonho e propósito maior: tornar realidade uma educação pública transformadora, de excelência, para todos e todas, diariamente.

Site:

<https://fundacaolemann.org.br/projetos/red-e-conectando-saberes>

EDUCADORES INOVADORES ESPECIALISTAS MICROSOFT (MIE EXPERTS)



Figura 30 - Logo do MIE Experts

Fonte: <https://education.microsoft.com/microsoft-innovative-educator-programs/mie-expert>

MIE Experts fazem parte de um programa exclusivo criado para reconhecer educadores visionários globais que utilizam a tecnologia para melhorar a aprendizagem e resultados dos alunos. MIE Experts ajudam a moldar o futuro -- eles trabalham bem juntos da Microsoft para liderar a inovação no ensino, defendem o uso eficaz da tecnologia na sala de aula, compartilham ideias com uma rede global de educadores e tornam-se em líderes de opinião no espaço “edtech”. No programa tem muita troca de experiência e aprendizado.

Site: <https://education.microsoft.com/microsoft-innovative-educator-programs/mie-expert>

Grupo de Educadores Google (GEG)



Figura 31 - Logo do Grupo de Educadores Google

Fonte: <http://grupodeeducadoresgegpf.blogspot.com/2016/03/1-encontro-gaucho-dos-grupos-de.html>

O Google acredita que a melhor inspiração para educadores são outros educadores. Foi por isso que o Google ajudou a iniciar uma comunidade de educadores apaixonados pelo que fazem que leva os benefícios da tecnologia a escolas, salas de aula e comunidades de todo o mundo.

Os GEGs oferecem uma plataforma para os educadores colaborarem uns com os outros, permitindo que eles troquem ideias e ajudem colegas a atender melhor às necessidades dos alunos com soluções do Google. As atividades do GEG acontecem on-line e off-line. Os GEGs on-line são um espaço onde os educadores podem discutir juntos e conhecer uns aos outros por meio do Google+. Eventos e workshops off-line e locais são uma forma de aprendizado e compartilhamento presencial.

Qualquer pessoa pode participar do GEG: diretores, administradores de escolas, professores, alunos ou pessoas interessadas em usar os produtos do Google para ajudar as pessoas a aprender. Cada grupo é organizado por um voluntário local (líder do GEG) e é totalmente independente do Google enquanto corporação.

Site: <http://www.google.com/intl/pt-BR/landing/geg>

PROFESSORES INOVADORES - CERTBEST

CERTBEST é uma ferramenta para confecção e aplicação de prova online que

pode ser usado gratuitamente em alguns casos. Os Criadores do grupo montaram um Grupo de facebook onde compartilham ideia e ajudam professores e profissionais da educação a empreender e a usarem a sua ferramenta. O grupo tem por objetivo a discussão sobre Tecnologias Educacionais.

Site: <https://www.certbest.com.br/LandingPage/home>

Facebook:

<https://www.facebook.com/groups/certbest/>

universidades, espaços não-formais de aprendizagem e residências de todo o Brasil. Ajude-nos a reimaginar e reinventar a educação do país! Para juntar-se à Rede, basta participar das discussões e iniciativas articuladas no fórum, no calendário de eventos, no mapa e nos grupos de trabalho.

A Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa surgiu em 2015 a partir de uma parceria entre o Programaê (uma colaboração da Fundação Lemann com a Fundação Telefônica Vivo) e o Lifelong Kindergarten Group do MIT Media Lab. Atualmente, contamos com centenas de participantes de todo o Brasil.

Site: <http://aprendizagemcriativa.org>

Figura 32 - Domínio Público

Fonte: www.slidescarnival.com/pt-br

PROFESSORES INOVADORES - GITE

A Gerência de Inovação e Tecnologia (GITE) é um setor ligado à Secretaria Municipal de Educação do Município do Rio (SME- RJ) que cuida e tenta mapear especificamente os professores inovadores e as tecnologias usadas por esses nas suas diversas áreas. A GITE hoje cuida das publicações do facebook, tem forte atuação no portal Rioeduca.net, e também incentiva e gere o uso da Educopédia, produto da prefeitura com aulas disponíveis para alunos e professores. A gerência possui um grupo de Whatsapp com servidores professores que é bem movimentado e existe muita troca de ferramenta e experiência por lá.

Facebook: <https://www.facebook.com/EducopediaRioeduca/>

REDE DE APRENDIZAGEM CRIATIVA

Rede de educadores, artistas, pais, pesquisadores, empreendedores, alunos e organizações voltada para a implantação de abordagens educacionais mais mão na massa, criativas e interessantes em escolas,

Figura 33 - Domínio Público

Fonte: www.slidescarnival.com/pt-br

REFERÊNCIAS¹

- "Amplifica." <http://amplifica.org/>. Acessado em 24 out. 2018.
- "Animoto". <https://animoto.com/>. Acessado em 24 out. 2018.
- "Arasaac." <http://www.arasaac.org/>. Acessado em 24 out. 2018.
- "Blockly | Google Developers". <https://developers.google.com/blockly/>. Acessado em 24 out. 2018.
- "Boardmaker Online". <https://www.boardmakeronline.com/>. Acessado em 24 out. 2018.
- "BYOD em 5 minutos | O que é BYOD? - YouTube." 12 mar. 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=l7bNXClfjuY>. Acessado em 24 out. 2018.
- "Canva." https://www.canva.com/pt_br/. Acessado em 24 out. 2018.
- "Codecademy: Learn to Code - for Free." <https://www.codecademy.com/pt-BR>. Acessado em 24 out. 2018.
- "Cresça com a Google - Grow with Google." https://www.youtube.com/playlist?list=PL590L5WQmH8dZDSVW0XQeRqZvUbwb_8tP. Acessado em 24 out. 2018.

¹ Os verbetes dos temas apresentados no produto incluem parte das descrições das páginas, aplicativos e ferramentas contidas nos sites oficiais. Algumas são opinião dos professores participantes.

"Coggle." <https://coggle.it/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Como Inovar - PORVIR." <http://porvir.org/como-inovar/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Classcraft." <https://www.classcraft.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Documentos Google: crie e edite documentos on-line gratuitamente.." <https://www.google.com/intl/pt-BR/docs/about/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Eu sou Amazônia - Google Earth." <https://earth.google.com/web/@-5.671904,-61.513556,68.15192129a,5000000d,35y,0h,0t,0r/data=CkQSQhIqN2IxOGI1NTcyYjRhMTFhN2E5MGlxZml3OTk1MDNkMmUaEEV1IFNvdSBbbWF6w7RuaWEiDHNwbGFzaHNjcmVlbG?hl=pt-BR>. Acessado em 24 out. 2018.

"Edmodo." <https://www.edmodo.com/?language=pt-br>. Acessado em 24 out. 2018.

"Educação para a Informação - Google Sites." <https://sites.google.com/midi makers.org/eduinfo>. Acessado em 24 out. 2018.

"EduClipper: All clips." <https://educlipper.net/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Educopédia & Rioeduca - Home | Facebook." <https://www.facebook.com/EducopediaRioeduca/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Evernote". <https://evernote.com/intl/pt-br>. Acessado em 24 out. 2018.

"Exit Ticket - The Teacher Toolkit." <http://www.theteachertoolkit.com/index.php/tool/exit-ticket>. Acessado em 24 out. 2018.

"Fábrica de Aplicativos." <https://fabricadeaplicativos.com.br/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Formulários Google: crie e analise pesquisas gratuitamente.." <https://www.google.com/intl/pt-BR/forms/about/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Gaveteiro - Google Sites." <https://sites.google.com/view/gaveteiro>. Acessado em 24 out. 2018.

"GEG - Google." <http://www.google.com/intl/pt-BR/landing/geg>. Acessado em 24 out. 2018.

"GeoGebra | Aplicativos matemáticos". <https://www.geogebra.org/?lang=pt>. Acessado em 24 out. 2018.

"Gerador de Pranchas Portal ARASAAC - Google Innovators Brasil." <http://innovatorbrasil.com.br/biblioteca/gerador-de-pranchas-portal-arasaac/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Google Arts & Culture." <https://artsandculture.google.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Google Analytics." <https://analytics.google.com/analytics/web/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Google Books." <https://books.google.com/?hl=pt-BR>. Acessado em 24 out. 2018.

Google Classroom." <https://classroom.google.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

Google Drive." <https://www.google.com.br/drive/apps.html>. Acessado em 24 out. 2018.

"Google Fonts." <https://fonts.google.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Google Groups." <https://groups.google.com/d/homeredir>. Acessado em 24 out. 2018.

"Google Keep." <https://keep.google.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Google Play." <https://play.google.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Google Sky." <https://www.google.com/sky/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Google Stories - YouTube." 12 jul. 2018, <https://www.youtube.com/playlist?list=PL590L5WQmH8d7mHIqkUxpDQzYYif3c7xW>. Acessado em 24 out. 2018.

"Google Tradutor." <https://translate.google.com.br/?hl=pt-BR>. Acessado em 24 out. 2018.

"Google Trends." <https://trends.google.com.br/trends/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Haiku Deck: Presentation Software and Online Presentation Tools." <https://www.haikudeck.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"IFTTT.com." <https://ifttt.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Inovação na sala de aula: conheça as Certificações para Educadores" <https://www.blogmicrosoftbrasil.com.br/inovacao-na-sala-de-aula-conheca-as-certificacoes-para-educadores-inovadores-da-microsoft/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Inovar Para Mim | Google for Education." <https://edu.google.com/inovar/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Instructables." <https://www.instructables.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"JumpCam | Download | TechTudo." 7 jul. 2014, <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/jumpcam-record-videos-together.html>. Acessado em 24 out. 2018.

"Kahoot! | Learning Games | Make Learning Awesome!." <https://kahoot.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

Khan Academy." <https://pt.khanacademy.org/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Materiais pedagógicos acessíveis - DIVERSA" <http://diversa.org.br/materiais-pedagogicos/>. Acessado em 24 out. 2018.

"MindMeister." <https://www.mindmeister.com/pt/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Nearpod." <https://nearpod.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"NMC Horizon Report > 2014 K-12 Edition | The New Media Consortium." <https://www.nmc.org/publication/nmc-horizon-report-2014-k-12-edition/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Online Photo Editor | Pixlr Editor." <https://pixlr.com/editor/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Online Image Editor | Pixlr Express." <https://pixlr.com/express/>. Acessado em 24 out. 2018.

"O que é a Cultura Maker e o que ela tem a ver com a educação? | Futura." <http://futura.org.br/trilhas-do-conhecimento/o-que-e-a-cultura-maker-e-o-que-ela-tem-a-ver-com-a-educacao/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Padlet." <https://pt-br.padlet.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Piktochart." <https://piktochart.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Plano de aula gratuito ensina estudantes a checar informações" 30 mar. 2017, <https://apublica.org/2017/03/truco-plano-de-aula-gratuito-ensina-estudantes-a-quebrar-informacoes/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Pocket." <https://getpocket.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Powtoon." <https://www.powtoon.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Profa. Dra. Miryam Pelosi Tecnologia Assistiva." <http://miryampelosi.blogspot.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Professores Usando Tecnologias Educacionais na Sala ... - Facebook." <https://www.facebook.com/groups/certbest/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Projetos Especiais - PORVIR." <http://porvir.org/projetos-especiais/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Pronunciation Checker Free – Apps no Google Play." https://play.google.com/store/apps/details?id=com.app.pronunciation_checker&hl=pt_BR. Acessado em 24 out. 2018.

"Que-fala! – Apps no Google Play." https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.metodos.quefala&hl=pt_BR. Acessado em 24 out. 2018.

"QR codes - using mobiles in the EFL classroom - OUP ELT Global Blog." 18 dez. 2012, <https://oupeltglobalblog.com/2012/12/18/qr-codes-using-mobiles-in-the-efl-classroom/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa." <http://aprendizagemcriativa.org/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Rede Conectando Saberes - Projeto - Fundação Lemann." <https://fundacaolemann.org.br/projetos/rede-conectando-saberes>. Acessado em 24 out. 2018.

"Relatos de experiência - DIVERSA - Educação inclusiva na prática." <http://diversa.org.br/relatos-de-experiencia/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Seja Incrível Na Internet." <https://beinternetawesome.withgoogle.com/pt-br>. Acessado em 24 out. 2018.

"Schoology." <https://www.schoology.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Scratch - Imagine, Program, Share." <https://scratch.mit.edu/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Skitch | Evernote." <https://evernote.com/intl/pt-br/products/skitch>. Acessado em 24 out. 2018.

"Sobre - Fazedores." <http://blog.fazedores.com/sobre/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Socrative." <https://www.socrative.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Software de Apresentação | Prezi " <https://prezi.com/pt/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Stellarium." <https://stellarium.org/pt/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Studio Code.org." <https://studio.code.org/>. Acessado em 24 out. 2018.

"StudyBlue." <https://www.studyblue.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"ThingLink." <https://www.thinglink.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Voki - Home." <https://www.voki.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"WeVideo." <https://www.wevideo.com/>. Acessado em 24 out. 2018.

"Windows Movie Maker Download - Baixaki." <https://www.baixaki.com.br/download/windows-movie-maker.htm>. Acessado em 24 out. 2018.

"Zygote Body by Zygote | Experiments with Google." <https://experiments.withgoogle.com/body-browser>. Acessado em 24 out. 2018.