

# Educação Digital nas Américas: Boas Práticas para Inspirar



**OECD** | Mais direitos  
para mais pessoas

*ProFuturo*

UM PROGRAMA DA:





## OAS Cataloging-in-Publication Data

Educação Digital nas Américas: Boas Práticas para inspirar [preparado pelo Portal Educativo das Américas da Organização dos Estados Americanos no marco da parceria com a Fundação ProFuturo].

p.; cm. (OAS. Documentos oficiais; OEA/Ser.D/XXI.7)

ISBN 978-0-8270-7650-1

1. Education--Learning--America. 2. COVID-19 Pandemic, 2020-. 3. Educational Technology. 4. Computer-assisted instruction. I. Title. II. Organization of American States. Executive Secretariat for Integral Development. Department of Human Development, Education and Employment. Education Portal of the Americas II. Fundación ProFuturo. III.

Series. OEA/Ser.D/XXI.7

# Organização dos Estados Americanos

Luis Almagro  
Secretário General

Kim Osborne  
Secretária Executiva para o Desenvolvimento Integral

Oscar León  
Secretário Executivo, Comissão Interamericana de Telecomunicações (CITEL)

Jesús Schucry Giacoman Zapata  
Diretor do Departamento de Desenvolvimento Humano, Educação e Emprego (DDHEE)  
Secretaría Ejecutiva para el Desarrollo Integral  
Portal Educativo das Américas

## Fundação ProFuturo

Magdalena Brier López – Guerrero  
Diretora-geral

Leticia de Rato  
Responsável pela área de Alianças Globais e Relações Institucionais

Este relatório foi desenvolvido por María Ángela Cortelezzi. Agradecimentos a Gissella Mernies, César Pacheco, Luis Benítez e Antonella Pelizzari pelas contribuições realizadas nas diferentes etapas de implementação e na elaboração deste relatório.

Projeto gráfico de Sebastián Acosta Vivero.

# Índice

|   |    |
|---|----|
| Alavras iniciais .....  | 7  |
| Palavras iniciais da OEA.....   | 8  |
| Palavras iniciais de ProFuturo .....  | 9  |
| Introdução .....  | 10 |
| Objetivos do mapeamento.....  | 13 |
| O que entendemos por boa prática neste mapeamento? .....                        | 14 |
| Critérios para a análise das Boas Práticas .....                                | 15 |
| Resultados do Mapeamento de Boas Práticas em educação digital nas Américas..... | 17 |
| 30 Boas Práticas em foco .....  | 22 |
| 30 Boas Práticas para a Melhora Escolar .....                                   | 40 |



# Alavras iniciais

# Palavras iniciais da OEA

Durante a Décima Primeira Reunião Interamericana do Conselho Interamericano para o Desenvolvimento Integral (CIDI) com Ministros da Educação, que foi realizada virtualmente nos dias 10 e 11 de novembro de 2022 sob o lema “Para a Construção de um Novo Pacto Educativo Hemisférico em Contextos de Mudança”, os Ministérios da Educação, aprovaram por aclamação a Agenda Educativa Interamericana 2022-2027 (AEI). Por meio da Agenda, os Ministros da Educação dos Estados-membros da OEA expressaram seu compromisso com os objetivos e metas globais já estabelecidos, definindo ações hemisféricas específicas que vão apoiar uma implementação bem-sucedida; o propósito da AEI é ser um espaço de diálogo político e tomada de decisões que é fortalecida e executada por meio da cooperação interamericana, bem como da coordenação e articulação de esforços com outros organismos internacionais e entidades regionais e sub-regionais para garantir uma educação de qualidade, inclusiva e com equidade, e promover oportunidades de aprendizagem permanente para todos. O Secretário-geral da OEA, Luis Almagro, ressaltou nessa reunião, que a região se encontra em um ponto de inflexão e que isso demanda imaginar um futuro novo e melhor para os sistemas educativos; uma reinvenção que inclua e promova sistemas educativos resilientes, adaptáveis à mudança, sob uma abordagem sistêmica que una diferentes visões, tal e como é proposto pela Agenda Educativa Interamericana.

Nesse contexto, a Aliança da OEA com ProFuturo, convocou as escolas e as organizações da sociedade civil das Américas a executar boas práticas em educação digital com o objetivo de identificar, reconhecer, visibilizar e compartilhar essas experiências entre a comunidade educativa para além das limitações geográficas de cada país. As experiências aqui compiladas demonstram que a região compartilha desafios que, em algum ponto do hemisfério, já foram criadas soluções inovadoras, adaptáveis e replicáveis para distintos entornos. Este relatório sobre as experiências apresentadas no Mapeamento de Boas Práticas em Educação Digital, busca contribuir com a construção de sistemas educativos resilientes nos quais sejam abordados o uso de novas tecnologias na educação e a agenda educativa digital, compromisso que foi adotado na mencionada AEI para o período 2022-2027. A seguir, são reunidas as iniciativas que promovem oportunidades de aprendizagem e contribuem para o desenvolvimento de programas orientados para a melhora do processo de ensino-aprendizagem na região integrando as novas tecnologias digitais, com o objetivo de contribuir com o acervo documental de experiências destacáveis e replicáveis em nossa região.

Aumentar o acesso a uma educação de qualidade e oportunidades de aprendizagem permanente para todas as pessoas é nossa missão. Para alcançá-la, articulamos o intercâmbio de conhecimentos e a cooperação técnica que permita desenvolver e fortalecer capacidades em nossos países. Confiamos que a multiplicação das experiências locais, que busquem contribuir com soluções para os desafios globais, serão um componente essencial para se conseguir uma reinvenção bem-sucedida dos sistemas educativos e a integração das tecnologias educativas em nossa região. Essa iniciativa realizada no marco da aliança da OEA com ProFuturo nos permite dar um passo a mais nesse sentido.

**Kim Osborne**

Secretária executiva para o Desenvolvimento Integral



# Palavras iniciais de ProFuturo

A pandemia do coronavírus implicou na maior interrupção na história da educação no mundo, levando o fechamento massivo e prolongado de escolas em todos os níveis educativos. Essa situação aprofundou ainda mais a crise de aprendizagem e a desigualdade no acesso à educação, que já eram evidenciadas na América Latina e no Caribe. Esta nova realidade criou a necessidade de ações urgentes para avançar no caminho da recuperação.

No âmbito de sua aliança, ProFuturo e a OEA levam tempo ressaltando o trabalho das organizações da sociedade civil (OSC) e das comunidades educativas, que desenvolvem ações orientadas para garantir o direito à educação na região. Nessa linha, quisemos aprofundar este trabalho realizando um mapeamento de experiências e boas práticas centradas no acompanhamento das trajetórias escolares e na melhora das aprendizagens, que incluam recursos inovadores do ponto de vista pedagógico e tecnológico.

O mapeamento que apresentamos é de grande relevância, pois identifica iniciativas que não apenas foram úteis durante o momento da pandemia, mas que entendemos que também podem contribuir com a recuperação e a melhora de aprendizagens do alunado na era pós-covid.

As experiências reunidas aqui conformam um corpus de conhecimento e de aprendizagens úteis para sua réplica e escalabilidade, bem como para modelar o planejamento de políticas orientadas para favorecer a inovação educativa integrando as tecnologias. Esse mapeamento também coloca em evidência a utilidade de gerar alianças e colaborações entre diversos atores e setores para enfrentar um propósito comum: não deixar ninguém para trás.

Esperamos que, além de uma leitura inspiradora para docentes e líderes educativos, esta publicação sirva de guia para gestores e legisladores que devem lidar com a complexidade que a pandemia deixou no setor educativo.

**Magdalena Brier López-Guerrero**  
Diretora-geral de ProFuturo



# Introdução

# Introdução

Durante a pandemia da COVID-19 a educação formal nas Américas transitou por uma reconfiguração que implicou na sustentação do ensino a distância, um retorno à presencialidade intermitente e, posteriormente, a paulatina volta total à escola. Embora a pandemia e seus efeitos na educação tenham causado impactos em toda a população de meninos, meninas e jovens da região sem exceção, essa passagem não foi linear em todos os países da região, nem dentro de cada um deles. As lacunas de iniquidade presentes na região fizeram que as experiências escolares fossem de intensidade desigual na população, sendo os grupos mais desfavorecidos (com baixo acesso à conectividade, dispositivos TIC e habilidades digitais) os mais afetados e vinculados com uma escolaridade de baixa intensidade. Tal como surge de diversos estudos desenvolvidos, as condições de iniquidade prévias se aprofundaram.

Esses anos também expuseram o potencial das novas tecnologias digitais para lidar com essas lacunas. As respostas dos governos educativos apontaram para favorecer o acesso, bem como para acompanhar os docentes por meio do acesso a materiais e formação. Por sua parte, os atores vinculados com o setor privado e as Organizações da Sociedade Civil (OSC) foram aliados na promoção e fortalecimento dessas ações acompanhando as comunidades escolares, equipes diretivas, docentes e estudantes.

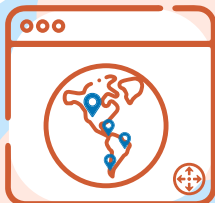
As comunidades educativas empregaram diversas estratégias para apoiar os estudantes durante as etapas de educação remota e acompanhar seu retorno à presencialidade por meio da construção de abordagens inovadoras, eficientes e inclusivas que integram a tecnologia digital em processos que buscam garantir a educação de todos os meninos, meninas e adolescentes. Como exemplo, as equipes docentes foram formadas para lidar com as novas situações que exigiram mais trabalho em equipe, mais capacidades digitais e o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras que contemplassem o impacto emocional das vivências atravessadas pelos estudantes.

Nesta nova etapa, os desafios para a reconstrução da educação na pós-pandemia são importantes e urgentes. No âmbito da governança educativa são feitas definições de agendas de política que lidem com essa complexidade. Além disso, nas escolas dia a dia são concretizadas ações para acompanhar as trajetórias para favorecer novos envolvimento de estudantes com a escola e com a aprendizagem, no processo de reconstruir seu lugar na escola.

Nesse contexto, **as iniciativas da aliança da OEA com ProFuturo** adquirem um papel fundamental visibilizando práticas efetivas e replicáveis orientadas para garantir o direito à educação na região. Nos últimos anos, essa aliança buscou ressaltar a **ação articulada entre as Organizações da Sociedade Civil (OSC)** e as comunidades educativas, promovendo a construção de conhecimentos e promovendo espaços de diálogo com foco na melhora das aprendizagens que sejam fundamentais no contexto de volta à presencialidade e deem resposta para os desafios que a escola enfrenta no marco de uma **sociedade cada vez mais digital**.

Dando continuidade a essas iniciativas, foi desenvolvido um **mapeamento de boas práticas** que busca dar visibilidade para as ações desenvolvidas nas escolas, promovidas por equipes docentes, diretivos ou OSCs da região que incluam a integração das novas tecnologias para dar respostas concretas para problemáticas complexas no contexto de revinculação escolar das meninas, meninos e jovens no retorno à escolaridade presencial.

Desta forma, no mês de julho foi lançado o **'Mapeamento de Boas Práticas em Educação Digital das Américas'**. As escolas e as OSCs foram convidadas para apresentarem experiências com foco no acompanhamento das trajetórias escolares e na melhora das aprendizagens, envolvendo recursos inovadores do ponto de vista pedagógico e incorporando as novas tecnologias digitais como recursos para viabilizar as estratégias. Essas temáticas estão alinhadas com os eixos da primeira e segunda fase da **Agenda Educativa Interamericana** que é tomada como marco de referência, permitindo aproximar respostas aos temas que os próprios países identificaram como prioritários. Em particular, foram incluídas experiências desenvolvidas nos países da América Latina e do Caribe durante os anos 2020, 2021 e 2022, e que se encontram ativas atualmente.



As boas práticas registradas podem ser consultadas detalhadamente no **'Mapa interativo de Boas Práticas em Educação Digital das Américas'**, disponível em espanhol e em inglês, no seguinte link: <https://bit.ly/3Pas3eu>.

# Objetivos do mapeamento

- Reconhecer iniciativas de escolas e OSC para o acompanhamento das trajetórias escolares e a melhora das aprendizagens que contemplem práticas pedagógicas inovadoras e sejam estruturadas em torno das novas tecnologias digitais.
- Dar visibilidade para iniciativas que contribuam com a melhora de trajetórias escolares e que promovam oportunidades de aprendizagem e contribuam com o desenvolvimento de programas orientados para a melhora do processo de ensino-aprendizagem na região.



# O que entendemos por boa prática neste mapeamento?

Nesse mapeamento definimos como boa prática as iniciativas destinadas às escolas que cumpram com as seguintes características:

- I.** Propõem estratégias criativas e inovadoras em seu planejamento e aplicação para dar resposta aos desafios da revinculação escolar<sup>1</sup> de meninos, meninas e adolescentes,
- II.** São implementadas a partir da colaboração entre as equipes diretivas e docentes e têm o potencial de vincular outros atores da comunidade educativa, bem como de outras instituições que colaborem com sua execução e sustentabilidade,
- III.** Apresentam avanços da implementação que dão conta de sua capacidade para cumprir com os objetivos que a iniciativa formula, mostrando uma melhora tangível diante da problemática ou necessidade identificada no contexto de revinculação escolar, e
- IV.** Contam com potencial para serem replicadas em contextos similares com as adaptações que forem necessárias.



Entendendo a diversidade de iniciativas promovidas pelas OSCs e pelas equipes escolares para apoiar a escola e potenciar as aprendizagens, neste particular contexto, este mapeamento se concentra especificamente nas iniciativas que contemplaram a integração das tecnologias digitais em sua aplicação. Além de realizar uma avaliação das diferentes respostas construídas durante os últimos dois anos, o foco em iniciativas que levam a integração das tecnologias digitais busca visibilizar propostas concretas de trabalho que vinculam as tecnologias de informação e comunicação (TIC) e as tecnologias de aprendizagem e conhecimento (TACs) com a melhora escolar nas trajetórias e nas aprendizagens.

<sup>1</sup>Nesse caso, a revinculação escolar faz referência à reconstrução do vínculo com a escola na presencialidade, suas dinâmicas e formato, bem como os processos de ensino e de aprendizagem em um marco de recuperação e melhora.

# Critérios para a análise das Boas Práticas

As Boas Práticas que conformam o mapeamento foram analisadas de acordo com uma série de critérios-guia considerados fundamentais.

**1. Abordagem de direitos humanos e equidade:** A boa prática tem como base uma abordagem de direitos humanos e equidade e contempla a perspectiva de gênero. Está destinada a instituições e/ou estudantes em condições de vulnerabilidade socioeconômica, prestando atenção em grupos minoritários (população migrante e/ou população de comunidades indígenas e/ou população com deficiência ou outras).

**2. Inovação** A boa prática propõe uma estratégia pedagógica inovadora para alcançar o propósito que busca vinculada com o acompanhamento das trajetórias, com a recuperação de aprendizagens e/ou com o fomento de habilidades e competências. Contempla um enfoque multidisciplinar, a aprendizagem baseada em projetos, o uso de dados e/ou a gestão a partir da informação para o acompanhamento de trajetórias e/ou envolve a promoção de habilidades e competências (transferíveis e digitais).

**3. Integração de TICS e TACS na escola e/ou na sala de aula:** A boa prática integra as TICs (tecnologias de informação e comunicação) e/ou as TACs (tecnologias de aprendizagem e conhecimento) em processos áulicos e/ou de gestão institucional para favorecer a implicação dos e das estudantes com a escola (trajetória escolar) e/ou para favorecer a recuperação de aprendizagens e/ou o desenvolvimento de habilidades e competências.

**4. Articulação e colaboração:** A boa prática promove a participação ativa de estudantes e outros membros da comunidade educativa, bem como a articulação com outras escolas e/ou diferentes setores (OSC, organizações internacionais, setor privado, comunidade local) na implementação da prática.

**5. Sustentabilidade e replicabilidade:** A boa prática está estruturada e pode ser difundida para sua réplica contemplando possíveis adaptações de contexto. É factível de ser implementada com os recursos presentes nas escolas ou poucos recursos e/ou investimentos adicionais.

**6. Sistematização e resultados:** A boa prática se encontra sistematizada (objetivos, processos, componentes e atividades definidas em prol de uma conquista) e conta com indicadores de resultados sobre os avanços da implementação vinculados com a melhora das trajetórias escolares e/ou a recuperação de aprendizagens e/ou o desenvolvimento de competências e habilidades.

A análise das Boas Práticas apresentadas esteve sob a responsabilidade de um grupo de profissionais independentes com um vasto conhecimento nas temáticas promovidas por esta iniciativa. Dessa forma, contamos com a valiosa colaboração e contribuições de Ana Raad (Equador), Axel Rivas (Argentina), Javier González (Espanha) e Pilar Suárez (México).



“O mapeamento de boas práticas é uma contribuição concreta para a aprendizagem colaborativa, para a construção de conhecimento conjunto, onde cada prática serve como referência para outros. Mas, além disso, visibiliza um movimento regional que está marcado pela inovação centrada nas aprendizagens”.

**Ana Raad**

*Diretora e fundadora da Fundação REimagina*



“A educação na América Latina está cheia de tesouros ocultos. Este mapa é uma maneira de reconhecer os esforços cotidianos de incontáveis educadores/as para gerar alternativas para garantir o direito à educação e utilizar as tecnologias digitais com sentido pedagógico”.

**Axel Rivas**

*Diretor e docente da Escola de Educação da Universidad de San Andrés*



“O esforço realizado neste projeto se transforma em um primeiro passo imprescindível para registrar práticas pedagógicas inovadoras e escaláveis que tornem possível um movimento de melhora contínua, global e local, para a transformação imprescindível dos processos de ensino-aprendizagem na região por meio do empoderamento de docentes, diretivos e famílias”.

**Javier González Casado**

*Representante da Fundação ProFuturo*



“O conhecimento das propostas apresentadas nesta iniciativa foi uma oportunidade que abre lacunas na área acadêmica e de políticas públicas, identificando a necessidade de reconhecer o trabalho que é feito dentro das salas aulas e que, sem dúvida, dignifica amplamente e reconhece o trabalho do professorado nas Américas”.

**Pilar Suárez**

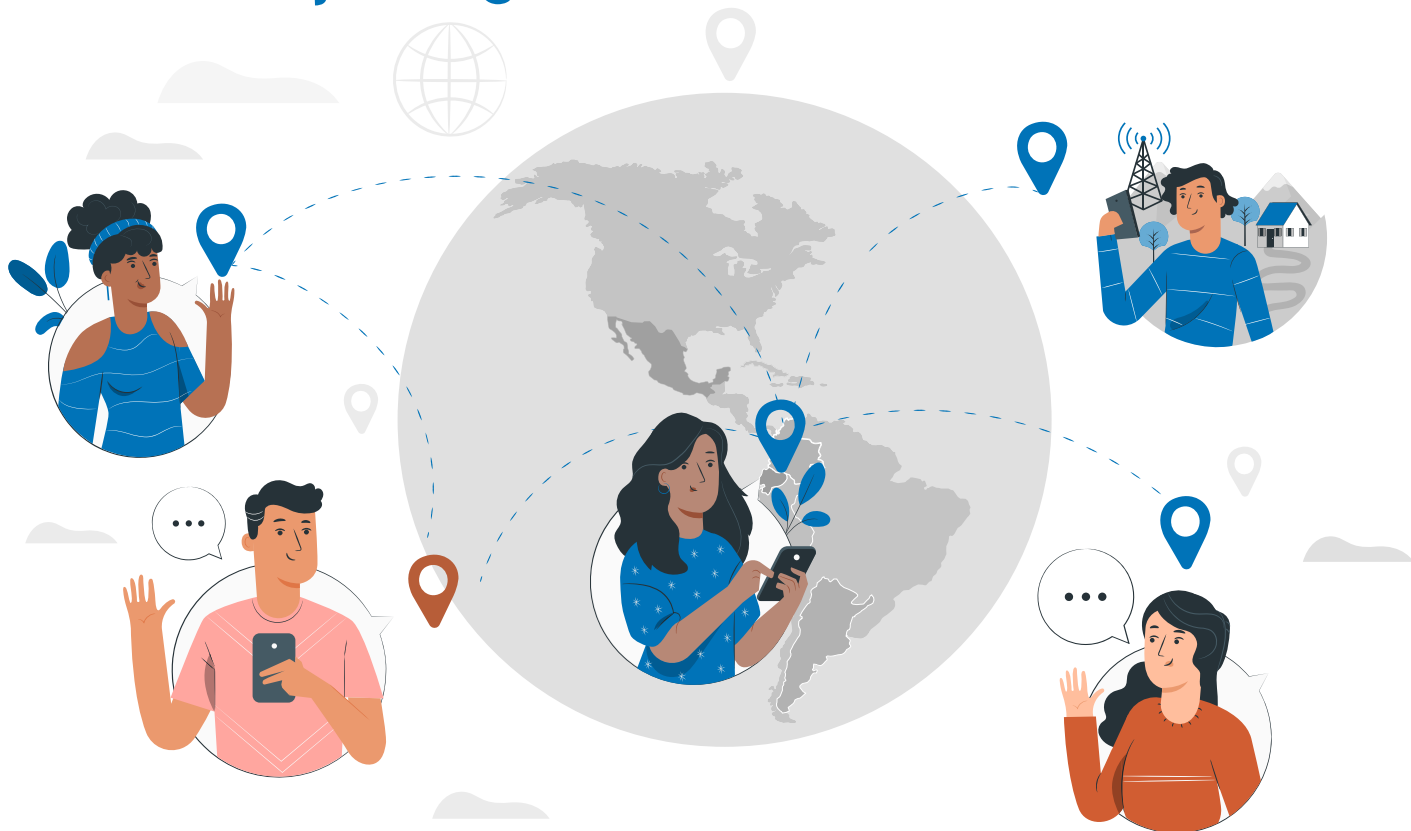
*Coordenadora de equipes temáticas e especialista em educação STEM da Rede Interamericana de Educação Docente*





# Resultados do Mapeamento de Boas Práticas em educação digital nas Américas

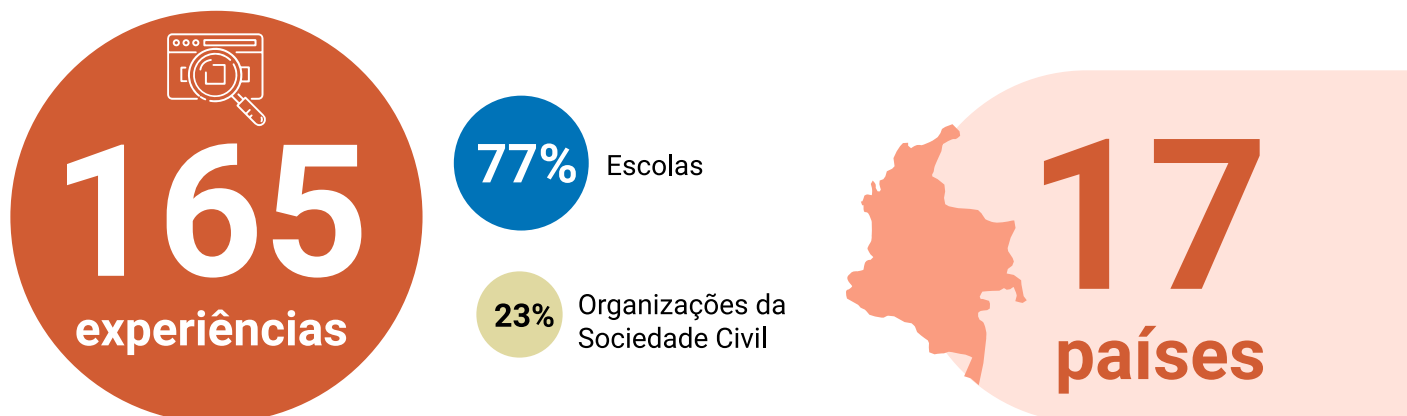
# Resultados do Mapeamento de Boas Práticas em educação digital nas Américas



Como foi mencionado anteriormente, o Mapeamento convocou a apresentação de práticas desenvolvidas nos anos 2020, 2021 e/ou 2022, que abordassem temas de acompanhamento das trajetórias escolares e a melhora das aprendizagens, envolvendo recursos inovadores do ponto de vista pedagógico e incorporando as novas tecnologias digitais como recursos que viabilizem as estratégias.







As boas práticas registradas podem ser consultadas detalhadamente no Mapa interativo de Boas Práticas em Educação Digital das Américas, disponível em espanhol e em inglês, no seguinte link: <https://bit.ly/3Pas3eu>.

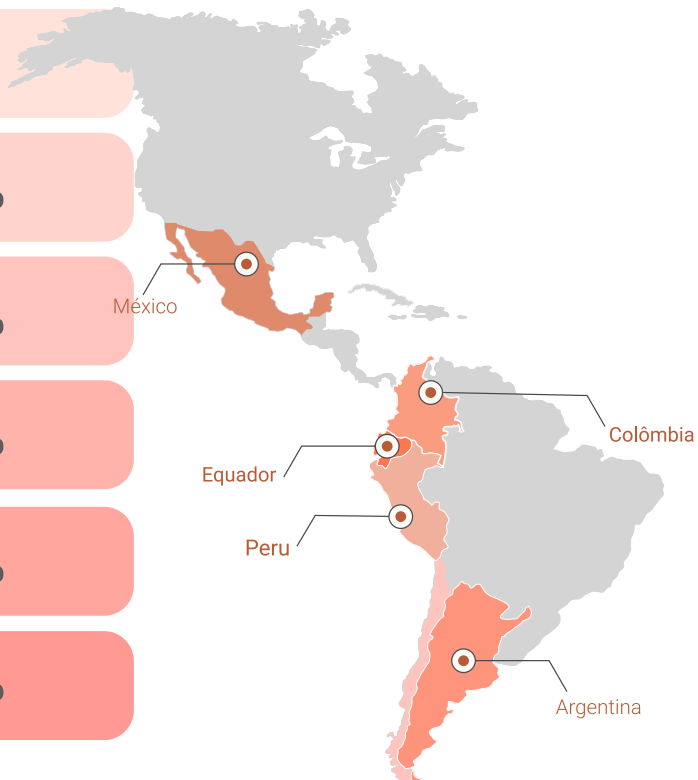
Ao mapear foram identificadas **165 experiências** válidas, das quais 77% foram apresentadas por escolas e o restante 23% por organizações da sociedade civil.



## Quais países participaram?

Foram apresentadas Boas Práticas de **17 países**. A maioria das Boas Práticas inscritas foram implementadas na Colômbia (30%), no México (22%), no Equador (21%), na Argentina (13%), e no Peru (9%). As Boas Práticas apresentadas por escolas, foram implementadas majoritariamente na Colômbia (32%), no México (20%) e no Equador (20%). No caso das Boas Práticas apresentadas por organizações da sociedade civil, a maioria foi implementada no México (32%), no Peru (18%), no Equador (24%), na Argentina (21%) e no Chile (13%).

| Pais  | BB.PP. inscritas | BB.PP. apresentadas por escolas | BB.PP. apresentadas por Organizações da Sociedade Civil |
|---|------------------|---------------------------------|---|
|  Colômbia  | 30%              | 32%                             | —   |
|  México    | 22%              | 20%                             | 32%   |
|  Equador   | 21%              | 20%                             | 24%   |
|  Argentina | 13%              | —                               | 21%   |
|  Peru    | 9%               | —                               | 18%   |
|  Chile   | —                | —                               | 13%   |



## Onde foram desenvolvidas as boas práticas?

56% das Boas Práticas foram desenvolvidas no âmbito urbano, 16% no **âmbito** rural e 28% em ambos. As Boas Práticas desenvolvidas por organizações da sociedade civil têm maior presença no âmbito rural (69%) que as desenvolvidas por escolas (37%). 57% das Boas Práticas foram desenvolvidas no **ensino médio**, 39% no ensino fundamental, e os 4% restantes na educação infantil.



**Âmbito urbano**  
**56%**



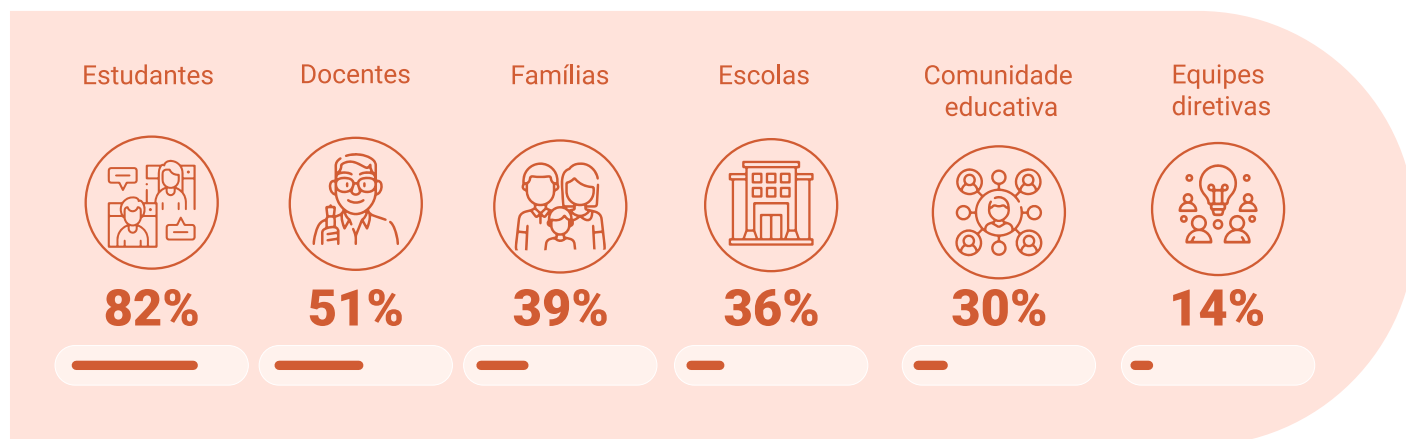
**Âmbito rural**  
**16%**



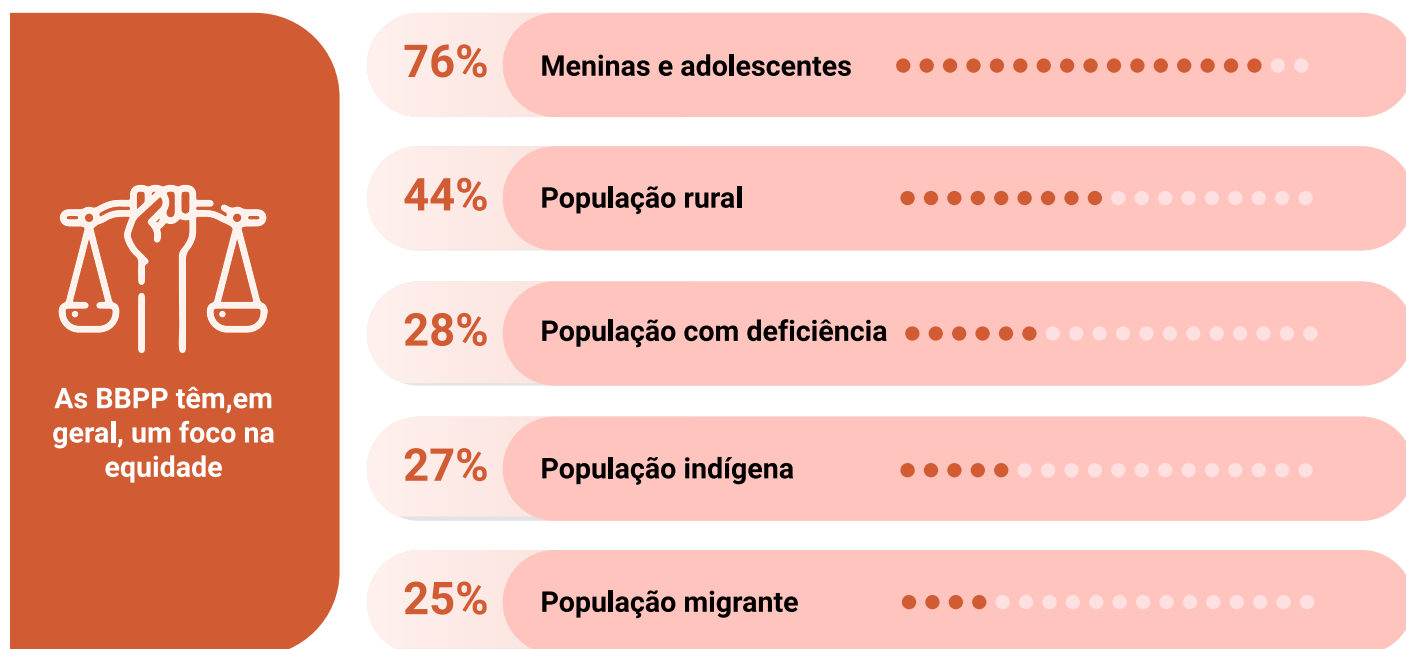
**Ambos**  
**28%**

## Para quais atores escolares estão dirigidas as boas práticas?

A ampla maioria das Boas Práticas tem como destinatário os estudantes (82%), a metade (51%) os docentes, 39% são para as famílias, 36% para as escolas, 30% para a comunidade educativa, e 14% para as equipes diretivas.



## Em quais temas de educação se centram as boas práticas?



## Quantas pessoas participam das boas práticas que foram apresentadas?

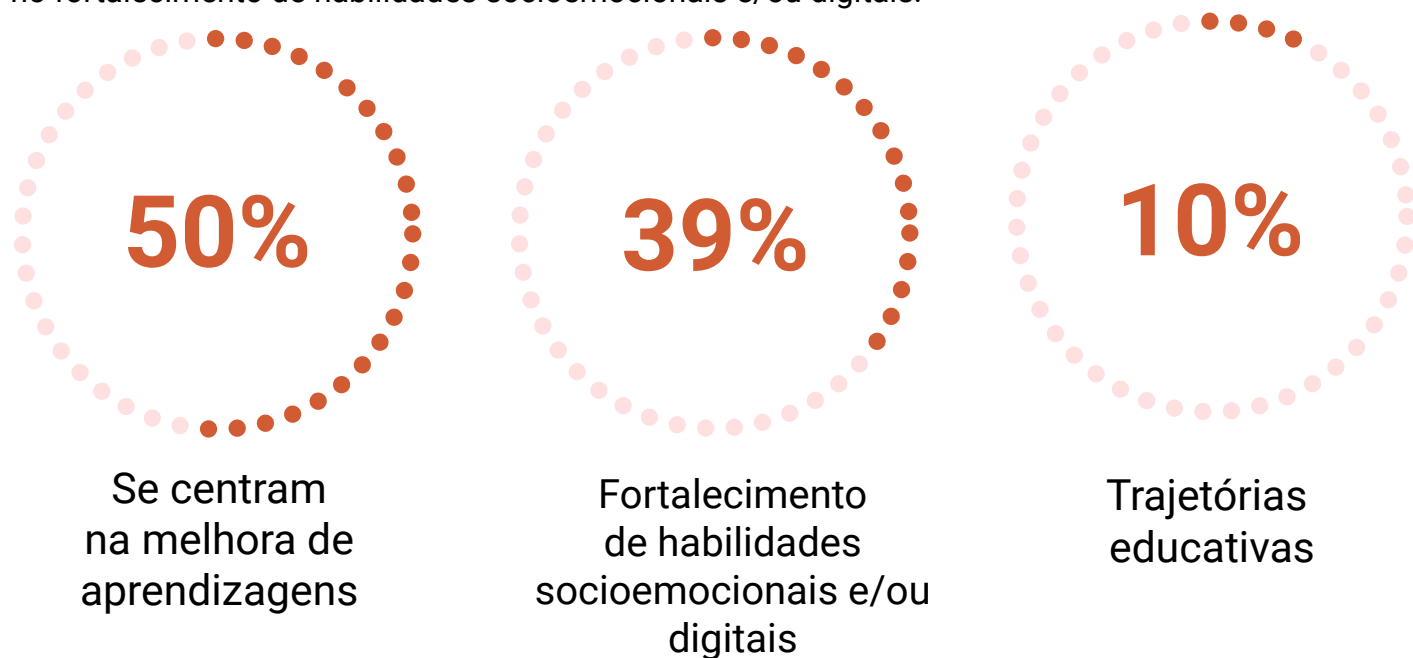
As Boas Práticas alcançam em média a **3.403 estudantes**; **1.913 docentes**; **1.808 famílias** e **287 escolas**. O alcance é maior nas Boas Práticas levadas adiante pelas organizações da sociedade civil em comparação com as que são levadas adiante pelas próprias escolas, especificamente em termos de estudantes, docentes e famílias alcançadas. Por outro lado, o alcance em termos de comunidades educativas é maior para as Boas Práticas desenvolvidas por escolas.



## Quais são as temáticas que as Boas Práticas propõem trabalhar?

50% se centram na **melhora de aprendizagens**; 39% no **fortalecimento de habilidades socioemocionais e/ou digitais**; e 10% em **trajetórias educativas**.

A maioria das Boas Práticas das escolas (54%) têm como temática de intervenção na melhora de aprendizagens; a maioria das Boas Práticas das organizações da sociedade civil (55%) se centram no fortalecimento de habilidades socioemocionais e/ou digitais.



### A maioria das BBPP das escolas

**54%** Têm como temática de intervenção na melhora de aprendizagens

### A maioria das BBPP das organizações da sociedade civil

**55%** Se centram no fortalecimento de habilidades socioemocionais e/ou digitais



30

Boas Práticas  
em foco



## 30 Boas Práticas em foco



Image: ProFuturo

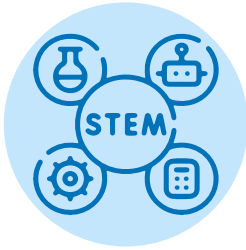
Cada uma das boas práticas (daqui por diante, Boas Práticas.) apresentadas neste mapeamento é valiosa por si só, já que contribui com uma experiência contextualizada, que busca dar respostas para uma problemática identificada como fundamental pelos atores da comunidade escolar e que se leva adiante em uma rede de esforços e ações que envolvem diretivos, docentes, estudantes e a comunidade educativa.

O que se propõe aqui é olhar com detalhe trinta experiências que, por meio de uma proposta atravessada pela inovação e pela melhora, podem inspirar outros atores a continuar pensando e desenvolvendo experiências de trabalho na sala de aula e que levem a melhoras em um contexto no qual a ação e a criatividade se tornam indispensáveis.

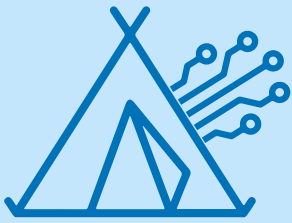
A maioria das Boas Práticas estão concentradas em cinco grandes propósitos:

- O fomento de capacidades e habilidades STEM.
- O fomento da leitura e da compreensão leitora.
- A apropriação e a identidade cultural.
- O fomento de habilidades de aprender a aprender.
- A diminuição de barreiras de aprendizagem em estudantes com deficiência.

## Fomento de capacidades, habilidades e competências STEM<sup>2</sup>



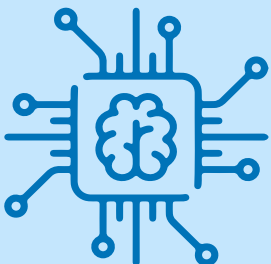
These practices focus on developing skills related to digital tools, programming, computing, innovation, critical thinking, computational thinking, science, and technology. Four of them are aimed at children and adolescents, and two of them, at teachers. Each of these practices is specified below.



**“Acampamentos STEM”:** Prática desenvolvida por uma Organização da Sociedade Civil no Equador e que foi aplicada em escolas do ensino médio de ambos setores de gestão e âmbito. Essa prática consiste no desenvolvimento de habilidades e competências nas áreas STEM requeridas para seu futuro no trabalho, como pensamento crítico, resolução de problemas e habilidades computacionais; bem como o fomento de vocações científicas e tecnológicas. A proposta consiste na realização de oficinas de ciência recreativa para meninas, meninos e adolescentes entre 8 e 15 anos, com capacitações em robótica, programação, energia, segurança na internet, games; e visitas a empresas e projetos de engenharia como estações de energia eólica, fábricas e laboratórios universitários.

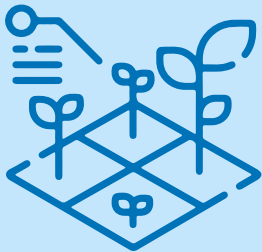


**“Ambiente de Aprendizagem STEM com Abordagem Inclusiva”:** Prática desenvolvida por uma escola urbana de ensino médio na Colômbia. Essa prática consiste no desenvolvimento de habilidades e competências TIC e STEM por meio da geração de um espaço no qual os estudantes desenvolvam uma experiência de aprendizagem ativa, contextualizada e significativa por meio da participação, trabalho colaborativo, solução de problemas, integração de áreas, criatividade, autonomia; alcançando competências e habilidades próprias do século XXI. Trabalha-se com Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), especialmente projetos de robótica.



**“ABP (Aprendizagem Baseada em Problemas) para promover o desenvolvimento de processos empáticos nos estudantes do ensino médio”:** Prática desenvolvida por uma escola urbana de ensino médio na Colômbia. Essa prática consiste na utilização de ferramentas informáticas (programação com a placa Microbit) para a solução de problemas e situações concretas. Trabalhou-se com um projeto inclusivo no qual foram desenvolvidos dispositivos para a melhora da prática esportiva em esportes paralímpicos, por meio da aplicação de conhecimentos biomecânicos e tecnológicos.

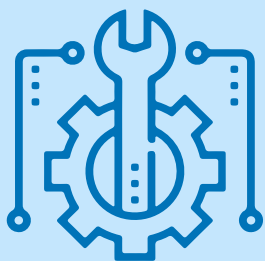




**“Hortas comunitárias STEM”:** Prática desenvolvida por uma escola estatal rural de ensino médio na Colômbia. Essa prática consiste na aplicação do ABP para contribuir com o desenvolvimento de competências do século XXI resolvendo problemáticas reais da comunidade. Trabalhou-se especificamente com o tema de segurança alimentar por meio da criação de hortas comunitárias com a participação da escola, dos estudantes e das famílias. Foi elaborado um protótipo para a sementeira (software de programação Arduino e Microbit), com um programa com sensores para medir a umidade relativa, a temperatura, a qualidade do ar, o pH da água, a umidade do solo. Esse projeto permitiu incorporar habilidades STEM nos estudantes e foi um trabalho comprometido com a comunidade.



**“Capacitação Marco Instrucional STEM”:** Prática desenvolvida por uma Organização da Sociedade Civil do México, e aplicada em escolas do ensino fundamental de ambos setores de gestão e âmbitos em vários países como: o México, a Bolívia, o Chile, a Colômbia, o Equador e os Estados Unidos. Essa prática consiste em cursos teórico-metodológicos sobre educação STEM, dirigidos para docentes para que possam planejar e colocar em prática classes STEM com foco em meninas e adolescentes e para promover e o desenvolver as competências STEM dos estudantes. O curso facilita a apropriação por parte de docentes das habilidades e conhecimentos para desenvolver nos alunos competências STEM: pensamento crítico, resolução de problemas, criatividade, comunicação, alfabetização de dados, alfabetização digital e Ciências Computacionais, bem como habilidades socioemocionais, de forma integral aos conhecimentos disciplinares.



**“IdeoDigital”:** Essa prática foi desenvolvida por uma Organização da Sociedade Civil do Chile e aplicada em escolas estatais rurais e urbanas do Chile do ensino fundamental. A prática busca deixar capacidade instalada na equipe docente para que possam implementar metodologias de aprendizagem inovadoras na sala de aula em relação às ciências da computação e conseguir, dessa forma, que os estudantes obtenham as ferramentas necessárias para aprender ciências informáticas e adquirir habilidades digitais necessárias para a vida.

<sup>2</sup>STEM, acrônimo dos termos em inglês de science, technology, engineering y mathematics. (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática).

## Fomento do hábito da leitura e da compreensão leitora



Essas práticas se centram no desenvolvimento de habilidades relacionadas com o idioma, tanto do espanhol como de línguas maternas de estudantes de povos originários, e do inglês. Essas práticas utilizam aplicações móveis, jogos digitais e software como estratégia para alcançar esse objetivo pedagógico. A seguir, são especificadas cada uma dessas práticas.



**“Lemos e sonhamos com Yachasun”:** Prática desenvolvida em uma escola rural de ensino fundamental no Peru. Essa prática consistiu no desenvolvimento de um aplicativo intercultural denominada “Yachasun”, que trabalha nas línguas maternas das estudantes (como primeira língua) e no idioma espanhol (como segunda língua) e, tem como objetivo tanto promover o hábito da leitura e as competências de compreensão de textos; como obter informação, inferir, interpretar, refletir e avaliar sobre a forma, o conteúdo e o contexto de textos escritos. Esse aplicativo permite trabalhar com essas competências de maneira lúdica e por meio do uso da tecnologia, bem como registrar o progresso dos estudantes em cada uma das atividades realizadas utilizando o aplicativo.



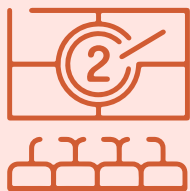
**“Leituras Arenalinas, app móvel para fomentar a leitura e sua compreensão”:** Prática desenvolvida em uma escola urbana do ensino médio no Peru. Similar às Boas Práticas anteriores, essa prática consiste também na utilização de um aparelho celular que permite que os estudantes tenham um plano de leitura semanal, com diversidade de textos que permite fomentar o hábito da leitura e fortalecer competências leitoras de forma autônoma.



**“Desafio Pedagógico”:** Prática desenvolvida em uma escola urbana do ensino fundamental na Colômbia. Essa prática consiste em diferentes estratégias pedagógicas, entre elas, a utilização de um game que permite trabalhar com competências de escrita e leitura, que pode ser utilizado offline.



**“Gamificação para fomentar a Leitura e a Compreensão de Textos em Inglês”:** Prática desenvolvida em uma escola urbana do ensino médio no Equador. Essa prática consiste na utilização de ferramentas digitais de gamificação para incentivar e fortalecer a leitura e a compreensão de textos em inglês.



**“Let’s go to the cinema!”:** Prática desenvolvida por uma escola de ensino médio na Colômbia. Essa prática consiste na utilização do cinema como uma ferramenta metodológica para melhorar o ensino e a aprendizagem do idioma inglês como segunda língua por meio do uso de tecnologia e software de edição de vídeo.

## Apropriação e identidade cultural



Essas práticas estão centradas no desenvolvimento de habilidades relacionadas com o resgate de saberes ancestrais, de tradições orais de comunidades indígenas, o resgate de bens patrimoniais e culturais de uma comunidade educativa ou o intercâmbio cultural entre países. A seguir, são especificadas as características dessas práticas.



**“TEtno-Pepit@s - A Tecnologia na Construção do Pensamento Computacional”:** Prática desenvolvida por uma escola estatal rural do ensino fundamental na Colômbia. Essa prática centra seu trabalho em comunidades indígenas (instituições etno-educativas), resgatando saberes ancestrais em relação à preservação da flora e da fauna autóctone do Amazonas, e potenciando essas práticas ambientalmente sustentáveis com o conhecimento tecnológico e computacional desenvolvido pelos estudantes por meio da criação de um simulador artificial para a incubação e eclosão das tartarugas-da-amazônia e tracajás do Amazonas que se encontram em perigo de extinção pela comercialização e consumo humano; e por meio da programação de um processador que permite controlar a umidade, a temperatura e o pH do solo, com a finalidade de realizar a sementeira massiva de árvores em perigo de desaparecer, em lugares saudáveis e livres de doenças. Dessa maneira, os estudantes adquirem ferramentas e conhecimentos tecnológicos que podem colocar em prática em suas comunidades para melhorar e otimizar processos, mas sem perder seus conhecimentos e costumes próprios.



**“Agroanfibia, um projeto ambiental de soluções baseadas na natureza para a adaptação à mudança climática na Mojana”:** Prática desenvolvida por uma escola estatal urbana de ensino médio na Colômbia. Essa prática busca facilitar os processos ancestrais de sementeira de arroz por meio do desenvolvimento de um protótipo de sementeira mecânica feita pelos estudantes, que formam parte de um grupo de pesquisa. Trata-se de resgatar o imaginário cultural e social da Mojana e valorizar o conhecimento das comunidades do campo (pequenos agricultores que por meio de técnicas ancestrais semeiam 18% do total do arroz que se produz na região); e ao mesmo tempo poder automatizar, sistematizar e facilitar os processos de sementeira para melhorar a produtividade, como uma forma de contribuir com o fortalecimento da segurança e da soberania alimentar do território.



**“Lemos e sonhamos com Yachasun”:** Prática desenvolvida em uma escola intercultural bilingue, rural de ensino fundamental no Peru (já mencionada no item sobre competências leitoras). Essa prática, além de ter como objetivo o fomento da leitura e da compreensão de textos, tem a particularidade de resgatar as tradições orais das comunidades quéchuas e expressá-las em textos, valorizando dessa maneira os saberes, costumes, tradições, histórias, contos e lendas da comunidade dos estudantes; e principalmente revalorizar o idioma quéchua.



**“Intercâmbios Virtuais Estudantis”:** Prática desenvolvida por uma Organização da Sociedade Civil com presença nos Estados Unidos e no México, e que é executada em escolas de ensino médio urbanas de ambos setores de gestão. Essa prática propõe um intercâmbio cultural virtual entre escolas e estudantes de diferentes países sob a premissa da cidadania digital como base de convivência e aprendizagem. O propósito é conhecer outras culturas, fortalecer o intercâmbio de idiomas, e criar projetos em comum que forneçam soluções para um mundo melhor.



**“Reconhecendo meu Patrimônio”:** Prática desenvolvida por uma escola estatal rural de ensino médio na Colômbia. Essa prática busca promover a apropriação e a valorização do patrimônio cultural da escola e de sua comunidade educativa, entre seus estudantes (bens patrimoniais, culturais e históricos). Trata-se de um projeto de pesquisa escolar que convida os estudantes a indagar identificar e valorizar elementos que constituem sua idiossincrasia.

## Fomento de habilidades do aprender a aprender



Essas práticas são desenvolvidas por Organizações da Sociedade Civil. Nesses dois casos, são propostas experiências com o propósito de promover nos estudantes capacidades para que reconheçam seus processos de aprendizagem, organizem sua própria aprendizagem, administrem o tempo e a informação eficazmente e, dessa forma, melhorem seu desempenho. A seguir, são especificadas as características dessas práticas.



**“Espaço educativo Atalaya Sur”:** Prática desenvolvida por uma Organização da Sociedade Civil da Argentina que é implementada em escolas estatais urbanas do ensino fundamental. Essa prática (em formato de oficina) propõe a criação de dispositivos educativos que sejam capazes de promover habilidades de indagação, comunicação, reflexão e participação desde o início do ensino fundamental em populações vulneráveis. Busca-se desenvolver nos estudantes as habilidades “para aprender a aprender”.



**“Qantu – Sala de Aula aberta”:** é uma prática desenvolvida por uma organização da sociedade civil do Peru que é implementada em escolas estatais rurais e urbanas do ensino fundamental. Essa prática tem o objetivo de desenvolver nos estudantes competências relacionadas com a aprendizagem autônoma, a partir da aprendizagem baseada em projetos. Os estudantes são levados a identificar problemas, interrogarem-se sobre eles, desenvolverem possíveis soluções, buscarem informação para formular alternativas de solução; e, dessa forma, desenvolvem competências em diferentes áreas. Esses estudantes registram seus processos em cadernos de autoaprendizagem nos quais são evidenciadas as conquistas alcançadas.

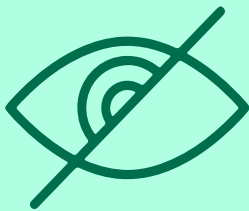
## A diminuição de barreiras de aprendizagem em estudantes com deficiência



Essas práticas são centradas na inclusão de estudantes com presença de algum tipo de deficiência. Envolvem ferramentas TIC para promover a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades. A seguir, são especificadas as características dessas práticas.



**Sinais TIC:** Essa experiência busca uma comunicação mais fluida e direta com pessoas com deficiência auditiva, já que fortalece a comunicação com sinais por meio de vídeos



**Contato:** Propõe uma estratégia para melhorar a aprendizagem de estudantes com deficiência visual. Contempla o uso de ferramentas tecnológicas que facilitam uma aproximação com recursos didáticos como os computadores, tablets, e telefones celulares os quais vão acompanhados de um programa de leitura de tela. As aprendizagens a partir da implementação da estratégia “Contato” radicam na aquisição de novas estratégias de intervenção pedagógica, em permitir o acesso à informação e despertar o interesse em adquirir novas competências permite descobrir a necessidade de indagar pelas inteligências múltiplas dos e das estudantes. O que melhor funcionou se resume no nome da proposta e é a possibilidade de estar em Contato com as estudantes, além da escola, além de sua deficiência, além das barreiras sociais impostas, além da zona de conforto como mestres, além do que inicialmente era proposto.



**O-lab:** educação digital inclusiva sob medida e sem barreiras: Esse projeto tem como objetivo dar acesso e acompanhamento a meninas, meninos e jovens indígenas e migrantes, mantendo um foco principal em meninas e meninos com deficiências físicas e psicológicas. Participam de cursos personalizados para desenvolver habilidades do século XXI e socioemocionais em inglês básico, STEAM<sup>3</sup>, e língua de sinais básico para educadores, pais de família e estudantes com e sem deficiência. Utiliza-se O-lab, uma plataforma de educação/formação offline.

<sup>3</sup>STEM, acrônimo dos termos em inglês de science, technology, engineering, arts y mathematics. (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática).

## Como são incorporadas as novas tecnologias nas boas práticas?

As Boas Práticas aqui apresentadas incorporam as tecnologias digitais de diversas formas. A maioria delas utiliza ferramentas digitais em processos e práticas na sala de aula e na escola como ferramentas pedagógicas para favorecer as aprendizagens (70%). Em outros casos as TIC são incorporadas por meio do uso de espaços virtuais de intercâmbio como fóruns, conversatórios, salas de aulas virtuais e plataformas de comunicação (40%). Por outro lado, 37% das Boas Práticas introduzem o uso de TIC para o planejamento e a criação por parte dos estudantes de produtos concretos como pequenos robôs, aplicativos, impressões 3D, protótipos tecnológicos, sensores etc. Por último, somente 7% das Boas Práticas incluem ações que favorecem o acesso à tecnologia nas comunidades, como incremento do alcance da conectividade, ou entrega de equipamento tecnológico como computadores e outros recursos materiais relacionados com a tecnologia como kits de robótica, por exemplo.



70%

A maioria delas utiliza ferramentas digitais em processos e práticas na sala de aula e na escola como ferramentas pedagógicas para favorecer as aprendizagens.

## Quais são os desafios que as escolas e OSCs encontram para levar adiante as Boas Práticas?

No desenvolvimento das Boas Práticas, os diretivos, docentes e organizações que as desenvolvem devem enfrentar uma série de desafios para implementá-las. As dificuldades são relativas tanto ao planejamento da estratégia como a condicionamentos externos que são necessários lidar para conseguir implementar essas ações. A maioria dos desafios, de acordo com as apresentações, estão vinculadas com problemas de conectividade tanto nas escolas como nos lares dos estudantes (47%), e em segundo lugar, a problemas de acesso a dispositivos tecnológicos nos lares dos estudantes ou nas escolas (33%). Em casos com um foco na promoção e na integração das tecnologias, essas dificuldades agem como um “gargalo” para que as escolas e organizações possam chegar a mais espaços e atores.



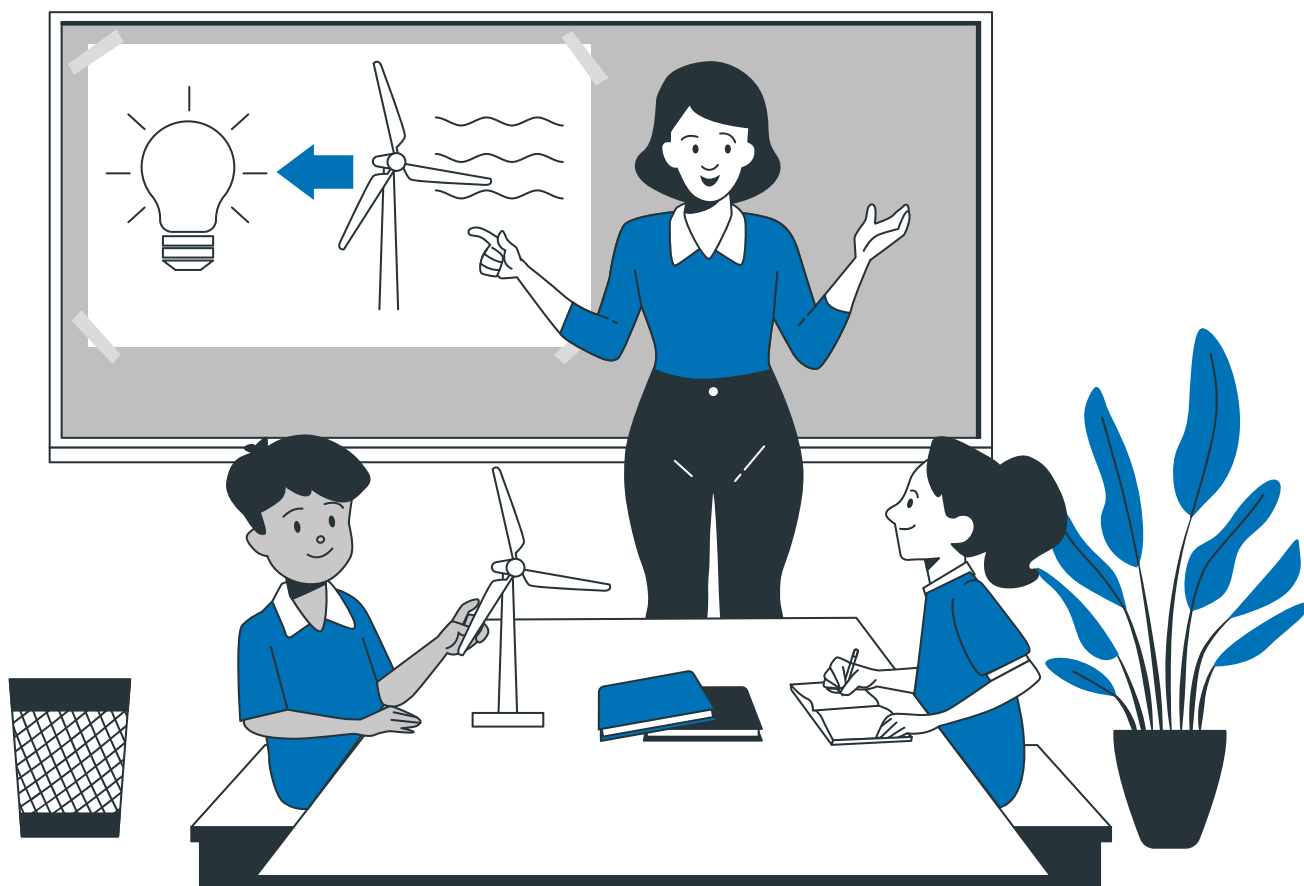
47%

A maioria dos desafios, de acordo com as apresentações, estão vinculadas com problemas de conectividade tanto nas escolas como nos lares dos estudantes.

## Quais são as principais aprendizagens do trabalho com as Boas Práticas nas escolas?

Em todas as apresentações a essa iniciativa se observam múltiplas e valiosas aprendizagens. Em um esforço para agrupá-las encontramos que o desenvolvimento das Boas Práticas colaborou com cinco grandes aprendizagens, muitas delas foram fundamentais para passar para a volta à escola após um prolongado tempo sem presencialidade, sem contatos face a face e com uma aprendizagem mediada. Estes são:

- ✓ Fortalecer os vínculos, reencontrar-se e valorizar.
- ✓ Os estudantes como protagonistas.
- ✓ As TIC como aliadas da aprendizagem.
- ✓ A prática e a escola inteira com foco na aprendizagem.
- ✓ Os dados e a informação para a melhora.





## Fortalecer os vínculos, reencontrar-se e valorizar



Destacam-se iniciativas para levar adiante novos projetos, introduzir na escola e na sala de aula estratégias inovadoras para acompanhar trajetórias para colocar o foco na recuperação e na melhora das aprendizagens, integrar a tecnologia como aliada fundamental nesses processos. Todas essas estratégias em conjunto colaboraram com o trabalho em equipe, com a promoção do diálogo e o vínculo com novos atores, nem sempre escolares que potenciaram os intercâmbios e a aprendizagem:

“

...entendemos que o trabalho em equipe é fundamental para alcançar os propósitos educativos”...

”

“

...Uma das principais aprendizagens foi a de construir diálogos e colaborações com os docentes”...

”

“

...O olhar dos especialistas externos enriquece o processo. Um advisory board que escuta e aconselha e um processo de avaliação liderado pela Universidade de la Frontera que levanta fortalezas, fragilidades e planos de ação. Envolver a comunidade e comprometer atores privados ou do Estado, fortalece o ecossistema para que a prática fique instalada e incentive a geração de novas políticas públicas e não seja somente uma ação de formação para docentes...”

”

## Os estudantes como protagonistas



Além da proposta das Boas Práticas, elas foram dirigidas à aprendizagem ou às trajetórias, para fomentar a integração das tecnologias, a trabalhar pela convivência, todas elas, de uma ou outra forma tiveram como principal destinatário os estudantes. Todos os esforços estão dirigidos para eles, como protagonistas e todos os atores, diretivos, docentes e famílias os apoiam e acompanham.



...”A atitude disposta de cada estudante é o fator principal que promove o desenvolvimento do projeto e incentiva a continuidade na implementação da experiência. O apoio dos pais de família foi vital no desenvolvimento dos modelos, do projeto de vida dos estudantes e todas as atividades que foram realizadas, já que grande parte do trabalho deve ser executado no tempo livre e com o apoio da família”...



“...os meninos e meninas que participam da prática fortaleceram não apenas competências relacionadas com o manejo da informação e da tecnologia digital, mas também com o manejo de emoções, a tolerância ao fracasso, a capacidade de resiliência, o trabalho em equipe, a responsabilidade, a organização, ampliar horizontes, a autoconfiança e tantos outros aspectos que inicialmente não eram o objetivo da aprendizagem mas creio que são muito valiosos para a vida de qualquer ser humano”...Desenvolver projetos com essa abordagem STEAM permite que os estudantes alcancem aprendizagens mais significativas...”



## As TIC como aliadas na aprendizagem



Uma característica que imprime um diferencial neste mapeamento de Boas Práticas é o protagonismo das TIC como aliadas da escola em favor do desenvolvimento de trajetórias escolares significativas e na construção de aprendizagens. Várias das Boas Práticas apresentadas, valorizam sua integração como aprendizagens valiosas das práticas:



“...Geramos ambientes de aprendizagem mais lúdicos e significativos, superamos as quatro paredes das salas de aulas tradicionais e inovamos estratégias em salas de aulas virtuais. Aprendemos juntos!”...



“...é poder usar a tecnologia como um recurso para conquistar as competências em nossos estudantes de forma contínua. A parte técnica de nossa boa prática, apesar das carências que tínhamos em matéria de equipes, internet e recursos não foi impedimento para obter um recurso criado para nosso contexto...”



“...o ensino se transformou positivamente, aprendendo da situação e motivando os estudantes para que aprendessem na quarentena, já que antes da pandemia as plataformas, ferramentas, apps entre outras eram desconhecidas para todos incluindo os mestres por isso o RETRO PEDAGÓGICO como estratégia pedagógica, melhorou, fortaleceu e envolveu as aprendizagens nas novas tecnologias, a educação socioemocional e a abordagem STEM, habilidades do século XXI e competências contemporâneas que não existiam na escola ou eram pouco visíveis...”



““

“...foi dada uma abordagem distinta ao emprego das redes sociais e de mensagens instantâneas; melhorou a comunicação com os pais de família; foram mostrados avanços significativos na alfabetização digital, entre outros”...

””

## A prática e a escola inteira com foco em novas formas de aprendizagem



As Boas Práticas, apresentadas deixam múltiplas aprendizagens para a dimensão pedagógica da escola. Trouxe práticas pedagógicas inovadoras que contribuíram para a integração de novas práticas na sala de aula e para redirecionar o olhar dos docentes para novas formas de aprendizagem:

““

“...A parte pedagógica, também foi bem-sucedida, já que apesar da carga de trabalho de nossos docentes parte da equipe, conseguiu o tempo necessário para poder adaptar os textos e as avaliações semana a semana. Tudo isso não teria sido possível sem o compromisso da equipe, pois buscar melhorar a aprendizagem de nossos estudantes foi nossa maior inspiração...”

””

““

“...na aquisição de novas estratégias de intervenção pedagógica, permitir o acesso à informação e despertar o interesse em adquirir novas competências permite descobrir a necessidade de indagar pelas inteligências múltiplas dos e das estudantes...”

””

“

“O que as meninas mais gostam é da participação no Festival e nos diferentes torneios já que têm a oportunidade de testar o aprendido, compartilhar e competir com seus pares do mesmo gênero e quando participam no nacional com pares de outros colégios sem importar o gênero”.

”

“

“...O que funcionou melhor foi trabalhar com histórias de vida, para os estudantes é muito importante reconhecer as situações reais já que isso os anima a trabalhar com a realidade e não com hipóteses, as histórias de superação pessoal em esportistas paralímpicos permitem que os estudantes sintam que as dificuldades na vida são mentais”...

”

“

“...despertar o interesse em adquirir novas competências permitem descobrir a necessidade de indagar pelas inteligências múltiplas dos e das estudantes...”

”

## Os dados e a informação para a melhora



Um último ponto a ser ressaltado nas aprendizagens mencionadas pelos protagonistas dessas Boas Práticas é o valor colocado na informação para diagnosticar e tomar decisões informadas sobre como continuar:

“

...realizar avaliações que permitam medir o impacto de nossos projetos (tanto em termos de alcance quantitativo como de aprendizagem) para tomar melhores decisões que orientem o tipo de projetos que planejamos e a forma nos quais são implementados. A partir dessas indagações, por exemplo, é que decidimos abordar o problema de forma transversal a diferentes disciplinas e oferecer opções de recursos em diferentes formatos...”

”

“

...”O monitoramento e a avaliação permitem tomar decisões de maneira proativa: Realizam-se avaliações constantes e se instala uma prática de observação e feedback como processo formativo para o docente aprendiz e para a geração de novos conteúdos e atividades formativas.”

”

“

“Foi desenvolvida uma metodologia para avaliar a efetividade das oficinas de ciências recreativas, medindo a aprendizagem das temáticas do acampamento e o interesse das crianças nas áreas STEM. Esse programa gerou um aumento do interesse pelas vocações tecnológicas em 41% das crianças que foram aos acampamentos, e um aumento na aprendizagem dos temas tratados em 33% dos participantes”

”

## Para finalizar

O percurso realizado nesta publicação é um convite para conhecer as experiências que mais de 160 escolas e OSC implementaram durante os desafiantes últimos anos. As análises aqui apresentadas longe de serem exaustivas, propõem ressaltar alguns elementos inspiradores que vão servir como impulsores de projetos locais ao longo de nossa região e além dela.

Os esforços desses/dessas diretores/as, docentes e referentes de organizações em cada canto da região fazem uma diferença e são exemplo de boas práticas que contribuem com o direito de cada menino, menina e adolescente de realizar uma trajetória educativa significativa e com aprendizagens que lhes permitam desenvolver uma projeção para o futuro que desejem construir.

A seguir são especificadas as 30 boas práticas que foram destacadas pelo comitê de especialistas. Essas práticas, da mesma forma que as demais práticas registradas podem ser consultadas detalhadamente no Mapa interativo de Boas Práticas em Educação Digital das Américas, no seguinte link: <https://bit.ly/3Pas3eu>.





# 30

**Boas Práticas para a  
Melhora Escolar**





# Fortalecimento de habilidades digitais

# Espaço educativo Atalaya Sur



**Instituição:** OSC. Associação para o Fortalecimento Comunitário.

---



**Nível e âmbito:** Ensino Fundamental – Urbano

---



**País:** Argentina

---



**Tema:** Fortalecimento de habilidades socioemocionais e/ou digitais

## Resumo

---

Atalaya Sur é uma experiência pioneira de conectividade comunitária em uma vila urbana na República Argentina. Em 2014 se propôs abordar as desigualdades que são geradas pela lacuna digital nos setores populares, entendendo que em um contexto de revolução tecnológica a falta de acesso à internet, à dispositivos e a capacidades técnicas reforça as desigualdades que existem em termos estruturais. De Atalaya Sur se considerou oportuno a criação de dispositivos educativos que fossem capazes de promover habilidades de indagação, comunicação, reflexão e participação desde o início do ensino fundamental. Esses dispositivos são a oficina de arte, ciência e tecnologia; e a oficina de leitura, escritura e matemática. Nas oficinas, os estudantes encontrarão um lugar onde aprender diversas disciplinas artísticas desde a apropriação digital e compartilham com seus pares momentos próprios da infância vinculados com o jogo e o cuidado. Por sua vez, nas oficinas de leitura, escritura e matemática se propuseram situações de ensino vinculadas com a alfabetização inicial, a numeração e operações básicas. Com essas propostas foram acompanhadas suas trajetórias educativas, dando-lhes oportunidades para continuar pensando nos conteúdos escolares. Por outro lado, foi criado um dispositivo educativo de alfabetização digital para as mães dos meninos que vão às oficinas. Esses encontros são um espaço de encontro coletivo, comunicação e conhecimento.

# Caderno Viajante Virtual na Pandemia 2021



**Instituição:** I.E.N 5080 Sor Ana de los Ángeles Callao-Perú



**Nível e âmbito:** Ensino fundamental – Urbano/ Rural



**País:** Peru



**Tema:** Fortalecimento de habilidades socioemocionais e/ou digitais

## Resumo

Muitos estudantes não conseguem se expressar diante de seus companheiros, são tímidos, não expressam suas ideias, têm temor de falar o que pensam e medo de errar, além disso, desconhecem as ferramentas digitais para o envio de suas evidências e não podem compartilhar suas vivências em tempos de pandemia. Nessa experiência foi estabelecido um diálogo com os pais de família e com os estudantes, buscaram-se estratégias para mudar de atitude e dar solução para esses inconvenientes utilizando as ferramentas digitais, realizando oficinas em horário alternado de aulas em dois grupos (utilizaram computador ou laptop/celulares), dessa forma, os estudantes puderam compartilhar com seus companheiros e mestre nas aulas virtuais os momentos e as experiências que tiveram em casa com suas famílias durante a pandemia, sempre seguindo as recomendações e os protocolos de biossegurança.

## Você quer saber mais?

<https://drive.google.com/drive/folders/1ZZHFEJlfPoU1dwR9TH1ZbhwTlrm5Wox?usp=sharing>

# Programa de Educação de Chequeado - Promoção da Alfabetização Mediática Informativa



**Instituição:** OSC. Chequeado



**Nível e âmbito:** Ensino médio – Urbano/ Rural



**País:** Argentina



**Tema:** Fortalecimento de habilidades socioemocionais e/ou digitais

## Resumo

O Programa de Educação identificou dois grandes grupos de atores para os quais foram desenvolvidos projetos educativos: jornalistas e comunicadores para fortalecer sua formação em fact checking, jornalismo de dados e desinformação e os cidadãos, em particular jovens e adolescentes, para melhorar sua Alfabetização Midiática e Informativa (AMI) com ênfase em habilidades de pensamento crítico. Produz-se conteúdo e recursos originais, se experimenta com diversos formatos, e se desenvolvem ações de formação em pequena e grande escala. Considera-se a equipe docente da escola de ensino médio como atores fundamentais para alcançar a mais adolescentes, de forma que são geradas propostas específicas para isso sobre como trabalhar AMI na sala de aula. Alguns casos concretos são a produção de sequências didáticas sobre desinformação eleitoral para trabalhar o voto jovem no nível médio, guias e recursos audiovisuais com recomendações práticas para não cair em desinformações e como identificar conteúdos falsos e/ou enganosos, MOOC para aprender e ensinar sobre a pandemia e a infodemia, propostas lúdicas como a Sala de escape de Chequeado, pesquisas acadêmicas sobre a inclusão de AMI nos planejamentos curriculares da Argentina e sobre o impacto de nossas sequências didáticas nas aprendizagens dos estudantes e até encontros com outras organizações para impulsar uma rede de AMI na Argentina.

## Você quer saber mais?

<https://chequeado.com/recursosparadocentes/>

<https://youtube.com/shorts/FLmTHPm4HMY?feature=share>

# Meninas Antioqueñas em Tecnologia: Girl Powered



**Instituição:** CSO. Global Foundation Art Science and Technology



**Nível e âmbito:** SSecondary – Urban



**País** Colômbia



**Tema:** Fortalecimento de habilidades socioemocionais e/ou digitais

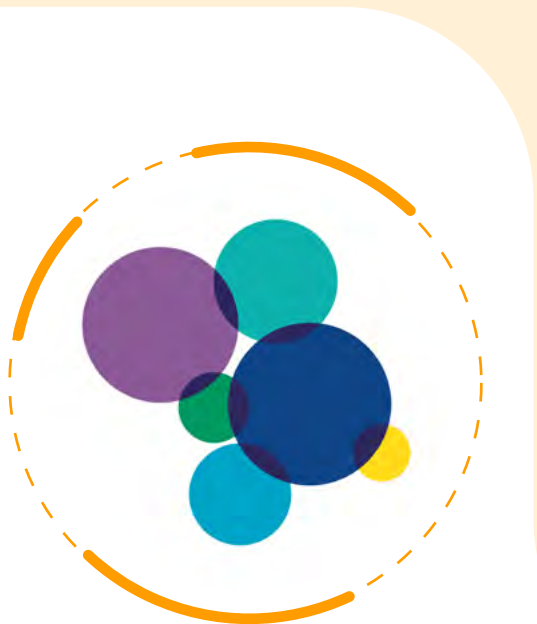
## Resumo

O programa começa com um diagnóstico centrado nas expectativas e projetos de vida das meninas participantes e seu rendimento nas áreas de STEM. Ao longo do processo são feitas algumas pesquisas que permitem a autorregulação do processo e no final todas as participantes fazem o exame de certificação em introdução à programação de Carnegie Mellon e devem acertar 70% do exame para obter o certificado. O programa tem os seguintes componentes: 1) Sensibilização da comunidade: parte do sucesso do programa é a intervenção dos diferentes atores do ecossistema das meninas como: seus pais, professores e reitores. 2) Formação Integral: A formação técnica em STEM por meio da robótica se complementa com sua aplicabilidade na solução de problemas próximos em sua comunidade e a importância do empoderamento feminino. 3) Assessoria e Acompanhamento: São solucionadas as dúvidas pontuais das participantes durante o processo de planejamento, construção e programação de seus robôs de competição, proposta de solução de um problema de sua comunidade e sua participação no torneio de robótica. 4) Intercâmbio de Experiências: por meio de sua participação no Girl Powered Fest, as participantes testam o que foi aprendido com seus pares, permitindo-lhes colaborar, compartilhar e competir com elas. 5) Autorregulação e avaliação: são aplicados diferentes instrumentos que permitem regular e avaliar o processo.

## Você quer saber mais?

[www.fundacionglobal.org](http://www.fundacionglobal.org), [www.girl-powered.org](http://www.girl-powered.org)  
<https://vimeo.com/699272403>

# Remedios Digitales S.A. de C.V. Remédios digitais para transformar a educação



**Instituição:** OSC. Teach 4 All  
México AC.



**Nível e âmbito:** Ensino médio –  
Urbano/ Rural



**País:** México



**Tema:** Fortalecimento de  
habilidades socioemocionais e/ou  
digitais

## Resumo

Remedios Digitales S.A. de C.V é uma farmácia virtual localizada no YouTube e operada pelo Projeto Nuevo Maestro que oferece uma série de cápsulas dinâmicas, diferentes e interativas para explicar distintas ferramentas pedagógicas, análogas e digitais, úteis para melhorar os ambientes de aprendizagem a distância. As cápsulas de Remédios Digitais estão organizadas em 2 temporadas. A primeira delas, focada em fortalecer o uso de ferramentas digitais nos espaços educativos, entre as quais se encontram: Canva, Classroom, Mapas mentais, Padlet, Jamboard, Mentimeter, Book creator, Zoom, Kahoot, Duolingo para escolas, entre outras. Por outro lado, as cápsulas da segunda temporada se centraram em 3 categorias distintas: habilidades socioemocionais (autoconhecimento, autorregulação, mentalidade de crescimento e autocuidado), mediação de leitura - escrita, (leitura - escrita de abertura, leitura - escrita guiada, leitura - escrita independente, escrita criativa e palavra geradora), e aprendizagem por meio do jogo (jogos de orientação, jogos socio dramáticos, jogos de verificação e jogos simbólicos).

## Você quer saber mais?

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLGnfo4dZ53cVfCpRxUdYUH0tiU6CfB1dk>  
<https://www.proyectonuevomaestro.org/remediosdigitales>

# Acampamentos STEM



**Instituição:** OSC. IEEEE Sección Ecuador



**Nível e âmbito:** Ensino médio – Urbano / Rural



**País:** Equador



**Tema:** Fortalecimento de habilidades socioemocionais e/ou digitais

## Resumo

O projeto STEM Camps Ecuador tem como objetivo aumentar, nas crianças e nos adolescentes, o interesse e o conhecimento em ciência, tecnologia, engenharia e matemática. Para isso, foram implementadas oficinas de ciência recreativa para crianças de 8 a 15 anos, em comunidades do Equador. As oficinas oferecem conteúdo introdutório para meninas e meninos que são novos nas atividades STEM, bem como para aqueles que tinham curiosidade para aprender mais sobre o campo da engenharia. As oficinas de ciências recreativas foram planejadas para ser implementadas em 20 horas distribuídas em 5 sessões. Durante os acampamentos, os participantes receberam capacitação em robótica, programação, energia, segurança em internet, videojogos etc. Os meninos e as meninas participaram de atividades práticas que lhes permitiram compreender as temáticas e os tópicos ensinados. Os participantes do acampamento realizaram visitas técnicas a importantes empresas e projetos de engenharia, por exemplo, estações de energia eólica, fábricas e laboratórios universitários. Os participantes também tiveram a oportunidade de descobrir não somente o que acontece hoje, mas também o que virá no futuro, por meio de conversas com destacados oradores convidados. Os participantes tiveram a oportunidade de interagir com profissionais da ciência e da engenharia por meio de um programa de mentorias, no qual os profissionais voluntários respondiam perguntas e inspiravam os participantes do acampamento.

## Você quer saber mais?

<https://site.ieee.org/ecuador/camps/>

# O-lab: educação digital inclusiva sob medida e sem barreiras



**Instituição:** OSC. Fundação El Origen



**Nível e âmbito:** Ensino médio – Rural



**País:** Colômbia



**Tema:** Fortalecimento de habilidades socioemocionais e/ou digitais

## Resumo

O projeto tem como objetivo dar acesso e acompanhamento para crianças e jovens indígenas e migrantes, mantendo o foco principal em crianças com deficiências físicas e psicológicas que moram no departamento de La Guajira, a cursos personalizados para desenvolver habilidades do século XXI e socioemocionais em inglês básico, STEAM, e língua de sinais básica para educadores, pais de família e estudantes com e sem deficiência, por meio de O-lab. O trabalho se distingue por uma abordagem étnica, inovadora, inclusiva e diferencial, utilizando O-lab, a plataforma de educação/formação off-line, que permite para os beneficiários melhorar seu rendimento acadêmico, estimular sua aprendizagem, desenvolver habilidades socioemocionais, empreendedoras e do século XXI. Além disso, acreditamos que uma educação de qualidade reduz as dificuldades das famílias vulneráveis e lhes ajuda, junto com os mestres rurais e os líderes da comunidade, a tratar dos problemas das crianças com deficiência que, com frequência, não recebem apoio das instituições públicas.

## Você quer saber mais?

<https://o-lab.app/>

<https://www.originlearningfund.org/es/inicio/>

<https://www.youtube.com/watch?v=P5h6WVqquH8>



# Educação disruptiva para uma Nação



**Instituição:** Projeto CETI Guatemala



**Nível e âmbito:** Ensino médio – Urbano-Rural



**País:** Guatemala



**Tema:** Fortalecimento de habilidades socioemocionais e/ou digitais

## Resumo

Esta prática busca mudar a abordagem educativa, fornecendo formação tecnológica, disruptiva, com inclusão e pertinência cultural. Conheceram-se muitos jovens cheios de metas, sonhos e que, em pouco tempo lhes foi dado apoio para melhorar sua qualidade de vida, a equipe de trabalho é pequena e muito apaixonada pelo que faz. Nesses anos se experimentaram lutas, limitantes, obstáculos, para dar continuidade ao projeto, no entanto, esses problemas foram utilizados para melhorar sua projeção.

## Você quer saber mais?

<https://www.proyectoceti.edu.gt/>

<https://youtu.be/QZcR-zMQ7Zo>

# TEtno-Pepit@s - A Tecnologia na Construção do Pensamento Computacional



**Instituição:** San Juan Bosco School - Headquarters



**Nível e âmbito:** Primary – Rural



**País:** Colômbia



**Tema:** Fortalecimento de habilidades socioemocionais e/ou digitais

## Resumo

A prática apresenta uma introdução ao Pensamento Computacional (PC) no marco do projeto “Programação para meninos e meninas”, também apresenta a linha de conservação do subprojeto “Salvando a las charapas” que consiste em construir um simulador artificial com sensores de temperatura, umidade, iluminação e ambiente com Inteligência Artificial, utilizando processadores programáveis para a incubação dos ovos das tartarugas-da-amazônia.

## Você quer saber mais?

<https://youtu.be/k5BpaY4NG5A>

# IdeoDigital



**Instituição:** Kodea Foundation for Technological Inclusion



**Nível e âmbito:** Primary- Urban – Rural



**País:** Chile



**Tema:** Fortalecimento de habilidades socioemocionais e/ou digitais

## Resumo

IdeoDigital surgiu para criar as condições necessárias para implementar a formação em Ciências da Computação (CC) no sistema escolar público do Chile. O seu desenvolvimento está baseado em um modelo de transferência que busca deixar instaladas as capacidades, melhorando a pertinência ao contexto, a escalabilidade e fortalecendo o ecossistema educativo. Além disso, entrega uma proposta de integração curricular para o desenvolvimento do pensamento computacional, o que significa que são conteúdos associados aos objetivos curriculares do MINEDUC e não lições eletivas ou que impliquem adicionar conteúdos à programação que as equipes docentes realizam. O modelo de transferência considera o treinamento de uma equipe de facilitadores pertencentes a parceiros implementadores. Os facilitadores recebem um programa de treinamento baseado na metodologia de CODE.org e sua iniciativa Code Studio, adaptada à realidade de nosso país. Além disso, recebem conteúdos associados à cidadania digital e educação socioemocional. Este programa é implementado por especialistas da equipe de Kodea. Espera-se, dessa maneira, que com a integração das habilidades desenvolvidas e os conhecimentos adquiridos, as equipes docentes possam implementar metodologias inovadoras de aprendizagem na sala de aula, facilitando que as crianças desenvolvam o pensamento computacional e que as escolas fortaleçam a capacidade para sustentar sua implementação ao longo do tempo.

## Você quer saber mais?

<http://ideodigital.cl/index.php>

# Gamificação para fomentar a Leitura e a Compreensão de Textos em inglês



**Instituição:** Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso



**Nível e âmbito:** Ensino médio – Urbano



**País:** Equador



**Tema:** Fortalecimento de habilidades socioemocionais e/ou digitais

## Resumo

O presente projeto esteve orientado para melhorar a leitura e compreensão de textos em inglês por meio da introdução de ferramentas digitais de gamificação. Por meio da implementação da proposta se conseguiu que os estudantes aumentassem sua motivação pela disciplina de inglês e especificamente pelas atividades relacionadas com a leitura, além disso, se conseguiu melhorar o nível de compreensão de textos escritos em inglês, pois os estudantes queriam conseguir melhores resultados nas atividades gamificadas e, dessa forma, se esforçavam mais para ler adequadamente, compreender os textos em sua totalidade e reter a informação.

## Você quer saber mais?

<https://view.genial.ly/63039cb0fa73f90018b783f7/presentation-copia-presentacion-futuro>

# Desafio Pedagógico



**Instituição:** Colégio Unión Europea IED



**Nível e âmbito:** Ensino Fundamental – Urbano



**País:** Colômbia



**Tema:** Fortalecimento de habilidades socioemocionais e/ou digitais

## Resumo

Durante o ano de 2022, a situação de confinamento estava afetando emocionalmente as famílias e a aprendizagem em casa, por essa razão, foi importante fortalecer a convivência familiar, a leitura, a matemática e as ciências. Partindo dessa necessidade, surgiram no colégio distintos projetos que buscaram fortalecer as habilidades socioemocionais e digitais para a comunidade educativa, entre elas estão Los Avatares, uma estratégia desenvolvida para evitar a evasão escolar aumentando a vontade de estudar contando relatos por meio de historinhas digitais. Depois de um processo de implementação inicial, o guia de trabalho se tornou interativo, nesse momento então foram elaborados dois vídeo jogos “El oso math”, projetado para melhorar a aprendizagem da matemática e “El oso Leo”, um vídeo jogo que aproximou mais as crianças de suas aulas de leitura e escrita. Foram narrados áudio histórias todas as tardes, chamadas “El cuento del profe Miguel”, foram lançadas mais de 35, aproximadamente. Também foi desenvolvido Mi Ciclo App, aplicativo para socializar os resultados. No ano 2021, foi apresentado um jogo chamado Escape Room: Coronavirus, jogo crucial para motivar os estudantes para voltar para o colégio. Também foi criado “Soy un astronauta, muy aterrizado”, um livro que permite ler os relatos das crianças em códigos QR. Dessa forma, no ano 2022 foi desenvolvido um dispositivo digital chamado Microlove no qual os pais acompanham seus filhos melhorando a autoestima e os problemas socioemocionais. Por último está Artelectric pintura que transmite eletricidade cuidando do meio ambiente substituindo os cabos convencionais, projeto que se encontra em desenvolvimento.

## Você quer saber mais?

[https://www.educacionbogota.edu.co/portal\\_institucional/noticia/el-profe-qr](https://www.educacionbogota.edu.co/portal_institucional/noticia/el-profe-qr)  
[https://www.educacionbogota.edu.co/portal\\_institucional/node/7567](https://www.educacionbogota.edu.co/portal_institucional/node/7567)

# ABP (Aprendizagem baseada em problemas) para promover o desenvolvimento de processos empáticos nos estudantes do ensino médio



**Instituição:** Colégio Nacional  
Nicolás Esguerra IED



**Nível e âmbito:** Ensino médio –  
Urbano



**País:** Colômbia



**Tema:** Fortalecimento de  
habilidades socioemocionais e/ou  
digitais

## Resumo

A experiência educativa procura promover o desenvolvimento de processos empáticos em relação à deficiência em estudantes do ensino médio trabalhando nas disciplinas de informática, educação física e tecnologia. Utiliza-se como metodologia pedagógica a Aprendizagem Baseada em Problemas, com a finalidade que os estudantes possam desenvolver um dispositivo que lhes permita melhorar a prática esportiva de uma pessoa com deficiência nos esportes paralímpicos. Além disso, a parte da empatia é trabalhada em conjunto com o estudo de casos, palestras e conferências com especialistas no tema de pessoas com deficiência e esporte.

## Você quer saber mais?

<https://drive.google.com/file/d/1yZwEm276t6pL5RI31uclNh9sQtjHKuHS/view?usp=drivesdk>

# Intercâmbios Virtuais Estudantis



**Instituição:** OSC. The Digital Citizenship Institute



**Nível e âmbito:** Ensino médio – Urbano



**País:** USA



**Tema:** Fortalecimento de habilidades socioemocionais e/ou digitais

## Resumo

Uma das experiências que marcam uma aprendizagem significativa para os alunos é conhecer como se vive em outros lugares do mundo e compartilhar objetivos em comum. Por meio dos intercâmbios virtuais estudantis se busca que a instituição escolar e seus alunos queiram compartilhar ao longo de várias sessões um intercâmbio cultural, conhecer as condições de vida e compartilhar um projeto em comum baseado em alguma matéria de seu programa curricular, os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, utilizando a cidadania digital como base de convivência e aprendizagem. O projeto final compartilhado, é o resultado de transformar os estudantes em empreendedores sociais, criadores de soluções para um mundo melhor e agentes de mudança em comunidades locais, globais e digitais.

## Você quer saber mais?

<https://www.digcitinstitute.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=hxAdLmXv3FI>

# Reconhecendo meu Patrimônio



**Instituição:** Instituição Educativa Rural Campestre Nuevo Horizonte



**Nível e âmbito:** Ensino médio – Rural



**País:** Colômbia



**Tema:** Fortalecimento de habilidades socioemocionais e/ou digitais

## Resumo

Reconhecendo meu Patrimônio é um projeto que se enquadra na valorização e no resgate do Patrimônio Histórico e Cultural. Formula-se a partir da problemática relacionada com o escasso sentido de apropriação cultural da comunidade educativa dessa instituição, especificamente da tradição ceramista que teve seus inícios nas instalações deste local. Esse projeto de pesquisa escolar, se situa em um contexto próximo dos estudantes e os convida a indagar, identificar e valorizar elementos que constituem sua idiossincrasia. Essa proposta está pensada partindo do distanciamento do contexto, o qual possibilita observar, com olhos de pesquisador, o que se tornou natural. O objetivo principal é promover a apropriação e a identidade cultural nos estudantes para os bens patrimoniais, culturais e históricos, por meio de estratégias baseadas na metodologia STEAM+H. Abordagem que nutre o projeto, mediante estratégias baseadas na gamificação, no pensamento computacional e na cultura maker. Empregando para isso metodologias colaborativas inspiradas na ciência e na engenharia, disciplinas que compõem essa abordagem. Dessa forma, as atividades planejadas no marco desse exercício formativo apontam para o desenvolvimento e fortalecimento das Competências do século XXI (Scott, 2015).

## Você quer saber mais?

<https://iercampestrenuvohorizonte.edu.co/reconociendo-mi-patrimonio/>  
<https://www.youtube.com/watch?v=or-aWYqyvVM>



# Proyektivida



**Instituição:** Instituição Educativa Rural Porcesito



**Nível e âmbito:** Ensino médio – Urbano/Rural



**País:** Colômbia



**Tema:** Fortalecimento de habilidades socioemocionais e/ou digitais

## Resumo

É uma experiência significativa que apoia o projeto de vida dos estudantes, diminuindo a desmotivação estudantil por meio das Tecnologias de Informação e da Comunicação, sendo amigáveis com o meio ambiente, utilizando a inovação como meio para que os estudantes possam alcançar todas suas metas. A desmotivação estudantil com seus antecedentes e consequentes é combatida sob a Experiência significativa Proyektivida e sua pertinência se evidencia, dado que o objetivo principal é acender a chama no interior de cada estudante para que eles aproveitem os recursos do entorno. De maneira tal, que os transformem em insumo para ter um projeto de vida claro usando para isso a metodologia STEM, a conservação do meio ambiente, a apropriação do uso das TIC, a inovação, a educação financeira e o empreendedorismo, como ferramenta motivacional para que cada estudante alcance seus sonhos e cumpra todas suas metas. Do mesmo modo, foi desenvolvido de maneira transversal incluindo temáticas de áreas como: educação artística, ética, empreendedorismo, matemática, espanhol, inglês, biologia entre outras. Também foi desenvolvido o tema de inclusão na experiência significativa de maneira ampla, incluindo população indígena em uma das instituições, população LGBTI e população surda.

## Você quer saber mais?

<https://www.youtube.com/watch?v=hn-Aeu2ccxA>



**Melhoria de aprendizagens**

# Lemos e sonhamos com Yachasun



**Instituição:** Instituição educativa  
N° 501455 Cristo Rey Ttikariy



**Nível e âmbito:** Ensino  
Fundamental – Rural



**País:** Peru



**Tema:** Melhoria de aprendizagens

## Resumo

O projeto de inovação foi realizado na província de Quispicanchi, região Cusco – Peru, na instituição educativa N° 501455 Cristo Rey Ttikariy, EIB (Educação Intercultural Bilíngue) de fortalecimento, ou seja, uma instituição cuja língua materna é o quíchua, o que faz parte da rede do projeto de educação rural “Fe y Alegría 44”. O projeto está baseado na aplicação de um aplicativo para melhorar os níveis de compreensão de textos na língua materna quíchua collao sureño e espanhol como segunda língua de maneira divertida baseada em pontos. A formulação do projeto surgiu a partir dos interesses e necessidades dos estudantes nos jogos de aplicativos. De forma que, foi elaborado um aplicativo próprio e divertido denominado “Yachasun” no qual os estudantes realizam as leituras que foram compiladas em sua comunidade e, dessa maneira, valorizam os saberes, costumes, tradições, histórias, contos e lendas da comunidade e, principalmente, revalorizam o idioma quíchua. Além disso, eles mesmos são os protagonistas do que escrevem e inserem no aplicativo essas redações; além de outras fontes como os textos do Ministério da Educação Peruano e outras.

## Você quer saber mais?

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cappstudios.yachasun&hl=es\\_PE&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cappstudios.yachasun&hl=es_PE&gl=US)

# Leituras Arenalinas, app móvel para fomentar a leitura e sua compreensão



**Instituição:** Instituição Educativa Antonio Álvarez de Arenales



**Nível e âmbito:** Ensino médio – Urbano



**País:** Peru



**Tema:** Melhoria de aprendizagens

## Resumo

Leituras Arenalinas é um recurso móvel que ajuda a fomentar a leitura e sua compreensão nos estudantes do VI ciclo (primeiro e segundo ano) por meio de um plano de leitura semanal. Para alcançar esse propósito, se faz uso de um aplicativo móvel desenvolvido na Instituição e que fornece para os estudantes os textos semanais e sua respectiva avaliação. Dessa forma, é possível avaliar a compreensão da leitura usando parâmetros como: grau de compreensão da leitura, teste de compreensão, velocidade de leitura, tempo de leitura, evidências de sua compreensão etc. A fim de fornecer uma retroalimentação adequada para alcançar as competências do Currículo Nacional da Educação Básica.

## Você quer saber mais?

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.abel1702.LecturasArenalinas>  
<https://www.facebook.com/mineduperu/videos/2270838963066520>

# Estratégia “Contacto”



**Instituição:** Instituição Educativa Vasco Núñez de Balboa



**Nível e âmbito:** Ensino médio – Rural



**País:** Colômbia



**Tema:** Melhoria de aprendizagens

## Resumo

A proposta obedece a uma revisão transversal do exercício docente nas salas de aula e fora delas em relação à educação inclusiva nas diferentes matérias e/ou áreas acadêmicas que se estudam na Instituição Educativa Vasco Núñez de Balboa. Nesse sentido, se conseguiu a implementação da estratégia pedagógica “ConTacto” para melhorar a aprendizagem dos estudantes com deficiência visual da Instituição Educativa Vasco Núñez de Balboa no município de Balboa Cauca, como uma resposta para as necessidades educativas da população estudantil. A população pertencente à instituição se encontra em uma zona que foi afetada pelo conflito armado colombiano e que as estudantes com as quais foi implementada a estratégia moram em uma zona rural de alta influência de grupos à margem da lei, portanto, a estratégia busca também promover a educação como o início de uma mudança social necessária.

# Sinais TIC



**Instituição:** Colégio Instituto Educativo Técnico Diversificado



**Nível e âmbito:** Ensino médio – Urbano-Rural



**País:** Colômbia



**Tema:** Melhoria de aprendizagens

## Resumo

Essa experiência busca uma comunicação mais fluente e direta com pessoas com deficiência auditiva, já que fortalece a comunicação utilizando a língua de sinais por meio de vídeos. O Colégio Técnico Diversificado de Monterrey Casanare, conta com 2000 estudantes, desde a série de transição, até o décimo primeiro ano de estudo, tem algumas limitações educativas, devido à falta de ferramentas tecnológicas, especialmente para fortalecer a comunicação com pessoas com deficiência auditiva. Por meio de um diagnóstico que permitiu ver a não existência de ferramentas tecnológicas para a comunicação com pessoas com deficiência auditiva foi desenvolvida uma proposta, já que foi identificada a necessidade em toda a região e devemos estar preparados para receber essa população quando ela chegar ao colégio. Realiza-se capacitação para toda a equipe docente da instituição, criação de uma rede wi-fi institucional, computadores e vídeo beam para cada docente. Isso nos permitiu uma comunicação com as pessoas com deficiência auditiva e se teve uma grande aceitação na criação de vídeos por parte dos estudantes.

## Você quer saber mais?

<https://youtu.be/k-8wRMqWn2A>

# Let's go to the cinema!



**Instituição:** Escola Normal Lácides Iriarte



**Nível e âmbito:** Ensino médio – Urbano / Rural



**País:** Colômbia



**Tema:** Melhoria de aprendizagens

## Resumo

A experiência foi desenvolvida no 9º, 10º e 11º anos de estudo e na Formação Complementar. As atividades executadas são as seguintes: apresentação de atividade pedagógica para os estudantes e os pais. Seleção de cenas de filmes ou leitura de textos fáceis de representar. Elaboração do roteiro (espanhol e inglês). Formação de grupos, seleção de um diretor ou uma diretora, distribuição das personagens democraticamente. Reconhecimento do vocabulário e das expressões. Prática grupal e individual da pronúncia. Publicação da cena, áudio e roteiro no Youtube, página e grupo de Facebook. Envio da pronúncia (bluetooth). Memorização dos textos. Oficinas de edição de vídeos (professores de Tecnologia). Filmagem e edição das cenas. Apresentação de vídeos finais. Avaliação coletiva (rubrica). Publicação dos trabalhos. Projeção dos filmes em parques, praças, bairros, zona rural, comunidades marginalizadas, indígenas e insulares. Doação de kits escolares, livros, redes, esteiras de palha, alimentos, calçado, cadeiras de rodas e brinquedos para as crianças do povoado e indígenas de Sierra Nevada de Santa Marta. Brigadas de saúde e atividades recreativas. Cafés da manhã de Natal e por último, construção de moradias para famílias vulneráveis.

## Você quer saber mais?

<https://www.facebook.com/Letsgotocinema.sahagun>  
<https://www.youtube.com/watch?v=8JiL6CHRRBM&t=35s>

# Capacitação Marco Instrucional STEM



**Instituição:** OSC Movimento STEM



**Nível e âmbito:** Ensino fundamental  
– Urbano / Rural



**País:** México



**Tema:** Melhoria de aprendizagens



## Resumo

O curso Marco Instrucional STEM é uma capacitação teórico-metodológica sobre educação STEM. Facilita a apropriação por parte da equipe docente das habilidades e dos conhecimentos para desenvolver nos alunos competências STEM: pensamento crítico, resolução de problemas, criatividade, comunicação, alfabetização de dados, alfabetização digital e Ciências Computacionais, bem como habilidades socioemocionais, de forma integrada com os conhecimentos disciplinares. Isso é essencial para enfrentar a quarta revolução industrial-tecnológica e resolver a Agenda 2030. Alinha as pessoas participantes do Padrão de Competência de Implementação de metodologia STEM, para avaliar e certificar seu domínio dessa abordagem. Etapas do curso: - Introdução; módulos: STEM como oportunidade para o desenvolvimento social e a equidade, projeto de um programa STEM com foco em mulheres, construção de equipes, pesquisa focada, planejamento de soluções, prototipado, teste e revisão de resultados e finalização das soluções. Aplicação dos projetos: sessões para materializar os passos aprendidos em uma sequência didática e finalmente, uma feira de projetos. Adquirem-se de forma vivencial habilidades de agência com uma visão social, incluyente e inovadora. Na prática cotidiana, as aulas se transformam em um espaço igualitário, com desafios cognitivos, interdisciplinares, que integram tecnologia, se vinculam com o mundo profissional e abrem publicamente a aprendizagem para promover o desenvolvimento individual.

## Você quer saber mais?

<https://www.movimientostem.org/capacitacion-stem/>

<https://www.youtube.com/watch?v=f1LgDjXIXz8>



# Hortas comunitárias STEM



**Instituição:** Instituição Educativa Municipal Montessori sede San Francisco



**Nível e âmbito:** Ensino médio – Rural



**País:** Colômbia



**Tema:** Melhoria de aprendizagens

## Resumo

Devido à crise de saúde gerada pela COVID-19, foi detectada uma problemática: a afetação da segurança alimentar da comunidade educativa. Para dar resposta a isso, foi articulado o trabalho da escola, com o conhecimento empírico do pai de família e do estudante que deseja compreender sua realidade e ajuda a transformá-la. Isso foi colocado em prática por meio do lançamento das hortas comunitárias STEM. Essas hortas têm como objetivo contribuir com a segurança alimentar das famílias da Instituição Educativa Municipal Montessori sede San Francisco. Para cumprir com o objetivo central, a proposta foi dividida em três fases:

1) IMERSÃO: onde são realizadas duas atividades, leitura de antecedentes e saída ao campo para determinar que existe um problema real. 2) TRANSFERÊNCIA: fase focada na criação das hortas comunitárias sob a perspectiva dos desafios STEM, por meio de 4 passos: i) planejamento: onde o estudante junto com seus pais planeja a melhor estratégia de semeadura, o tipo de espécie vegetal a ser cultivado, ii) protótipo: espaço no qual é realizada a semeadura (iii) teste: espaço no qual é obtida a espécie vegetal, é compartilhada e comercializada, para ir para o próximo passo iv) avaliação: no qual se faz uma análise do obtido para reiniciar o ciclo de passos. Quando terminar esses quatro passos da segunda fase, se entra na fase 3) COMUNICAÇÃO: que foca no desenvolvimento de competências comunicativas orais e escritas

## Você quer saber mais?

<https://youtu.be/k5BpaY4NG5A>

# Projeto: Fortalecimento al Egreso



**Instituição:** Colégio Nacional de Monserrat



**Nível e âmbito:** Ensino médio – Urbano



**País:** Argentina

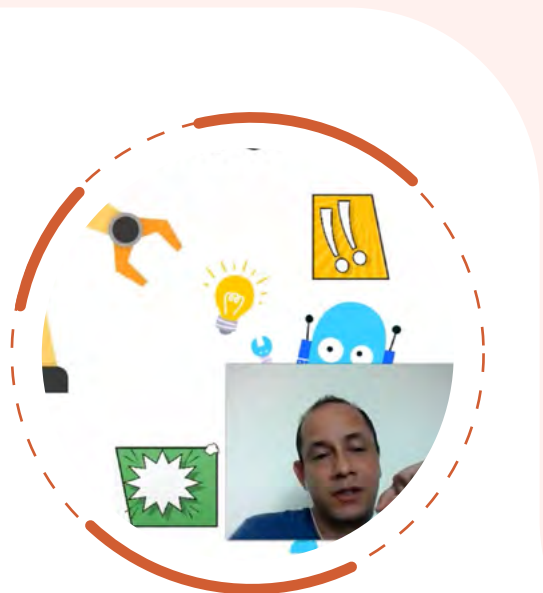


**Tema:** Trajetórias escolares

## Resumo

O projeto consiste em retomar os vínculos com aqueles estudantes que devem matérias com a finalidade de planejar estratégias de acompanhamento para que possam conseguir finalizar o ensino médio. As estratégias têm como finalidade o acompanhamento e seguimento dos estudantes de uma forma mais personalizada para que eles adquiram os conhecimentos necessários para promover as matérias que devem. O projeto é realizado de maneira remota por meio da plataforma Moodle. De forma concreta, trata-se de habilitar salas de aulas virtuais para que estudantes não formados possam encontrar material de estudo, fazer exercícios com autocorreção e um lugar, também, para poder realizar consultas com a equipe docente envolvida. Com essa finalidade, o planejamento das salas de aulas virtuais conta com um fórum de consultas, um chat e as abas correspondentes para cada unidade temática nas quais a equipe docente utilizará diferentes recursos para explicar e promover a prática dos conteúdos. A equipe docente, junto com a Secretaria de Relações Estudantis e Institucionais, orienta os estudantes não formados na preparação de seus exames finais.

# Ambiente de Aprendizagem STEM com Abordagem Inclusiva



**Instituição:** Instituição Educativa Luis Fernando Caicedo



**Nível e âmbito:** Ensino médio – Urbano



**País:** Colômbia



**Tema:** Melhoria de aprendizagens

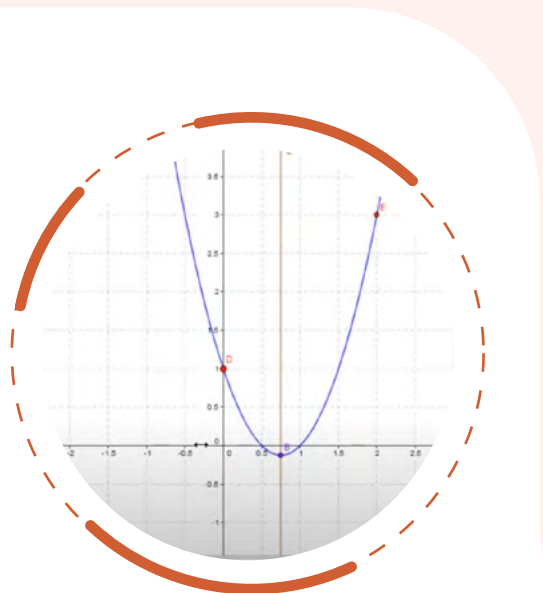
## Resumo

O Ambiente de Aprendizagem STEM é entendido como um espaço no qual os estudantes desenvolvem uma experiência de aprendizagem ativa, contextualizada e significativa por meio da participação, trabalho colaborativo, solução de problemas, integração de áreas, criatividade, autonomia, entre outras; alcançando competências e habilidades próprias do século XXI e para a vida. O caráter inclusivo e participativo dos diversos atores educativos neste espaço de aprendizagem, permite gerar processos dinâmicos, flexíveis, e includentes no qual ressalta a possibilidade de construir conhecimento entre pares, fechamento de lacunas, abordagem de gênero e uma saudável convivência escolar a partir do reconhecimento das diferenças. O alto grau de conhecimento, motivação e sentido de pertinência que gera a abordagem educativa STEM entre os estudantes, permite gerar mudanças em seu processo de ensino e aprendizagem por meio de projetos integrados que resolvam problemáticas próprias de seu viver diário. Em consequência, desde o ano 2020, por meio do diálogo entre pares na busca de uma nova forma de transformar a aprendizagem, se conclui que a abordagem STEM, a robótica educativa e a cultura maker são vias para melhorar processos educativos articulados com a instituição educativa e com a aprendizagem baseada em projetos como estratégia de ensino.

## Você quer saber mais?

<https://youtu.be/YAw9VlbQRpA>

# Educação matemática modalidade M learning



**Instituição:** Mariano Suárez Veintimilla



**Nível e âmbito:** Ensino médio – Urbano



**País:** Equador



**Tema:** Melhoria de aprendizagens

## Resumo

O ensino de Matemática por meio do M Learning (Móvil Learning) é uma proposta importante que permitiu a continuidade educativa durante a pandemia da COVID 19. Por meio dessa modalidade os estudantes são capazes de receber a informação necessária para seu processo de desenvolvimento de destrezas e competências já que os telefones celulares estão a seu alcance em uma margem superior que os computadores. Mediante a modalidade M Learning se possibilitam as comunicações síncronas e assíncronas para o processo de ensino – aprendizagem. Dessa maneira, são eliminadas as barreiras espaciais mantendo a segurança de saúde dos estudantes. Na Educação Matemática são necessárias ferramentas tecnológicas que permitam visualizar os dados sob diferentes abordagens, com a finalidade de que sejam melhor compreendidos pelos estudantes. As necessidades atuais convidam materializar os elementos matemáticos desde programas simples de entender como é GeoGebra. Esse programa permite a melhora de aprendizagens e desenvolvimento de competências de matemática nos estudantes. Por essa razão, foi implementado na Educação Geral Básica da Unidade Educativa Mariano Suárez Veintimilla, do Equador, na modalidade M Learning durante o ano letivo 2021 - 2022.

## Você quer saber mais?

[https://www.youtube.com/channel/UCiPowwgsZ3SK\\_AQTi2wuShw/videos](https://www.youtube.com/channel/UCiPowwgsZ3SK_AQTi2wuShw/videos)  
<https://www.youtube.com/watch?v=M246e15PRLM>

# Modelo Híbrido de Educação Emergente



**Instituição:** OSC Instituto de Investigação para o Desenvolvimento da Educação A.C.



**Nível e âmbito:** Ensino Fundamental – Rural



**País:** México



**Tema:** Melhoria de aprendizagens

## Resumo

As principais características do Modelo Híbrido de Educação Emergente, são sua adequação aos diferentes cenários que possam ser apresentados durante os seguintes ciclos escolares de acordo com a contingência de saúde, podendo ser de maneira presencial, mista ou híbrida e a distância. Outra de suas características é que se trata de uma intervenção emergente, que tem como objetivo atender a lacuna de atraso educativo que foi gerado pelo fechamento das escolas e a dificuldade dos mestres para estar em contato com seus alunos de forma contínua. Mantém uma abordagem prática que a equipe docente possa aplicar imediatamente, bem como os critérios pedagógicos necessários para que sejam elaboradas experiências de aprendizagem eficazes. O projeto é desenvolvido por meio das seguintes etapas: 1) REMEDIAL. Aplicação do Modelo de Medição de Aprendizagens Independentes (MIA). O propósito desta fase é garantir que os alunos alcancem as aprendizagens básicas em Compreensão da leitura e Matemática. 2) PREPARAÇÃO: Nesta fase se pretende que o aluno adquira aprendizagens concretas (micro habilidades) que possa adquiri-las por meio do exercício como base para a formação de competências. 3) DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS: Na terceira fase se recorre a diversas situações para a integração das aprendizagens das etapas anteriores e para alcançar o desenvolvimento das competências esperadas que levarão a conseguir os padrões propostos por Kanik.

# “Qantu - Sala de Aula aberta”



**Instituição:** OSC Projeto de Educação Rural Fe e Alegria 44



**Nível e âmbito:** Ensino fundamental – Urbano / Rural



**País:** Peru



**Tema:** Melhoria de aprendizagens

## Resumo

O trabalho colegiado que foi realizado nas 23 II.EE que conformam a rede do projeto de educação rural “Fe e Alegria 44” no marco do projeto Qantu – Sala de Aula aberta, esteve baseada na aplicação e desenvolvimento de quatro estratégias articuladas entre si: primeira, a formulação de projetos de aprendizagem a partir dos interesses dos estudantes, segunda, a elaboração de cadernos de autoaprendizagem para a implementação dos projetos de aprendizagem, terceira, o suporte tecnológico baseado na emissão de experiências de aprendizagem por meio da rádio, a entrega e uso de um tablet por família e a quarta estratégia do acompanhamento personalizado da equipe docente para os estudantes. A educação básica do Peru está organizada em níveis denominados: inicial, primário e secundário e em 7 ciclos de estudo, os quais permitiram que os 153 docentes da rede, se organizassem por ciclos, formando grupos de trabalho para elaborar os projetos com suas respectivas experiências de aprendizagem e fichas de autoaprendizagem que formaram parte dos cadernos de autoaprendizagem denominado “Qantuchay”, em quíchua e espanhol, por sua vez as experiências de aprendizagem foram gravadas pela equipe docente em áudios de 13 a 15 minutos, para ser emitidas no programa de rádio “Aula aberta” de segunda-feira a sexta-feira durante os anos 2020 e 2021, em três emissoras locais, garantindo o alcance no âmbito de nossa província de Quispicanchi na região Cusco - Peru.

## Você quer saber mais?

<https://drive.google.com/drive/folders/1UUF9c5zuP9P-UaF5Y1Nno0XzFbspBY6h?usp=sharing>  
<https://www.youtube.com/watch?v=8Q8mi6TWMaQ>



# Trajetórias escolares

# Inovação e vanguarda para a educação a distância: “Juntos e também misturados”



**Instituição:** Escola primaria Mauricio Rodríguez Kelly

.....



**Nível e âmbito:** Ensino Fundamental – Urbano

.....



**País:** México

.....



**Tema:** Trajetórias escolares

## Resumo

.....

Para o projeto foi empregado um planejamento no qual foram distribuídas as matérias por docente (os 2 docentes dos grupos A e B); foram compartilhadas as atividades de forma virtual diariamente em grupos de pais em WhatsApp, grupo privado de Facebook e publicação no site Google Sites; devido à contingência as aulas continuaram de maneira virtual diariamente empregando a ferramenta Zoom; por meio das redes sociais como WhatsApp se deu atenção, revisão e retroalimentação; além disso, foram criados e aproveitados os espaços virtuais. A metodologia empregada está relacionada com a modalidade M-Learning para apoiar o processo de aprendizagem por meio do uso de dispositivos, como os tablets, telefones inteligentes, computadores portáteis, entre outros.



# Agroanfibia, um projeto ambiental de soluções baseadas na natureza para a adaptação à mudança climática em La Mojana



Instituição: Instituição Educativa



Nível e âmbito: Ensino médio – Urbano



País: Colômbia



Tema: Trajetórias escolares

## Resumo

Agroanfibia é um coletivo escolar de pesquisa que aposta no desenvolvimento científico, como uma opção para contribuir com soluções baseadas na natureza a nas problemáticas ambientais e agroalimentares de La Mojana. Uma dessas soluções é a elaboração de uma semeadora de arroz mecânica que busca facilitar o processo de semeadura ancestral no território. Já que, segundo o II Censo Nacional do Arroz, 18.2% do total de arroz que é produzido em La Mojana é semeado com técnicas ancestrais. Daí a importância de fornecer alternativas para os pequenos agricultores com a finalidade de contribuir com a segurança e a soberania alimentar do território. Além disso, essa experiência permitiu delinear uma proposta pedagógica ambiental, planejada em função do imaginário cultural e social de La Mojana, para desenvolver habilidades de pesquisas nos estudantes da região, por meio da exploração e pesquisa do território. Essa proposta foi batizada com o nome de Pedagogia Anfíbia, sob o qual se propõe uma metodologia própria, a metodologia do ciclo reprodutivo das “híctecas” (*Trachemys callirostris*). A metodologia é um ciclo de cinco fases que, bem como as “híctecas” (tartarugas) é repetido ano após ano para garantir sua sustentabilidade e existência, no âmbito da proposta se busca garantir a melhora dos processos, com o fim de aproximar uma versão melhorada da solução ou protótipo.

## Você quer saber mais?

<https://www.spreaker.com/show/cantos-de-divulgacion-cientifica>

<https://youtu.be/9ljp3jfyTOM>





**OEA**

Mais direitos  
para mais pessoas

*ProFuturo*

UM PROGRAMA DA:



Fundação  
Telefônica



Fundação "la Caixa"