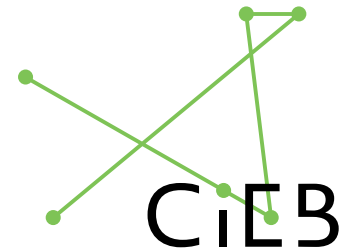




*Espaço de Formação e Experimentação
em Tecnologias para Professores*



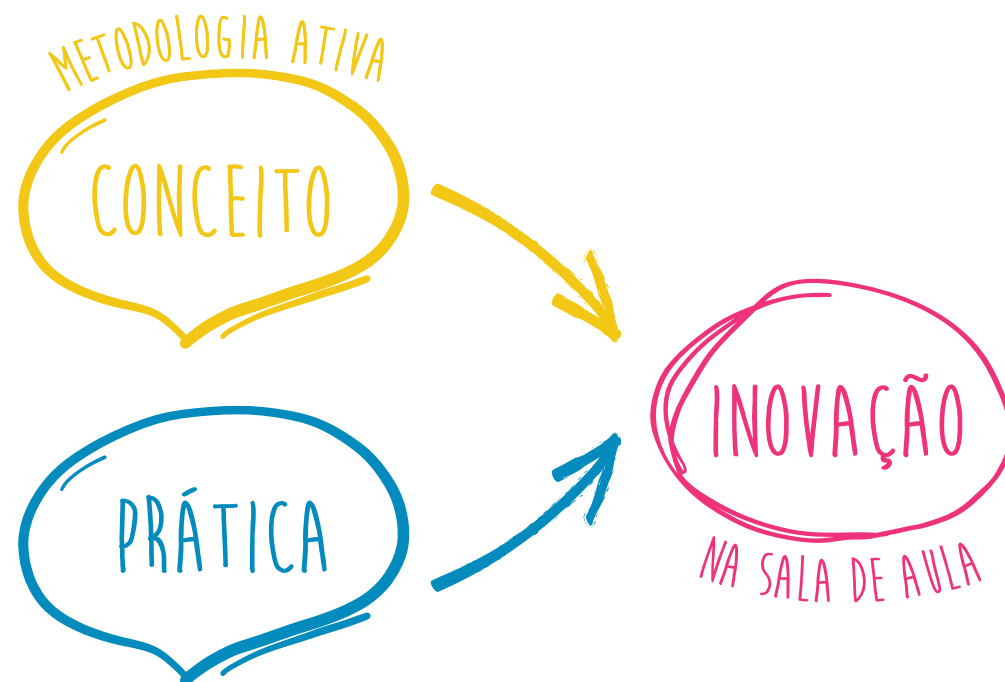
Diretrizes de Formação de Professores para o Uso de Tecnologias



**CENTRO DE INOVAÇÃO PARA
A EDUCAÇÃO BRASILEIRA**

Introdução às diretrizes de formação

Vamos aprender juntos a transformar a educação pública brasileira?



Caro **gestor**, parabéns e muito obrigado por aceitar este convite! Sabemos que o desafio é grande e, por isso, estaremos juntos em todas as etapas deste processo.

O CIEB - Centro de Inovação para a Educação Brasileira é uma associação sem fins lucrativos criada para impulsionar uma transformação sistêmica, por meio da inovação e da tecnologia, que promova maior equidade, qualidade e contemporaneidade na educação pública brasileira.

Buscando compartilhar práticas inovadoras com professores da rede pública e compreendendo que a formação docente é um processo contínuo que deve atender às exigências do atual contexto educacional, o CIEB desenvolveu o EfeX - Espaços de Formação e Experimentação em Tecnologias para Professores.

Concebido a partir de uma ampla pesquisa sobre centros de referência internacionais na formação de professores para inovação e uso de tecnologia, o EfeX é um espaço dinâmico que dispõe de inúmeras tecnologias educacionais voltadas para atender às demandas de capacitação das redes de ensino. Além disso, visa oferecer um ambiente flexível, onde os professores se sintam à vontade para experimentar novos equipamentos, plataformas digitais e metodologias inovadoras que permitam desenvolver as competências necessárias para aprimorar práticas pedagógicas.

Para orientar os professores e instigar reflexões sobre práticas docentes, o CIEB desenvolveu com exclusividade as **Diretrizes de Formação de Professores para o Uso de Tecnologias**, que você recebe agora. Elas fornecem subsídios para a estruturação de formações inovadoras e de qualidade para professores, que associem momentos de experimentação, teóricos e práticos, com relação ao uso pedagógico de tecnologias em sala de aula.

As Diretrizes estão organizadas em três grandes áreas de atuação (conceitos, processos e recursos) que envolvem dez temáticas: ensino híbrido, cultura maker, gamificação, curadoria de recursos digitais, colaboração, avaliação por meio de recursos digitais, educomunicação, programação e robótica, plataformas adaptativas e aprendizagem baseada em projetos. Este material é um ponto de partida para que cada EfeX aprimore a aplicação destas temáticas em sala de aula e ainda desenvolva outras propostas de modo a atender às demandas específicas de cada rede pública de ensino.

Assim, esta coletânea é direcionada prioritariamente a você, **gestor**, oferecendo uma base sólida para dar início às formações e estabelecendo-se como uma referência para a implementação de capacitações de excelência. Dessa forma, apoiado nas Diretrizes de Formação EfeX, o gestor tem autonomia para realizar o seu planejamento de formações adequando-o ao contexto e às necessidades locais.

Este material também é valioso para os **mediadores** das formações, que devem, em parceria com os gestores, inicialmente, identificar quais as principais necessidades da rede de ensino para, então, propor as formações, além de servir como parâmetro para a construção de planos de formação inovadores.

Esperamos que a apreciação deste material semeie o desejo de transformação e propicie novas ideias, reflexões e práticas nas escolas. As mudanças não ocorrem do dia para a noite, e é muito importante que exista um espaço que valorize a experimentação como parte desse processo de mudança. É acertando, errando e tentando novamente, em um movimento de reflexão sobre a prática, que podemos avançar. Não há uma fórmula única para a transformação e é por isso que propomos fazer esta caminhada de aprendizado e construção juntos.

BOM TRABALHO!

DIRETRIZES DE FORMAÇÃO

EDUCOMUNICAÇÃO

Conjunto de ações que buscam criar e fortalecer a comunicação dentro de espaços educativos, integrar práticas educativas aos sistemas de comunicação e melhorar a capacidade de expressão e comunicação dos alunos. A prática envolve a elaboração de propostas que possibilitam o diálogo, a participação e a criatividade. O uso das tecnologias digitais potencializa a capacidade de comunicação e compartilhamento e, dessa forma, traz benefícios a todos os estudantes envolvidos, possibilitando uma aprendizagem significativa.

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

Em inglês, Project Based Learning – PBL, é uma metodologia ativa que utiliza projetos como o foco central de ensino, integrando, na maioria das vezes, duas ou mais áreas do conhecimento. Projetos começam por uma pergunta norteadora, contextualizada, e apresentam etapas para serem realizadas até a elaboração de um produto final. Envolvem investigação e um papel protagonista dos estudantes.

PLATAFORMAS ADAPTATIVAS

São recursos digitais capazes de oferecer trilhas de aprendizagem personalizadas para cada usuário, segundo seu ritmo e necessidade. Todo o percurso do usuário é registrado e serve de base para as sugestões de caminhos possíveis para a continuidade do aprendizado. Os recursos oferecidos variam segundo cada plataforma, mas em geral são compostos de exercícios interativos (com feedback em tempo real), vídeos e textos.

CURADORIA

É a seleção, a organização e a contextualização de dados confiáveis e relevantes, criando valor, para uso corrente e futuro. Habilidade fundamental para um posicionamento crítico diante da quantidade de conteúdos disponíveis na internet. O curador é socialmente importante, pois é reconhecido como aquele que tem credibilidade para dizer o que é relevante.

ENSINO HÍBRIDO

O Ensino Híbrido é uma abordagem que promove integração entre o ensino presencial e propostas on-line, valorizando as melhores formas de oferecer diferentes experiências de aprendizagem aos estudantes. Valoriza a avaliação para a aprendizagem por meio da obtenção de dados e da personalização.

PROGRAMAÇÃO E ROBÓTICA

São propostas em que parte do conceito de educação mão na massa (ou cultura maker), cujo propósito é oferecer experiências de aprendizagem aos estudantes com o foco no “fazer para aprender”, compreendendo o funcionamento das coisas e buscando soluções criativas para problemas existentes.

COLABORAÇÃO

O uso das tecnologias digitais em atividades que valorizam a aprendizagem de forma colaborativa se apoia no fato de que, ao trabalhar com os pares, em grupo produtivos, de forma planejada para esse fim, a aprendizagem pode ser potencializada, trazendo benefícios a todos os estudantes envolvidos.

CULTURA MAKER

É inspirada no movimento “faça você mesmo”, cujo objetivo é propor experiências de aprendizagem mão na massa, produzindo artefatos a partir do interesse e da necessidade das propostas. Sua origem está relacionada à ideia da sustentabilidade e da reutilização de objetos, bem como do conhecimento da engenharia das coisas, ou seja, a possibilidade de recriar determinadas mecânicas e aprender sobre seu funcionamento, de forma a aproximar a ciência e engenharia do cotidiano das pessoas.

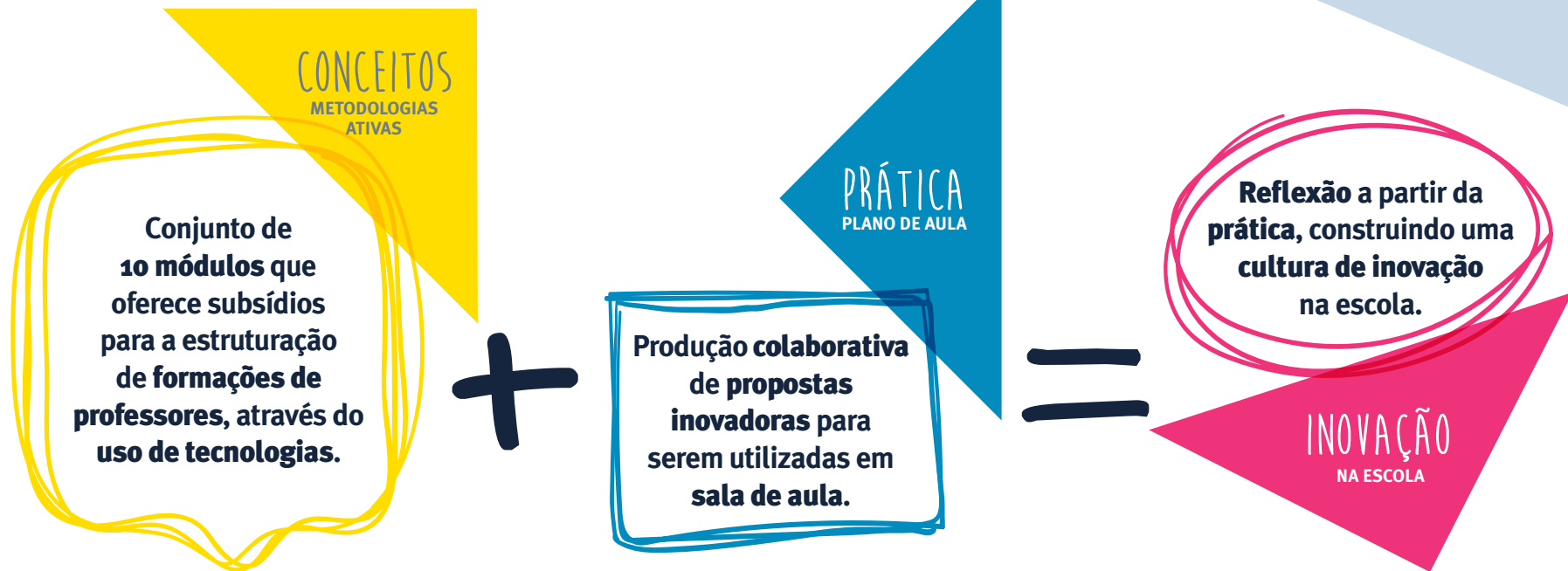
GAMIFICAÇÃO

Trata-se de uma estratégia que visa a utilização de elementos de jogos (mecânicas, dinâmicas e estética) para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público, visando reproduzir os mesmos benefícios alcançados com o ato de jogar, como a imersão e a socialização.

AVALIAÇÃO

Instrumento que favorece a personalização, a avaliação pode ter um caráter diagnóstico, processual e somativa. Nesse aspecto, as tecnologias digitais podem ser aliadas no processo, tornando-o mais objetivo, em alguns contextos, e oferecendo possibilidades de uma análise mais subjetiva, em outros contextos.

Como as
DIRETRIZES DE FORMAÇÃO
estão estruturadas



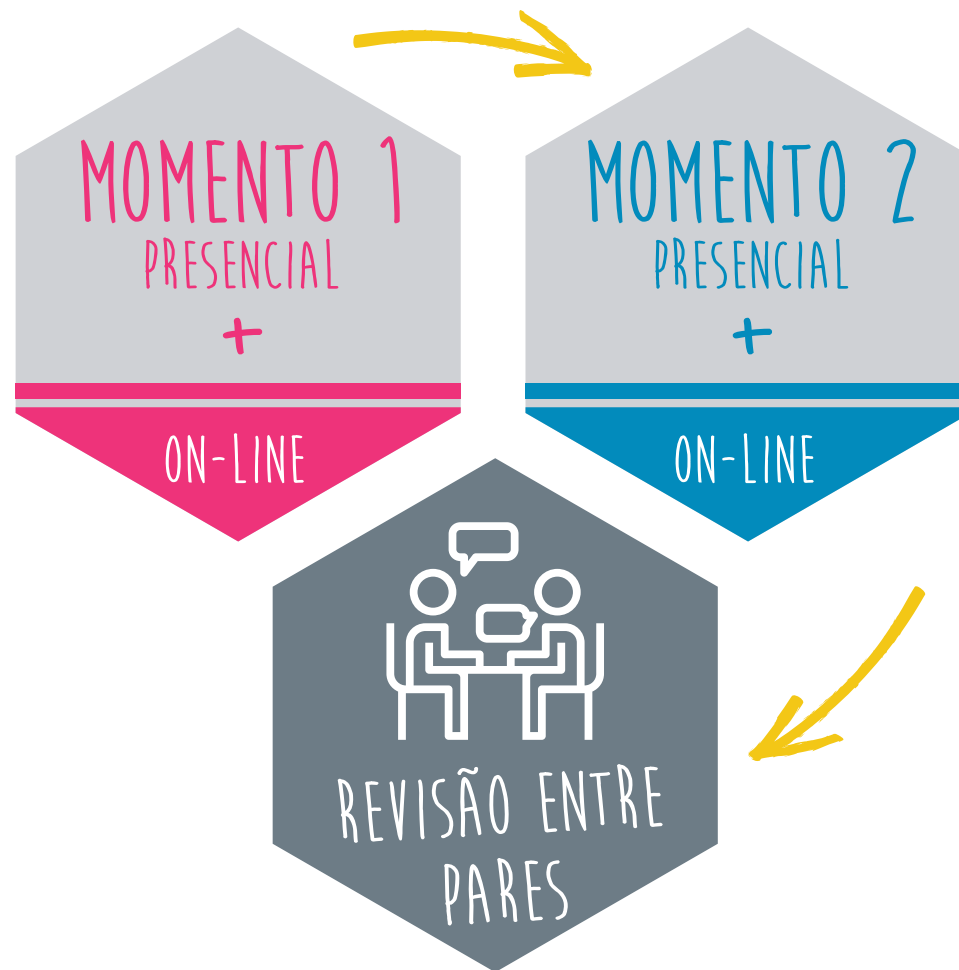
Como os eixos
CONCEITO, PROCESSOS e
RECURSOS se conectam



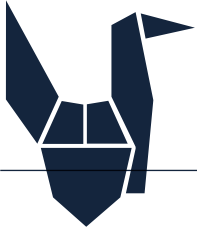
As Diretrizes de Formação estão organizadas em três grandes áreas: conceitos, processos e recursos; que fornecem subsídios para a estruturação de formações inovadoras e de qualidade, associando momentos de experimentação, teóricos e práticos, com o uso pedagógico de tecnologias. É importante saber que os módulos a seguir não possuem ordem cronológica e não dependem uns dos outros para que haja a compreensão do material.

Cada diretriz oferece, por meio da experimentação, uma aproximação com aspectos teóricos e práticos, que se complementam durante a formação dos professores, que ocorrem tanto em ocasiões presenciais quanto virtuais, divididas em Momento 1 e 2 e Revisão entre Pares.

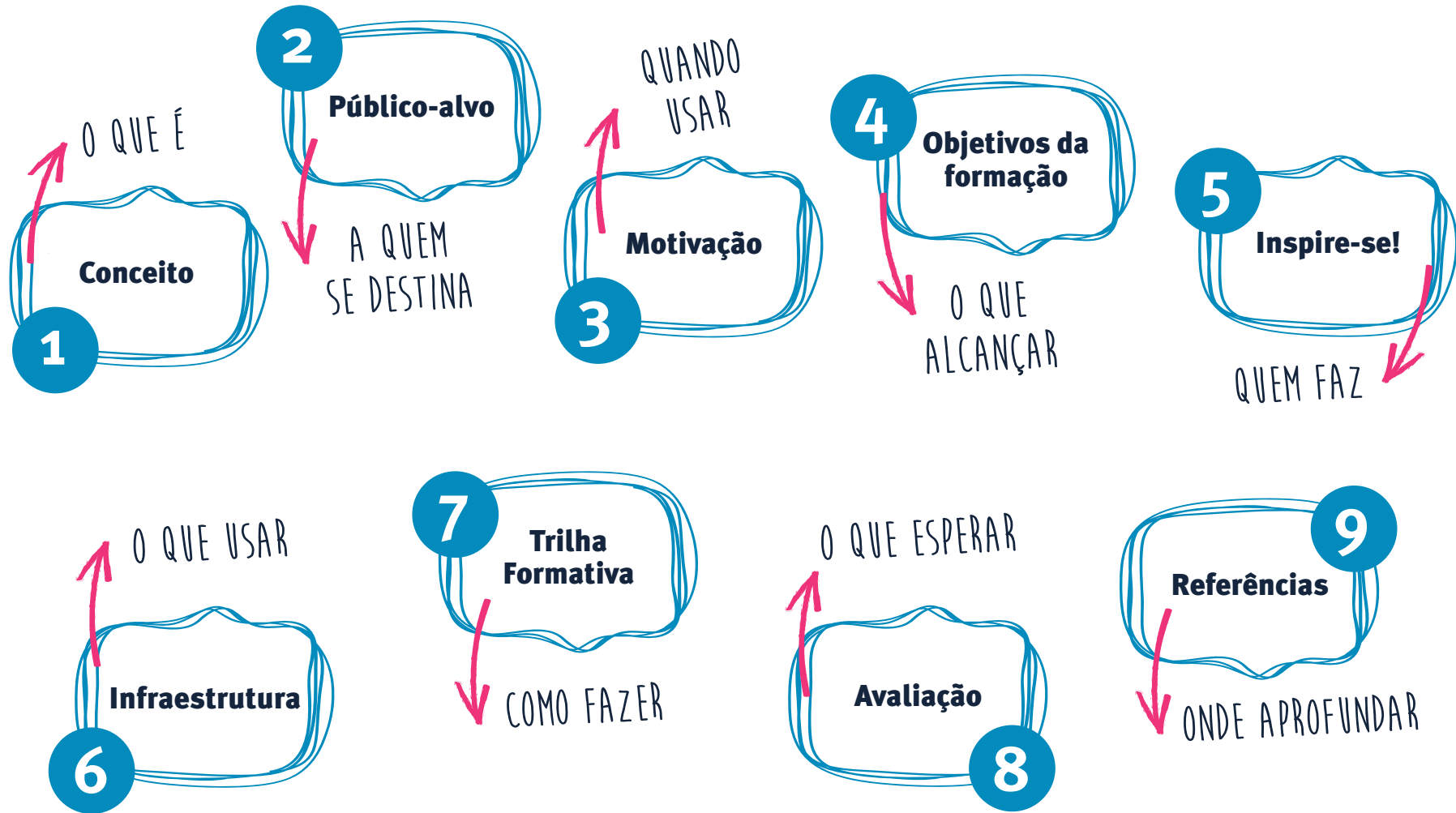
Como resultado, espera-se que os planos de aula produzidos colaborativamente durante as formações sejam aplicados em sala de aula. Esses planos são, além de um produto das formações sugeridas pelas Diretrizes, uma ferramenta útil para o dia a dia do profissional professor, e poderão ser compartilhados e replicados nas redes de ensino.



Com isso, ao apresentar temáticas que são capazes de promover inovação a partir do uso da tecnologia, esperamos apoiar aqueles interessados em repensar suas práticas, convidando-os à experimentação, à reflexão e à implementação de propostas inovadoras em sala de aula.



Em cada diretriz:

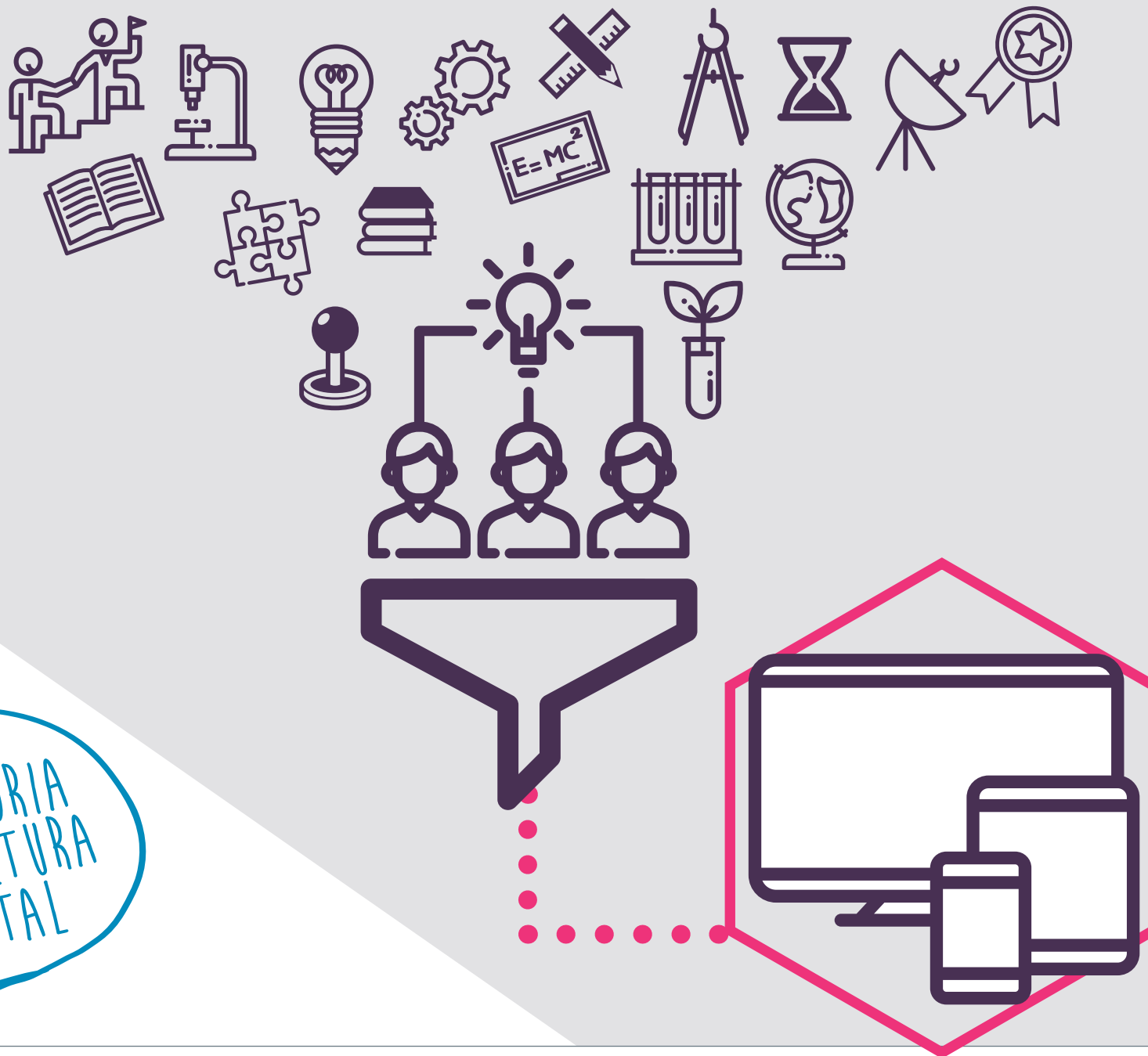


CURADORIA NA CULTURA DIGITAL

A curadoria é o ato de identificar, selecionar, organizar e contextualizar informações/dados, buscando estruturar contexto e forma para seu melhor aproveitamento. O curador é socialmente importante, pois é reconhecido como aquele que tem credibilidade para dizer o que é relevante e confiável. Nesse sentido, há uma profunda relação entre ser curador e ser professor.



CURADORIA
NA CULTURA
DIGITAL



Público-alvo

Professores de todos os níveis e áreas do conhecimento da educação básica, de redes estaduais e municipais.



Inicie com os professores que estão interessados em enriquecer sua aula com tecnologias digitais, mas ainda têm dificuldade em encontrar recursos adequados.

- 1. Faça um levantamento das necessidades desses professores, solicitando que indiquem conteúdos que produziram e que não surtiram o resultado esperado.**
- 2. Proponha a participação na formação sobre esse tema, de forma a auxiliá-los a superar os desafios relacionados à curadoria de conteúdos e à qualidade da produção dos estudantes.**
- 3. Realize uma nova avaliação dos conteúdos produzidos após a aplicação do plano elaborado pelo professor, visando explicitar os resultados positivos da formação ou para realização de ajustes.**

Motivação

A curadoria é uma habilidade fundamental para todos os professores, que necessitam reconhecer a importância desse saber na sociedade contemporânea e desenvolver estratégias para desenvolvê-lo.

✓ Percepção de que os professores e a equipe de gestão têm interesse em utilizar conteúdos digitais de qualidade, mas têm dificuldade em selecioná-los, diante da imensa oferta atualmente existente.

✓ Necessidade de desenvolver uma postura crítica dos estudantes diante dos recursos e informações aos quais têm acesso via internet.

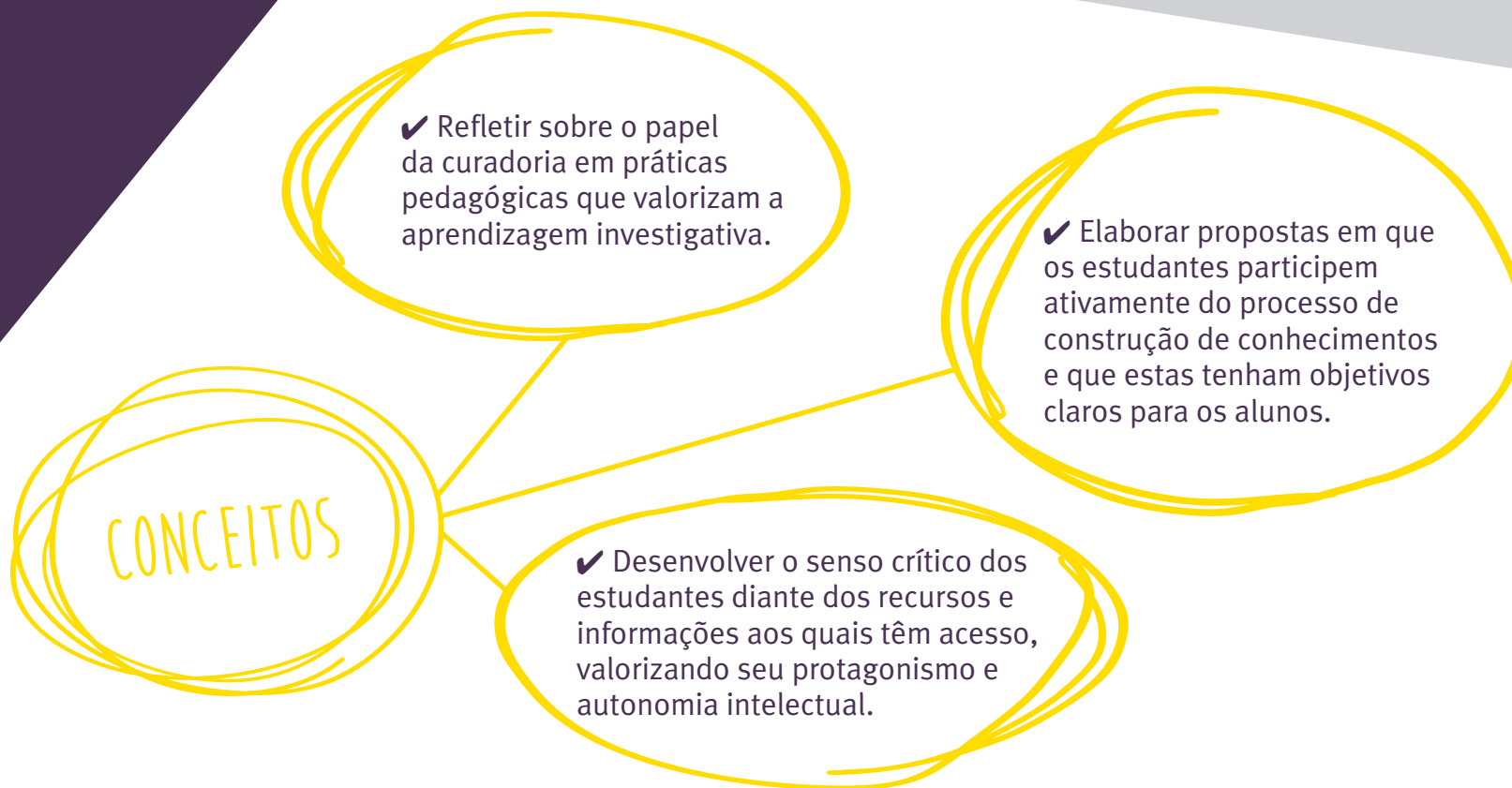
A ABORDAGEM É ADEQUADA AO SEREM IDENTIFICADAS AS SEGUINTE DEMANDAS

✓ Dificuldade dos professores em identificar plataformas de credibilidade que disponibilizam recursos digitais de apoio ao ensino-aprendizagem.

Objetivos da formação

Principais objetivos relacionados aos conceitos, procedimentos e atitudes que podem ser alcançados ao término da formação.

Espera-se que, ao término da formação, os professores sejam capazes de:



PROCEDIMENTOS

- ✓ Selecionar recursos digitais adequados aos conteúdos que pretendem desenvolver em sala de aula, tendo como foco a oferta de materiais relevantes e confiáveis, valorizando o interesse dos estudantes e os temas relacionados às áreas do conhecimento envolvidas.

- ✓ Analisar possibilidades de ofertar experiências multimídia, de forma a contemplar os diferentes estilos de aprendizagem.

- ✓ Elaborar propostas investigativas, para os estudantes, que exijam pensamento crítico e identificação, seleção e organização de dados confiáveis e relevantes.

ATITUDES E VALORES

- ✓ Reconhecer seu papel enquanto curadores de recursos digitais, responsáveis por selecionar, organizar e contextualizar recursos, de forma que sejam confiáveis e relevantes para o processo educacional.

- ✓ Valorizar o protagonismo dos alunos ao propor experiências de aprendizagem baseadas na investigação e construção do conhecimento, assumindo um papel de mediador e estimulando o desenvolvimento da autonomia dos estudantes, de acordo com o possível para a faixa etária.

Inspire-se!

As experiências de curadoria estão cada vez mais presentes na área educacional. Conheça alguns exemplos.

1. A professora **Débora Costa** apresenta a WebQuest e mostra como tem utilizado essa estratégia para qualificar a pesquisa investigativa com seus alunos.



Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=nLV7P6ouE2s&t=2s>.



Exemplo de WebQuest:

<http://www.webquestfacil.com.br/webquest.php?pg=introducao&wq=18238>



Currículo +

<http://curriculomais.educacao.sp.gov.br/sobre-o-curriculo/>



Secretaria municipal de Educação do Rio de Janeiro

<http://www.rioeduca.net/blog.php?bid=15>

2. As redes de ensino estão produzindo seus próprios processos de curadoria de recursos digitais multimídia. A **Secretaria da Educação do Estado de São Paulo** lançou a plataforma Currículo + em fevereiro de 2014, cujo objetivo é disponibilizar conteúdos digitais (vídeos, videoaulas, jogos, animações, simuladores e infográficos), articulados com o Currículo do Estado de São Paulo. Os curadores são professores coordenadores de núcleo pedagógico de diversas Diretorias de Ensino da Rede, representantes de todos os níveis de ensino e disciplinas do Currículo. A **Secretaria municipal de Educação do Rio de Janeiro** também tem sua plataforma que, além dos conteúdos digitais, compartilha planos de aula.

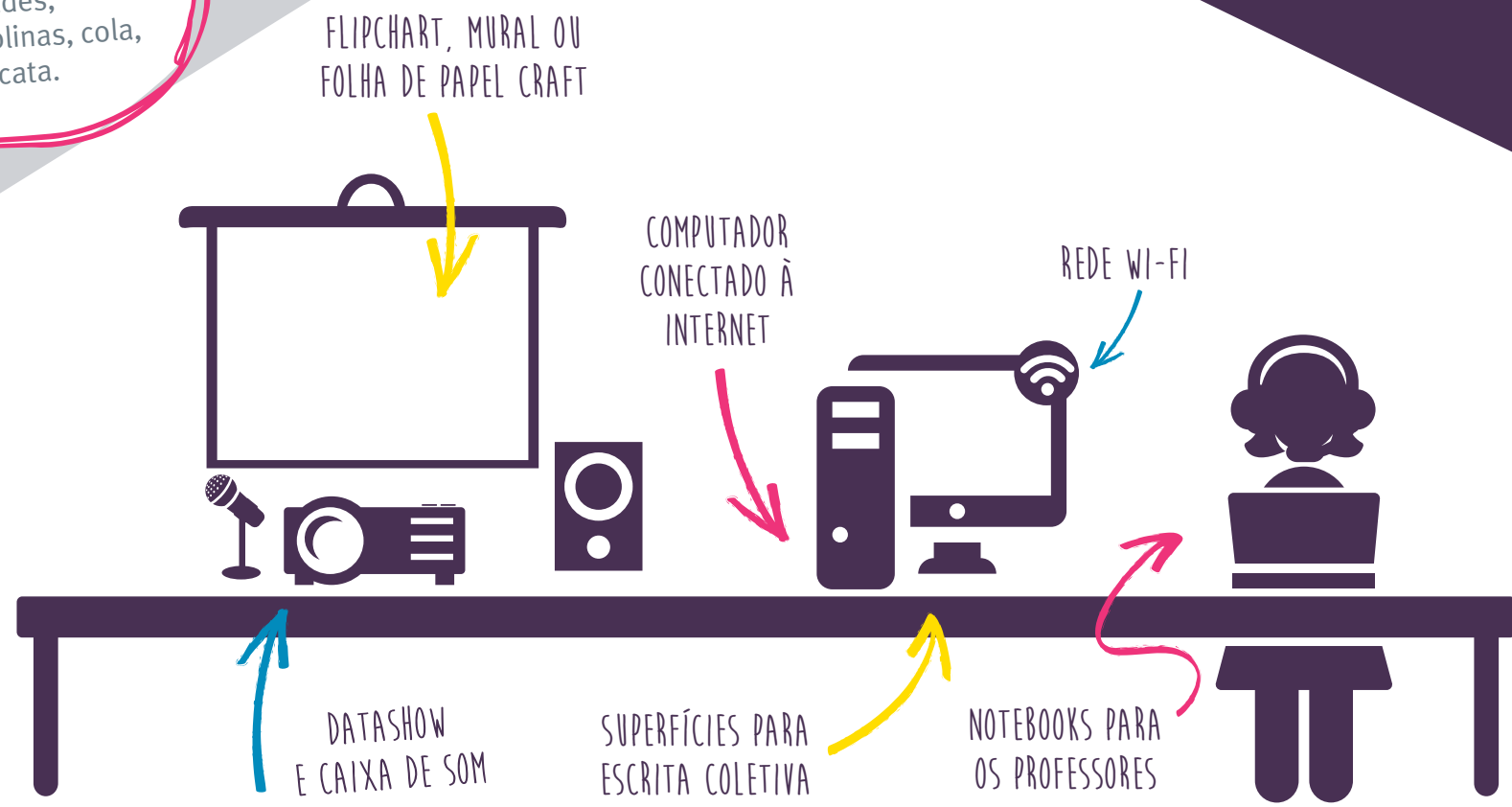
Infraestrutura

Principais recursos que serão utilizados na formação.



Converse com a pessoa responsável pela formação para verificar os materiais mais adequados!

MÃO NA MASSA
Materiais diversos para atividades, como: cartolinas, cola, tesoura, sucata.



Trilha formativa

Sugestão de dinâmica de formação para experimentação no EfeX.

PREPARAÇÃO

Encontros presenciais e propostas on-line

Para dar início à formação, verifique:

- ...❖ O ambiente on-line foi providenciado?
- ...❖ Os recursos sugeridos para a formação foram selecionados?
- ...❖ O espaço da formação foi organizado para que o trabalho colaborativo seja privilegiado?
- ...❖ Há possibilidade de enviar links para que os professores já se preparem para o Momento 1?

ASSISTA AQUI



A Era da Curadoria, de Mario Sergio Cortella e Gilberto Dimenstein, no “Sempre Um Papo”. Gravação de um bate papo de 55 minutos dos autores do livro de mesmo nome.
<https://www.youtube.com/watch?v=xamESMTEClo>

MOMENTO 1

SUGESTÃO DE DURAÇÃO
3 HORAS

30 MIN

RETOMANDO CONCEITOS

- ✓ Retomar o vídeo assistido para preparação da aula, sistematizando as principais ideias trazidas pelos autores, em especial o conceito de curadoria e a importância de ser um professor-curador (p. 8 desta diretriz).
- ✓ Analisar o infográfico “Data Never Sleeps”, que apresenta a quantidade de informação gerada em apenas um minuto no ano de 2017. <http://www.globenewswire.com/NewsRoom/AttachmentNg/e9edb859-5435-4138-878c-7e4701077632>
- ✓ Iniciar um debate sobre os principais desafios do professor na jornada de desenvolvimento de sua competência curadora e a relação dessa questão com os resultados das produções dos alunos.

MEDIADOR

- ✓ Fomentar a participação e levantar os conhecimentos prévios.

PARTICIPANTE

- ✓ Participar ativamente do debate.

MEDIADOR

- ✓ Registrar em um quadro os critérios elencados pelos participantes.

PARTICIPANTE

- ✓ Envolver-se ativamente no levantamento sugerido pelo mediador.

15 MIN

LEVANTAMENTO DAS EXPERIÊNCIAS

- ✓ Levantar colaborativamente quais são os critérios atualmente utilizados pelos participantes na seleção de recursos digitais para enriquecer suas aulas e na seleção de informações na internet.

10 MIN

AVALIANDO

- ✓ Responder em grupo: em uma escala de 1 a 4, o quanto eu sigo essas orientações? Numa escala de 1 a 4, o quanto aprendi com esses materiais?

50 MIN

AMPLIANDO CONHECIMENTOS

- Realizar uma rotação por estações de 25 minutos cada.
- ✓ Estação plano: analisar um plano de aula fictício que utiliza recursos digitais inadequados aos objetivos e aplicar os critérios elencados no Guia “ Orientações para seleção e avaliação de conteúdos e recursos digitais”, produzido pelo CIEB.
- ✓ Estação comparação: comparar o quadro produzido na atividade anterior com as orientações disponíveis no site da nova escola (ver referências <http://www.cieb.net.br/cieb-notas-tecnicas-orientacoes-para-selecao-e-avaliacao-de-conteudos-e-recursos-digitais/>).

SUGESTÃO DE RECURSOS

- Fonte 1: <https://novaescola.org.br/conteudo/1741/mapa-da-pesquisa-confiavel-na-internet>
- Fonte 2: <https://novaescola.org.br/conteudo/4549/5-dicas-para-tornar-a-pesquisa-na-internet-mais-eficiente>

30 MIN

UTILIZAÇÃO DO RECURSO DE CURADORIA

- ✓ Iniciar o uso do recurso com o registro de 10 novos links, realizando a devida contextualização e categorização .

SUGESTÃO DE RECURSOS

Scoop.it (www.scoop.it/), listly (<https://list.ly>), Pearltrees (www.pearltrees.com) e planilha on-line (Google, google.com, ou Microsoft, outlook.com).

MEDIADOR

- ✓ Recomendar que as páginas fiquem públicas e que o participante colabore com a comunidade, compartilhando com os demais professores aquilo que considera relevante e pertinente.

30 MIN

EXPLORAR E SELECIONAR

- ✓ Identificar a forma como os participantes têm registrado suas pesquisas de links da internet e como têm categorizado esses dados de pesquisa.
- ✓ Explorar e selecionar alguns recursos de curadoria apresentados para serem utilizados em sua organização. Caso o participante conheça recursos com essa finalidade, pode apoiar os colegas nesse início de jornada ou atualizar sua base, identificando links que já não estão em funcionamento.

15 MIN

PREPARAÇÃO PARA O MOMENTO ON-LINE

- ✓ Apresentar o ambiente on-line.
- ✓ Discutir a proposta a ser realizada no ambiente on-line.

ON-LINE

- ✓ Solicitar que os participantes planejem uma aula sobre um tema que irão desenvolver em sala de aula nas próximas semanas e que realizem curadoria dos recursos digitais conforme consta no Guia “ Orientações para seleção e avaliação de conteúdos e recursos digitais” e nas fontes de apoio sobre pesquisas na internet disponíveis no site da Nova Escola.
- ✓ Compartilhar o plano de aula no ambiente colaborativo até a data do próximo encontro.
- ✓ Dar continuidade ao registro da curadoria dos links pesquisados na ferramenta escolhida.
- ✓ Assistir ao vídeo sobre WebQuest. <https://www.youtube.com/watch?v=nLV7P6ouE2s&t=2s>

SUGESTÃO DE RECURSOS

- Escolha e identificação de uma plataforma ou recurso de comunicação para que os cursistas desenvolvam atividades presenciais no EfeX e possam dar continuidade aos estudos em casa, assistindo aos vídeos e debatendo em fóruns de discussão (Edmodo, Microsoft Teams, Yammer, Google Classroom, grupo no Facebook).
- Exploração de banco de dados como Currículo +, Educopédia ou Banco Internacional de Objetos Digitais do MEC.
- Vídeo da professora Débora Costa a respeito de WebQuest. <https://www.youtube.com/watch?v=nLV7P6ouE2s&t=2s>

MOMENTO 2

SUGESTÃO DE DURAÇÃO
3 HORAS

45 MIN

ANÁLISE DOS PLANOS DE AULA

- ✓ Discutir, em grupo, seus planos de aula e realizar ajustes, se necessário.

MEDIADOR

- ✓ Fomentar a colaboração e a qualificação dos planos de aula.

PARTICIPANTE

- ✓ Acionar sua ferramenta de curadoria pessoal para contribuir com os colegas ou para registrar o acesso dos novos recursos.

ATENÇÃO

Organizar os grupos por área do conhecimento.

30 MIN

RODA DE CONVERSA SOBRE WEBQUEST

- ✓ Levantar o que os participantes sabem a respeito de WebQuest e o que a diferencia de uma pesquisa comum.
- ✓ Construir com os participantes as etapas obrigatórias de uma WebQuest.

MEDIADOR

- ✓ Levantar dúvidas e apresentar conceitos conforme necessidade.

60 MIN

WEBQUEST

- ✓ Escolher um recurso para produzir WebQuest.
- ✓ Produzir uma WebQuest, com o objetivo de qualificar a produção dos alunos e promover uma experiência de pesquisa autônoma.
- ✓ Disponibilizar o link de sua produção em um espaço digital colaborativo, de forma que todos tenham acesso.

MEDIADOR

- ✓ Apoiar os participantes na escolha dos recursos.

PARTICIPANTE

- ✓ Participar ativamente das atividades propostas pelo mediador.

SUGESTÃO DE RECURSOS

Google Sites (<https://www.youtube.com/watch?v=wqzRsjpWpe8&t=13s>) ou Sway (<https://www.youtube.com/watch?v=U8WOSQ-z6VA>). Os professores podem utilizar recursos dos bancos de recursos digitais já explorados no período on-line ou em novas fontes.

30 MIN

EXPLORAÇÃO DAS WEBQUESTS

- ✓ Selecionar as webquests, navegar pelos links e registrar suas considerações.
- ✓ Registrar o link das selecionadas em sua plataforma pessoal de curadoria.

30 MIN

PREPARAÇÃO PARA O MOMENTO ON-LINE

- ✓ Apresentar o ambiente on-line.
- ✓ Discutir a proposta a ser realizada no ambiente on-line.

ON-LINE

- ✓ Revisitar os planejamentos.
- ✓ Aplicar um dos planos de aula, documentar processos e resultados.
- ✓ Elaborar um texto com fotos ou vídeo com depoimentos dos alunos envolvidos na aula aplicada. Realizar uma reflexão pessoal sobre a experiência, em comparação com suas aulas antes da formação.
- ✓ Compartilhar no ambiente virtual.

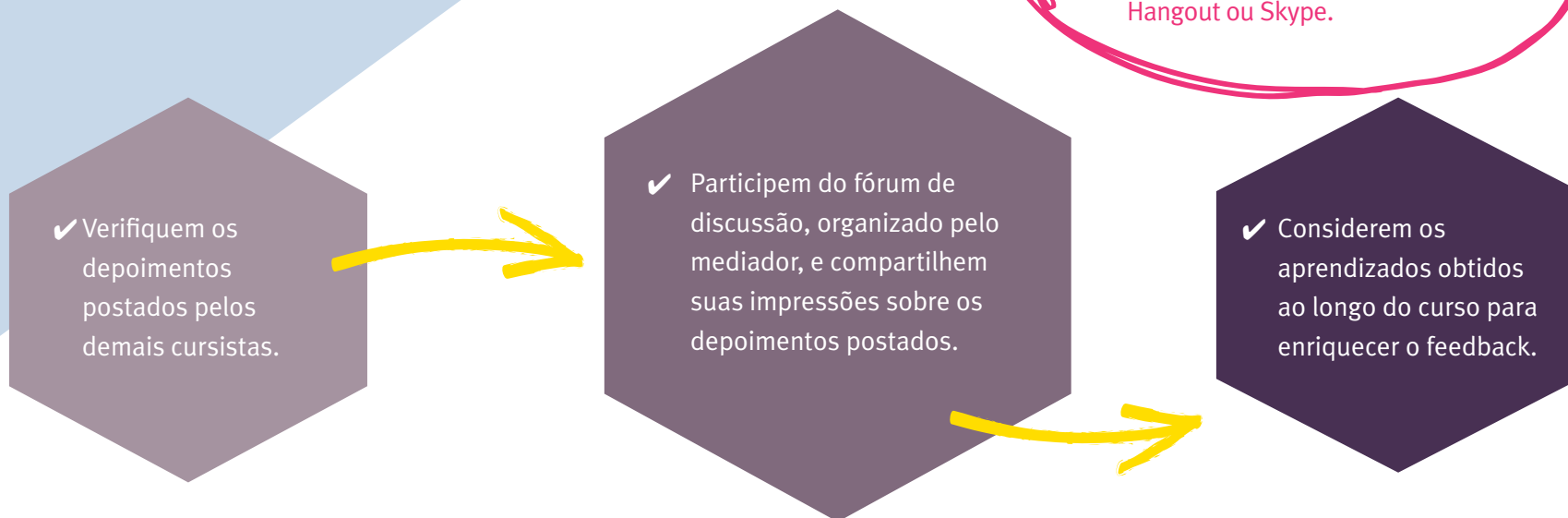
SUGESTÃO DE RECURSOS

- Escolher ferramenta de comunicação para registro das interações (Ex. Edmodo, Microsoft Teams, Yammer, Google Classroom) ou grupo no Facebook.



REVISÃO ENTRE PARES

Para essa etapa, realizada de forma on-line, espera-se que os participantes:



SUGESTÃO!

- Organização do formulário on-line para a avaliação do curso.
- Discussão final por meio de Hangout ou Skype.



- ✓ Acompanhar os documentos publicados e dar feedback .
- ✓ Promover o feedback entre os participantes.
- ✓ Finalizar o período on-line e agendar um encontro de boas práticas!



Avaliação

Após a realização da formação com o apoio do especialista, o gestor pode verificar se os objetivos da formação foram alcançados por meio das propostas descritas neste item.



Para avaliar os planos de aula produzidos, verifique:

- ...❖ O participante experimentou os recursos sugeridos e entregou os planos de aula?
- ...❖ O participante aplicou um dos planos de aula e enviou um depoimento em texto com fotos ou vídeos?
- ...❖ O plano de aula produzido avançou no uso de recursos digitais de forma qualificada e com foco na aprendizagem?
- ...❖ O aluno é estimulado a ser protagonista nas propostas do plano?
- ...❖ O professor assume um papel mediador, na proposta do plano, colocando o aluno no centro do processo?



REDES

- **CIEB** (Centro de Inovação para a Educação Brasileira): A instituição desenvolve uma série de pesquisas sobre temas atuais relacionados à inovação na educação. Dentre esses, a curadoria de recursos digitais. <http://www.cieb.net.br/>
- **Editora Moderna.** Realizaram uma série de estudos para desenvolvimento de uma ferramenta digital de curadoria. Disponível em: <http://www.moderna.com.br/modernaplus/curadoria.html>

CURSOS DISPONÍVEIS

- **Objetos de aprendizagem.** O curso apresenta aos professores o que são objetos de aprendizagem, repositórios gratuitos de objetos de aprendizagem que disponibilizam diferentes mídias (como vídeos e curta-metragens), e o uso do Pinterest para curadoria. Disponível em: <http://tecsaladeaula.com.br/course/objetos-de-aprendizagem/intro/>

BIBLIOGRAFIA

LIVROS

- **A era da curadoria: o que importa é saber o que importa**, de Mario Sergio Cortella e Gilberto Dimenstein, publicado pela Editora Papirus, em 2015. O livro discute a necessidade de sabermos selecionar, no meio do caos em relação à oferta de informações, aquilo que, de fato, tem relevância e credibilidade. Esse conhecimento tem forte relação com nosso exercício de cidadania. A formação continuada para a prática da cidadania deve ser desenvolvida nas escolas, como forma de empoderamento do indivíduo.
- **Curadoria digital e o campo da comunicação**, de Elizabeth Nicolau Saad Correa, 2012. Editora ECA - USP. O livro traz uma série de artigos a respeito do tema da curadoria e seus desdobramentos. Disponível em: https://issuu.com/grupo-ecausp.com/docs/ebook_curadoria_digital_usp

ARTIGOS

- **Curadoria Digital: proposta de um modelo para curadoria digital em um ambiente big data baseado numa abordagem semiautomática para a seleção de objetivos digitais**, de Moisés Dutra e Douglas Macedo, publicado na Revista Informação & Informação da UEL, v. 21, n. 2 (2016). Disponível em <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/27176/20125>.
- **Professor-propositor: a curadoria como estratégia para a docência on-line**. Nesse artigo, os autores revisitam o conceito de curadoria e de curadoria de recursos digitais, tratando da relevância do tema nos dias atuais. De Daniel de Queiroz Lopes, Luis Henrique Sommer e Saraí Schmidt. Publicado na revista Educação & Linguagem • v. 17 • n. 2 • 54-72 • jul.-dez. 2014; Disponível em <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/EL/article/viewFile/5331/4384>.

VÍDEO

- **Era da curadoria**, de Mario Sergio Cortella e Gilberto Dimenstein. Gravação de um bate papo de 55 minutos dos autores do livro de mesmo nome. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=xamESMTEClo>

DOCUMENTOS

- **CIEB - Nota técnica**: Orientações para seleção e avaliação de conteúdos e recursos digitais. O documento foi produzidos pelo CIEB para subsidiar tanto a curadoria de recursos digitais quanto sua seleção e avaliação, por parte dos docentes. Disponível em <http://www.cieb.net.br/en/cieb-notas-tecnicas-orientacoes-para-selecao-e-avaliacao-de-conteudos-e-recursos-digitais/>

REPORTAGENS

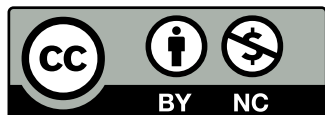
- A curadoria na educação e os desafios no papel do professor. Geekie <http://info.geekie.com.br/curadoria-na-educacao/>
- Como usar o conceito de curadoria digital em sala de aula. Instituto Claro. <https://www.institutoclaro.org.br/blog/como-usar-o-conceito-de-curadoria-digital-em-sala-de-aula>
- Curadoria de conteúdo: 7 ferramentas essenciais para encontrar conteúdos. [http://priscilastuani.com.br/curadoria-de-conteudo-7-ferramentas-essenciais-para-encontrar-conteudos /](http://priscilastuani.com.br/curadoria-de-conteudo-7-ferramentas-essenciais-para-encontrar-conteudos/)



Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-93710-01-8



9 788593 710018



Este trabalho está licenciado sob uma licença CC BY-NC 4.0. Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem obras derivadas sobre a obra original, contanto que atribuam crédito ao autor corretamente e não usem os novos trabalhos para fins comerciais.
Texto da licença: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

REALIZAÇÃO

Centro de Inovação para a Educação Brasileira - CIEB
Rua Fradique Coutinho, 50 – conjunto 21
CEP 05416-000 – São Paulo – SP
www.cieb.net.br

IDEALIZAÇÃO E COORDENAÇÃO

Lúcia Dellagnelo – *Diretora presidente*
Gabriela Gambi – *Gerente de Políticas Públicas*
Graziella Matarazzo – *Especialista em Educação*

ELABORAÇÃO DE CONTEÚDO

Lilian Bacich – *Tríade Educacional*
Julciane Rocha – *Tríade Educacional*

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO

Luciana Mafra Borges – *Girafa Não Fala Design*

REVISÃO

Áurea Lopes – *Com Texto*

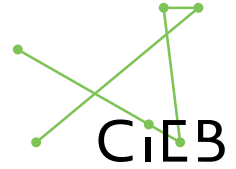
EQUIPE – CIEB

Cássio Trunkl – *Gerente Administrativo Financeiro*
Marina Exner – *Políticas Públicas*
Lidiana Osmundo – *Políticas Públicas*
Mairum Andrade – *Gerente de Tecnologias Educacionais*
Caique Cesar – *Tecnologias Educacionais*





*Espaço de Formação e Experimentação
em Tecnologias para Professores*



CENTRO DE INOVAÇÃO PARA
A EDUCAÇÃO BRASILEIRA