



SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SÃO PAULO
DIRETORIA DE ENSINO DA REGIÃO DE CARAPICUÍBA
ESCOLA ESTADUAL FERNANDO NOBRE
GRUPO ALPHA DE PESQUISA/CNPq - FEUSP

Projeto Especial de Inserção Interdisciplinar das Tecnologias Digitais de Informação e de Comunicação

Equipe Responsável:

Prof. José Teodoro Filho (Gestor da Escola Estadual Fernando Nobre)
Profa. Luciana Oliveira (Vice-gestora)
Profa. Aline Garcia (Coordenadora Pedagógica)
MS. Profa. Josete Zimmer (Coordenação da Tecnologia Educacional)
Profa. Dra. Stela C. Bertholo (Coordenação Científica – FE-USP)
Equipe do Grupo Alpha – Diretório do CNPq/MEC

**COTIA
2015**

Projeto Especial de Inserção Interdisciplinar das Tecnologias Digitais de Informação e de Comunicação

Introdução

Este documento apresenta a organização do Projeto especial de Inserção das Tecnologias Digitais de Informação e de Comunicação (TDIC) que consiste na construção de um conjunto de atividades, provedoras de desenvolvimento profissional docente para construir, utilizar e avaliar as potencialidades e desafios dos equipamentos e aplicativos digitais no ensino e na aprendizagem.

Suas competências incluem apoio na formação docente para as atividades de tempo integral como as oficinas da Parte Diversificada do Currículo Básico da escola. Pretende orientar o desenvolvimento de habilidades específicas para os docentes, que sejam adequadas para ter nas TDIC apoio às metas nacionais de desenvolvimento educativo.

Este Projeto se situa em um amplo contexto político da reforma educacional e desenvolvimento sustentável. A educação como função central na constituição dos cidadãos abrange diversos fins e metas, entre eles se incluem a construção de valores de compartilhamento do legado cultural; apoio ao desenvolvimento pessoal do corpo docente, discente e gestor da escola; incentivo aos projetos interdisciplinares que levem à qualidade de vida e dar suporte à inserção das TDIC para incremento da distribuição equitativa e harmoniosa dos valores contemporâneos.

As novas tecnologias demandam novos papéis para professor e alunos, novas pedagogias e dependerá da habilidade dos professores em estruturar ambientes de aprendizagem que atuem dinamicamente junto às atividades curriculares da escola e incentivem a interação cooperativa, o aprendizado colaborativo e o trabalho em grupo por meio da pedagogia de projetos.

1. Identificação das necessidades/demandas da escola

a) Demandas Educacionais

- Qualificar a Formação Docente e a Didática elevando os padrões de competências com inserção das TDIC
- Potencializar a democratização de uma educação de qualidade, com relevante e inovadoras estratégias que ao mesmo tempo favoreçam a construção de conhecimentos, domínio das tecnologias e habilidade interdisciplinares

- Criar com flexibilidade os ambientes de aprendizagem dos conteúdos curriculares da Base Nacional Comum articulados com as atividades das Oficinas Curriculares Obrigatórias e Opcionais
- Inserir as TDIC de forma integradora para desenvolver as habilidades necessárias ao desenvolvimento dos professores e estudantes
- Investigar a possibilidade de constituição de práticas cooperativas e colaborativas nos ambientes de aprendizagem (salas de aula e oficinas) para estabelecer compartilhamento e conexões apoiadas pelas TDIC
- Criar um ambiente virtual de aprendizagem (AVA) com a finalidade de suprir as deficiências de horários reduzidos e conjuntos das ATPC (Atividade de Trabalho Pedagógico Coletivo) que possa promover a convergência e sinergia dos estudos, documentos importantes de formação, compartilhamento dos trabalhos dos alunos etc.

b) Diferencial

- Elevar os padrões de qualidade de atuação docente e os resultados do SARESP em relação ao desempenho dos alunos com o apoio das TDIC, prioritariamente no componente curricular Matemática
- Inserção dos professores, alunos e agentes educacionais em posturas educativas mais transformadoras e adequadas às exigências contemporâneas tendo em vista os objetivos da escola e de cada componente curricular
- Uso integrado das diferentes mídias na gestão do Projeto Político-Pedagógico utilizando-se abordagem do Design Thinking¹
- Integração das Oficinas Curriculares Obrigatórias e Opcionais como fonte de imersão para construção de conhecimentos interdisciplinares que atendam as demandas dos alunos e professores na consecução do projeto pedagógico da escola

c) Modalidades de abordagem

- Uso do Design Thinking na formação dos professores
- Uso da abordagem Flipped Classroom² para a qualificação do tempo integral com protagonismo dos alunos

¹ Design Thinking – trata-se de um processo estruturado baseado no pensamento estratégico do design com o objetivo de buscar e solucionar problemas de forma colaborativa e criativa, centrada nas necessidades dos docentes e alunos.

² Flipped Classroom ou sala de aula invertida é o nome que se dá ao método que inverte a lógica de organização da sala de aula. Com ela, os alunos trabalham o conteúdo da sala de aula, nas oficinas e/ou em suas casas por meio de videoaulas ou outros recursos interativos, como games ou arquivos de

- Uso de Ambiente Virtual Moodle (AVA) como possibilidade de sinergia entre todas as ações de formação e de atuação da escola e de seus agentes
- Utilização dos espaços destinados ao uso das TDIC (computadores, máquinas fotográficas, projeção multimídia, celulares , blogs, wikis, webquests, redes sociais etc.)

Utilização do portal Currículo + da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo a partir de uma plataforma online de conteúdos digitais (vídeos, videoaulas, jogos, animações, simuladores e infográficos), **articulados com o Currículo do Estado de São Paulo** e disponibilizados por meio de um processo de curadoria realizado por uma equipe composta por Professores Coordenadores de Núcleo Pedagógico de diversas Diretorias de Ensino da Rede, representantes de todos os níveis de ensino e disciplinas do Currículo.

O Currículo+ visa incentivar a utilização da tecnologia como recurso pedagógico articulado ao Currículo do Estado de São Paulo para inspirar práticas inovadoras em sala de aula a fim de promover maior motivação, engajamento e participação dos alunos com o processo educativo, visando, prioritariamente, o desenvolvimento da aprendizagem.

2. Conteúdos da Formação Docente

Os docentes participarão de forma sistemática de palestras e oficinas sobre o uso das TDIC nos horários destinados aos ATPC. Dentre os temas solicitados por um formulário que procurou diagnosticar as dificuldades docentes, a infraestrutura tecnológica alcançou o ponto mais alto de dificuldades a serem enfrentadas na formação das turmas para as oficinas. Em função de tal desafio, os temas a serem trabalhados são da seguinte ordem:

Palestras

- A abordagem do *Design Thinking*
- A proposta de *Flipped Classroom*
- Mapeamento Conceitual

áudio, apresentações em PPT etc. A sala de aula é usada para a realização de exercícios, atividades em grupo e planejamento de projetos. O professor aproveita para tirar dúvidas, aprofundar no tema e estimular discussões.

- Pedagogia de Projetos com TDIC
- Avaliação do suporte das TDIC por meio do Ambiente Virtual Moodle
- *Mobile learning* (uso de dispositivos móveis)
- Portal do Professor (MEC)

Os professores não podem ser responsabilizados pelas transformações sofridas com o advento das novas Tecnologias Digitais de informação e de Comunicação. A formação inicial dos mesmos não contemplou o uso das mídias mais modernas em sala de aula. Entretanto, a relevância de um conteúdo digital está, de fato, no uso que lhe é dado, com objetivos específicos, presente o Projeto Especial de inserção das tecnologias objetiva a busca, seleção e classificação de objetos de aprendizagem concretamente relacionados aos conteúdos curriculares do Estado de São Paulo e com abordagem direcionada para uso complementar em sala de aula.

A formação docente se justifica pelo fato de que o exercício da profissão de ensinar só é possível no quadro e projeto institucional da escola, que deve ser o centro das preocupações teóricas e das atividades práticas em cursos de formação de professores. O professor precisa ser formado para enfrentar os novos desafios relacionados à articulação de todos os saberes docentes (específicos de conteúdos, pedagógicos e tecnológicos)

A proposta de formação neste projeto adquire sentido de investigação e de busca de novos caminhos. Os desafios e problemas educacionais não justificam o apressamento de soluções. Estas devem ter sempre o caráter de tentativas e de alternativas que atendam as demandas existentes na escola.

3. A integração das Oficinas (Ateliers de Aprendizagem) aos Conteúdos Curriculares.

A matriz curricular da Escola Estadual Fernando Nobre de tempo integral possui além dos componentes curriculares do Núcleo Comum da Base nacional, uma Parte Diversificada constituída de **Oficinas Curriculares** com Temáticas Obrigatórias (Leitura e produção de Texto e Experiências Matemáticas) e com Temáticas Opcionais. Neste caso desta escola foram selecionadas as seguintes oficinas:

- Orientação de Estudos
- Atividades Artísticas
- Atividades Esportivas e Motoras
- Sexualidade
- Qualidade de Vida

Os alunos que frequentarão estas oficinas nos períodos opostos às aulas comuns pertencem aos 5º., 6º. 7º. E 8º anos do Ensino Fundamental.

Os professores das oficinas foram selecionados em função da formação mais adequada aos conteúdos e atividades que serão trabalhados. A Formação Docente será realizada tanto para os professores que ministram os componentes curriculares da base comum nacional quanto para os professores responsáveis pelas oficinas.

Dessa forma, a presença do Ambiente Virtual Moodle, organizado junto com a Faculdade de Educação da USP , será responsável pela integração da formação como um todo com objetivo de minimizar e economizar tempos de estudo por meio de repositórios de documentos importantes, trabalhos dos alunos e atividades dos professores assim como por minicursos virtuais.

4. O Ambiente Virtual Moodle

O objetivo deste AVA é disponibilizar aos professores, estudantes e agentes educacionais da Escola Estadual Fernando Nobre os melhores recursos para promover a aprendizagem e sua fundamentação pedagógica pode ser expressa em cinco aspectos:

Todos podem ser professores, bem como estudantes, em um verdadeiro ambiente colaborativo. No Moodle é possível criar oportunidades para que todos possam ensinar, aprender, compartilhar ideias e fazer perguntas que provoquem professores e estudantes. Para facilitar essa interação, muitos recursos do Moodle foram projetados para permitir a criação e coautoria de conteúdos comuns, tais como fóruns, wikis, glossários, bancos de dados, chats, mensagens etc.

O aprendizado está relacionado ao ato de criar ou expressar algo para alguém ver, ouvir, avaliar. Em outras palavras é basicamente o "aprender fazendo" por meio de mensagens, projetos, tarefas e outros trabalhos coletivos.

O Moodle oferece grande variedade de recursos e de atividades em que as pessoas podem criar representações de seus conhecimentos e compartilhá-las. Primeiramente é necessário planejar a estrutura da Formação Docente das atividades voltada para representações da aprendizagem compartilhadas e ativas.

Os recursos Fóruns e Chats constituem-se elementos relevantes para o compartilhamento dos registros dos professores, estudantes, agentes educacionais da escola, discussão e socialização de recursos, arquivos, links etc. As Wikis são páginas construídas colaborativamente, portanto úteis para o trabalho coletivo e outras negociações.

Os Glossários são listas colaborativas construídas de definições, que podem ser construídas durante todo o curso, e os Bancos de Dados permitem a

organização de informações, por categorias (coleção de fotos digitais, biblioteca de referências, banco de links ou de vídeos).

Aprende-se também pela observação das ações dos pares. Os seres humanos observam-se uns aos outros para aprender o que fazer em determinada situação e através de dicas de outras pessoas.

O Moodle disponibiliza um espaço para que as pessoas preencham seus Perfis com o objetivo de permitir que os estudantes e professores possam se conhecer melhor.

O ambiente de aprendizagem precisa ser flexível e adaptável, para que possa responder rapidamente às necessidades dos participantes.

O Moodle é constantemente atualizado pelos serviços de computação da USP com o objetivo de oferecer espaços de ensino e de aprendizagem flexíveis.

A página da escola, em si, é a principal ferramenta para um professor adicionar, remover e estruturar as atividades; reajustar cronogramas; selecionar recursos síncronos ou assíncronos para toda a turma ou apenas para um grupo; acompanhar as produções e as frequências, por meio dos relatórios, que podem ser acessados em qualquer momento.











Essa plataforma foi colocada à disposição de toda a comunidade da Escola Estadual Fernando Nobre e faz parte do projeto STOA³, vinculado à Coordenadoria de Tecnologia da Informação (CTI). Seus objetivos são promover uma maior interação dos membros da escola, criar um espaço onde cada membro tenha uma identidade digital de fácil acesso que forneça um sistema de software que facilite aos professores a administração de suas atividades de formação. O Moodle do STOA é um dos ambientes virtuais da USP e oferece o sistema de gerenciamento de disciplinas, cursos de formação e de extensão aos docentes e estudantes, no endereço <http://moodle.stoa.usp.br>.











O Moodle do STOA possui módulos de recursos e atividades que podem ser usados em qualquer curso e/ou disciplina cadastrado na plataforma, sejam regulares (graduação e/ou pós-graduação) ou cursos de extensão (vídeo-aulas, projetos nacionais e internacionais etc.). Seguem alguns dos recursos existentes, conforme :

Quadro 1. O Moodle da Escola Estadual Fernando Nobre será customizado de acordo com as demandas institucionais e pedagógicas solicitadas pelos docentes.

³ STOA é um elemento arquitetônico muito utilizado na Grécia Antiga, que consistia de um corredor ou pórtico coberto, comumente destinado ao uso público. As primeiras *stoai* eram abertas na entrada, com colunas que ladeavam o edifício, criando uma atmosfera envolvente e protegida. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Stoa>

Quadro 1 - Módulos de recursos e atividades presentes no Moodle da disciplina EDM 5053 hospedado no STOA/USP

1.	 Hot Potatoes	Permite a administração, pelos docentes de atividades criadas com Hot Potatoes. Estas atividades são criadas no computador do docente antes de serem transferidas ao servidor do curso. Diversos tipos de relatórios das atividades são produzidos indicando os resultados individuais e análises estatísticas.
2.	 Atividades de Banco de Dados	Permite ao professor e/ou estudantes criar, mostrar e buscar um banco de dados sobre qualquer tópico. O formato e a estrutura dos itens incluem imagens, arquivos, <i>links</i> , números e texto.
3.	 Chat	Permite a realização de uma discussão textual via <i>web</i> em modalidade síncrona. Essa é uma maneira veloz de obter diversos pontos de vista sobre um assunto, ao mesmo tempo.
4.	 Diálogos	Provê um método simples de comunicação entre pares, tanto professores quanto estudantes. Um professor ou um estudante podem participar de muitos diálogos que já se encontram em andamento.
5.	 Diários	Corresponde a uma atividade de reflexão orientada por um moderador. O professor pede ao estudante que reflita sobre um assunto e o estudante anota as suas reflexões progressivamente, aperfeiçoando a resposta. Esta resposta é pessoal e não pode ser vista pelos outros participantes. O professor pode adicionar comentários, <i>feedback</i> e avaliações a cada anotação no Diário.
6.	 Enquete	Permite a construção de questionários usando uma série de tipos de questões com o intuito de coletar informações dos usuários.
7.	 Escolhas	Permite configurar uma única pergunta com diversas opções de resposta. É útil para fazer pesquisas rápidas de opinião, estimular a reflexão sobre um tópico, escolher entre sugestões dadas para a solução de um problema ou para obter a permissão de utilizar dados pessoais dos estudantes em pesquisas do professor. Pode servir também para a formação de grupos ou escolha de assuntos diferenciados para discussão.
8.	 Fóruns	Permitem diversos tipos de estrutura e podem incluir a avaliação recíproca de cada mensagem. As mensagens são visualizadas em diversos formatos e podem ser incluídos anexos nas postagens. Os participantes do fórum tem a opção de receber cópias das novas mensagens via <i>e-mail</i> .
9.	 Glossário	Permite que os participantes criem e atualizem uma lista de definições como em um dicionário ou em um Frequently Asked Questions (FAQ). As listas podem ser visualizadas em diversos formatos. Os professores podem exportar itens de um glossário secundário ao glossário principal do mesmo curso. É possível criar automaticamente links nos textos do curso que levam aos itens definidos no Glossário.
10.	 Laboratório de Avaliação	É uma atividade de avaliação entre pares com uma gama de opções. Os participantes podem avaliar os projetos de outros participantes e exemplos de projeto em diversos modos. Também organiza o recebimento e a distribuição dessas avaliações.

11.	 Lição	Permite a publicação do conteúdo em certo número de páginas, em que cada uma pode terminar com uma questão e uma série de possíveis respostas. Dependendo da resposta escolhida pelo estudante, ele passa para a próxima página ou é levado de volta para uma página anterior. A navegação através da lição pode ser direta ou complexa, dependendo em grande parte da estrutura do material que está sendo apresentado.
12.	 Livros	É um material de estudo em formato de livro. Permite a edição de capítulos e subcapítulos, inserção de imagens, links e oferece a opção de impressão.
13.	 Media Player	É um módulo assistente para a inserção de Flash vídeo nas atividades.
14.	 Avaliações do Curso	Contêm alguns tipos de questionários de avaliação de cursos, específicos para ambientes de aprendizagem virtuais. Esse tipo de atividade favorece a reflexão sobre os processos de aprendizagem durante o curso.
15.	 Questionário	Consiste em um instrumento para a composição e configuração de questões. Essas são arquivadas por categorias em uma base de dados e podem ser reutilizadas em outros questionários e em outros cursos. A configuração dos questionários compreende a definição do período de disponibilidade, a apresentação de feedback automático, diversos sistemas de avaliação, a possibilidade de diversas tentativas. Alguns tipos de questões podem ser configurados: múltipla escolha, verdadeiro ou falso, resposta breve, dentre outras.
16.	 Recursos	São todos os tipos de conteúdos que serão utilizados no curso. Podem ser documentos arquivados no servidor, páginas criadas com o uso do editor de textos ou arquivos de outros sites visualizados no ambiente do curso.
17.	 Rótulos	São textos ou imagens inseridas no corpo da página principal, entre as atividades e materiais. São utilizados para criar subtítulos na página do curso.
18.	 SCORM/AICC packages	É um conjunto de conteúdos <i>web</i> agregados em conformidade com o padrão <i>SCORM</i> ou <i>AICC</i> para objetos de aprendizagem. Estes pacotes podem incluir páginas <i>web</i> , gráficos, programas <i>Javascript</i> , apresentações em <i>Flash</i> e qualquer outro formato compatível com navegadores <i>web</i> .
19.	 Tarefa	Consiste na descrição ou enunciado de uma atividade a ser desenvolvida pelo participante, que pode ser enviada em formato digital ao servidor do curso utilizando a plataforma. Alguns exemplos: redações, projetos, relatórios, listas de exercícios, imagens etc. Inclui a possibilidade de descrever tarefas a serem realizadas <i>off-line</i> e de publicar o resultado da avaliação.
20.	 Wiki	Permite a composição colaborativa de documentos com o uso do navegador <i>web</i> . Para isso, é adotado um formato simples de linguagem de marcação. Os participantes trabalham juntos, adicionando novas páginas <i>web</i> ou completando e alterando o conteúdo das páginas publicadas. As versões anteriores não são canceladas e podem ser restauradas.

5. Levantamento das Restrições

Algumas limitações serão apontadas a partir de uma análise contextual realizada durante o segundo semestre de 2014 por docentes, alunos e professores da USP com o objetivo de criar o presente projeto. Dentre as limitações apontadas temos:

- Reduzida infraestrutura tecnológica (média de 15 computadores na Sala de Informática) para um total aproximado de 250 alunos
- Reduzida conexão da banda larga instalada apenas na Sala de Informática que impede oficinas realizadas em espaço restrito
- Inviabilidade de ocupação da sala de Informática por oficinas concomitantes no tempo integral para no. de alunos
- Inexistência de outros espaços disponíveis para workshops ou ateliers de aprendizagem com produção de materiais para as atividades propostas por cada oficina
- Manutenção dos equipamentos como microcomputadores, lâmpadas de projetor, instalação de softwares autorizados pela direção etc.
- Limitações orçamentárias para determinados projetos das oficinas
- Indisponibilidade de horários **comuns** entre professores dos conteúdos curriculares e responsáveis pelas oficinas para integração interdisciplinar
- Necessidade de elaboração de cronograma mais sincronizado com os prazos para implementação, formação, avaliação e alcance dos resultados previstos no projeto
- Questões legais envolvidas tanto em relação às determinações educacionais quanto tecnológicas

6. Encaminhamento de Soluções ao longo do projeto

As limitações acima requerem algumas alternativas para o bom desenvolvimento deste projeto, tais como:

- Uso da Sala de Informática, Sala de leitura e Refeitório para adequar as oficinas e seus projetos ao número existente de turmas/alunos
- Solicitação oficial de expansão de acesso da internet para demais dependências da escola e reposição e/ou conserto de equipamentos (lâmpada para projetor multimídia, instalação de softwares etc.)
- Reunião com Pais e Mestres e Conselho de Escola para solução conjunta e colaborativa das restrições relacionadas aos projetos das oficinas (por exemplo, saída da escola para estudo do meio, compra de objetos ou acessórios para os equipamentos e/ou para os projetos dos alunos)
- Criação de cronograma de horários ajustados às necessidades das oficinas, ocupação dos espaços existentes e convites à profissionais palestrantes sobre temas das oficinas como Qualidade de Vida, Sexualidade, Artes, Cidadania etc.

- Agilizar as informações da legislação educativa e tecnológica por meio do ambiente virtual com acesso a sites e portais oficiais (Letramento Informacional)

7. Avaliação do Projeto

A avaliação deste projeto possui um paradigma de priorizar as ações de todos os responsáveis participantes do mesmo, ao longo de seu desenvolvimento (avaliação diagnóstica e formativa).

O Ambiente Virtual Moodle será responsável pela avaliação e participação de todos por meio dos relatórios produzidos pelo próprio software.

É prioritário a avaliação após os Exames do SARESP com o estudo comparativo dos *scores* alcançados pela performance dos alunos e em função dos avanços promovidos pela integração do projeto às atividades da escola.

Bibliografia Consultada

AUSUBEL D. P.; J. D. NOVAK e H. HANESIAN. (1978) *Edumtwnnl psyehohfl a cognitive view*. 2nd. ed. New York: Holt, Rinehar and Winston. Trad. (português) *Psicologia Educacional* Rio de Janeiro, Interamericano, 1980.

BECHARA, João José Bignetti. *Aprendizagem em ambientes virtuais: estamos utilizando as pedagogias mais adequadas?* 2006, 102f. Dissertação (Mestrado em Educação). Rio de Janeiro: UFRJ, 2006.

BRASIL/MEC. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação nº. 9.394/96*.

BROWN, Tim. *Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

ESTEBAN, M. T. (org). *Avaliação: uma prática em busca de novos sentidos*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002. 2ª ed.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HERNADEZ, Fernando. *Transgressão e mudança na educação: Projetos de trabalho*. Porta Alegre: Artmed, 1998

KULPA, Cinthia Costa (org.). *MOODLE Institucional: Recursos e Procedimentos – Passo a Passo*. Porto Alegre: UFRGS/SEAD. 2011. 55 p.

LEITE, Lúcia Helena Alvarez, *Pedagogia de Projetos: intervenção no presente*. *Presença Pedagógica*, Belo Horizonte: Dimensão, 1996. pp. 24-33.

LEITE, Lucia Helena Alvarez; MENDEZ, Verônica. *Os Projetos de Trabalho: Um espaço para viver a diversidade e a democracia na escola*. *Revista de Educação*, Porto Alegre: Projeto, ano 3, n.4, p.25-29, jan./jun. 2000.

- LUCK, Heloísa. Metodologia de Projetos: Uma ferramenta de planejamento e gestão. 2. Ed Rio de Janeiro: Vozes, 2003.
- MARTINS, Rachel Cruz. Projetos de ensino na prática pedagógica do professor da educação básica. 2005. 145 f. Dissertação de Mestrado em Educação Tecnológica, Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005.
- MOREIRA, M.A. E MASINI, ELCIE, F.S. (1980) Aprendizagem significativa; a teoria de aprendizagem de David Ausubel. São Paulo, Moraes, 112 p.
- NOVAK, J. D. e GOWIN, D.B. (1983) Learning how to learn. In Press, Cambridge University Press
- TRAXLER, J. (2011) Mobile Learning - Starting in the Right Place, Going in the Right Direction? International Journal of Mobile and Blended Learning, 3(1), pp57 - 67
- TRAXLER, J. (2010), Distance Education and Mobile Learning: Catching Up, Taking Stock, Distance Education, 31(2) 1- 6
- TRAXLER, J. (2010) Students and Mobile Devices, ALT-J, Association for Learning Technology Research Journal, 18(2): 149–160
- TRAXLER, J. (2010) Sustaining Mobile Learning and Its Institutions, International Journal of Mobile and Blended Learning, Vol.2, No.4 pp 58 - 65
- VALENTE, José Armando. Aprendizagem ativa no ensino superior: A proposta da sala de aula invertida, Disponível em <http://www.unifebe.edu.br/site/docs/arquivos/noticias/2014/valente.pdf>. Acessado em março de 2015.
- VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1988. 3ª ed.
- ZABALA, Antoni. A Prática educativa: como ensinar. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

Outono, 2015

