

Contribuição das Tecnologias para a transformação da Educação

José Moran

www2.eca.usp.br/moran

moran10@gmail.com

Educação Transformadora



Home

Desafios pessoais – Identidade

Educação Transformadora (Textos)

Publicações

Palestras, Workshops e Cursos – Moran

Projetos

Contatos



Educação Transformadora
www2.eca.usp.br/moran

Educação Transformadora (Textos)

Metodologias ativas e modelos híbridos na educação

Como transformar nossas Escolas? Novas formas de ensinar a alunos sempre conectados

Por onde começar a transformar nossas escolas?

Questionar para aprender


A importância de construir Projetos de Vida na Educação


Mensagem aos professores inquietos


Por que avançamos tão devagar na Educação?

Transformando profundamente a formação dos professores

Últimas Notícias

 Livro Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora

 Por onde começar a transformar nossas escolas?

 Educando para uma vida mais plena

 Vídeos sobre Tecnologias Digitais e Metodologias Ativas no YouTube

 Novos vídeos postados

Search ...

SEARCH

TÓPICOS RECENTES

////////////////////

Tecnologias na Educação

[Contribuição das tecnologias para a transformação da educação \(novo\)](#)

[Tecnologias digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora \(novo\)](#)

[Cinco vídeos para uma aprendizagem baseada em projetos](#)

[Tablets para todos conseguirão mudar a escola? \(atualizado\)](#)

[Tablets e ultrabooks na educação](#)


[Como utilizar as tecnologias na escola](#)


[Las Nuevas Tecnologías y el Re-Encantamiento del Mundo \(em Espanhol\)](#)


[CAMBIAR LA FORMA DE ENSEÑAR CON INTERNET -Transformar el aula en investigación y comunicación \(em Espanhol\)](#)

[A Internet para apoio à pesquisa](#)

Últimas Notícias

 [Livro Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora](#)

 [Por onde começar a transformar nossas escolas?](#)

 [Educando para uma vida mais plena](#)

 [Vídeos sobre Tecnologias Digitais e Metodologias Ativas no YouTube](#)

 [Novos vídeos postados](#)

Search ...

SEARCH

TÓPICOS RECENTES

[Por onde começar a transformar nossas Escolas?](#)



Junho de 2007

Steve Jobs apresenta o primeiro Iphone

Onde nos
encontramos
hoje

Começo da quarta revolução industrial: quebra dos limites entre o **mundo físico** (impressão 3D, robótica avançada), o **digital** (internet das coisas, plataformas digitais) e o **biológico** (tecnologia digital aplicada à genética)

The background of the slide features several thin, curved lines in shades of gray, creating a sense of motion and technology. On the left side, there is a blue rectangular area with a white border, containing the title text.

Tecnologias transformando nossas vidas

- A inteligência artificial avança em todos os dispositivos, os objetos do cotidiano se conectam à rede, a realidade aumentada invade o dia-a-dia, os robôs começam a ter inteligência para começar a trabalhar em áreas criativas, antes próprias só dos humanos (Watson, Sofia...)
- Descompasso entre a evolução científica-tecnológica e a humana, social e educacional

Tecnologias num cenário educacional complexo

NÚMEROS DA EDUCAÇÃO



Fonte: Todos Pela Educação (julho/2018)

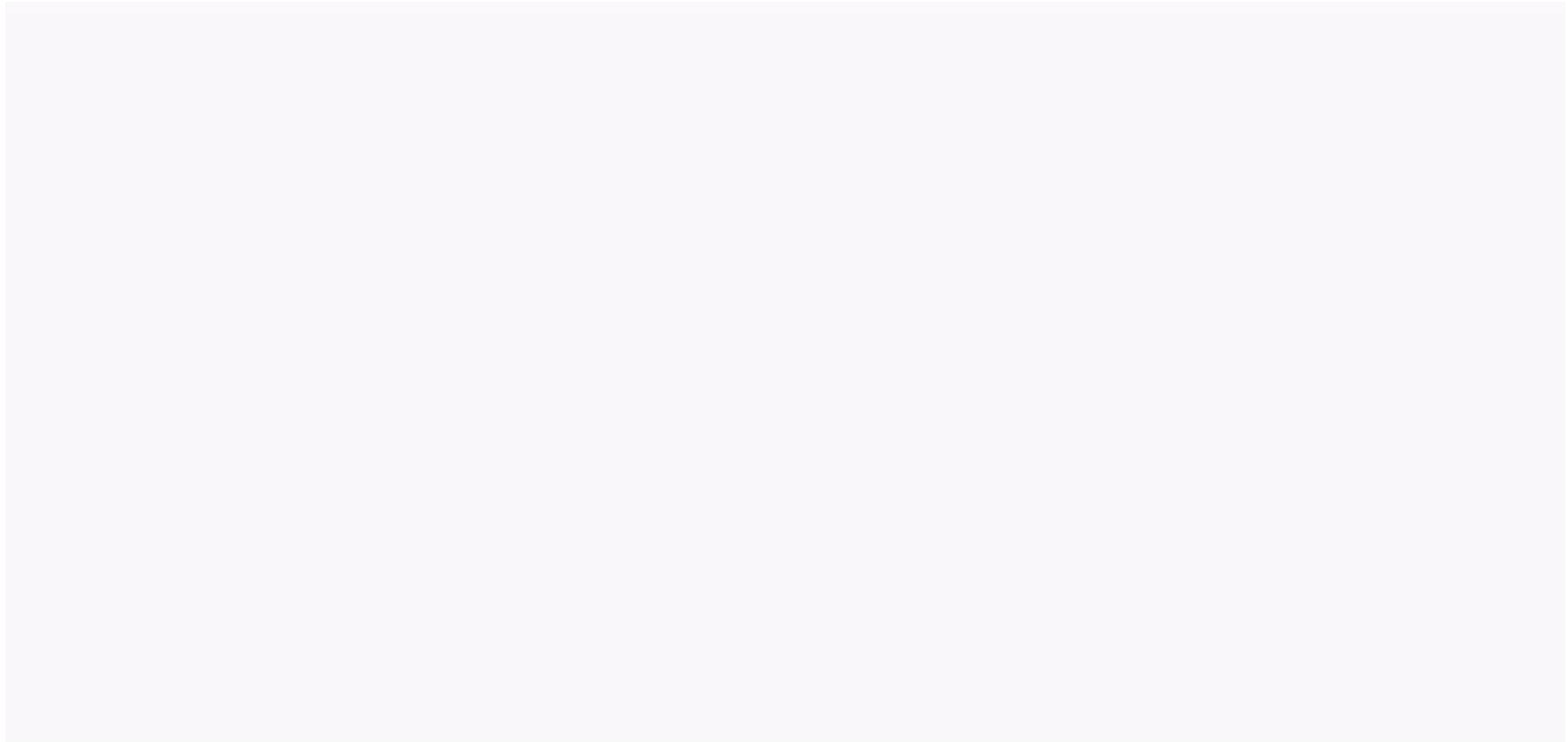
Tecnologias no ensino de línguas de forma ativa, imersiva e híbrida



Tecnologias como apoio à Aprendizagem invertida, personalizada, imersiva, tutorial com Inteligência Artificial



Tecnologias em projetos educacionais inovadores (Summit)



Uniamérica: aprendizagem invertida e Projetos - uniamerica.br



Escolas Inovadoras

<http://www.futura.org.br/episodios/destino-educacao-escolas-inovadoras-episodio-01-projeto-ancora/>

5

6

Slide 7 of 29 Portuguese (Brazil)

Search Windows

Destino: Educação – ESCOLAS INOVADORAS
Quinta, 21:00h

Início Guia de Episódios Sobre Livro Digital Destino: Educação Release 2.0

PROJETO ÂNCORA (BRASIL) | DESTINO: EDUCAÇÃO – ESCOLAS INOVADORAS

Destino: Educação - Escolas Inovadoras | Episódio 01: Projeto Âncora...

Compartilhar

Episódios Relacionados

Orçamento Doméstico – Min
Leia mais

Cleide
Internet access
17/04/2017

62%

The background of the slide features a series of thin, curved lines in light gray and white, creating a sense of motion and depth. These lines are more prominent on the left side and fade towards the right.

Visão abrangente das tecnologias

- Tecnologias: Estudo das técnicas, processos, métodos, meios e instrumentos de um ou mais domínios das atividades humanas (vão além do digital)
- Linguagens, Transmídia, Cultura digital
- Competências digitais: saber pesquisar, avaliar (visão crítica -fake news), comunicar-se, colaborar, compartilhar

Modelos híbridos e metodologias ativas numa visão abrangente de Instituição Educacional

- Como um ecossistemas/comunidades de aprendizagem. Projetos educativos onde todos são importantes e que envolvem a todos: estudantes, docentes, famílias, gestores, funcionários, organizações de apoio, cidade
- Combinação equilibrada e diversificada de tempos, espaços e atividades presenciais e online
- Os processos de aprendizagem acontecem por vários caminhos: investigação, descoberta, experimentação, jogos, histórias, desafios (antes, durante e depois dos momentos presenciais)
- Tecnologias digitais inteligentes apoiando alunos, docentes gestores e famílias nos procesos de personalização, aprendizagem por pares, tutoria/mentoria, avaliação

Tecnologias na aprendizagem ativa

Da escola-auditório para escola-laboratório

- Aprendizagem pela experimentação criativa em todos os espaços, tempos, de múltiplas formas e com os recursos possíveis

Aprendizagem criativa: Projetos, Paixão, Pares, Pensar brincando (Mitchel Resnick, Leo Burd) – Espaços maker

O compartilhamento como prática e como política:
comunidades de práticas, de aprendizagem e de avanço
coletivo-institucional (redes, melhores práticas,
mediação, divulgação: canais externos também)

Rede Brasileira de Aprendizagem criativa



Modelos híbridos com metodologias ativas



- Combinação do melhor da presença física e digital, dos vários caminhos, tecnologias.
- Aprendizagem invertida (básico: o aluno faz; o avançado, em grupo e com tutoria)
- Em sala, poucas aulas expositivas e muitas atividades diferentes. Rotações, problemas, projetos, jogos, times

O Blended ou Híbrido como tendência

- As tecnologias apoiam tudo o que é mais customizável (assistentes pessoais, bots, robots, inteligência artificial, plataformas adaptativas) - presencial + digital (virtual + realidade aumentada + inteligência artificial)
- O restante (e mais importante) é a experimentação, criação, comunicação, compartilhamento, avaliação, aplicação, prospecção, mentoria, projeto de vida (professores/mentores)

Caso 1: Professor Sunaga

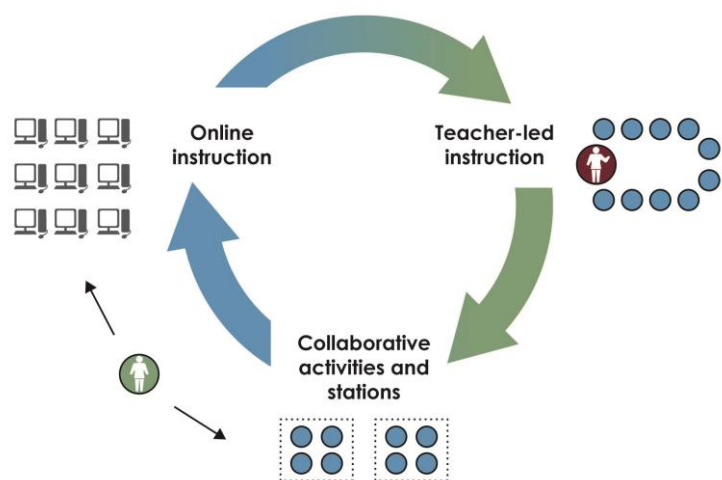


Caso 2: Professor Eric



Educação do futuro – Personalização e Ensino Híbrido

Rotações por Estações*



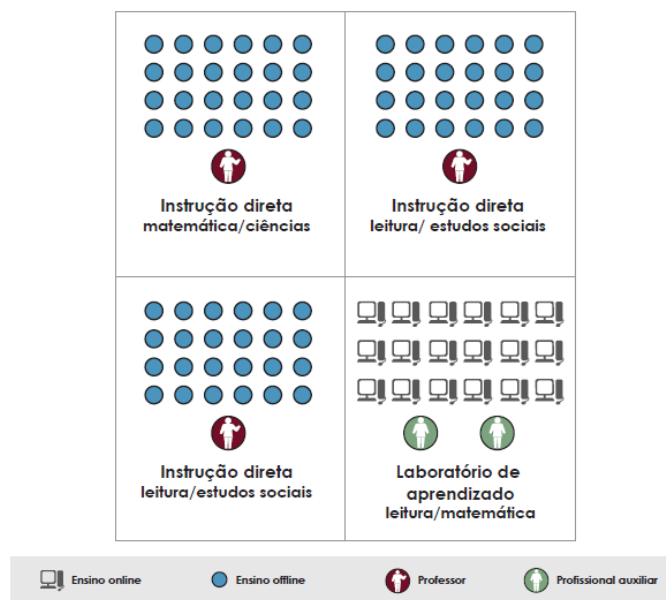
Os alunos revezam dentro do ambiente de uma sala de aula. O professor pode dedicar um tempo maior aos alunos que dele necessitam.



*Fonte: Innosight Institute, 2012

Educação do futuro – Personalização e Ensino Híbrido

Laboratório Rotacional*



A rotação ocorre entre a sala de aula e um laboratório de aprendizado para o ensino online.

*Fonte: Innosight Insitute, 2012

Colégio
Albert
Sabin

LABORATÓRIO ROTACIONAL



Espaços transparentes



Metodologias ativas com tecnologias



- Problemas, Projetos (integradores, steam), aprendizagem-serviço, projeto de vida
- Por pares: Peer instruction, times
- Jogos, gamificação
- Linguagem computacional - maker
- Narrativas e histórias

Como fazer a aprendizagem invertida

- Partir das ideias prévias do aluno
- Ter ou elaborar bons vídeos e outros materiais. Ensinar a ver os vídeos.
- Quizzes (Google Docs, Edpuzzle, Kahoot). Uma pergunta no meio do vídeo.
- Discussão sobre os materiais vistoa em casa, responder as dúvidas e iniciar tarefas/experimentos
- as atividades em sala de aula envolvem uma quantidade significativa de questionamentos, resolução de problemas e de outras atividades de aprendizagem ativa, obrigando o aluno a recuperar, aplicar e ampliar o material apreendido on-line;

Como fazer a aprendizagem invertida

- Os alunos recebem feedback imediatamente após a realização das atividades presenciais;
- Os alunos são incentivados a participar das atividades on-line e das presenciais, sendo que elas são computadas na avaliação formal do aluno, ou seja, valem nota;
- tanto o material a ser utilizado on-line quanto os ambientes de aprendizagem em sala de aula são altamente estruturados e bem planejados.
- Mudar a avaliação (por eportfolio, por pares, autoavaliação)

Alguns possíveis problemas nas metodologias ativas com tecnologias

- Dá mais trabalho (professores e alunos)
- Professores sozinhos (sem apoio)
- Envolvimento maior ou menor da instituição
- Falta de tempo dos alunos
- Dificuldade de mudança do modelo mental de professores, alunos e famílias
- Diferença de acesso às tecnologias. Falta de infraestrutura tecnológica
- Custo da infraestrutura (remodelagem das salas de aula)

Alguns possíveis problemas

- Queda na motivação dos alunos (depois da empolgação inicial) –Uns se preparam e outros, não, contribuindo a participação nas atividades previstas em sala.
- A gestão da aula invertida (Masetto)
- O trabalho docente acaba ficando mais complexo, porque os educadores terão de lançar mão da criatividade para construírem o percurso de aprendizagem dos estudantes
- As escolas, por sua vez, precisam rever seus processos, como o da avaliação, que deve acompanhar a proposta da personalização do ensino.

Outras questões

- Professores trabalhando em duas ou três escolas ou redes de ensino
- Visão tradicional das tecnologias
- O que fazer em escolas com infraestrutura deficiente
- Domínio pedagógico e criativo insuficiente de muitos no uso das tecnologias
- Falta de apoio institucional
- Professores inovadores isolados ou em grupos minoritários
- Contexto político com visões e projetos diferentes

NMC Horizon Report: 2018 Higher Education Edition

Impactos para adoção de práticas inovadoras e uso de tecnologia no ensino superior

→ Tendências-chave para acelerar a adoção da tecnologia

Curto prazo (1 a 2 anos)

Foco crescente em medir a aprendizagem
Redesenho dos espaços de aprendizagem

Médio prazo (3 a 5 anos)

Proliferação de recursos de ensino aberto
Ascensão de novas formas de estudos interdisciplinares

Longo prazo (5 ou mais anos)

Avanço das culturas de inovação
Colaboração interinstitucional e intersetorial

Evolução das tecnologias – NMC-2018

→ **Desenvolvimentos importantes na tecnologia**

Tempo para adoção: 1 ano ou menos

Tecnologias analíticas
Makerspaces

Tempo para adoção: 2 a 3 anos

Tecnologias de Aprendizagem Adaptativa
Inteligência artificial

Tempo para adoção: 4 a 5 anos

Realidade Mista
Robótica

Utilização das tecnologias digitais

- Para sensibilizar, motivar
- Para conhecer (media literacy, letramento digital, competências digitais)
- Para inverter a forma de ensinar
- Para personalizar (trilhas, escolhas, plataformas adaptativas)
- Para experimentar (projetos, maker)
- Para colaborar, compartilhar, divulgar (aprendizagem em times, redes, grupos, comunidades)
- Para avaliar - por portfólios, pares, autoavaliação

Alguns problemas com as tecnologias

- Excessiva informação. Dificuldade de escolher o mais relevante. Predomínio do entretenimento. Polarização, *Fake News*
- Dispersão, falta de foco, superficialidade
- Uso inadequado, contínuo, dependência
- Falta de infraestrutura. Soluções possíveis, analógicas e digitais, offline e online
- Professor formado para a resposta certa, para o caminho previsível, para a segurança
- Não domínio pedagógico (estudantes e docentes)

Muitos aplicativos e plataformas interessantes



Plataformas online para aprendizagem personalizada e monitorada

Khanacademy

The screenshot shows the Khan Academy coach dashboard. At the top, the browser address bar displays 'Seguro | https://pt.khanacademy.org/coach/dashboard'. The page header includes a search bar with the text 'Pesquisar', the Khan Academy logo, and the user name 'Jose Moran' with a notification badge showing '3'. Below the header, there are four main columns representing different subject areas: 'Matemática por assunto', 'Matemática por ano', 'Ciências e engenharia', and 'Computação'. Each column lists various topics and their progress percentages. For example, under 'Matemática por assunto', topics include 'Fundamentos de matemática' (4%), 'Aritmética', 'Álgebra I', 'Geometria', 'Trigonometria', 'Probabilidade e estatística', 'Cálculo', 'Equações diferenciais', 'Álgebra linear', and 'Matemática para o divertimento e a glória'. Under 'Matemática por ano', topics include 'Pré — 3º ano' (4%), '4º ano', '5º ano', '6º ano', '7º ano', '8º ano', and '9º ano'. Under 'Ciências e engenharia', topics include 'Física', 'Química', 'Biologia', 'Saúde e medicina', 'Engenharia elétrica', 'Economia e finanças', 'Microeconomia', 'Macroeconomia', 'Mercado financeiro e de capitais', and 'Empreendedorismo'. Under 'Computação', topics include 'Programação', 'Ciência da computação', 'Hora do Código', 'Animação digital', 'Artes e humanidades', 'Music', 'Desafio', and 'Jogos do Conhecimento'. The bottom of the page features a decorative blue bar with geometric patterns.

← → ↻ Seguro | https://pt.khanacademy.org/coach/dashboard ☆

Google Tradutor Dictionary, Encycloped Gmail (20) José Moran UOL - O melhor conte YouTube O portal de notícias d EL PAÍS: el periódico g » Outros favoritos

Assuntos ▼ Pesquisar Q KHANACADEMY Jose Moran 3

Matemática por assunto Matemática por ano Ciências e engenharia Computação

Fundamentos de matemática 4% Pré — 3º ano 4%

Aritmética 4º ano

Álgebra I 5º ano

Geometria 6º ano

Trigonometria 7º ano

Probabilidade e estatística 8º ano

Cálculo 9º ano

Equações diferenciais

Álgebra linear

Matemática para o divertimento e a glória

Ciências e engenharia

Física

Química

Biologia

Saúde e medicina

Engenharia elétrica

Economia e finanças

Microeconomia

Macroeconomia

Mercado financeiro e de capitais

Empreendedorismo

Computação

Programação

Ciência da computação

Hora do Código

Animação digital

Artes e humanidades

Music

Desafio

Jogos do Conhecimento

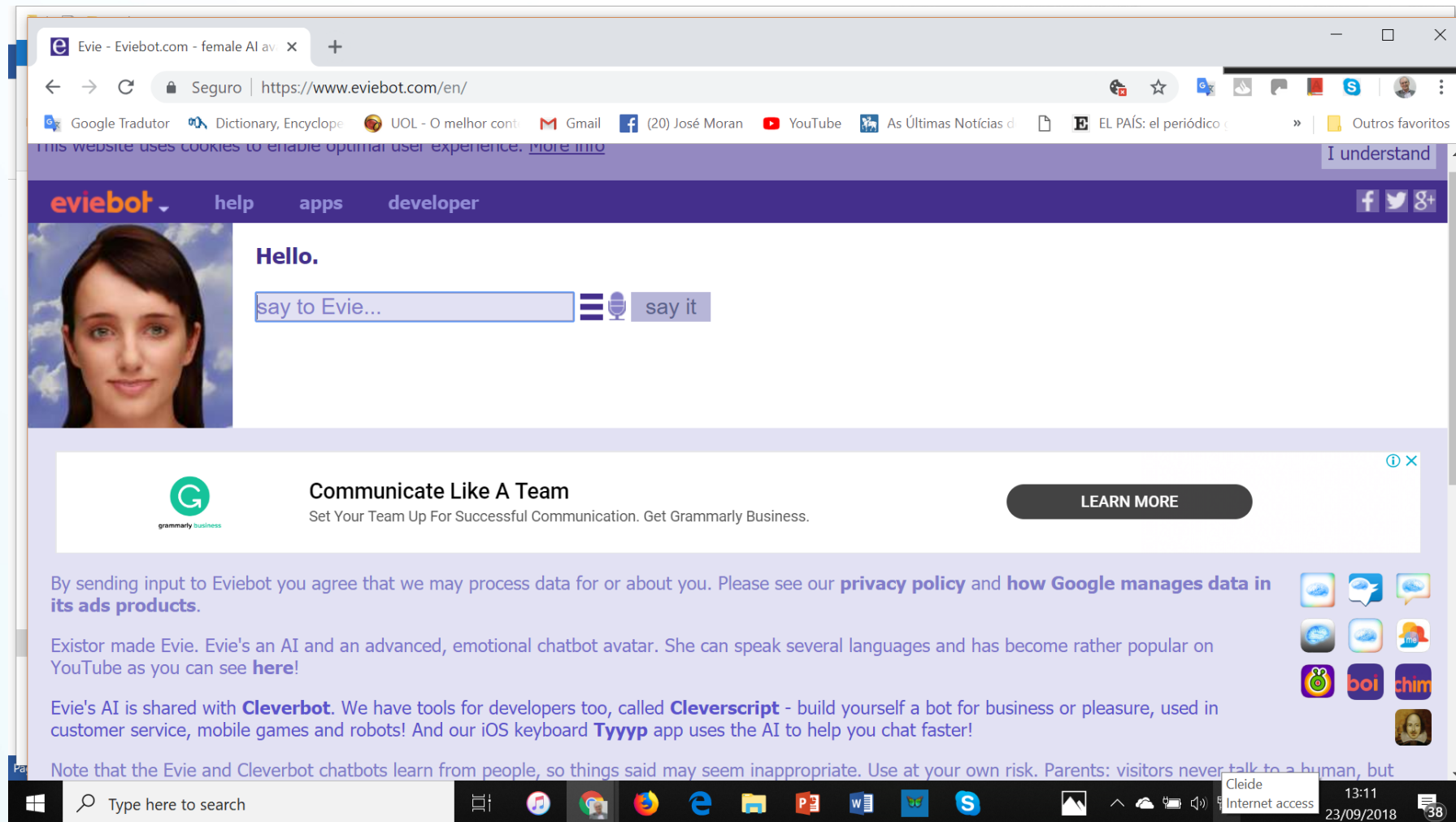
Acompanhamento mais personalizado

[illegible]

Plataformas de ensino de línguas gamificadas com acompanhamento docente



Bots para praticar aprendizagem de línguas



The screenshot displays the Eviebot website in a web browser. The browser's address bar shows the URL <https://www.eviebot.com/en/>. The website features a purple header with the 'eviebot' logo and navigation links for 'help', 'apps', and 'developer'. A social media bar includes icons for Facebook, Twitter, and Google+. The main content area has a large image of a woman's face on the left and a chat interface on the right. The chat interface includes a 'Hello.' greeting, a text input field with the placeholder 'say to Evie...', and a 'say it' button with a microphone icon. Below the chat area, there is a promotional banner for 'Communicate Like A Team' by Grammarly Business, which includes a 'LEARN MORE' button. Further down, there is a paragraph of text explaining the chatbot's capabilities and a disclaimer. On the right side of the page, there is a vertical column of social media and app icons, including WhatsApp, Telegram, Messenger, and others. The Windows taskbar is visible at the bottom of the screen, showing the search bar and several application icons. The system clock in the bottom right corner indicates the time is 13:11 on 23/09/2018.

Evie - Eviebot.com - female AI av

Seguro | <https://www.eviebot.com/en/>


Google Tradutor Dictionary, Encyclope UOL - O melhor cont Gmail (20) José Moran YouTube As Últimas Notícias d EL PAÍS: el periódico c Outros favoritos

This website uses cookies to enable optimal user experience. [More info](#)


I understand

eviebot help apps developer

Facebook Twitter Google+

 Hello.

say to Evie... say it

 **Communicate Like A Team**
Set Your Team Up For Successful Communication. Get Grammarly Business. [LEARN MORE](#)

By sending input to Eviebot you agree that we may process data for or about you. Please see our [privacy policy](#) and [how Google manages data in its ads products](#).

Existor made Evie. Evie's an AI and an advanced, emotional chatbot avatar. She can speak several languages and has become rather popular on YouTube as you can see [here](#)!

Evie's AI is shared with **Cleverbot**. We have tools for developers too, called **Cleverscript** - build yourself a bot for business or pleasure, used in customer service, mobile games and robots! And our iOS keyboard **Tyyyp** app uses the AI to help you chat faster!

Note that the Evie and Cleverbot chatbots learn from people, so things said may seem inappropriate. Use at your own risk. Parents: visitors never talk to a human, but

Cleide Internet access 13:11 23/09/2018


Professores e alunos autores: Book Creator – Livro e revista digital

← → ↻ 🏠 www.redjumper.net/bookcreator/education/ ☆ 🌐 ☰

Google Tradutor Dictionary, Ency... Facebook Gmail UOL - O melhor... Shine on the w... Home - ARede ... Bem-vindo! | Li... Importado do IE Twitter EL PAÍS: el periód... » Outros favoritos

Book Creator is the simple way to create ebooks in the classroom

Download on the App Store ANDROID APP ON Google play Windows Store



homework (1).zip celulares.jpg Pesquisa_tecnol....p... mãe.png

Mostrar todos os downloads...

Kahoot!

Jogo:
Questões com resposta de
escolha múltipla e com tempo
limite de resposta [Quiz].



COMPETIÇÃO

Scoreboard

Gonçalo	900
João	750

Padlet

transformar_moran_Dom_Feliciano - PowerPoint

Jose Moran

José

Seguro | https://luciamendes.com/20-maneras-uteis-para-usar-padlet-em-sala-de-aula/

Google Tradutor Dictionary, Encyclope Gmail f (20) José Moran UOL - O melhor conte YouTube O portal de notícias d EL PAÍS: el periódico g » Outros favoritos

20 maneiras úteis para usar Padlet em sala de aula.

The Ultimate Word Wall
A wall of interactive vocabulary activities created by participants in the ThingLink Teacher Challenge during the summer of 2014. #TLChallenge

Communities

All About the Ellipse

Google Drive

Solar System

Trademark Law
Malletier v. Dooney & Bourke, Inc.

Geometry Terms

Plot and Story Elements

Supply and Demand

Parts of an Oyster

Types of Angles

Bacteria

Created for the ThingLink Teacher Challenge summer 2014

#TLChallenge

Cleide Internet access

POR 16/05/2017

Edpuzzle – vídeos com questões

<http://bit.ly/2QTMCGE>




EDpuzzle

Make any video **your lesson**

Quizizz

<https://quizizz.com/>




Quizizz

Log In

Live Games


Dank Memes

10 QUESTIONS




Science and Technology

12 QUESTIONS



Africa Map Test Practice

10 QUESTIONS




Copyright © Geography the Geographer 2014

Rocks, Minerals and Gems

Penguins

11 QUESTIONS



Genially - <https://panel.genial.ly/inspiration>

The screenshot displays the Genially website interface. At the top, the Genially logo is on the left, and the user profile 'moran10@gmail.com' with a 'PLAN FREE' status is on the right. A central banner reads 'These creations were made by people as awesome as you'. Below this, there are filter tabs: 'All', 'Media', 'Corporate', 'Education', and 'Others'. The main content area features a grid of eight creative presentations:

- THE NEXT STATION**: A subway map titled 'CITIES AND MEMORY' by 'The Next Station'.
- UN COIN DE CAMPAGNE**: A landscape illustration titled 'Un coin de campagne' by 'Svt.Turlan'.
- TOUR FRANCE 2016**: A presentation about the Tour de France 2016 by 'Genially'.
- DESSIN COLLABORATIF DES ...**: A collaborative drawing titled 'Bibliothèques De Nancy'.
- Les équipes #GPLM2017 engagées**: A presentation about the #GPLM2017 teams.
- LO CELS**: A presentation featuring soccer players.
- LEARN SPANISH I**: A presentation about learning Spanish.
- Help**: A presentation with a colorful circular diagram.

A pink sidebar on the left contains navigation options: '+ CREATE GENIALLY', 'MY CREATIONS', 'MY BRAND', 'INSPIRATION', 'Plans', 'Help', and 'English'.

Linguagem computacional - Laboratórios maker



Curso Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação

<https://pt.coursera.org/learn/ensino-hibrido>

The screenshot shows a web browser window with multiple tabs. The active tab is 'Ensino Híbrido: Personalização e Tecnologia na Educação'. The address bar shows the URL 'https://www.coursera.org/learn/ensino-hibrido'. The browser's toolbar includes various extensions like Google Tradutor, Dictionary, and Gmail. The Coursera website header features the logo, a search bar, and a user profile icon labeled 'Instituições JM'. The main content area has a dark banner with the course title 'Ensino Híbrido: Personalização e Tecnologia na Educação'. Below the banner, there is a section titled 'Informações sobre o curso' followed by a paragraph describing the course content. A 'Mais' link is visible below this section. Further down, the 'Desenvolvido por' section lists 'Fundação Lemann, Instituto Península' with their respective logos. On the left side, a sidebar menu lists options: 'Visão geral', 'Programa', 'Perguntas frequentes', 'Desenvolvedores', and 'Classificações e avaliações'. At the bottom of the sidebar, there is a button 'Ir para o curso' and a status 'Já inscrito'. The Windows taskbar at the bottom shows the time as 22:34 on 19/01/2017 and includes various application icons.

Ensino Híbrido: Personalização e Tecnologia na Educação

Informações sobre o curso: Neste curso, oferecido pela Fundação Lemann em parceria com o Instituto Península, você terá a oportunidade de aprender, a partir de experiências reais, como integrar as tecnologias digitais no seu contexto escolar. As vivências compartilhadas pelos diferentes professores envolvidos neste curso lhe proporcionará reflexões sobre os modelos de Ensino Híbrido e sua relação com

Desenvolvido por: Fundação Lemann, Instituto Península

Ir para o curso

Já inscrito

Série
desafios da
EDUCAÇÃO

LILIAN BACICH
JOSÉ MORAN
(ORGs.)

metodologias **ativas** para uma educação inovadora

uma abordagem
teórico-prática



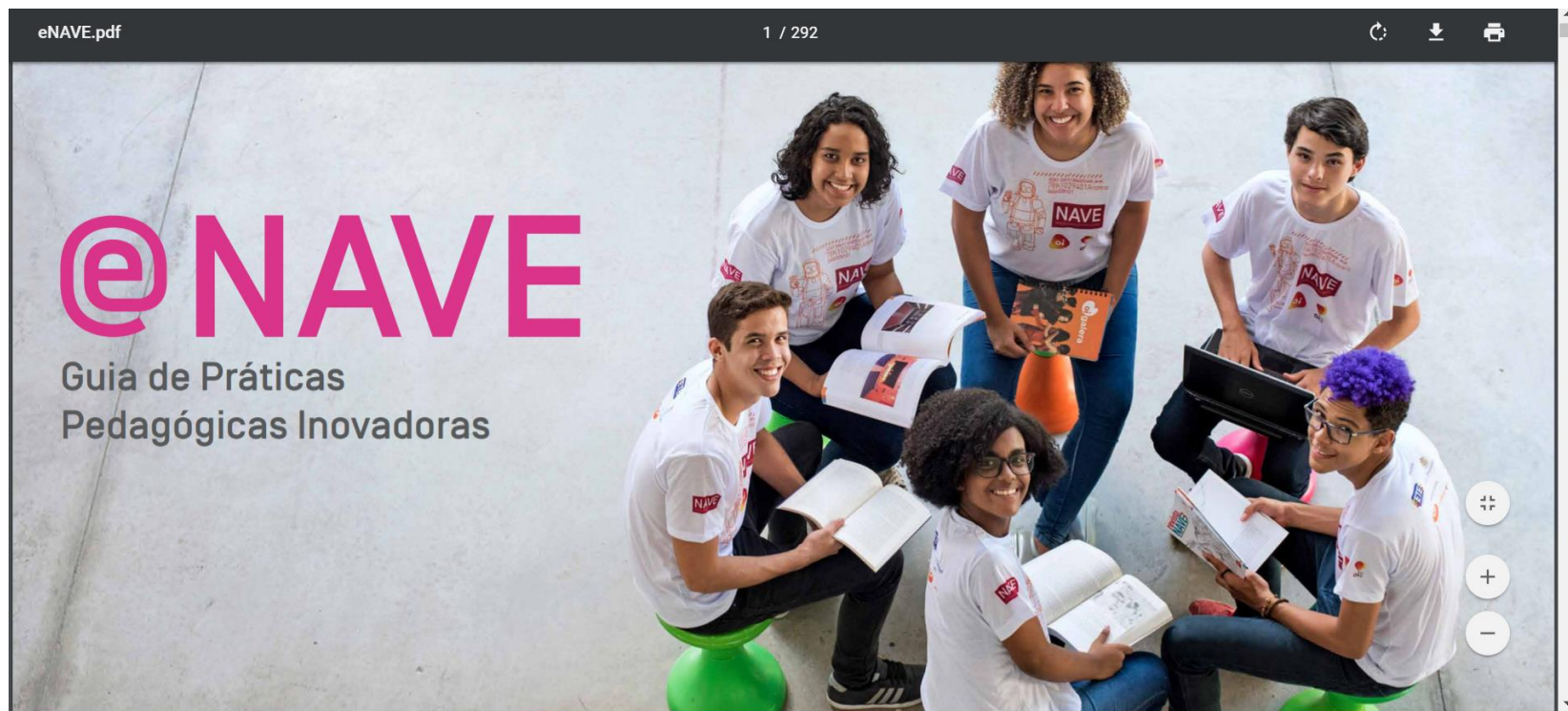
Metodologias Ativas - vídeos

- Abordagem de Aprendizagem baseado em situações de contexto real - Aline Von Bahten. <https://www.youtube.com/watch?v=9IVnuLw6E-4&list=PLiyz4LvPZvjM9z8WOTIXu1fnbllG78Hnp&index=2>
- Aprendizagem baseada em Problemas – Univesp /USP Leste: <https://www.youtube.com/watch?v=YhB44GtyNhl>
- Peer Instruction – PUC-PR - https://www.youtube.com/watch?v=xvOvpE_jmjl
- Peer Instruction + Just in time Learning: Aline Von Bahten <https://www.youtube.com/watch?v=IOIFfmA2Noo#t=32>
- TBL – Aprendizagem baseada em equipes: Aline Van <https://www.youtube.com/watch?v=yHssVGwCgDw>
- O aprendizado baseado em equipes. Medicina https://www.youtube.com/watch?time_continue=9&v=oP7kWZxqoF0

Experiências com tecnologias na escola

- **Estratégias Pedagógicas – Vol I-**
<https://salaaberta.com.br/e-books/estrategias-pedagogicas-volume-1/> Trinta estratégias pedagógicas com tecnologias digitais. Exemplos de atividades bem sucedidas realizadas por professores da educação básica em 2016
- **Narrativas das experiências docentes com tecnologias digitais: Adriana Azevedo:** <https://cld.pt/dl/download/9113beb-b-c160-45a4-84d7-0af3067b1ceb/narrativas.pdf>
- **Educação integral na prática:**
<http://educacaointegral.org.br/na-pratica/>

www.oifuturo.org.br/wp-content/uploads/2018/05/eNAVE.pdf



Bons professores fazem toda a diferença



- Conhecer os alunos (histórico, motivações, paixões, expectativas)
- Acolhê-los com afeto. Recebê-los, conversar com eles, interessar-se por eles
- Partir de onde os estudantes estão e do que lhes é significativo (vídeos, jogos, redes sociais) e orientá-los para novos desafios e percursos
- Surpreendê-los (Sensibilizar, Emocionar, Diversificar, praticar e refletir)
- Fazer as negociações possíveis (consensos).
- Valorizar suas produções. Portfólio. Apresentações. Compartilhar processo e resultados. Publicar, divulgar.



Curso Tecnologias Digitais e Metodologias Ativas

Inscrições abertas

Clique aqui e saiba +

José Moran

-
- www2.eca.usp.br/moran
- moran10@gmail.com