

ANÁLISE DE ESTUDO DE CASO SOBRE A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA ADAPTATIVA GEEKIE ONE

CASE STUDY ANALYSIS ON THE USE OF THE GEEKIE ONE ADAPTIVE PLATFORM

Luciano Araujo da Costa

Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University (Flórida-USA).
E-mail: lucianoarj@gmail.com. Lattes - <http://lattes.cnpq.br/1895259576553534>
Orcid - <https://orcid.org/0000-0003-1582-1891>

Mirian Luzia de Lima Vaz

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University (Flórida-USA).
E-mail: mirianvaz0@gmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7302809763477166>.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0741-0064>.

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo analisar o estudo de caso feito sobre a utilização da plataforma adaptativa a Geekie One, plataforma adaptativa que através da gamificação e de feedbacks proporciona ao professor a análise de resultados personalizados de acordo com o desempenho dos alunos. Este tipo de ferramenta, possibilita a tomada de decisões sobre os caminhos a serem trilhados visando um processo de ensino-aprendizagem personalizado, mais ativo e que supra as necessidades de cada estudante. Por ser uma abordagem pautada em uma perspectiva contemplada pela Neurociência e do funcionamento cerebral, o processo agrega resultados significativos, pois permite ao professor, a escolha de caminhos emocionais, e que impulsionem os alunos a se conectarem a determinados conteúdos de forma mais efetiva. Este trabalho teve como base a pesquisa “Diagnóstico Nacional da Educação”, proposta realizada e conduzida pelas Escolas Exponenciais, e de pesquisa bibliográfica, por meio de textos, selecionados na Internet que contemplem a utilização do uso da plataforma Geekie One e de subsídios da plataforma analisada.

Palavras-chave: Aprendizagem; Educação; Neurociência.

Abstract

The present work aims to analyze the case study done on the use of the adaptive platform to Geekie One, an adaptive platform that, through gamification and feedback, provides the

teacher with the analysis of personalized results according to student performance. This type of tool makes it possible to make decisions about the paths to be followed, aiming at a personalized, more active teaching-learning process that meets the needs of each student. As an approach based on a perspective contemplated by Neuroscience and brain functioning, the process adds significant results, as it allows the teacher to choose emotional paths, which encourage students to connect to certain contents more effectively. This work was based on the research "National Diagnosis of Education", a proposal carried out and conducted by the Exponential Schools, and on a bibliographical research, through texts, selected on the Internet that contemplate the use of the Geekie One platform and platform subsidies analyzed.

Keywords: Learning; Education; Neuroscience.

1. INTRODUÇÃO

A educação no contexto do século XXI, mais precisamente pós-pandemia, trilhas os caminhos e benefícios imputados pelas tecnologias. Tais ferramentas adentraram nas salas de aula, ofertando um universo de possibilidades aos docentes, bem como um excelente e efetivo canal de comunicação com os alunos. Este caminho que se solidifica dia após dia, nos mostra que as ferramentas que evoluem em velocidade exponencial, nos mostram que o seu potencial se esconde na criatividade dos atores envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

Neste mundo tecnológico, surge as plataformas adaptativas que tem sua gênese objetivando auxiliar o processo de ensino-aprendizagem, na construção do conhecimento colaborativo e personalizado a cada aluno, trabalhando a habilidade de autonomia e fortalecendo o trabalho e a importância do docente

As tecnologias quando utilizadas na área de educação, aumentam e conduzem a construção e retenção do conhecimento de forma mais eficiente pelos alunos uma vez que as experiências proporcionadas pelas TIC's são de grande riqueza e interatividade que estimulam o sistema nervoso sensorial acarretando um desenvolvimento da neuroplasticidade por meio das ricas experiências vivenciadas. Ainda nesse rico leque de possibilidades, as tecnologias nos possibilitam agregar conceitos de inteligência artificial e machine learning utilizados no contexto e-learning, utilizado na personalização do conteúdo.

O trabalho foi baseado em pesquisa bibliográfica e publicações em meio digital, sobre o tema do estudo e tendo como base a pesquisa: Diagnóstico Nacional de Educação lançada pela Escola Exponenciais, que recebeu respostas de mais de 400 instituições de ensino, 14.000 professores e 130.000 famílias. O estudo objetiva a compreensão de quais sistemas

de ensino no Brasil possuem melhores avaliações pelos pais e responsáveis pelos alunos. O recorte temporal da pesquisa se encontra entre maio de 2020 a setembro de 2020, levando em consideração a adaptabilidade e o acesso a recursos digitais e mapeando as visões dos entrevistados no contexto pandêmico.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 Neurociência, Uma Aprendizagem Para Além do Cognitivo

Além de levar em consideração o conteúdo e o conhecimento curricular, também é necessário compreender o processo de desenvolvimento do cérebro de uma perspectiva mais ampla. Este formulário inclui a visualização do aprendizado socioemocional e o desenvolvimento de outras habilidades e aptidões.

A educação precisa ter essa compreensão e deve levar em consideração as competências e conhecimentos que serão imprescindíveis para o profissional do futuro. E esse processo não pode ficar única e exclusivamente focado no que é cognitivo, no conhecimento.

O estudo da evolução humana de um ponto neurocientífico aborda o que os seres humanos se tornam humanos durante o processo de desenvolvimento e não apenas o que trazem consigo no nascimento. Tudo é formado através de um convívio com o meio e através do desenvolvimento de suas competências e habilidades.

É importante notar que qualquer indivíduo pode ter todas as inteligências e talentos múltiplos, alguns mais do que outros. E os professores podem ajudar os alunos conectando-os a determinados conteúdos e, observando como eles podem e devem ser trabalhados, como eles aprendem e as melhores estratégias que devem utilizar. Atualmente, os professores têm a oportunidade de trabalhar de uma forma mais individualizada, algo que possível graças à tecnologia e com o auxílio das plataformas adaptativas.

Segundo Kenski (2003, p.04), “A aprendizagem não precisa ser mais um processo solidário de aquisição e domínio de conhecimentos. Ela pode ser dar de forma coletiva e integrada, articulando informação [...]”

2.2 Plataforma de Ensino Adaptativo

Para que os alunos aprendam, o conhecimento sugerido pelo professor durante as aulas deve ser significativo. Por esse motivo, as informações devem estar vinculadas ao que os alunos já sabem e proporcionar uma forma de relacionarem mais facilmente os conteúdos. Portanto, no processo de descoberta, existe uma conexão psicológica entre o que eles já possuem e o que estão aprendendo.

Desta forma, as novas informações podem ser melhores e mais completas e as informações antigas podem ser atualizadas com novas ideias e reforçadas nas mentes dos alunos. Em um mundo com mais recursos tecnológicos e diferentes trocas entre alunos e a sociedade, a forma de aprender também está mudando e deve focar no conhecimento efetivo, e não apenas em memorizá-lo. Assim, o aluno pode realmente desenvolver habilidades e assimilar o aprendizado no contexto de sua vida.

A pesquisa por informação via sistemas de computador e o acesso às informações podem ser realizados através do uso de plataformas de aprendizagem personalizadas e promoção do ambiente de ensino-aprendizagem por meio da tecnologia, proporcionando assim o desaparecimento de barreiras temporais e espaciais, ajudando com que os alunos desenvolvam melhor suas habilidades e aprendam com mais facilidade.

A escola deve incentivar e proporcionar a aquisição de conhecimento. Se não houver aplicação generalizada de tecnologia na educação, isso é impossível de alcançar. A computação e as comunicações vão dominar a tecnologia educacional do futuro. (D' Ambrósio, 2009, p.80)

Com a grande evolução ao nosso redor, girando em torno da tecnologia em todo o mundo, o professor precisa adquirir ferramentas de aprendizagem para acompanhar o ritmo das constantes transformações e serem capazes de trabalhar cada habilidade e necessidade dos seus alunos, coisa que seria impossível sem a utilização da tecnologia.

A plataforma de ensino adaptativa tem uma grande vantagem, pois o professor deixa de ser mero transmissor de conhecimento e passa a ter um papel essencial, que é o de tutor. Dessa maneira ele consegue auxiliar individualmente com cada aluno, para melhor compreender e trabalhar cada uma das dificuldades apresentadas, já que a própria plataforma determina esses resultados que ele depende para trabalhar de forma mais precisa e efetiva.

2.3 Geekie One

Entre os principais desafios educacionais apresentados na atualidade, podemos destacar a urgência em formar cidadãos para lidar com ambientes complexos no qual a tecnologia está se desenvolvendo de forma extremamente rápida. A Geekie respondeu a esta situação com a mais avançada tecnologia e consultoria especializada, o que trouxe benefícios para toda a comunidade escolar. Como referência educacional para o Brasil e apoio à inovação global, a empresa desenvolveu o Geekie One – adotado por aproximadamente 50 escolas brasileiras

A Startup Geekie, criada em 2011 é capaz de identificar pontos fortes e dificuldades dos alunos e assim criar planos de estudos personalizados para serem trabalhados individualmente.

Firmado por três pilares educacionais como conteúdo digital significativo e flexível, aprendizagem ativa e dados para o ensino do diálogo e tomada de decisão, a Geekie One foi projetada para abranger toda a comunidade escolar, desde os gestores, professores, até os alunos e suas famílias, e apresenta como propor forte e prioritário uma responsabilidade compartilhada pela aprendizagem.

Em uma avaliação realizada por pais e responsáveis de alunos através do Diagnóstico Nacional de Educação, constatou-se que ele apresentou a melhor avaliação em todas as regiões do país em 2020. A pesquisa foi realizada pelo Escolas Exponenciais entre maio e setembro de 2020 em 23 Estados, e recebeu respostas de mais de 400 de escolas particulares, de cerca 14 mil professores e 150 mil famílias. A pesquisa foi elaborada a partir de dados de diferentes grupos de alunos, distribuídos no ensino fundamental I, ensino fundamental II, e ensino médio. Constatou-se também que as escolas apresentam diferentes tamanhos, desde escolas de porte médio a grandes escolas, o que indica que houve uma correta avaliação da plataforma, não havendo nenhum desnível nos resultados.

O Geekie One foi o material didático mais bem avaliado, com nota 53 no Valor de Promoção Líquida - NPS (Net Promoter Score), valor esse que é determinado subtraindo-se a porcentagem de pais promotores, da porcentagem de pais detratores, divisão essa que foi obtida através da resposta da pergunta sobre a probabilidade de dos pais ou responsáveis recomendarem o material didático utilizado pela escola para outra escola. Os responsáveis que deram média 9 ou 10 foram considerados promotores; se a resposta foi 7 ou 8, foi considerado neutro; e de 0 a 6, foi detratador.



Figura 01 - Geekie One é o material didático mais bem-avaliado do país

Fonte: <https://palomar.com.br/blog>, 2021

O Geekie One trabalha com cursos personalizados para os estabelecimentos de acordo com os seus principais desafios. Os alunos possuem uma rotina de estudo prática e organizada, apresentando um campo de pesquisa de conteúdo em um local, adequados para nativos digitais e um estudo adequado para as necessidades e dificuldades de cada indivíduo. Ao responderem as perguntas propostas nos questionários, os professores já recebem um relatório abordando os principais conteúdos com mais acertos e os mais defasados, nos quais o professor deverá ter mais cuidado e focar no ensino do aluno.

Essa plataforma adaptativa permite que professores planejem suas aulas e exercícios de forma dinâmica e flexível e com conteúdo adequado e podendo também desenvolver materiais e exercícios próprios, usar os conteúdos apresentados na plataforma e criar atividades novas e adaptadas com a realidade dos seus alunos, trabalhos em grupo e avaliações práticas, além de acompanhar os resultados em tempo real. Permite também maior visibilidade do planejamento de estudantes, e os coordenadores conseguem também acompanhar o planejamento curricular e o desempenho de todas as turmas em um único

ambiente virtual, sem precisar recorrer às informações solicitadas aos docentes para dialogar com a comunidade escolar, todo o processo d=ocorre de forma mais instantânea e ativa.

Ao serem questionados sobre o conhecimento quanto às ferramentas utilizadas em salas de aula remotas, a grande maioria dos professores afirmaram ter pouco ou nenhum conhecimento sobre o uso dessas tecnologias. Apenas um quinto dos professores afirmou conhecer os dispositivos e sistemas que trabalharam durante a maior parte do ano letivo de 2020 e tiveram grandes dificuldades em conseguir manuseá-los.

CONHEÇA OS BENEFÍCIOS DO GEEKIE ONE PARA TODA A SUA COMUNIDADE ESCOLAR

FORMAÇÃO INTEGRAL COM O GEEKIE ONE: a preparação de estudantes para SER e ATUAR

O Geekie One tem o objetivo de **desenvolver jovens protagonistas, confiantes e capazes de transformar a realidade** ao mesmo tempo em que são transformados(a)s. Para isso, ao longo da sua jornada educacional com o Geekie One, alunos e alunas têm oportunidades de estimular o desenvolvimento de habilidades para que possam **SER e ATUAR**.

S
E
R
R
A
R

Saberes
Experimentação
Relacionamentos

Autônomo
Transdisciplinar
Única
Adaptável
Responsável

Aprender é a aquisição de novos **saberes**. É também a capacidade de mobilizar e conectar conhecimentos em novos contextos numa jornada de experimentação e interação com outras pessoas. Quando construímos **relacionamentos significativos**, aprendemos a ter empatia com as necessidades dos outros e também a apreciar as perspectivas múltiplas.

Como educadores(as), nós desejamos que nossos(as) estudantes tenham a autonomia necessária para serem **protagonistas** em sua própria aprendizagem e na vida. Que eles(as) possam **relacionar os diversos saberes** e aplicá-los de modo único, mas consciente da dinamicidade do mundo, para se **adaptarem** a qualquer situação. E tudo isso deve ser feito com **responsabilidade** e respeito, não apenas para eles(as), mas para com aqueles(as) ao seu redor.





Estudantes | *Simples, intuitivo e fácil de usar*

Um estudante de hoje não sempre conseguirá, mesmo na escola. O Geekie One oferece recursos e recursos para realidade, autonomia e engajamento e geração de estudo e desenvolvimento.

Praticidade, organização e engajamento:

- Atividade digital
- Conteúdo de qualidade
- Atividade personalizada
- Atividade adaptável
- Atividade interativa
- Atividade colaborativa
- Atividade social
- Atividade de grupo
- Atividade de equipe
- Atividade de projeto
- Atividade de pesquisa
- Atividade de descoberta
- Atividade de criação
- Atividade de expressão
- Atividade de comunicação
- Atividade de liderança
- Atividade de cidadania
- Atividade de sustentabilidade
- Atividade de inovação
- Atividade de empreendedorismo
- Atividade de responsabilidade social
- Atividade de cidadania global
- Atividade de educação para o desenvolvimento sustentável
- Atividade de educação para a saúde
- Atividade de educação para a cultura
- Atividade de educação para a ciência
- Atividade de educação para a tecnologia
- Atividade de educação para a arte
- Atividade de educação para o esporte
- Atividade de educação para o trabalho
- Atividade de educação para a vida

Docentes | *Ótima e seu tempo, planeja sua aula e atividades de forma flexível e com conteúdos práticos*

O tempo dos professores é sobrevalorado com planejamentos e correções de atividades e provas. O Geekie One resolve esse tempo com um banco de mais de 40 mil questões, funcionalidade de planejamento pedagógico e classes de questões do INEC, tudo isso disponibilizado em todo tempo.

Otimização, planejamento e clareza:

- Atividade personalizada
- Atividade adaptável
- Atividade interativa
- Atividade colaborativa
- Atividade social
- Atividade de grupo
- Atividade de equipe
- Atividade de projeto
- Atividade de pesquisa
- Atividade de descoberta
- Atividade de criação
- Atividade de expressão
- Atividade de comunicação
- Atividade de liderança
- Atividade de cidadania
- Atividade de sustentabilidade
- Atividade de inovação
- Atividade de empreendedorismo
- Atividade de responsabilidade social
- Atividade de cidadania global
- Atividade de educação para o desenvolvimento sustentável
- Atividade de educação para a saúde
- Atividade de educação para a cultura
- Atividade de educação para a ciência
- Atividade de educação para a tecnologia
- Atividade de educação para a arte
- Atividade de educação para o esporte
- Atividade de educação para o trabalho
- Atividade de educação para a vida

Gestão e Coordenação | *Visualização de planejamento e do estudante tudo em um só lugar*

A gestão e a coordenação têm acesso a dados que permitem outras análises de gestão e oferecer a que permitem o acompanhamento da jornada de aprendizagem de uma maneira muito mais próxima e ágil.

Além disso, o apoio e o parati da consultoria pedagógica ajudam a gerir e elaborar e estruturar sua prática para uma gestão de referência em ensino e formação.

Parceria, planejamento estratégico e identidade inovadora:

- Planejamento pedagógico
- Acompanhamento de aprendizagem
- Atividade personalizada
- Atividade adaptável
- Atividade interativa
- Atividade colaborativa
- Atividade social
- Atividade de grupo
- Atividade de equipe
- Atividade de projeto
- Atividade de pesquisa
- Atividade de descoberta
- Atividade de criação
- Atividade de expressão
- Atividade de comunicação
- Atividade de liderança
- Atividade de cidadania
- Atividade de sustentabilidade
- Atividade de inovação
- Atividade de empreendedorismo
- Atividade de responsabilidade social
- Atividade de cidadania global
- Atividade de educação para o desenvolvimento sustentável
- Atividade de educação para a saúde
- Atividade de educação para a cultura
- Atividade de educação para a ciência
- Atividade de educação para a tecnologia
- Atividade de educação para a arte
- Atividade de educação para o esporte
- Atividade de educação para o trabalho
- Atividade de educação para a vida

Famílias | *Aproximação, acompanhamento e segurança como nunca por ou em sua vida*

O Geekie One fortalece o acesso nas relações com as famílias, tornando-as responsáveis pelo processo de aprendizagem, por meio do geração de dados que permitem o acompanhamento da participação e do desempenho de maneira individual de cada aluno(a).

Aproximação, acompanhamento e segurança:

- Atividade personalizada
- Atividade adaptável
- Atividade interativa
- Atividade colaborativa
- Atividade social
- Atividade de grupo
- Atividade de equipe
- Atividade de projeto
- Atividade de pesquisa
- Atividade de descoberta
- Atividade de criação
- Atividade de expressão
- Atividade de comunicação
- Atividade de liderança
- Atividade de cidadania
- Atividade de sustentabilidade
- Atividade de inovação
- Atividade de empreendedorismo
- Atividade de responsabilidade social
- Atividade de cidadania global
- Atividade de educação para o desenvolvimento sustentável
- Atividade de educação para a saúde
- Atividade de educação para a cultura
- Atividade de educação para a ciência
- Atividade de educação para a tecnologia
- Atividade de educação para a arte
- Atividade de educação para o esporte
- Atividade de educação para o trabalho
- Atividade de educação para a vida

Figura 02 - Formação Integral com o Geekie One.

Fonte: http://os.geeki.es/Portfolio-Geekie_One

Com o Geekie One, a gestão escolar tem acesso a todo o processo de ensino e aprendizagem: desde o planejamento dos professores até o desempenho de alunos. Tudo isso centralizado em uma plataforma com inteligência de dados para agilizar e organizar as rotinas e listar as decisões pedagógicas condizentes com a necessidade da nova era da educação.

Com o Geekie One, as famílias têm acesso ao desempenho de seus filhos, além de garantir uma maior preparação para vestibulares, concursos, ENEM e para a vida do século XXI. Para alguns pais que responderam as pesquisas propostas, o uso da plataforma foi um fator positivo, pois o uso da Internet facilita a pesquisa e o acesso ao material em qualquer lugar que a filha estiver sendo de fácil acesso e praticidade.

PERSONALIZE o aprendizado

Dasado pelo desempenho e engajamento de cada estudante, o Geekie One gera um Plano de Estudos Personalizado SEMANAL.

O plano é personalizado para cada estudante, mas também para cada escola: as recomendações são casadas com as necessidades dos(as) estudantes, mas também com o conteúdo trabalhado por cada professor(a).

FAMÍLIAS próximas e encantadas

Pois, mães e responsáveis podem acompanhar e apoiar o desenvolvimento de cada estudante de forma mais próxima e direcionada.

Por meio de um e-mail semanal, eles(as) acompanham os elementos essenciais para o sucesso da aprendizagem, o desempenho (notas) estudadas nos assuntos trabalhados em aula e o engajamento no plano de estudos personalizado.

"Estudantes que foram bem nas provas tinham desempenho 30% maior nos exercícios do dia a dia."

Permita que as famílias acompanhem se seus filhos e suas filhas estão aprendendo sem ter que esperar o boletim no fim do bimestre.

AVALIAÇÕES EXTERNAS Geekie Teste

- O Geekie Teste é uma avaliação externa que simula do Enem e o Saeb para estudantes do 6º ano do EF II até o 3º série do EM.
- Para o **Ensino Fundamental (anos finais)**, o Geekie Teste permite uma análise do desempenho das turmas conforme os indicadores de qualidade nacionais do Saeb.
- Para o **Ensino Médio**, o Geekie Teste é a única avaliação externa mais com o Saeb.
- Coordenação, gestão, corpo docente e estudantes têm acesso ao **relatório de resultados do Geekie Teste** para avaliarem o desempenho e as habilidades das matrizes do Enem e do Saeb que precisam reforçar e desenvolver.

Com isso, agora é muito mais fácil, e eu me sinto mais participante! Quando eu não tinha acesso a essa ferramenta, a gente acabava conversando mais sobre como foi o dia de aula. Esse relatório traz de uma forma muito sintética e muito clara como vem sendo o desenvolvimento do meu filho.

Jair Bersani, pai de estudante da 3ª série da Coopercomp.

Figura 03 - Aprendizado personalizado

Fonte: http://os.geeki.es/Portfolio-Geekie_One

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo nos conduz a uma gama de reflexões sobre o atual cenário da educação e os caminhos que ele está apontando. Neste trajeto, que se dá como um caminho sem volta, o uso das tecnologias não são uma perspectiva a ser alcançada e sim uma realidade que potencializa o processo, mas que como toda mudança, imputa uma série de adaptações e ressignificações dos processos e abordagens que vinham sendo executados até então. No universo de ferramentas disponível para a educação, o estudo nos traz uma visão minuciosa

sobre as vantagens da utilização da plataforma adaptativa que através da adaptabilidade, eleva a relação de ensino-aprendizagem a um outro patamar. Tal avanço ressignifica o fazer do docente, uma vez que o processo que até então o colocava como total detentor do conhecimento, fazendo-o figura central no processo. Nessa nova perspectiva, o docente assume um papel secundário, de mediador, fazendo do aluno o protagonista do seu processo de ensino-aprendizagem.

A utilização das plataformas adaptativas, traz benefícios para todos os atores envolvidos no processo de ensino-aprendizagem, sendo eles: professores, alunos, equipe pedagógica e gestão escolar. No que tange a esfera da gestão, o planejamento sobre metas e objetivos esperados podem ser remodelados, uma vez que tais ferramentas proporcionam a ampliação do acesso personalizado através da melhoria dos materiais visando atender as necessidades individuais dos alunos o que resulta em aumento de qualidade no ensino.

O resultado apresentado pelo trabalho, nos mostram a eficiência e os benefícios do projeto da Geekie, que aglutina sobre si, um conteúdo ímpar e que trabalha a tecnologia como ferramenta, que necessita ser direcionada por um planejamento didático, potencializando o relacionamento professor-aluno, bem como definindo as responsabilidades de ambos bem como da família dos discentes.

A plataforma Geekie One oferta um suporte técnico completo, acompanhamento personalizado aos alunos, sugere materiais didáticos e atividades personalizadas com alto grau de eficiência. Aos professores, fornece feedback auxiliando-os nas tomadas de decisões.

4. REFERÊNCIAS

CAZETTA, L. (2021). **Ranking revela material didático mais bem avaliado no país.** Disponível em: <<https://exnews.escolasexponenciais.com.br/escolas-exponenciais/ranking-revela-material-didatico-mais-bem-avaliado-no-pais/>>. Acesso em: August 18, 2021.

D'AMBROSIO, U. (2009). **Educação matemática: da teoria à prática.** (17th ed., p. 80). Campinas, SP: Papirus editora.

FOLHA DE SÃO PAULO (2021). **Plataforma de educação Geekie One é material didático mais bem-avaliado do país.** Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/empreendedorsocial/2021/08/plataforma-de-educacao-geekie-one-e-material-didatico-mais-bem-avaliado-do-pais.shtml>>. Acesso em: October 20, 2021.

KENSKI, V. (2003). Aprendizagem mediada pela tecnologia. **Revista Diálogo Educacional**; v. 4, n. 10. Pontifca Universidade do Paraná.

LINS, B. (2021). **Diagnóstico Nacional da Educação aponta Geekie One como o material didático mais bem avaliado do Brasil.** Disponível em: <<https://www.segs.com.br/educacao/304568-diagnostico-nacional-da-educacao-aponta-geekie-one-como-o-material-didatico-mais-bem-avaliado-do-brasil>>. Acesso em October 20, 2021.

_____. **Geekie One alia plataforma inovadora e consultoria especializada para apoiar escolas em jornada de transformação educacional.** Geekie One. Disponível em: <<https://site.geekie.com.br/blog/geekie-one-alia-plataforma-inovadora-e-consultoria-especializada-para-apoiar-escolas-em-jornada-de-transformacao-educacional>>. Acesso em: August 20, 2021.

MINHA BIBLIOTECA (2021). **Machine learning na educação: saiba mais sobre essa tecnologia.** Disponível em: <<https://minhabiblioteca.com.br/machine-learning-na-educacao/>>. Acesso em: October 29, 2021.

MORAN, José. (2017) **Tecnologias digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora.** Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2017/11/tecnologias_moran.pdf>. Acesso em: October 25, 2021.

ONE, E. (2021). **EDUCAÇÃO NA QUARENTENA | Escolas particulares de São Paulo instituem aulas online com apoio do Geekie One.** Jornal Alfredo Wagner Online. Disponível em: <<https://jornalaw.com.br/2020/05/07/educacao-na-quarentena-escolas-particulares-de-sao-paulo-instituem-aulas-online-com-apoiado-geekie-one/>>. Acesso em: August 20, 2021.

PORTFOLIO GEEKIE ONE. (2021). **GEEKIE ONE - Ensino que você enxerga.** Disponível em: <http://os.geeki.es/Portfólio-Geekie_One>. Acesso em: September 10, 2021.

SEMESP (2021). **Como a Internet das Coisas pode ser aplicada na Educação.** Blog Lyceum, Disponível em: <<https://blog.lyceum.com.br/internet-das-coisas-na-educacao/>>. Acesso em October 10, 2021.

SOMOS EDUCAÇÃO. (2021). **Aprendizagem significativa: entenda mais sobre este conceito e como aplicá-lo!** - Blog da Eleva, Plataforma de Ensino. Disponível em: <<https://blog.elevaplataforma.com.br/aprendizagem-significativa-entenda/>>. Acesso em: October 10, 2021.

SOBRE OS AUTORES:

Autor 1: Graduado em Licenciatura Plena em História pela Universidade Estácio de Sá, Licenciatura Plena em Sociologia pela Universidade do Paraná, Licenciatura Plena em Filosofia pela Universidade Católica Dom Bosco, Bacharel em Teologia pela Faculdade Unida de Vitória e Tecnólogo em Informática pela Faculdade São José. Pós-graduado nas áreas de História e Cultura Afro-Brasileira e Ciência da Religião pela Universidade Cândido Mendes, Salesianidade pela Universidade Católica Dom Bosco e Ensino à Distância (Gestão e Tutoria) pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci - Uniasselvi. Graduando em Licenciatura Plena em Pedagogia e Licenciatura em Psicopedagogia pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci – Uniasselvi, Pós-graduando em Tecnologias Digitais Aplicadas a Educação pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci - Uniasselvi, Informática Aplicada a Educação pelo IFMS -

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul, Tecnologias Digitais Para Educação pela FAINSEP - Faculdade Instituto Superior de Educação Paraná, Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University (Flórida-USA). Lattes - <http://lattes.cnpq.br/1895259576553534>. Orcid - <https://orcid.org/0000-0003-1582-1891>. E-mail: lucianoarj@gmail.com

Autor 2: Graduada em Licenciatura Plena em Química pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Graduanda em Pedagogia pela Faculdade IBRA. Especialista no Ensino de Química e Matemática pela Faculdade de Nanuque (FANAN). Pós-graduanda em Educação de Surdos em perspectiva bilíngue: teoria à prática de ensino, pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Pós-graduanda em Pedagogia: Gestão e Docência, e em Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação na Educação pela Faculdade Venda Nova do Imigrante (FAVENI). Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University (Flórida-USA). Professora atuante na Educação Básica na Secretaria de Estado da Educação do Espírito Santo. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7302809763477166>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0741-0064>. E-mail: mirianvaz0@gmail.com.