



Isabela Carvalho
Quarta-feira, February 4, 2015 - 12:54

Desafio “Tecnologia é Ponte”: Finalistas anunciados!



O papel da tecnologia na melhoria da educação é um tema que inspira discussões em diversos níveis e universos - escolas, organizações, órgãos públicos, iniciativas privadas. Tablets, computadores, celulares e tantos outros aparelhos vêm demonstrando que as TICs (Tecnologias da Informação e da Comunicação) podem ser fundamentais se queremos uma educação mais democrática e inclusiva.

O Changemakers da Ashoka e o Instituto Embratel Claro se uniram e lançaram o desafio “[Tecnologia é Ponte: diminuindo as distâncias na educação](#)” [1], que mapeou iniciativas em todo o Brasil que usam a tecnologia para aproximar crianças e jovens de novos saberes. Buscamos projetos que veem nas TICs a possibilidade de gerar mais oportunidades àqueles que por alguma razão têm suas chances reduzidas, seja por questões geográficas, sociais, físicas ou mentais.

Hoje, anunciamos os grandes finalistas desse desafio!

[Brainly](#) [2]

Inspira os estudantes a aprender e explorar conhecimento em uma rede online colaborativa e 100% gratuita.

[Can Game](#) [3]

Software que, através do brincar, promove novas experiências educacionais e de tratamento do autismo.

[Diocese de Santarém](#) [4]

Desenvolve e fomenta ações de educomunicação junto a escolas municipais de Santarém-PA, através de programas de rádio.

[Edukatu](#) [5]

Rede de aprendizagem que incentiva a troca de conhecimentos e práticas sobre consumo consciente, utilizando conteúdos gamificados e intervenções comunitárias para a sustentabilidade.

[F123](#) [6]

Democratiza o acesso à educação para crianças com deficiência visual, melhorando o contato com o mundo digital por meio de um software de fácil uso, baixo custo e alta portabilidade.

[FazGame](#) [7]

Ferramenta que permite que grupos de alunos criem games com conteúdos educacionais e sejam desenvolvedores de conhecimento, tendo a mentoria de seus

professores.

Geekie Games [8]

Com um modelo de estudo personalizado, autoinstrucional e atrativo, proporciona mais oportunidades a jovens que desejam chegar à universidade ou conquistar o diploma do Ensino Médio.

GiFT [9]

Permite o compartilhamento de conteúdos digitais organizados em bibliotecas temáticas, sem a necessidade de Internet, gerando uma rede wifi aberta, em um TPLink alterado por código aberto.

Instituto da Oportunidade Social [10]

Com foco em ferramentas de Tecnologia da Informação e Comunicação aliadas às regras de negócios, o IOS busca formar não só um profissional competente para as suas tarefas no ambiente corporativo, mas um cidadão consciente de suas ações e papel na sociedade.

Integrando tecnologia na Educação [11]

Desenvolve e aplica propostas metodológicas para a integração de tecnologias inovadoras de baixo custo no ensino das disciplinas STEM na Educação Básica da rede pública de ensino.

Projeto Digital Mente [12]

Promove conhecimentos básicos de informática, melhoria da qualidade de vida e fortalecimento da autoestima a pessoas com transtornos mentais leves, proporcionando maior interação e inclusão no mundo digital.

Tunnel Lab [13]

Atua em duas frentes: Tunnel Lab ONG, que tem como objetivo resolver os principais problemas de comunidades; e Tunnel Lab Academy, uma escola de empreendedorismo social online com ênfase em produção de projetos.

Esses 12 projetos se destacaram nos critérios de **inovação, impacto social e sustentabilidade financeira**. Eles serão convidados a workshops online com especialistas, para que possam lapidar ainda mais as suas ações e multiplicar o impacto. Além disso, concorrem em março a um prêmio em dinheiro que totaliza R\$36 mil para ser investido no projeto.

Parabéns a todos os participantes! O número de projetos de qualidade demonstrou que o Brasil possui pessoas realmente comprometidas com uma educação que permita que todos sejam verdadeiros agentes de transformação e alcancem seus potenciais.

[14] [14] [14] [14] [14] [14]

Source URL: <https://www.changemakers.com/pt-br/tecnologiaponte/blog/desafio-%E2%80%9Ctecnologia-%C3%A9-ponte%E2%80%9D-finalistas-anunciados>

Links

- [1] <http://changemakers.com/tecnologiaponte>
- [2] <http://www.changemakers.com/pt-br/node/238855>
- [3] <http://www.changemakers.com/pt-br/node/212311>
- [4] <http://www.changemakers.com/pt-br/node/256803>
- [5] <http://www.changemakers.com/pt-br/node/212443>
- [6] <http://www.changemakers.com/pt-br/node/212833>
- [7] <http://www.changemakers.com/pt-br/node/212510>
- [8] <http://www.changemakers.com/pt-br/node/213873>
- [9] <http://www.changemakers.com/pt-br/node/212865>
- [10] <http://www.changemakers.com/pt-br/node/218703>
- [11] <http://www.changemakers.com/pt-br/node/212044>
- [12] <http://www.changemakers.com/pt-br/node/300826>
- [13] <http://www.changemakers.com/pt-br/node/212164>
- [14] <http://www.addthis.com/bookmark.php?v=300>