

REVISTA TÓPICOS

MATEMÁTICA EM MOVIMENTO: TECENDO SABERES ENTRE CÓDIGOS, CORPOS E CONEXÕES DIGITAIS

DOI: 10.5281/zenodo.17147998

Ellen Cristina Boaratti Santiago¹

Micael Campos da Silva²

Francisco Damião Bezerra³

RESUMO

O presente trabalho insere-se no contexto das transformações contemporâneas no ensino da matemática, propondo uma abordagem inovadora que articula linguagem corporal, pensamento computacional e recursos digitais. Frente aos desafios das metodologias tradicionais, busca-se compreender de que forma a matemática pode ser ensinada a partir de práticas pedagógicas mais significativas, dinâmicas e integradas às vivências dos estudantes. O objetivo da pesquisa consistiu em analisar como práticas que integram códigos digitais, expressões corporais e pensamento computacional podem favorecer o ensino da matemática na educação básica. Para isso, adotou-se uma metodologia de natureza qualitativa, com base em uma pesquisa bibliográfica fundamentada em produções acadêmicas, documentos oficiais e experiências educacionais relevantes. As análises realizadas evidenciaram que a matemática, quando explorada em movimento

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

e em diálogo com outras linguagens, favorece aprendizagens mais contextualizadas, críticas e inclusivas. Conclui-se que a articulação entre corpo, códigos e tecnologias digitais representa uma potente estratégia pedagógica para a ressignificação do ensino da matemática, contribuindo para o desenvolvimento integral dos estudantes e alinhando-se às demandas formativas do século XXI.

Palavras-chave: Corporalidade. Digitalidade. Interdisciplinaridade.

ABSTRACT

This work, framed within the context of contemporary transformations in mathematics teaching, proposes an innovative approach that combines body language, computational thinking, and digital resources. Faced with the challenges of traditional methodologies, the study seeks to understand how mathematics can be taught through more meaningful, dynamic, and integrated pedagogical practices integrated with students' experiences. The objective of this research was to analyze how practices that integrate digital codes, body language, and computational thinking can benefit mathematics teaching in basic education. To this end, a qualitative methodology was adopted, based on bibliographic research grounded in academic works, official documents, and relevant educational experiences. The analyses demonstrated that mathematics, when explored in movement and in dialogue with other languages, promotes more contextualized, critical, and inclusive learning. The conclusion is that the articulation of body language, codes, and digital technologies represents a powerful pedagogical strategy for redefining mathematics teaching, contributing to the integral development of

REVISTA TÓPICOS

students and aligning with the educational demands of the 21st century.

Keywords: Corporality. Digitality. Interdisciplinarity.

1 Introdução

Dessa maneira, o presente trabalho propõe-se a refletir sobre a matemática enquanto linguagem viva e dinâmica, entrelaçada a códigos digitais, expressões corporais e práticas pedagógicas inovadoras. A matemática, tradicionalmente compreendida como um campo abstrato e lógico, ganha novas formas de expressão quando pensada em movimento, integrando diferentes linguagens e suportes. Suas origens remontam às necessidades humanas de contar, medir e organizar o mundo, mas ao longo da história expandiu-se como ferramenta de criação, resolução de problemas e comunicação universal. Hoje, seu ensino exige abordagens que dialoguem com os multiletramentos contemporâneos, com as tecnologias digitais e com a corporeidade como formas legítimas de produzir conhecimento.

À vista disso, observa-se que o ensino da matemática ainda encontra desafios em romper com metodologias fragmentadas e descontextualizadas. A proposta de "matemática em movimento" busca justamente superar essa rigidez, reconhecendo que o saber matemático pode emergir também por meio do corpo em ação, das interações com tecnologias e das experiências significativas vividas em contextos escolares. No mundo contemporâneo, onde a cultura digital redefine formas de aprender, ensinar e comunicar, é urgente repensar o lugar da matemática na escola, promovendo conexões entre o pensamento lógico, o sensível e o digital.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Exemplificando, práticas como o uso de dança para explorar conceitos geométricos, robótica educacional para desenvolver pensamento computacional e jogos digitais para trabalhar lógica matemática mostram que a integração entre corpo, códigos e conexões digitais é não apenas possível, mas desejável. Tais experiências contribuem para uma aprendizagem mais envolvente, crítica e colaborativa, respeitando diferentes estilos cognitivos e promovendo a interdisciplinaridade.

Dessa forma, o problema central desta pesquisa está formulado na seguinte indagação: Como as práticas pedagógicas que articulam movimento corporal, pensamento computacional e linguagens digitais podem potencializar o ensino da matemática na educação básica, promovendo aprendizagens mais significativas e integradas?

Esta pesquisa se justifica pela necessidade de superarmos modelos tradicionais de ensino da matemática, centrados exclusivamente na abstração e na repetição mecânica, em favor de propostas pedagógicas que valorizem múltiplas linguagens, corporeidade e os recursos das tecnologias digitais. Investigar essas possibilidades permite ressignificar o ensino matemático, tornando-o mais próximo da realidade dos estudantes e mais alinhado às demandas da sociedade contemporânea.

Além do mais, esta pesquisa é relevante por dialogar com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), que aponta para a importância das competências digitais, da interdisciplinaridade e da valorização de diferentes formas de expressão no processo de aprendizagem. Ao propor a matemática em movimento, busca-se contribuir para uma

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

educação mais inclusiva, criativa e conectada com os desafios do século XXI.

Este trabalho tem como objetivo analisar de que forma práticas pedagógicas que integram códigos digitais, expressões corporais e pensamento computacional podem favorecer o ensino da matemática na educação básica, ampliando os horizontes formativos dos estudantes e promovendo aprendizagens significativas.

O percurso metodológico adotado é uma pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa, sustentada por uma análise crítica e interpretativa de produções acadêmicas, documentos oficiais e experiências educacionais. Serão investigadas produções que abordem os temas de corporeidade no ensino, pensamento computacional, tecnologias digitais e práticas pedagógicas inovadoras na matemática, com foco em suas inter-relações.

No que se refere ao percurso teórico, este estudo se ancora nos pressupostos da pedagogia crítica, nos multiletramentos, na teoria dos corpos em movimento, no pensamento computacional na educação e nas abordagens interdisciplinares com o uso das tecnologias digitais.

A estrutura deste trabalho está organizada da seguinte forma: o capítulo 1 apresenta esta introdução geral, delineando o problema, os objetivos e a fundamentação da pesquisa. O capítulo 2 discute “A Corporeidade como Linguagem Matemática: Expressões do Saber em Movimento”, abordando o papel do corpo como mediador da aprendizagem matemática. O capítulo 3, intitulado “Códigos Digitais e Pensamento Computacional no Ensino da

REVISTA TÓPICOS

Matemática”, analisa como as tecnologias e o raciocínio computacional podem potencializar as práticas pedagógicas na área. Por fim, o capítulo 4 traz as Considerações Finais, sintetizando as contribuições da pesquisa, os desafios identificados e as possibilidades para futuras investigações.

2 A Corporeidade como Linguagem Matemática: Expressões do Saber em Movimento

A matemática vivida no corpo refere-se à compreensão de que conceitos matemáticos podem ser experienciados e construídos a partir do movimento, do gesto e da interação corporal. Essa perspectiva possui origem em abordagens educacionais que valorizam a corporeidade como meio de mediação do conhecimento, como a psicomotricidade, a pedagogia do corpo e a educação somática. Consoante a isso, autores como Andrade et al. (2025), Freires (2023) e Anjos et al. (2024) defendem que o corpo não é apenas um suporte físico para a aprendizagem, mas um agente ativo na construção de significados matemáticos.

Dessa maneira, a inserção da corporeidade no ensino de matemática contribui para que os alunos compreendam os conteúdos de forma contextualizada e significativa. Em especial nos anos iniciais da Educação Básica, o corpo em movimento pode favorecer o entendimento de conceitos como medidas, proporções, simetrias e padrões. Barroso et al. (2025) e Freires et al. (2024) apontam que a matemática se torna mais tangível quando atravessada por experiências corporais, possibilitando o aprendizado de forma integrada e sensível.

REVISTA TÓPICOS

Como por exemplo, atividades que utilizam o próprio corpo para medir espaços, coreografias que representam sequências matemáticas e brincadeiras com formas geométricas são recursos didáticos eficazes. Tais práticas, conforme Bodelão et al. (2025) e Sousa et al. (2025), estimulam habilidades cognitivas e motoras simultaneamente, promovendo uma aprendizagem ativa, inclusiva e conectada às realidades dos estudantes.

Jogos corporais, dança e expressão motora representam estratégias pedagógicas fundamentadas na articulação entre movimento e cognição. Sua origem está vinculada a correntes da pedagogia ativa e aos estudos sobre inteligências múltiplas, como proposto por Gardner, os quais reconhecem a inteligência corporal-cinestésica como essencial no processo de aprendizagem. Segundo Freires, Costa e Araújo Júnior (2023) e Teles et al. (2025), tais práticas permitem explorar a matemática de forma criativa, sensorial e interativa.

Dessa forma, integrar jogos e dança ao ensino da matemática contribui para o desenvolvimento do pensamento geométrico e lógico, uma vez que estimula a percepção espacial, a organização sequencial e o raciocínio crítico. Conforme apontam Gama et al. (2024) e Freires et al. (2024), essas atividades ampliam as possibilidades de aprendizagem ao permitir que os alunos explorem conceitos matemáticos com o corpo em movimento, rompendo com a lógica da passividade e da abstração excessiva.

Ademais, exemplos como o "twister matemático" para trabalhar operações, coreografias com padrões simétricos ou jogos de percurso no chão para explorar coordenadas cartesianas são práticas que demonstram a eficiência

REVISTA TÓPICOS

da integração entre expressão corporal e saber matemático. Autores como Bodelão et al. (2025) e Anjos et al. (2024) reforçam que essas vivências promovem engajamento, colaboratividade e significado à aprendizagem.

A pedagogia do movimento é uma abordagem educacional que valoriza o corpo como centro da experiência pedagógica e do desenvolvimento cognitivo. Sua origem remonta às contribuições de autores como Piaget, Vygotsky e Wallon, que apontaram o papel do movimento no desenvolvimento do pensamento. De acordo com Freires (2023), Andrade et al. (2025) e Abreu et al. (2025), essa pedagogia integra emoção, ação e reflexão, favorecendo a construção de conhecimentos matemáticos em contextos dinâmicos e reais.

Diante disso, a aprendizagem significativa da matemática se concretiza quando o estudante participa ativamente da construção do saber por meio de experiências corporais e sensoriais. A pedagogia do movimento permite o desenvolvimento de competências matemáticas alinhadas às diretrizes da BNCC, como a resolução de problemas e o pensamento crítico. Conforme Barroso et al. (2025) e Bodelão et al. (2025), esse modelo rompe com a fragmentação do saber e promove aprendizagens contextualizadas.

Desse modo, atividades como "matemática teatralizada", encenações de problemas, exploração corporal de formas geométricas e circuitos matemáticos com desafios motores são exemplos de práticas dessa abordagem. Tais experiências, como destacam Sousa et al. (2025) e Freires et al. (2024), ampliam o repertório dos educandos e favorecem a construção de saberes matemáticos significativos, inclusivos e prazerosos.

REVISTA TÓPICOS

3 Códigos Digitais e Pensamento Computacional no Ensino da Matemática

O pensamento computacional é uma abordagem que envolve a capacidade de formular problemas e expressar suas soluções de forma que um computador, humano ou máquina possa efetivamente realizá-las. Sua origem remonta aos estudos de Seymour Papert, que relacionou a programação com a aprendizagem matemática. Segundo Anjos et al. (2024), Freires et al. (2024) e Bodelão et al. (2025), o pensamento computacional é composto por habilidades como decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e algoritmização.

Outrossim, ao ser integrado ao ensino da matemática, o pensamento computacional permite aos estudantes compreender problemas de forma mais estruturada, promovendo o raciocínio lógico e a autonomia intelectual. De acordo com Freires (2023) e Barroso et al. (2025), essa abordagem potencializa o ensino da matemática por meio da criação de sequências lógicas e algoritmos, fundamentais para o entendimento de operações e resolução de situações-problema.

Como por exemplo, o uso de blocos de programação como o Scratch, a construção de algoritmos com papel e lápis, ou o planejamento de rotas em mapas digitais são formas práticas de desenvolver essas competências. Tais experiências, conforme Andrade et al. (2025) e Gama et al. (2024), demonstram que a matemática e o pensamento computacional caminham juntos no desenvolvimento do pensamento crítico.

REVISTA TÓPICOS

As ferramentas digitais e os ambientes interativos referem-se a plataformas, softwares e recursos tecnológicos que proporcionam interações dinâmicas no processo de ensino-aprendizagem. Com origens na evolução da informática educativa, esses recursos ganharam força com a popularização da internet e das metodologias ativas. Conforme afirmam Freires et al. (2024), Barroso et al. (2025) e Abreu et al. (2025), essas tecnologias são fundamentais para a inovação pedagógica no ensino da matemática.

Ainda assim, é importante considerar que o uso pedagógico das tecnologias digitais requer planejamento didático e formação docente contínua. De acordo com Freires (2023) e Pereira et al. (2024), tais recursos ampliam o acesso a representações matemáticas, promovem a personalização da aprendizagem e estimulam a resolução de problemas em contextos simulados e lúdicos.

Como exemplo, o GeoGebra, o Desmos e os laboratórios virtuais de matemática permitem a visualização de gráficos, manipulação de figuras geométricas e experimentações interativas que seriam inviáveis em sala de aula tradicional. Segundo Bodelão et al. (2025) e Monteiro et al. (2025), esses ambientes promovem maior engajamento e favorecem a aprendizagem significativa ao tornar o conhecimento matemático mais acessível e exploratório.

A robótica educacional e a programação criativa são estratégias que envolvem a construção de dispositivos automatizados e o uso de linguagens de programação para fins educativos. Tais abordagens têm origem na proposta construcionista de Papert, que defende a aprendizagem por meio da

REVISTA TÓPICOS

criação de artefatos. De acordo com Freires, Pereira et al. (2024), Anjos et al. (2024) e Abreu et al. (2025), essas práticas promovem a integração entre matemática, tecnologia e criatividade.

Sendo assim, a robótica e a programação favorecem a aprendizagem matemática ao possibilitar que os alunos desenvolvam projetos nos quais precisam aplicar conceitos como proporcionalidade, medidas, coordenadas e lógica de programação. Essa integração, segundo Barroso et al. (2025) e Gama et al. (2024), estimula o trabalho colaborativo, o protagonismo estudantil e a resolução autêntica de problemas.

Como ilustrado em projetos com Arduino, kits Lego Education ou plataformas como MakeCode, os alunos constroem robôs que seguem comandos, calculam distâncias ou realizam tarefas programadas, aplicando diretamente conceitos matemáticos. Essas práticas, conforme Vieira et al. (2024) e Freires et al. (2024), conectam a matemática à cultura digital contemporânea, tornando o ensino mais envolvente e significativo.

4 Considerações finais

Dessa maneira, o objetivo geral deste trabalho, que consistia em analisar de que forma práticas pedagógicas que integram códigos digitais, expressões corporais e pensamento computacional podem favorecer o ensino da matemática na educação básica, foi plenamente atingido. Isso se deve ao fato de que, ao longo da pesquisa, foram identificadas, discutidas e fundamentadas abordagens pedagógicas inovadoras que demonstram a potência dessas integrações no processo de ensino-aprendizagem da

REVISTA TÓPICOS

matemática, evidenciando sua eficácia na promoção de uma aprendizagem mais significativa, dinâmica e contextualizada.

Além disso, os principais resultados revelam que o ensino da matemática pode ser profundamente enriquecido quando articulado a outras linguagens, como a expressão corporal, e ao uso de tecnologias digitais e do pensamento computacional. A pesquisa evidenciou que essas práticas contribuem para o desenvolvimento de competências cognitivas, criativas e sociais dos estudantes, promovendo maior engajamento, autonomia e compreensão conceitual. Também ficou evidente que o movimento, o corpo e os códigos, quando bem explorados, tornam-se instrumentos legítimos na mediação do conhecimento matemático.

Consoante a isso, a pesquisa trouxe importantes contribuições teóricas para a área da educação matemática ao propor a valorização de uma perspectiva interdisciplinar e multimodal do ensino. Ao considerar a matemática como um saber em movimento, rompe-se com o paradigma tradicional e abre-se espaço para novas possibilidades metodológicas ancoradas em referenciais críticos, tecnológicos e sensíveis. A articulação entre corporeidade, cultura digital e códigos computacionais amplia o campo de atuação docente e fortalece a inclusão de diferentes estilos de aprendizagem no cotidiano escolar.

À vista disso, embora a metodologia utilizada — de caráter bibliográfico e qualitativo — tenha possibilitado uma análise crítica e abrangente das produções acadêmicas e experiências educativas sobre o tema, é importante reconhecer que os dados analisados se limitam ao universo teórico. Assim,

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

não há propriamente limitações que comprometam os resultados, mas sim um escopo definido pela ausência de aplicação prática ou intervenção direta em campo. A vivência concreta dessas práticas em contexto escolar real, portanto, permanece como um ponto que pode ser aprofundado em pesquisas futuras.

Diante do exposto, recomenda-se que trabalhos futuros avancem no desenvolvimento de pesquisas empíricas que implementem, testem e avaliem as práticas pedagógicas discutidas nesta investigação. Estudos de caso, projetos interdisciplinares e intervenções pedagógicas baseadas em metodologias ativas podem contribuir significativamente para validar, ampliar e diversificar as abordagens aqui analisadas. Além disso, seria oportuno investigar como diferentes faixas etárias, níveis de ensino e contextos socioculturais respondem a essas propostas, permitindo que a matemática, de fato, continue em movimento e conectada com os múltiplos saberes do século XXI.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abreu, A. *et al.* (2025). Design instrucional na educação contemporânea: Potencialidades, limites e impactos nas práticas pedagógicas. *Revista Tópicos*, v. 3, n. 21. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/design-instrucional-na-educacao-contemporanea-potencialidades-limites-e-impactos-nas-praticas-pedagogicas>. Acesso em: 27 jun. 2025.

REVISTA TÓPICOS

Andrade, F. *et al.* (2025). Epistemologias indígenas e matemática: Cosmologias na construção dos números no contexto do nordeste brasileiro. Revista Tópicos, v. 3, n. 22. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/epistemologias-indigenas-e-matematica-cosmologias-na-construcao-dos-numeros-no-contexto-do-nordeste-brasileiro>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Anjos, S. M. *et al.* (2024). Tecnologia na educação: Uma jornada pela evolução histórica, desafios atuais e perspectivas futuras. V.1, 1. Ed. Campos sales: Quipá.

Barroso, M. *et al.* (2025). Desvendando o ensino remoto no ceará: A inteligência artificial como aliada na transformação da educação a distância. Revista Tópicos, v. 3, n. 18. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/desvendando-o-ensino-remoto-no-ceara-a-inteligencia-artificial-como-aliada-na-transformacao-da-educacao-a-distancia>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Bodelão, L. *et al.* (2025). Entre teoria e prática: Caminhos para uma formação docente crítica e reflexiva. Revista Tópicos, v. 3, n. 21, 2025. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/entre-teoria-e-pratica-caminhos-para-uma-formacao-docente-critica-e-reflexiva>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Bodelão, L. *et al.* (2025). Formação docente no século xxi: Desafios, inovações e práticas transformadoras. Revista Tópicos, v. 3, n. 21, 2025. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/formacao-docente-no>

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

[seculo-xxi-desafios-inovacoes-e-praticas-transformadoras](#). Acesso em: 27 jun. 2025.

Borges, J. *et al.* (2025). Prerrogativas e óbices da cidadãnia online: Um olhar sobre a segurança digital nas instituições educacionais. *Revista Tópicos*, v. 3, n. 18. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/prerrogativas-e-obices-da-cidadania-online-um-olhar-sobre-a-seguranca-digital-nas-instituicoes-educacionais>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Freires , K. C. P., Pereira , R. N., Vieira , M. de J. da S., Theobald , A. A. de R. F., & Nunes, W. B. (2024). A integraçãõ das tecnologias digitais e da robótica educacional na gestão escolar: Um estudo bibliográfico comparativo entre anos iniciais e finais e a educaçãõ de jovens e adultos. *Lumen et Virtus*, 15(38), 1299-1325. Disponível em: <https://doi.org/10.56238/levv15n38-083>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Freires, K. C. P. (2023). Reinventando a escola: repensando modelos e práticas educacionais diante das transformações sociais e tecnológicas contemporãneas.

Freires, K. C. P. *et al.* (2024). Reformulando o currícuõ escolar: Integrando habilidades do sécuõ XXI para preparar os alunos para os desafios futuros. *Revista fisio&terapia*, v. 28, p. 48-63. Disponível em: <https://revistaft.com.br/reformulando-o-curriculo-escolar-integrando-habilidades-do-seculo-xxi-para-preparar-os-alunos-para-os-desafios-futuros/>. Acesso em: 27 jun. 2025.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Freires, K. C. P. (2024). O impacto do uso da inteligência artificial nos processos de ensino e aprendizagem. Revista Tópicos, v. 2, n. 9. Disponível em: 2965-6672. <https://revistatopicos.com.br/artigos/o-impacto-do-uso-da-inteligencia-artificial-nos-processos-de-ensino-e-aprendizagem>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Freires, K. C. P.; Costa, C. B. S.; Araújo Júnior, E. (2023). A busca pela verdade: Uma revisão de literatura sobre as implicações histórico-sociais, conexões matemáticas e a concepção da teoria da árvore. 1. Ed. Iguatu: Quipá. V. 1. 60p.

Freires, K. C. P.; Silva, M. A.; Sales, F. O.; Lima, F. F.; Santos, J. S.; Santiago, E. C.; Silva, W. C.; Martins, P. A.; Vale, A. F.; Damasceno, M. V.; Soares, A. G. (2024). O impacto do uso da Inteligência Artificial nos processos de ensino e aprendizagem. In: Contribuciones a las Ciencias Sociales, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.55905/revconv.17n.7-024>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Freires, K. C. P., Silva, M. C. da, Azevedo, L. F. A., Viega, K. C., Souza, A. M. C., Nogueira, N. M. de O., Teixeira, L. C., & Silva, M. A. M. P. da. (2024). O papel do gestor educacional no ambiente E-learning: uma revisão de literatura. Observatório de la economía latinoamericana, 22(6), e5203. Disponível em: <https://doi.org/10.55905/oelv22n6-103>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Gama, L. da, Freires, K. C. P., Silva, M. C. da, Santiago, E. C. B., & Correia, A. L. C. (2024). Desafios e oportunidades das metodologias ativas na

REVISTA TÓPICOS

educação digital: Análise das complexidades no ensino e aprendizagem. Revista Eletrônica Multidisciplinar de Investigação Científica, 3(18). Disponível em: <https://doi.org/10.56166/remici.v3n18393924>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Lanças, E. *et al.* (2025). Do clique à compreensão: Conexões multimídia na jornada educacional de minas gerais. Revista Tópicos, v. 3, n. 21. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/do-clique-a-compreensao-conexoes-multimidia-na-jornada-educacional-de-minas-gerais>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Monteiro, H., Freires, K. C. P; Silva, M. C. da. (2025). A inteligência artificial como catalisadora do ensino remoto: Controvérsias deontológicas, labirintos da privacidade e metamorfoses na qualidade educacional. Revista Tópicos, v. 3, n. 18. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/a-inteligencia-artificial-como-catalisadora-do-ensino-remoto-controversias-deontologicas-labirintos-da-privacidade-e-metamorfozes-na-qualidade-educacional>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Pereira, R. N., Freires, K. C. P., Silva, M. C. da, Nunes, C. P., & Goularte, D. D. (2024). Transformações nas metodologias ativas na era digital: Analisando desafios, oportunidades e inovações no ensino e aprendizagem. Cuadernos De Educación Y Desarrollo, 16(10), e5732. Disponível em: <https://doi.org/10.55905/cuadv16n10-009>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Santos, E., Silva, M. C. da., Freires, K. C. P. (2025). Gestão da qualidade em instituições educacionais: Estratégias para a promoção de excelência no

REVISTA TÓPICOS

ensino. Revista Tópicos, v. 3, n. 18. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/gestao-da-qualidade-em-instituicoes-educacionais-estrategias-para-a-promocao-de-excelencia-no-ensino>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Sousa, A. *et al.* (2025). Educação infantil em foco: Práticas pedagógicas e desafios contemporâneos nas escolas paulistas. Revista Tópicos, v. 3, n. 22. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/educacao-infantil-em-foco-praticas-pedagogicas-e-desafios-contemporaneos-nas-escolas-paulistas>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Teles, J. F., Freires, K. C. P., Silva, M. C. da, Nascimento, E. A. do, Bitu, M. da C. V. D., Silva, D. B. da., Bezerra, F. D. (2025). Desenhando letras, contando histórias e criando formas: A potência da interdisciplinaridade no processo de ensino-aprendizagem na Educação Básica brasileira. *Interference a Journal of Audio Culture*, 11(2), 109–127. Disponível em: <https://doi.org/10.36557/2009-3578.2022v11n2p109-127>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Vieira, K. *et al.* (2025). Ambiente digital na educação: Entre oportunidades e desafios do século xxi. Revista Tópicos, v. 3, n. 21, 2025. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/ambiente-digital-na-educacao-entre-oportunidades-e-desafios-do-seculo-xxi>. Acesso em: 27 jun. 2025.

¹ Mestranda em Educação - linha de pesquisa: Formação de Professores pela Universidad Europea del Atlântico. E-mail: ellenboaratti@hotmail.com

REVISTA TÓPICOS

² Doutorando em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS). E-mail: freireskeven43@gmail.com

³ Doutorando em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS). E-mail: freireskeven43@gmail.com