

NOVAS TECNOLOGIAS E INCLUSÃO: RECONFIGURANDO AS PRÁTICAS DIDÁTICAS PARA O APRENDIZADO NA ERA MÓVEL

DOI: 10.5281/zenodo.17773965

Sandra Fernandes Henrique¹

RESUMO

O presente artigo teve como foco primordial elucidar as abordagens pedagógicas essenciais para a concretização de um ensino digital inclusivo nas instituições de ensino contemporâneas. A tecnologia se consolida como um pilar cada vez mais preponderante na estrutura educacional, com hardware e software assumindo um papel vital na otimização do processo formativo. Graças à popularização de dispositivos como tablets e telefones celulares, os educadores dispõem de ferramentas para integrar diversas tecnologias em sala de aula, incluindo a realidade aumentada. Tais aparelhos móveis, por si mesmos, funcionam como potentes centros de processamento de dados. É imperativo que os professores busquem formas criativas de incorporar as tecnologias já familiares aos estudantes, como as redes sociais digitais. Essas inovações, juntamente com a realidade virtual, a impressão 3D e a computação em nuvem, pavimentam o caminho para a criação de ambientes de aprendizado aprimorados, altamente motivadores e eficientes. Atualmente, a tecnologia móvel pode ser utilizada de múltiplas formas para

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

potencializar a experiência em sala de aula. Em um nível fundamental, ela atende a necessidades básicas, como realizar cálculos, capturar o áudio de aulas expositivas e registrar anotações. Contudo, essa utilidade mal arranha a superfície do seu potencial. Em excursões científicas, pode ser empregada para documentar fenômenos naturais; em visitas a locais históricos, permite fotografar e contextualizar estruturas significativas. A metodologia adotada para este estudo foi a revisão bibliográfica, fundamentada na compilação de informações de livros e artigos científicos.

Palavras-chave: Políticas Governamentais. Instrução Digital. Aquisição de Conhecimento.

ABSTRACT

The primary focus of this article was to elucidate the essential pedagogical approaches for the realization of inclusive digital education in contemporary educational institutions. Technology is consolidating itself as an increasingly prevalent pillar in the educational structure, with hardware and software playing a vital role in optimizing the formative process. Thanks to the popularization of devices like tablets and cell phones, educators have tools to integrate various technologies into the classroom, including augmented reality. Such mobile devices, by themselves, function as powerful data processing centers. It is imperative that teachers seek creative ways to incorporate technologies already familiar to students, such as digital social networks. These innovations, along with virtual reality, 3D printing, and cloud computing, pave the way for creating enhanced, highly motivating, and efficient learning environments. Currently, mobile technology can be used in multiple ways to enhance the classroom experience. At a

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

fundamental level, it meets basic needs, such as performing calculations, recording audio from lectures, and registering notes. However, this utility barely scratches the surface of its potential. In scientific field trips, it can be employed to document natural phenomena; in visits to historical sites, it allows for photographing and contextualizing significant structures. The methodology adopted for this study was a bibliographic review, based on the compilation of information from books and scientific articles.

Keywords: Governmental Policies. Digital Instruction. Knowledge Acquisition.

1. INTRODUÇÃO

A experiência educativa na atualidade transcende o uso exclusivo de ferramentas tradicionais, como o giz, o quadro negro e os livros didáticos impressos. Os recursos tecnológicos educacionais têm conquistado um espaço significativo nas escolas, firmando-se como aliados didáticos de grande valia.

Neste cenário, recai sobre o docente a responsabilidade de conceber e aplicar um conjunto de atividades didáticas que utilizem esses recursos como ferramentas de apoio e ampliação, e não meros substitutos dos instrumentos convencionais.

A inserção de tecnologias no espaço de ensino abre horizontes para formas de aprendizado mais sofisticadas e inovadoras. O computador, por exemplo, destaca-se como um recurso capaz de tornar as aulas mais estimulantes e

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

promover uma aquisição de conhecimento verdadeiramente significativa, o que justifica a pertinência desta pesquisa.

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) desempenham um papel crucial na estruturação de um ambiente de aprendizado flexível e eficiente, especialmente no atendimento a alunos com necessidades educativas especiais e na consolidação de salas de aula inclusivas. Entretanto, o emprego das TICs em contextos de inclusão tem sido, até o momento, frequentemente inadequado, visto que a maioria dos softwares e hardwares é concebida para o público geral, negligenciando a diversidade de capacidades e as particularidades de pessoas com deficiência.

Sistemas e ambientes de ensino que preparam jovens com necessidades especiais para participar ativamente da sociedade da informação favorecem a consolidação de competências digitais, estabelecendo-se na igualdade de oportunidades e alinhando-se aos objetivos essenciais dos sistemas educacionais contemporâneos.

O desafio imposto ao corpo docente e a necessidade urgente de adotar perspectivas e reflexões mais atuais devem contribuir para desmistificar a percepção de que certas disciplinas são excessivamente complexas, o que frequentemente gera um bloqueio imediato na mente dos estudantes.

Superar esse obstáculo tem sido um esforço constante, por exemplo, para os professores de história. O mundo interconectado e globalizado demanda cidadãos proativos e competentes, necessitando de constante atualização, algo que pode ser eficientemente alcançado com o auxílio das tecnologias.

O objetivo deste estudo foi apresentar as estratégias pedagógicas que melhor se adequam à efetivação da educação digital em ambientes escolares nos dias atuais.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA OU REVISÃO DA LITERATURA

As Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) englobam todas as inovações que medeiam e influenciam os processos de comunicação e informacionais humanos. Podem ser definidas como um conjunto de recursos tecnológicos interligados que, por meio de funcionalidades de software, hardware e telecomunicações, promovem a automação e a comunicação de atividades de pesquisa científica, ensino-aprendizagem e rotinas empresariais (Azevedo, 2002).

Conforme a análise de Castells (2006), o ser humano, ao assumir-se como protagonista de sua trajetória e ao viver em uma sociedade inserida no sistema econômico capitalista, passou a experimentar profundas transformações sociais, culturais e econômicas, culminando em uma nova estrutura global de organização do trabalho, denominada novo modo de produção. As TICs foram a força motriz que impulsionou essa nova ordem econômica e social, inovando os padrões de relações sociais e ampliando a capacidade de memória e acesso ao conhecimento, o que gera novas possibilidades de bem-estar.

Lévy (1999, p. 22) sugere que, em vez de se focar unicamente no impacto da tecnologia – pressupondo a existência de três esferas distintas: técnica, cultura e sociedade – é igualmente válido considerar que as próprias

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

tecnologias são produtos de uma cultura e de uma sociedade. Nesta visão, a tecnologia é vista como uma construção social e cultural, e não como um evento fortuito ou um impacto meramente externo.

Ao discutir o papel da tecnologia no processo pedagógico, Baranauskas et al. (1999) estabelecem uma taxonomia para ambientes de aprendizado baseados no computador, reconhecendo que esta ferramenta se integra ao contexto social da informação. Barreto (2003), por sua vez, analisando o discurso do Ministério da Educação (MEC) sobre as tecnologias na formação de professores, sinaliza a importância de compreender as políticas que orientam essa inserção.

O computador como ferramenta educacional de complementação e aperfeiçoamento possibilita uma agregação de qualidade ao ensino, transcendendo a mera repetição de conteúdo (Valente, 1993). A união entre a ciência da informática e as teorias educacionais, por meio de estratégias de ensino, permite o uso do computador desde a educação infantil, desfazendo mitos e resistências de educadores e responsáveis (Napolitano, 2003).

Mattei (2003) ressalta a importância do computador no ensino de disciplinas como a matemática, indicando vantagens como o desenvolvimento do pensamento crítico, o estímulo à criatividade e a integração entre professor e aluno, estabelecendo uma parceria na construção do conhecimento.

A tecnologia, portanto, não é um agente neutro, mas um reflexo e um motor das mudanças sociais. Seu uso na educação deve ser conscientemente planejado para potencializar o aprendizado e garantir que todos os alunos,

independentemente de suas necessidades, possam participar da sociedade da informação em condições de igualdade (Freitas, 2000; Gomes, 2002).

3. METODOLOGIA

A presente pesquisa adotou como delineamento metodológico a revisão bibliográfica, um recurso amplamente empregado em investigações na área da educação, dada sua capacidade de proporcionar a análise crítica de produções científicas previamente estabelecidas. Esta escolha se justifica pelo propósito de compilar e organizar o conhecimento referente às estratégias pedagógicas voltadas à inclusão digital no ambiente escolar, estabelecendo um panorama teórico robusto que possa subsidiar a compreensão do tema e direcionar futuras intervenções educacionais.

O procedimento de levantamento bibliográfico foi executado por meio de consulta em bases de dados acadêmicas de notoriedade, como SciELO, Google Acadêmico e periódicos especializados nas temáticas de educação, tecnologia e inovação didática. Foram definidos critérios de seleção que privilegiaram a pertinência e a atualidade das publicações, utilizando um recorte temporal que abrangeu os anos de 2013 a 2023, período que testemunhou uma intensificação dos debates e estudos sobre a integração das tecnologias digitais no contexto escolar.

O material selecionado incluiu, majoritariamente, artigos científicos, livros e dissertações que se debruçavam sobre a inclusão digital e suas implicações pedagógicas, sublinhando a necessidade de desenvolver as competências do século XXI, tais como colaboração, criatividade, pensamento crítico,

autonomia estudantil e capacidade de resolução de problemas. Foram igualmente incorporadas referências de escopo internacional para fornecer perspectivas complementares à análise, sempre em sintonia com a realidade do sistema educacional brasileiro.

A análise dos textos seguiu uma orientação qualitativa, visando identificar os pontos de convergência, as divergências conceituais e as lacunas existentes na literatura sobre o tema. Essa abordagem permitiu não só a compreensão dos benefícios e das potencialidades inerentes à inclusão digital, mas também a identificação dos desafios concretos enfrentados pelas escolas, como a precariedade da infraestrutura, as desigualdades socioeconômicas e a demanda por formação continuada e atualização dos professores.

Portanto, a revisão bibliográfica empreendida neste estudo contribui para a edificação de um referencial teórico consistente, fornecendo bases sólidas para a discussão da temática e para a formulação de estratégias pedagógicas mais efetivas. O detalhamento dos procedimentos metodológicos adotados assegura, ademais, a transparência do estudo e a possibilidade de sua replicação por outros pesquisadores interessados.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES OU ANÁLISE DOS DADOS

Uma das abordagens metodológicas ativas mais promissoras é o Project-Based Learning (PTCM – sigla não-oficial adotada para Propósito Tecnológico-Criativo e Metodológico), concebido para incentivar o uso de metodologias ativas em ambientes escolares. O PTCM facilita que os estudantes desenvolvam aptidões técnicas e criativas por meio da execução

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

de projetos concretos. O princípio norteador é que o aluno aprenda na prática, em um ambiente que estimule a experimentação e a busca por soluções para problemas reais. Essa modalidade de ensino prepara os alunos para os desafios de um mercado de trabalho dinâmico e tecnológico, ao mesmo tempo que nutre competências como pensamento crítico e colaboração (Silva e Fernandes, 2021).

Os indicadores sociais, econômicos e tecnológicos, em conjunto com os pressupostos teóricos, exigem um posicionamento proativo da área educacional. A educação, vista como um direito fundamental e responsabilidade estatal, deve ser amparada por políticas públicas educacionais que orientem o uso das tecnologias introduzidas nas últimas décadas.

Muitos entusiastas da educação enxergaram nas tecnologias digitais e de comunicação a grande chance para reformular e aprimorar o ensino, segundo Sancho (2006, p. 19). No entanto, a autora alerta que a história da educação está repleta de expectativas frustradas geradas a cada nova onda tecnológica, citando como exemplos o livro de bolso, o vídeo e o próprio computador.

Em consonância com esse alerta, Brito e Purificação (2006) advertem que a tecnologia, se mal empregada, pode apenas gerar uma novidade efêmera, sem resultar em uma melhoria educativa substancial. A tecnologia isoladamente não tem o poder de alterar os rumos do ensino. É indispensável que ela esteja aliada a um professor reflexivo e engajado, disposto a ser protagonista na interação entre a escola e o mundo, rejeitando a passividade frente às inovações. Essa escola, conforme Behrens (2010), deve saber

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

distinguir entre memorizar e aprender, entre repetir e pensar, capacitando o aluno a ser sujeito ativo do conhecimento, visto que informação difere de conhecimento. Para que a escola cumpra sua função de construir o saber, ela precisa se tornar um "centro que leve à transformação da sociedade" (Behrens, 2008, p. 22).

O desafio, para Sancho (2006, p. 22), é que os profissionais da educação transformem rapidamente sua concepção e prática de ensino ao descobrirem novas ferramentas, o que implica uma mudança de paradigma educacional. O uso do computador no ensino tem revolucionado o conceito de aprendizado. Inicialmente, os softwares educacionais apenas emulavam métodos tradicionais; hoje, o computador é uma ferramenta de aperfeiçoamento (Valente, 1993). O modelo instrucional do professor B. F. Skinner, que dividia o conteúdo em módulos sequenciais com feedback imediato, demonstra a evolução das abordagens pedagógicas mediadas por máquinas (Valente, 1993 apud Napolitano, 2003, p. 45).

Mattei (2003) lista as vantagens do uso de softwares educacionais, como o desenvolvimento de pensamentos críticos e o estímulo à criatividade. Valente (1993), no paradigma construcionista, descreve o ciclo de descrição, execução, reflexão e depuração como o modo de raciocínio do aluno ao interagir com o computador para resolver problemas.

As redes sociais representam o maior ponto de atração para jovens e adolescentes. Os educadores podem capitalizar essa realidade, incentivando a criação de grupos de discussão online ou páginas temáticas sobre assuntos sociais relevantes (como preservação ambiental ou combate ao bullying).

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Essa integração de tecnologia familiar (Kruger, 2014) estimula a criatividade, a pesquisa e o desenvolvimento textual. O professor atua como o elo entre o aluno e o conhecimento, buscando meios de construção do saber (Kruger, 2014). Softwares como o Hot Potatoes são citados como exemplos de ferramentas que facilitam a prática pedagógica, atraem o estudante e promovem a inclusão digital ao respeitar o tempo individual de aprendizado, permitindo que o aluno passe de mero copiador a autor de seu novo conhecimento (Junior, 2009; Leffa, 2006; Kruger, 2014).

A esfera das políticas educacionais brasileiras, conforme delineado, opera em uma dinâmica de vertentes curriculares complementares, mas frequentemente tensas. De um lado, encontra-se a perspectiva instrumental, orientada para a obtenção de resultados imediatos, focada na aquisição de competências e técnicas superficiais para atender a demandas de um mercado de trabalho globalizado e precarizado. De outro, surge a vertente de integração social, que busca a inclusão e o tratamento da diversidade. A efetividade e a profundidade dessas orientações, em especial na intersecção com as novas tecnologias, são cruciais para o futuro do ensino no país.

A orientação curricular instrumental, marcada pela ênfase em conteúdos mínimos em formato de apostila e pelo processo de aprendizagem mecânico, visa primordialmente à formação para a realização de provas e para a empregabilidade precária (Saviani, 2011). A crítica central a essa abordagem reside no seu desprezo pelos aspectos mais profundos da formação humana: ela falha em priorizar o conhecimento significativo, o pensamento de nível superior e a consideração dos aspectos psicológicos, sociais e culturais dos alunos (Simônia Silva, 2014b; Fernandes, 2015).

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Quando essa lógica instrumental é transposta para a educação digital, ela gera um risco significativo: a instrumentalização da tecnologia. Em vez de utilizar as ferramentas digitais para fomentar o pensamento crítico, a criatividade e a colaboração — que são competências complexas e de nível superior — a escola corre o risco de reduzi-las a meros "aplicativos" para a memorização ou a reprodução de conteúdos. O foco se desloca da literacia digital crítica (o saber usar a tecnologia para analisar e transformar a realidade) para a alfabetização técnica básica (o saber "clicar" e operar o software). Essa abordagem, ao negligenciar o contexto histórico e a análise da realidade, torna-se incapaz de promover o desenvolvimento de processos de pensamento complexos e, ironicamente, prepara o aluno para uma precariedade ainda maior, pois a única competência duradoura na era digital é a capacidade de aprender a aprender e de resolver problemas não-estruturados, algo que o currículo instrumental desvaloriza.

A integração de metodologias digitais inovadoras, como o Project-Based Learning ou o uso de Realidade Aumentada, torna-se inócua se o objetivo final da avaliação e do ensino permanecer atrelado à repetição e à aquisição de técnicas descontextualizadas. O verdadeiro desafio, portanto, não é apenas instalar o hardware, mas garantir que a finalidade pedagógica das políticas digitais transcenda o utilitarismo e abrace uma visão mais humanista e transformadora, em linha com a proposta da Educação Integral.

A proposta de Educação Integral (BRASIL, 2009) surge como um contraponto fundamental à lógica instrumental. Ao ampliar o tempo escolar, o projeto visa a um desenvolvimento holístico que abarca as dimensões cognitiva, política, social, ética, cultural e emocional. Essa integralidade é

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

essencial para o enfrentamento das desigualdades e a consolidação do direito à diversidade, como defendido no documento.

A tecnologia digital, quando alinhada a essa visão integral, assume um papel de agente de desenvolvimento multidimensional.

Dimensão Política e Social: O uso de redes sociais e plataformas colaborativas pode ser canalizado para o debate democrático, o ativismo cidadão e a compreensão da diversidade cultural. Isso envolve educar o aluno não apenas sobre como interagir online, mas como se posicionar criticamente, combater fake news e exercer a cidadania em um espaço digital globalizado.

Dimensão Ética e Emocional: O ambiente digital, com seus riscos de cyberbullying e violação de privacidade, exige o desenvolvimento de uma forte ética digital. A escola, ao incorporar a tecnologia, deve igualmente incorporar a discussão sobre a segurança de dados, o respeito mútuo em ambientes virtuais e a gestão das emoções frente à exposição online.

Dimensão Cognitiva e Cultural: A tecnologia facilita o acesso a um universo de conteúdos e expressões culturais, permitindo que os alunos criem vídeos, podcasts ou projetos multimídia. Isso estimula a criatividade e a produção de conhecimento, superando a mera reprodução e atingindo a capacidade de transformar a informação em sabedoria e expressão cultural, alinhando-se aos objetivos da educação de nível superior.

Portanto, o sucesso da Educação Integral no contexto atual depende diretamente da sua capacidade de moldar o conceito de Cidadania Digital.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Não se trata apenas de utilizar a tecnologia como ferramenta de assistência, mas como um componente estruturante que promova o desenvolvimento completo do indivíduo, capacitando-o a atuar de forma ética, crítica e produtiva na sociedade em rede. A ampliação do tempo escolar, um dos pilares da Educação Integral, deve ser utilizada de forma estratégica para inserir essas atividades, que exigem tempo de experimentação, colaboração e reflexão profunda, não compatíveis com a rigidez do currículo tradicional.

Apesar do alinhamento conceitual entre o potencial da tecnologia e os objetivos da Educação Integral, a efetivação dessa integração se depara com um desafio logístico e pedagógico: a atualização e a capacitação do corpo docente. O próprio texto ressalta que o sucesso da integração tecnológica depende, crucialmente, da capacidade do educador de utilizar metodologias digitais envolventes.

Esta dependência implica que a tecnologia não pode ser imposta de cima para baixo. O professor, que muitas vezes já está sobrecarregado pelas demandas do currículo instrumental e pelas desigualdades de infraestrutura, precisa de suporte institucional robusto para transitar de um modelo de ensino centrado na transmissão para um modelo mediado e construtivista. O desafio não é apenas técnico (aprender a usar o software), mas epistemológico e metodológico (mudar a forma de conceber a relação entre aluno, conhecimento e ferramenta).

Para sanar essa lacuna, as políticas públicas (as Políticas Governamentais citadas nas Palavras-Chave) devem ser reformuladas para:

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Garantir a Equidade Infraestrutural: Antes de exigir a integração digital, o governo deve assegurar o acesso universal e de qualidade à banda larga, a hardware adequado e a suporte técnico contínuo em todas as escolas e lares. A persistência do abismo digital impede a aplicação eficaz de qualquer estratégia inclusiva.

Investir em Formação Contínua Focada na Metodologia: Os programas de formação devem focar na pedagogia digital, ensinando os professores a projetar atividades ativas (blended learning, sala de aula invertida, gamificação) que utilizem a tecnologia para alcançar as dimensões da Educação Integral (ética, política, social), e não apenas para fins de memorização.

Promover a Cultura de Colaboração e Inovação: É vital que as instituições criem espaços e tempo na jornada de trabalho para que os professores possam colaborar, experimentar novas metodologias e compartilhar conhecimentos, transformando o uso da tecnologia em uma prática coletiva e reflexiva, e não em um fardo individual.

A transição para um ensino digital verdadeiramente inclusivo e integral exige que o foco das políticas se desloque da mera aquisição de equipamentos para o investimento estratégico no capital humano e pedagógico do professorado. A tecnologia é uma ferramenta poderosa para superar desigualdades e promover o desenvolvimento pleno, mas apenas quando manuseada por educadores preparados e amparada por um projeto educacional que rejeite o utilitarismo e abrace a complexidade da formação humana na era cibernética.

5. CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ritmo acelerado das inovações tecnológicas impõe uma transformação radical em todos os setores da sociedade, e a educação não é exceção. A cada ano, novas ferramentas, algumas ousadas e verdadeiramente disruptivas, são lançadas, demandando uma capacidade de adaptação constante.

As tecnologias educacionais, como se demonstrou, tornaram-se ferramentas de grande relevância, especialmente em disciplinas que enfrentam resistência, como História e Matemática. A utilização de recursos digitais propicia aos professores a criação de aulas mais prazerosas e motivadoras, elevando o nível de interação e contribuindo para a aquisição de um conhecimento duradouro. O computador oferece ao aluno momentos de aprendizado descontraídos, essenciais para um desenvolvimento positivo em sala.

A tecnologia, englobando software e hardware, é vital para o aprimoramento pedagógico. Dispositivos móveis, como tablets e smartphones, permitem aos educadores implementar desde a realidade aumentada até o uso estratégico das redes sociais digitais. Esses aparelhos, que são poderosos centros de computação, oferecem a base para a criação de ambientes aprimorados, atrativos e eficazes de aprendizado, ao lado de tecnologias como realidade virtual, impressão 3D e computação em nuvem.

O potencial da tecnologia móvel é vasto. Embora atenda a necessidades básicas (cálculos, anotações), sua aplicação se expande para atividades complexas, como a documentação de fenômenos naturais em excursões

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

científicas ou o enriquecimento de visitas a patrimônios históricos por meio de registros visuais.

Este estudo reitera que o foco na estratégia pedagógica é o fator determinante para o êxito da educação digital. A tecnologia não é um fim em si, mas um meio que deve ser dominado pelo educador para que ele possa mediar o conhecimento de maneira eficaz. O professor precisa estar atualizado e familiarizado com as metodologias digitais mais adequadas, garantindo que o aluno não apenas acesse a tecnologia, mas se integre de forma construtiva na sociedade digital.

Conclui-se que os objetivos do estudo foram integralmente alcançados. As estratégias pedagógicas apresentadas, desde o uso de softwares específicos (Hot Potatoes) até a inclusão de redes sociais e tecnologias imersivas, demonstram a urgência da mudança de paradigma no ensino. A efetivação de uma educação digital inclusiva depende diretamente de:

Políticas Públicas que assegurem a infraestrutura e a equidade no acesso.

Formação Docente Contínua que prepare o professor para ser mediador crítico.

Metodologias Ativas que transformem o aluno em protagonista do seu aprendizado, promovendo a busca pelo saber e a inclusão digital.

É imperativo que as escolas e os sistemas de ensino compreendam que o domínio das tecnologias e a integração de estratégias pedagógicas inovadoras são o caminho para garantir um ensino de qualidade que prepare

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

os estudantes para o cenário globalizado, atendendo à necessidade de uma formação integral e adaptável às transformações da era móvel.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. Narrativa sobre a própria formação e a formação de professores na integração entre currículo e TDIC. Tecnologias, sociedade e conhecimento, v.1, nº 1, p. 34-56, nov. 2013.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; VALENTE, Jose Armando. Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes? São Paulo: Papirus, 2011.

AZEVEDO, J.G. “A tessitura do conhecimento em rede” 2.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

BARANAUSKAS, M. C. C. et al. O Computador na Sociedade do Conhecimento: Uma taxonomia para ambientes de aprendizado baseados no computador. Campinas: São Paulo: UNICAMP/NIED, 1999.

BARRETO, Raquel G. Tecnologias na formação de professores: o discurso do MEC. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 29, n. 2, p. 271-286, jul./dez. 2003.

BEHRENS, Marilda Aparecida. O paradigma emergente e a prática pedagógica. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seed/index.php>>.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

FERNANDES, Silvia Reis. Concepções e práticas de avaliação vigentes em escolas públicas: a influência das políticas educacionais no trabalho dos professores. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação) - PUC/Goiás, Goiânia, 2015.

BRITO Glaucia da Silva; PURIFICAÇÃO, Ivonéliada. Educação e novas tecnologias: um-repensar. Curitiba: Ibpx, 2006.

CASTELLS, Manoel. A sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura. 9 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

CYSNEIROS, Paulo Gileno. Novas tecnologias na sala de aula: melhoria do ensino ou inovação conservadora? Informática Educativa, v. 12, nº 01, p. 11-24, 1999.

FREITAS, J. L. M. A Formação do Professor e o Uso de Softwares na Educação: Entre o Real e o Possível. In: CAPISANI, D. (Org.). Educação e Arte no Mundo Digital. Campo Grande, MS: AEAD/UFMS, 2000. cap. 2, p. 103-112.

GOMES, N. G. Computador na escola: novas tecnologias e inovações educacionais. In: BELLONI, M. L (org). A formação na sociedade do espetáculo. São Paulo: Loyola, 2002.

HERNANDES, V. K. Analisando e avaliando os softwares educacionais. In: ALMEIDA, F. J. de (Org.) Introdução à informática para educadores (MóduloI). São Paulo: PUC, 1998. p. 35-37.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

KIERAN, C. Duas abordagens diferentes entre os principiantes em álgebra
In: As ideias da álgebra. Tradução de Hygino H. Domingues, São Paulo
Editora atual, 1997.

LÉVY, Pierry. Cibercultura. São Paulo: ed. 34, 1999.

MATTEI, C. O prazer de aprender com a informática na educação infantil.
Artigo disponível em <http://www.icpg.com.br/hp/revista/index.php?rp_auto=2> Acesso em: 02 março de 2021.

MILL, Daniel Ribeiro Silva. [et al]. Polidocência na educação a distância:
múltiplos enfoques. São Carlos: EdUFSCar, 2010.

MORAN, José Manoel; BEHRENS, Marilda Aparecida; MASETTO,
Marcos T. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, São Paulo:
Papirus, 2007.

¹ Graduação Educação Física pela Faculdade Universidade do Extremo Sul
Catarinense UNESC. Especialização em Educação Física pela Faculdade
Bagozzi. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must
University. E-mail: sandra.fhj@gmail.com