

A EDUCAÇÃO ENQUANTO FENÔMENO SOCIAL:

Gestão e práticas pedagógicas



Américo Junior Nunes da Silva
(Organizador)

Atena
Editora
Ano 2022

A EDUCAÇÃO ENQUANTO FENÔMENO SOCIAL:

Gestão e práticas pedagógicas



Américo Junior Nunes da Silva
(Organizador)

Atena
Editora
Ano 2022

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Bruno Oliveira

Camila Alves de Cremo

Daphynny Pamplona

Luiza Alves Batista

Natália Sandrini de Azevedo

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

2022 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2022 Os autores

Copyright da edição © 2022 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição Creative Commons. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial**Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Dr. Alexandre de Freitas Carneiro – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Ana Maria Aguiar Frias – Universidade de Évora

Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa



Prof. Dr. Antonio Carlos da Silva – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
Prof^o Dr^a Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof^o Dr^a Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
Prof^o Dr^a Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadilson Marinho da Silva – Secretaria de Educação de Pernambuco
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
Prof^o Dr^a Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná
Prof^o Dr^a Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^o Dr^a Lucicleia Barreto Queiroz – Universidade Federal do Acre
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Universidade do Estado de Minas Gerais
Prof^o Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^o Dr^a Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Prof^o Dr^a Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Pedro Henrique Máximo Pereira – Universidade Estadual de Goiás
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
Prof^o Dr^a Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^o Dr^a Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^o Dr^a Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof^o Dr^a Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins



A educação enquanto fenômeno social: gestão e práticas pedagógicas

Diagramação: Camila Alves de Cremo
Correção: Yaiddy Paola Martinez
Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: Os autores
Organizador: Américo Junior Nunes da Silva

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

E24 A educação enquanto fenômeno social: gestão e práticas pedagógicas / Organizador Américo Junior Nunes da Silva. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2022.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-258-0421-7

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.217220908>

1. Educação. I. Silva, Américo Junior Nunes da (Organizador). II. Título.

CDD 370

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora

Ponta Grossa – Paraná – Brasil

Telefone: +55 (42) 3323-5493

www.atenaeditora.com.br

contato@atenaeditora.com.br



Atena
Editora
Ano 2022

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.



DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.



APRESENTAÇÃO

Diante do atual cenário educacional brasileiro, resultado de constantes ataques deferidos ao longo da história, faz-se pertinente colocar no centro da discussão as diferentes questões educacionais, valorizando formas particulares de fazer ciência e buscando superar problemas estruturais, como a desigualdade social por exemplo. Direcionar e ampliar o olhar em busca de soluções para os inúmeros problemas postos pela contemporaneidade é um desafio, aceito por muitos professores/as pesquisadores/as.

A área de Humanas e, sobretudo, a Educação, vem sofrendo de trato constante nos últimos anos, principalmente no que tange ao valorizar a sua produção científica. O cenário político de descuido e de trato com as questões educacionais, vivenciado recentemente e agravado com a pandemia, nos alerta para a necessidade de criação de espaços de resistência. Este livro, intitulado “**A Educação enquanto fenômeno social: Gestão e práticas pedagógicas**”, da forma como se organiza, é um desses lugares: permite-se ouvir, de diferentes formas, os diferentes sujeitos que fazem parte dos movimentos educacionais.

É importante que as inúmeras problemáticas que circunscrevem a Educação, historicamente, sejam postas e discutidas. Precisamos nos permitir ser ouvidos e a criação de canais de comunicação, como este livro, aproxima a comunidade das diversas ações que são vivenciadas no interior da escola e da universidade. Portanto, os inúmeros capítulos que compõem este livro tornam-se um espaço oportuno de discussão e (re)pensar do campo educacional, considerando os diversos elementos e fatores que o intercruza.

Neste livro, portanto, reúnem-se trabalhos de pesquisa e experiências em diversos espaços, com o intuito de promover um amplo debate acerca das diversas problemáticas que permeiam o contexto educacional, tendo a Educação enquanto fenômeno social importante para o fortalecimento da democracia e superação das desigualdades sociais.

Os/As autores/as que constroem essa obra são estudantes, professores/as pesquisadores/as, especialistas, mestres/as ou doutores/as e que, muitos/as, partindo de sua práxis, buscam novos olhares a problemáticas cotidianas que os mobilizam. Esse movimento de socializar uma pesquisa ou experiência cria um movimento pendular que, pela mobilização dos/as autores/as e discussões por eles/as empreendidas, mobilizam-se também os/as leitores/as e os/as incentivam a reinventarem os seus fazeres pedagógicos e, conseqüentemente, a educação brasileira. Nessa direção, portanto, desejamos a todos e a todas uma provocativa leitura!

Américo Junior Nunes da Silva

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

DESIGUALDADES SOCIAIS, COMPETÊNCIAS DIGITAIS E O DUALISMO NA EDUCAÇÃO

Ana Flávia Braun Vieira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2172209081>

CAPÍTULO 2..... 10

NARRATIVAS NO COTIDIANO ESCOLAR: UMA ABORDAGEM A PARTIR DA COORDENAÇÃO DE BAIXA VISÃO DO INSTITUTO BENJAMIN CONSTANT

Eliana Leite Assis Figueiredo


Inês Barbosa de Oliveira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2172209082>

CAPÍTULO 3..... 22

A TRANSDISCIPLINARIDADE NO ENSINO DE LITERATURA: DA EDUCAÇÃO BÁSICA AO ENSINO SUPERIOR

Priscilla Cláudia Pavan de Freitas

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2172209083>

CAPÍTULO 4..... 35

TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA: O PAPEL DO PROINFO

Karen Angélica Seitenfus

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2172209084>


CAPÍTULO 5..... 46

ESTUDIO DE CASOS, UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE CON ESTUDIANTES NORMALISTAS

García Pereda Hilda

Ramírez Ramos Rubén

Avilés Quezada Daniel

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2172209085>

CAPÍTULO 6..... 61


A EXPANSÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS RESSONANDO UMA CULTURA DIGITAL NA EDUCAÇÃO CONTEMPORANEA







Maria Lúcia Gomes Barbosa

Laila Vitória dos Passos Ambrozio Pereira

Patrícia Generozo Pataro

Scarlet Karen Buzzi


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2172209086>

CAPÍTULO 7.....	77
USES AND APPLICATIONS OF VIRTUAL REALITY IN EDUCATION	
Jesús Alberto Flores-Cruz	
Elvira Avalos Villarreal	
Cesar David Ramírez Ortiz	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.2172209087	
CAPÍTULO 8.....	90
O (NÃO) TRABALHO DOS PROFESSORES DURANTE A PANDEMIA: DERIVAS DE SENTIDO E SILENCIAMENTO	
Deyvid Braga Ferreira	
Maria do Socorro Aguiar de Oliveira Cavalcante	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.2172209088	
CAPÍTULO 9.....	101
A IMPORTÂNCIA DA INFLUÊNCIA CULTURAL E MUSICAL COMO MÉTODO EDUCATIVO	
Renan Bordião Nogueira	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.2172209089	
CAPÍTULO 10.....	104
FATORES FAMILIARES QUE CONTRIBUEM PARA A FORMAÇÃO LEITORA DOS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL I	
Ana Lúcia da Silva Cruz	
Evanete Alves de Oliveira	
Aníbal Barrios Fretes	
Edimara Alves de Almeida	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.21722090810	
CAPÍTULO 11.....	116
DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS <i>TIPOS PEDAGÓGICOS</i> NO CAMPO JURÍDICO BRASILEIRO	
Lucas Gabriel Duarte Neris	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.21722090811	
CAPÍTULO 12.....	128
DIFICULDADES DE UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EM SALA DE AULA POR PROFESSORES DE MATEMÁTICA DO 6º AO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE ARRAIAL – PI	
Antônio Marciel de Jesus Gonçalves	
Jairo Menezes Ferraz	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.21722090812	
CAPÍTULO 13.....	140
AS CONTRIBUIÇÕES DAS TIC'S PARA A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: UMA	

REVISÃO DA BIBLIOGRÁFICA

Janaina Ribeiro Pireda Teixeira Lima

Nadir Francisca Sant'Anna

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.21722090813>


CAPÍTULO 14..... 147

A MAGIA DOS CLÁSSICOS INFANTIS COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM

Ilma Lopes Torres de Lima

Luimar Lopes Torres e Souza

Maria da Conceição Barroso da Silva Santos


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.21722090814>

CAPÍTULO 15..... 163

REVENTAR A EDUCAÇÃO EM TEMPOS DE PANDEMIA

Marcelo Bruno da Silva Maceno

Maria Aparecida de Jesus Tosta

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.21722090815>

CAPÍTULO 16..... 169

CORPO EM MOVIMENTO-TRABALHANDO A PSICOMOTRICIDADE


Deusani da Silva Góes

Fátima Leite

Gessy Padilha da Luz

Rosilene da Luz Morales Minari

Terezinha Leite de Souza

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.21722090816>


CAPÍTULO 17..... 180

AS VIDEOAULAS NA EDUCAÇÃO: OBJETO DIGITAL DE APRENDIZAGEM PRODUZIDO EM AULAS REMOTAS DE MATEMÁTICA

Márcia Regina Sousa de Olanda

Lucivaldo dos Santos Lima

Kayla Rocha Braga

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.21722090817>

CAPÍTULO 18..... 190


UMA NOVA DEFINIÇÃO DE MONITORIA: ADAPTAÇÃO AO ENSINO REMOTO DE MATEMÁTICA POR MEIO DO GERENCIAMENTO DE AMBIENTES VIRTUAIS E UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS DIGITAIS

Mateus Vinícius Santos de Azevedo

Lígia Danielly Rocha dos Santos

Jackson Gomes da Silva

Désio Ramirez da Rocha Silva

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.21722090818>


CAPÍTULO 19..... 196

CONFEÇÃO E APLICAÇÃO DE JOGOS COMO SUBSÍDIOS PARA A ABORDAGEM DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO ENSINO FUNDAMENTAL

Larissa de Lima Cardoso

Claudia da Silva Leão

Maria Rosileide Bezerra de Carvalho

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.21722090819>

CAPÍTULO 20..... 210

LA INFLUENCIA DE LAS REDES SOCIALES EN EL APRENDIZAJE DE ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA

José Oscar Huanca Frias


Rene Eduardo Huanca Frías

Juan José Apaza Justo

Julio Rumualdo Gallegos Ramos

Vitaliano Enriquez Mamani


Yaneth Carol Larico Apaza

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.21722090820>

CAPÍTULO 21..... 218

FERRAMENTAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA COMPETÊNCIA DIGITAL DOCENTE

Vânia Aparecida Lopes Leal

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.21722090821>

CAPÍTULO 22..... 232

MODELOS DIDÁTICO PEDAGÓGICOS PARA INCLUSÃO DE ALUNOS SURDOS

Alecia Saldanha Manara

Fabiane Cristina Farsen Hunemeier


Josiane da Rosa Kersch

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.21722090822>

CAPÍTULO 23..... 240

DISCALCULIA: IDENTIFICAR E INCLUIR

Jussara Bernardi

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.21722090823>

CAPÍTULO 24..... 250

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS PARA MELHORAR A ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA: UMA REVISÃO NARRATIVA


Maria da Penha Nóbrega Uchoa cordeiro




Maurilia Quinta Moreira

Ana Paula da Costa Almeida

Mary da Silva Costa Brandão

Lenilza Cardoso Tavares

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.21722090824>

CAPÍTULO 25	262
AULA INVERTIDA: UMA EXPERIÊNCIA NA DISCIPLINA DE ORGANIZAÇÃO INDUSTRIAL	
Anna Cristina Barbosa Dias de Carvalho	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.21722090825	
CAPÍTULO 26	271
PERCEPÇÃO DOS ESTUDANTES DO PRIMEIRO SEMESTRE DE NUTRIÇÃO DA UNIFOR SOBRE A METODOLOGIA DE ENSINO TEAM BASED LEARNING	
Lucas Ribeiro de Senna Souza	
Marília Porto Oliveira Nunes	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.21722090826	
CAPÍTULO 27	279
O USO DE PLATAFORMAS DIGITAIS E DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO NA EDUCAÇÃO MÉDICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA	
Lucas Carvalho Vasconcelos	
Moany Alves Cisne	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.21722090827	
SOBRE O ORGANIZADOR	281
ÍNDICE REMISSIVO	282

CAPÍTULO 6

A EXPANSÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS RESSONANDO UMA CULTURA DIGITAL NA EDUCAÇÃO CONTEMPORANEA

Data de aceite: 01/08/2022

Maria Lúcia Gomes Barbosa

Discente pela Universidade Metropolitana de Santos (UNIMES)
Santos, São Paulo, Brasil

Laila Vitória dos Passos Ambrozio Pereira

Discente pela Universidade Metropolitana de Santos (UNIMES)
Santos, São Paulo, Brasil

Patrícia Generozo Pataro

Discente pela Universidade Metropolitana de Santos (UNIMES)
Santos, São Paulo, Brasil

Scarlet Karen Buzzi

Mestre em Educação pela Universidade Regional de Blumenau -FURB e Docente na Universidade Metropolitana de Santos-UNIMES

RESUMO: Este trabalho representa os estudos sobre as novas Tecnologias trazidas pela Cibercultura. Esse novo momento em que vivemos por conta da pandemia, desafia os profissionais da educação, dominarem as ferramentas trazidas pela Mídia. Tendo em vista a inseparabilidade dos dispositivos móveis, adotá-los como instrumentos virá a ser um grande aliado nas práticas pedagógicas, proporcionando aos educandos grandes significados de aprendizagem. A oferta de bons conteúdos favorecerá a boa interação e a dinamicidade, os tornando autônomos, protagonista de suas ações,

contudo, exigindo uma Cultura Digital, termo trazido pela BNCC entre suas competências gerais, fazendo notar um bom diálogo curricular. A pesquisa é qualitativa e exploratória de caráter bibliográfico, apresentando uma metodologia de estudo, com descrição dos procedimentos adotados.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura Digital, Tecnologia, Cibercultura, Mídia.

INTRODUÇÃO

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”

Paulo Freire

As Novas Tecnologias surgem a cada instante atingindo a organização social, promovendo modificações e influenciando a maneira de viver das pessoas.

No âmbito escolar não está sendo diferente, teremos na lembrança a lousa e as mãos sujas de giz, enquanto os educadores escreviam os educandos copiavam. Vemos as escritas hoje serem transformadas por fotos, os desenhos antes feitos com lápis de cor no papel, sendo nos dias atuais substituídos por aplicativos e bem vindos à era Digital!

A expansão da Tecnologia e do mundo Digital segue veloz e vem ressonando o sistema de ensino na contemporaneidade. Há alguns anos atrás, não imaginava que, atualmente, os dispositivos móveis poderiam ser utilizados

pelos profissionais da educação, e que através dos aplicativos trazidos pela Mídia poderia exercer tanto poder sobre os educandos.

A Mídia vem disponibilizando aplicativos importantes exigindo dominância dos educadores em suas práticas, esta poderosa ferramenta vem exercendo grande influência no processo formativo educacional, seus recursos crescem a cada dia a exemplo dos Celulares, Smartphones, Iphones, Tablets, entre outros, sendo grandes aliados na educação contemporânea, podendo garantir aos educandos um bom desenvolvimento nas atividades aplicadas.

Enquanto educadores é nosso dever orientá-los para que utilizem a Internet de forma crítica, reflexiva, ética e significativa, despertando a curiosidade, a autonomia e os levando as pesquisas.

As instituições de ensino foram bem atingidas por conta da pandemia instalada pela Covid-19 e, devido ao distanciamento social, as novas Tecnologias foram muito bem exploradas, impulsionando a migração para o Digital provocando os profissionais da educação a repensarem numa nova estrutura educacional, sendo imprescindível tornarem mediáticos imediatos.

A era Digital aponta ser um caminho sem volta, desafiador influenciando o ensino, demandando competência e um bom diálogo curricular. Buscamos nesse artigo apontar a precisão dos educadores abarcarem nos avanços tecnológicos, atuando com responsabilidade, visando caminhos alternativos de acordo com as necessidades e possibilidades.

A problemática do estudo encontra-se nas seguintes indagações: A Cultura Digital está inserida nas práticas pedagógicas? Partindo deste conceito de que forma a Mídia Visual pode contribuir aos educadores no cotidiano escolar? Diante da expansão das Tecnologias Digitais, os educadores estão se apoderando dos instrumentos ofertados pela Mídia, à um ensino de qualidade? A finalidade é analisar como as Mídias Digitais corroboram no processo de ensino de forma significativa. A pesquisa tem como proposta específica, estabelecer o papel da escola na decodificação cultural, explorar o repertório Digital vivenciado na comunidade escolar, mostrar caminhos alternativos envolvendo os educandos de forma significativa, respeitando seus valores e os fazendo protagonistas de suas ações.

Para alcançar o objetivo deste estudo, realizamos uma pesquisa de cunho qualitativo, exploratório e de caráter bibliográfico, apresentando uma prática pedagógica com descrição dos procedimentos adotados, além das perspectivas de diferentes autores, como LÉVY (1997), FREIRE (2003) e MORAN (2002), André Lemos (2002), entre outros não menos importantes, trazendo a prática inovadora da formação extracurricular do Professor Pacheco, “Aprender em Comunidade”.

A EDUCAÇÃO EM TEMPOS CONTEMPORANEOS

Atualmente o âmbito educacional vem sendo atingido pela pandemia da Covid-19, provocando o distanciamento social. Os reflexos trazidos por ela vêm sendo desafiadores, os profissionais da rede de ensino se viram obrigados a se tornarem imediatos e mediáticos (pessoas que trabalham com mídias). Os processos de aprendizados cominaram as instituições de ensino a se adaptarem e adequarem a esse novo cenário educacional, exigindo mudanças nas metodologias, sendo premente valer-se das Mídias no cotidiano escolar, pois as Tecnologias Digitais vêm ressonando de forma insofismável, trazendo a importância de um repertório ampliado.

Todavia, Freire (2003) contextualiza “A educação como um fenômeno revelado ao educando, pois o mesmo está em processo de transformação”, ou seja, ele é um sujeito inacabado que precisa adquirir conhecimentos para se tornar ativo na história e não meramente um coadjuvante. Não obstante, sua relação junto aos educandos, torna-se algo fundamental, pois só é possível pensar na educação com qualidade pela troca de experiências e diálogos.

A Tecnologia Digital vem oferecendo flexibilidade, dinamismo, cabendo as redes de ensino promoverem a equidade, falar das responsabilidades e consequências resultantes de mau uso, explicarem sobre o cyberbullying, conscientizá-los sobre a internet não ser considerada uma terra de ninguém, auxiliá-los na produção de vídeos e jogos online com temas inteligentes. Os educadores podem diversificar suas atividades na interdisciplinaridade, tornando-as interessantes, produtivas e prazerosas.

As transparencias antes utilizadas para leitura de textos sem qualquer dinamicidade, hoje estão presentes nos aplicativos com conteúdos interativos e dinâmicos, pode ser uma outra opção os motivando a leitura Digital de forma significativa. Elas chegam ofertando muitas propostas de ensino, necessitando dos educadores sabedoria, aptidão e estratégias auxiliando os educandos para poderem explanar e elucubrar sobre os teores abordados diariamente pelas redes e internet.

Essas práticas tende a despertar nos educandos interesses com novidades e inovações nas aprendizagens colaborativas, com isso os direcionando à uma Cultura na sua utilização trazida pela Cibercultura.

A Cultura Digital está relacionada a práticas, costumes, proveniente da era Digital. As Tecnologias emanam transformações, mobilizações sociais, compartilhamentos de trabalhos artísticos, aptidões socioemocionais, interações, estas últimas, totalmente desconhecidas pelo meio do Digital, exigindo competência dos educadores junto aos educandos na sua utilização. Tudo isso fazendo parte da chamada Cultura Digital.

O termo Cultura Digital vem sendo destacada na BNCC entre as dez competências gerais. A Base Nacional Comum Curricular (**BNCC**) é um documento normativo e norteador, define um conjunto de aprendizagem básica orgânica, progressiva que todos os educandos

devam desenvolver nas várias etapas e modalidades da educação.

Este documento normativo é aplicável apenas à educação escolar definida no artigo 1º, parágrafo 1º, das Diretrizes da Educação Nacional e da Lei Básica da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394 / 1996), pautado pela ética, pela política e pela estética. Entre as dez competências gerais, a BNCC aborda a Tecnologia como uma habilidade a ser aprendida em sala de aula.

A competência cinco da BNCC traz a Cultura Digital, que diz o seguinte:

“Compreender, utilizar e criar Tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”. (Brasil, p.09,2018)

Esta competência, foca no uso específico de recursos técnicos, mas com senso crítico tendo como objetivo ensinar crianças e jovens a dominarem o mundo Digital, utilizar-se das ferramentas de multimídia para aprenderem a produzir.

A maneira como os educandos enxergam a Tecnologia Digital podem resultar em excelentes benefícios futuros, sua adesão traz também consequências profundas se utilizada de forma randômica, eles são muito espontâneos e não guiados, ou seja, devemos ter novo olhar ao aplicar atividades que corroboram com o ensino de qualidade.

Professor Pacheco (2021) ressalta o seguinte: “A criança não quer aquilo que faz, e sim aquilo que cria.” No entanto, para tornar as salas de aula interativas, precisamos atuar como motivadores e estratégicos despertando curiosidades pelos temas abordados. Saber dos educandos, os seus valores e interesses, incentivá-los a pesquisas valendo dos recursos digitais com propriedade resultando em novos projetos.

A Tecnologia Digital mostra ser definitivo provocador acerca das divulgações de informações, gerando conhecimentos, resolvendo problemas e desempenhando um papel de liderança com perspectivas inéditas para o processo de ensino-aprendizado, elas avançam tanto para o lado dos educandos, quanto das escolas e dos currículos.

A CULTURA DIGITAL COMO ALIADA NO PROCESSO DE COMUNICAÇÃO E APRENDIZADO RESSONANDO O AMBITO EDUCACIONAL

Cultura é um conceito amplo representando um conjunto de tradições, de crenças e costumes de um determinado grupo social.

Segundo Freire (2002), “O mundo da Cultura engloba num mundo de história, é um mundo de liberdade, opção, decisão e possibilidade em que a decadência pode ser negada, ofendida e recusada”. Dessa forma a capacitação dos homens e mulheres em torno de saberes jamais deverão prescindir de sua formação ética. Assim, a Cultura é algo tão abrangente e imenso, estando presente em tudo, por isso é impossível desconsiderar a Cultura presente nos meios mais simples.

Nas últimas décadas, a forma de adquirirmos conhecimentos vem sofrendo grandes variações, principalmente no campo das comunicações. Através da Internet barreiras estão sendo quebradas, em alguns segundos as informações estão sendo compartilhadas globalmente e, partindo dessa realidade, há uma espécie de transmissão cultural vivenciadas pela sociedade, envolvendo mudanças no ser humano necessitando refletir na utilização.

Muito se discute sobre o que é efetivamente a Cultura Digital?! Entende-se ser uma Cultura conglomerada a práticas, costumes e convívios entre as pessoas provenientes da era Digital, originadas dos ciberespaços e das linguagens da “*Internet*”, buscando integrar a realidade com o mundo virtual.

Segundo Castells (2002), engloba “Habilidades de comunicar coletivamente, inclusive de forma descentralizada, gerando uma grande expectativa no impacto significativo dos resultados pedagógicos”.

Na educação constitui numa proposta de trabalho pedagógico transformando o ambiente escolar, evidenciando os educandos no processo de ensino, proporcionando-lhes experiências nos conteúdos administrados.

Para Almeida e Valente (2015, p. 59),

Temos a obrigação de preparar os nossos educandos para viver e desfrutar de uma sociedade integrada na Cultura Digital. Para tanto, é necessário ajudá-lo a desenvolver três dimensões principais:

-Cognição, que envolve estratégias e processos de aprendizagem.

-Criatividade e pensamento crítico.

-Introspecção relacionada à capacidade de processar emoções e moldar comportamentos para atingir objetivos, envolvendo a comunicação interpessoal e habilidade.

Nesse contexto, a escola participa e dialoga com a Cultura Digital, desempenhando um papel decisivo na formação dos educandos, pois podem oferecer-lhes oportunidades de múltiplos espaços de aprendizagem. E não estamos referindo somente sobre as diversidades de Tecnologias e Mídias disponíveis, mas, principalmente, pela possibilidade de encontros virtuais e interações, potencializando a cooperação e a produção colaborativa de conhecimento.

No cotidiano escolar, a Mídia social vem sendo usada sem nenhum tipo de preparo ou instrução perante o que veem e, muitas vezes sendo explorado inadequadamente, necessitando uma grande atenção ao documento norteador. A publicidade e marketing têm influência em nosso posicionamento e opinião de determinados aspectos de acordo com o tipo de Cultura Visual na qual estamos em contato frequentemente.

Devido à facilidade da utilização dos dispositivos móveis a Cultura Digital tem recebido grande ênfase na Base Nacional Comum Curricular (**BNCC**).

Surge como proposta de trabalho pedagógico podendo transformar o ambiente

escolar, evidenciando os educandos nos processos de ensino, proporcionando experiências nos conteúdos aplicados e sendo também um facilitador a novas buscas e trocas de saberes.

Segundo o Ministério da Educação (2009), “A Tecnologia e os métodos de ensino adquiriram novos significados”, pois os recursos digitais estão se tornando um mecanismo indispensável para a construção do conhecimento.

A era Digital transformou a sociedade, permitindo o desenvolvimento global em vários aspectos do sistema educacional, do sistema financeiro e organizacional, está influenciando diretamente na forma de como vivemos e relacionamos, portanto, tenhamos muita atenção a essa transformação Digital.

Na educação a Cultura Digital vem equiparando as escolas às demandas e expectativas do século XXI, atualmente é notório a falta de interação dos educandos na forma de brincarem e se comunicarem com o mundo. Esta Cultura está tão presente e entrelaçada nas nossas vidas que não sabemos, por exemplo: “Qual foi à primeira vez que utilizamos um aparelho celular”? Pessoas com vinte e três anos ou mais não conseguem responder, e se falarmos em TV, tal resposta fica ainda mais difícil.

É necessário estabelecer princípios e uma relação saudável com as Mídias, considerando sua utilização prematura a manipulação de seus conteúdos proporcionados e, consumidos pelos educandos, muitas vezes são inadequadas, não havendo criticidade e reflexão, pois estão sendo levados pelo engajamento e influencia dos colegas, exigindo um bom acompanhamento pelos educadores junto as famílias.

Por mais que a educação esteja inserida em todos os lugares sendo levada ao ponto de partida da Cultura Visual e das Mídias, ela vem causando rupturas e mudanças no comportamento dos educandos, os aparelhos celulares interferem na falta de interação das crianças junto com as outras.

Quando pensamos em brincadeiras e das atividades realizadas em momentos de descontração, nos remete a lembrança das boas risadas, o barulho de bola, o pega-pega, entre outras coisas comuns nas brincadeiras advindas da infância. Atualmente vivemos outra realidade exigindo dos educadores uma boa didática,

Muitos canais dizem ser infantis, sendo manipulados causando um agravamento na educação é recorrente as crianças assistirem em diferentes tipos de plataformas, outras brincarem, não explorando suas criatividade, e na ausência de brincarem de forma liberta ação chama muito a atenção. Esta triste realidade vem afetando diretamente seus desenvolvimentos e criatividade, os tornando sempre observadores, porém não executando nenhuma ação, havendo uma queda em suas promoções e participações.

O termo “Cultura Digital” refere-se aos ajustes necessários para acompanhar os avanços tecnológicos trazidos pela transformação Digital, constitui utilizar-se com reflexão das ferramentas digitais no dia a dia.

Na estrutura educacional, isso significa que a comunidade escolar precisa integrar-

se, ampliar seus recursos à prática docente, em outras palavras, valer-se de outros recursos além de apresentações de “slides” ou reprodução de vídeos. Promover aos educandos a utilizá-los em diferentes ambientes tornando protagonistas nas ações, conscientizá-los de sua criação, orientando como esses recursos poderá vir afetar uma sociedade se mal administrado.

Os dispositivos móveis vêm sendo a base no cotidiano dos educadores e educandos, sendo necessário um bom diálogo curricular. Os recursos digitais podem representar um obstáculo ou aliado, tudo depende como será empregado, já que assume transformações éticas e culturais na vida dos usuários.

A CULTURA MIDIÁTICA E OS REFLEXOS DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS FOMENTADAS ÀS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

A Cultura Midiática é um conjunto de habilidades para acessar, analisar, criar e participar de maneira crítica do ambiente informacional e midiático em todos os seus formatos digitais. Por vivermos numa sociedade conectada precisamos compreender seus aspectos e dimensões.

O documento norteador aponta sua precisão nas aprendizagens sendo muito importante aos educadores saberem interpretar, produzir, promover e refletir sobre os conteúdos trazidos pela internet.

Estima que a gestão escolar estudem os aspectos teóricos, conceituais e práticas das Tecnologias, investindo em seus espaços, ministrando cursos de robótica, programação de eletrônico, compreendendo sua importância e significados, conscientizando como elas podem afetar de forma positiva o ambiente escolar, atingindo objetivos específicos, promovendo mudanças no cotidiano através da utilização da Internet, tudo isso, nos levando a Cibercultura conhecida também como Cultura da internet.

Ela é definida como uma forma de Cultura surgida com o desenvolvimento da Tecnologia Digital, no que lhe concerne, vem ganhando muita força na sociedade moderna resultando, em todo o mundo.

André Lemos (2002.p.101),

“A sociedade, Tecnologia e Cultura, salienta que o termo Cibercultura está “recheado de sentidos”, mas que podemos compreender a Cibercultura como “a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas Tecnologias de base microeletrônica que surgiram com convergência das telecomunicações com a informática na década de 70”.

A comunicação Digital ocasionou um novo comportamento humano nas ações e interações, através do mundo caótico virtual nos leva a várias formas de pensar, entendendo que a Cibercultura não corresponde a Cultura tradicional, ou seja, não possui os mesmos fatores já citados anteriormente.

Segundo o autor “O que vai marcar a Cibercultura não é somente o potencial das novas Tecnologias, mas uma atitude de mudança” e com ela vem surgindo um novo ambiente comunicacional e cultural com a interconexão mundial de computadores. Isso acarreta algumas transformações no que diz respeito aos espaços de sociabilidade, organização, conhecimento e de educação.

Os recursos das Mídias eletrônicas fornecem as mais diversas formas de aprendizagens e descobertas, seus conteúdos são potentes, afetando diretamente a ação de construção e formação dos cidadãos, conferindo-lhes autonomia e contribuindo para uma boa educação.

Nessa perspectiva geral, é desejável dar continuidade ao processo de socialização, tendo em vista estarem conectados a todo tempo, na comunidade escolar faz prevalecer o senso crítico e reflexivo.

Segundo os autores, Moraes e Teruya (2010, p.5) “Ao assumir uma abordagem colaborativa, os educadores devem utilizar a Internet como ferramenta para auxiliar no processo de ensino”. É necessário ter destrezas na área de informática, sendo preciso repensar suas práticas de ensino para abrir espaço para novos conhecimentos.

Assim sendo as particularidades das escolas devem ser muito bem compreendidas, pois a comunicação incide em serem exploradas através em diversos formatos (como vídeos, áudios e animações) estendendo aos aplicativos, redes sociais, bibliotecas virtuais, portais “*on-line*” entre outros recursos positivos na prática pedagógica.

Nessa ótica é fundamental compreender as potencialidades e implicações dos recursos midiáticos, criando situações de aprendizagens, visando as disponibilidades, ofertando amplas oportunidades de aprendizado ao educando.

A inserção das diversas Mídias na educação é desafiador em suas especificidades, sua proliferação vem proporcionando um aprendizado muito mais significativo, viabilizando o aprender com prazer. Nesse sentido, Moran (1994) afirma, “A escola pode utilizar esses recursos como motivação do conteúdo de ensino, como ponto de partida mais dinâmico e interessante diante de um novo assunto a ser estudado”.

Este fato, também considerado por Schön (1998), é entendido na necessidade de reflexão, que ocorre em paralelo à ação “Reflexão em Ação”, acreditando assim construir um profissional talentoso e criativo, e não apenas um reproduzidor de conhecimento. Quando as midiáticas são aplicadas, é importante analisar como seu conteúdo passará pela Cultura Digital.

As Mídias sociais trazem uma nova autenticidade às experiências escolares, permitindo conhecimentos e aprendizagem diversificados, abarcados numa nova comunicação nesta nova realidade vivenciada na educação. A interação pode ser muito bem explorada, trazendo muitas informações e mudanças de paradigmas, exercendo o protagonismo de autoconhecimento proporcionando diversos significados.

O olhar direcionado ao mundo exterior pode estar sendo manipulado por elas, na

qual vem se revelando numa grande estrutura de poder e controle sobre os cidadãos. O Digital segue alargando os acessos às informações apresentando novos dispositivos, desmontando e reconstruindo antigas relações entre as imagens e as Mídias, a Lousa Interativa, Notebook entre outras ferramentas, intencionada a ampliar e diversificar as possibilidades do aprendizado. O dispositivo digital deverá estar alinhado à educação, e no desenvolvimento dos parâmetros educacionais os impulsionando para novos horizontes.

Segundo Oliveira (2004), “A Mídia nos traz o que está acontecendo no mundo, seja gostos, modas, orientam comportamentos e incentivam o consumismo” e por ter esse caráter produtor de informação e processos comunicacionais contribuem significativamente para a formação cultural dos sujeitos na sociedade contemporânea. A forma como os ocorridos são relatados proporcionam uma reflexão sobre como os conteúdos trazidos por ela nas suas versões acabam fomentando o crescimento crítico do educando.

Ela nos oferece a possibilidade de integrar linguagens (texto, imagem e som) de fontes diferenciadas e uma imensidão de possibilidades permitindo serem exploradas de vários tipos como na robótica, linguagens de computação, jogos estratégicos e Mídias sociais entre outros dispositivos.

Na atual conjuntura, é possibilitar uma aprendizagem integrada a uma realidade atual, auxiliando e permeando no processo de educação. A comunidade escolar terá que repensar na infraestrutura para essa nova realidade, como por exemplo, parquinho tecnológico, adaptação e ampliação de seus espaços, facilitando acesso para todos.

A Mídia vem ofertando como meio de comunicação, ferramentas tecnológicas digitais como Google Meet, YouTube, sites de jogos entre outros para mobilar e inteirar no decorrer do ensino como sugere a BNCC promovendo um ensino formativo, apresentando uma formação continuada para a ampliação de repertório na utilização e desenvolvimento.

Faz valer um bom domínio das potências como o Google Forms, Vídeo aula, Vídeos de interação, Wordwall, Stop Motion, Podcast e Padlets, esses recursos precisam ser explorados nas trocas e convivências entre educadores educandos, em diferentes aspectos viabilizando o aprender e ensinar, saindo do conformismo, do tradicionalismo, são novas práxis movimentando saberes, causando transformações, proporcionando uma educação socioemocional troca de experiências significativas. O Portfólio Digital é outro dispositivo importante a ser explorado, pois vem favorecendo no processo avaliativo.

Estas ferramentas são instrumentos poderosos atrativos, com conteúdos interessantes deixando o ambiente leve e divertido, aproximando a família para uma boa interação e aprendizado.

Investimento em Tecnologias é investir no chão e na estação da escola a reflexão referente às Mídias apresentadas é de suma importância, uma vez que todos poderão sofrer consequências se utilizadas inadequadamente, principalmente crianças e adolescentes, pois a partir delas é direcionado o consumo, a formação de opiniões, ações referente ao comportamento, pois elas incorporam padrões de conduta e postura.

A Mídia assumiu a função mediadora do conhecimento em nosso cotidiano, o que representa atualmente uma grande influência na sociedade. Dessa forma os educadores tem um papel importantíssimo e fundamental na atuação ao perceber sua amplitude.

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS COMPELINDO A AUTONOMIA NA PRAXIS

Na contemporaneidade, as Mídias Digitais disponibilizam aplicativos importantes aos educadores para tê-los como instrumentos em suas ações pedagógicas. Ao abarcarem na sua importância estarão potencializando suas atividades favorecendo a interdisciplinaridade.

Sua expansão vem sugerindo mudanças nas práxis educacionais, demandando domínio nos teores aplicados e, sobretudo exigindo um bom planejamento e uma boa estrutura da comunidade escolar.

Tendo em vista os desafios trazidos pela Mídia uma das pesquisadoras, desenvolveu um projeto com seus educandos do 5º ano no Colégio Master, localizada em Itanhaém na Baixada Santista – SP. O projeto teve como eixo usufruir dos recursos digitais visando despertar as curiosidades, interações desenvolvendo as habilidades e competências gerais propostas pela BNCC.

Abalizado no projeto “Aprender em Comunidade” proveniente da Escola da Ponte de Portugal planeado pelo professor José Pacheco, nos traz a certeza no quão é possível inovar o ensino. Segundo Pacheco (2021) “Escolas são pessoas e não prédios, provas não prova nada e apostilas não garante aprendizagem”. Esse posicionamento do educador faz-se necessário refletir quanto à autonomia e aos pensamentos críticos, buscando um novo olhar e garantindo um ensino de qualidade.

É de suma importância garantir um bom desenvolvimento e aprendizado, sendo imprescindível nos avaliarmos continuamente em nossas práxis, compelidas a autonomia, porque já é esperado um bom domínio por parte dos educandos nascidos na era Digital, visto estarem sempre conectados, mesmo de forma não condizente ao esperado.

Os educadores devam estar dispostos a ensinar, a aprender, a ouvir, estabelecer trocas e a pesquisarem sobre os instrumentos Digitais, sempre valorizando sua jornada pedagógica.

É pertinente conduzi-los e capacitá-los de forma prática, respeitando as regras, embasados no pensamento crítico, com um olhar transformador e inovador, essa consciência faz toda a diferença em nossa rotina escolar.

Conforme explanado as atividades foram voltadas às habilidades da BNCC (EF05GE03). Identificar as formas e funções das cidades e analisar as mudanças sociais, econômicas e ambientais provocadas pelo seu crescimento e (EF05GE04). Reconhecer as características da cidade e analisar as interações entre a cidade e o campo e entre cidades na rede urbana.

Foi promovido o jogo visando uma boa conexão nos seguintes aspectos:

- Torná-los participativos nas ações, explorando suas criatividade com criticidade.
- Desafiá-los com jogos expandindo o território cultural; os levando às pesquisas Inserindo a Cultura Digital como mecanismos para uma prática significativa;
- Explorar as ferramentas ofertadas pela Mídia embasada na quinta competência da BNCC.

O Google e o YouTube, fornecem tutoriais ensinando como utilizar os aplicativos e seus mecanismos, favorecendo a busca por jogos. A atividade foi extraída do site Wordwall baseado no jogo do "Pac-Man" e a escolha foi condizente com a realidade e vivência dos educandos.

Para contextualização dos conteúdos do jogo desenvolvido foi realizado um diálogo abordando sobre as responsabilidades acerca dos conteúdos trazidos pela Mídia, abrangendo também os teores relacionados aos aspectos geográficos da região Sul, com conteúdos extraídos da apostila, e do Mapa Político existente na sala. Após isso foi colocado em prática o desafio do jogo elaborado.

A elaboração das questões foi voltada aos aspectos naturais, físicos e culturais, favorecendo a interdisciplinaridade.

O desafio deste jogo tem como finalidade mover o fantasma ao espaço correspondente a alternativa correta. Como demonstra a figura 01.



Figura 01: Fonte: Acervo pessoal da educadora Laila Vitória dos Passos (2021)

A demonstração acima foi extraída do aplicativo Wordwall que fornece “Jogos em Comunidade” estando relacionada às comidas típicas da região e seus aspectos naturais

Este aplicativo permite a visualização das perguntas realizadas, os erros e acertos dos educandos e um ranking de pontuação, dessa forma podendo perceber as assertivas e as dificuldades encontradas por eles, a exemplo da figura 02.



Figura 02 Fonte: Acervo pessoal de Laila Vitória dos Passos (2021)

A prática possibilitou avançar em mais questões como, por exemplo: As ações históricas refletem na realidade atual da região? O desenvolvimento econômico da região tem relação com os seus colonizadores? Os aspectos Culturais e turísticos estão relacionados apenas com as belezas naturais? Podemos ter embasamento para discutirmos sobre os aspectos naturais da região, motivo pelo qual se predomina um tipo de clima? Quais seriam? A economia da cidade é baseada no extrativismo, que danos à natureza poderão sofrer? Nesse aspecto os desmatamentos influenciam outras regiões? Para responder as questões, um levantamento de opiniões e saberes dos educandos foram feitos e também pesquisadas através do Google. Para finalizar a prática, os educandos desenvolveram um mapa mental referente às perguntas geradoras desenvolvidas, podendo dessa forma atuar na criatividade e na apropriação do conteúdo.

Ao final do processo foi possível avaliar a precisão da Cultura Digital nas práticas educacionais. As atividades proporcionadas pela Mídia Digital resultaram em uma interação natural, em trocas de saberes significativos, tornando o ambiente leve e animado, fazendo os estudantes notarem as suas responsabilidades e a entenderem a importância da Cultura Digital.

A educadora compreendeu que para ter sucesso nas atividades é necessário um bom repertório, sempre rever, analisar e comparar os percursos dos educandos. As práticas devam conter perguntas norteadoras, levando os educandos a questionamentos, aguçando a curiosidade da temática, trazendo signos e favorecendo a equidade.

Durante o jogo percebeu seus educandos fazendo comparações notando um posicionamento mais crítico da sua própria vivência. Sendo um resultado satisfatório, visto estarem à vontade praticando o que mais gostam de forma inteligente.

Em contrapartida, é possível notar nos dias de hoje uma resistência por parte das famílias e gestores, no tocante aos jogos aplicados nas escolas como práticas pedagógicas. Os recursos não favorecem o ambiente escolar, com perspectivas ultrapassadas ao uso das mídias. Muitos educadores e famílias acreditam que o uso da internet representa uma distração, uma simples brincadeira e não um aprendizado. Os pais dos educandos ainda demonstram receios à esta prática, a gestão escolar apresenta insegurança proveniente do despreparo dos educadores, visando o tradicionalismo, valendo-se somente de livros e apostilas.

A aplicação dos jogos como atividade deve ser voltada a pesquisas que resultem valores transformando em novos projetos. As Mídias Digitais quando bem aplicada resultam em aprendizagens significativas.

A utilização da Cultura Digital na realidade vem com caráter emergente e transformador no sistema de ensino. Trabalhar com a Mídia Digital é proporcionar um novo e surpreendente ensino, explorando não somente a criatividade do educando, mas de nós enquanto educadores, proporcionando novas habilidades, desafios, otimização de tempo a serem explorados, novas conquistas, saberes e novas reações com o instruir e ser instruído.

As novas Tecnologias trazem um universo de possibilidades proporcionando novos campos de pesquisa. A inserção da Cultura Digital vem com inúmeros benefícios, abrangendo a todos os envolvidos na educação, viabilizando novas experiências e saberes críticos de capciosas fontes e formas, levando a autonomia não apenas para a práxis, mas para além dos muros da escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista os aspectos apresentados no âmbito educacional quanto ao distanciamento social promovida pela pandemia, constatamos a necessidade dos profissionais da educação ampliarem seus repertórios diante das Tecnologias Digitais. A Mídia vem disponibilizando ferramentas aos educadores para utilizarem como instrumentos corroborando à uma aprendizagem significativa.

É notório cada vez mais jovens e crianças atuarem na imersão tecnológica, esta nova geração estão sempre conectados, possuindo acesso a quase todo tipo de informação,

comunicando, produzindo conteúdos diversificados em múltiplas linguagens.

Esse artigo dividiu-se em quatro capítulos:

No primeiro capítulo constatando a educação contemporânea exigindo múltiplas facetas e competências dos profissionais, carecendo de uma boa estrutura educacional, bons formuladores de políticas educacionais, questionamento no que podem ou devem oferecer com os novos recursos tecnológicos.

Conceituamos a Cultura Digital e manifestamos em nossas escritas a sua relevância em estar integrada no ambiente escolar, cabendo aos profissionais pedagogos renovarem suas ações, com metodologias criativas e não reprodutiva, adequando ao novo panorama viabilizando a inclusão dos dispositivos móveis.

Abordamos a precisão da quinta competência da BNCC devendo ser respeitada e inserida nas práticas educativas. Nesse capítulo fizemos notar que a era Digital chega trazendo muitas modificações à comunidade escolar, onde o educador não só deva orientá-los e motivá-los, mas devendo conscientizá-los de forma segura a utilização da Mídia Digital no seu cotidiano.

A expansão da Tecnologia, advinda do ciberespaço e da linguagem da internet, demanda reunir a realidade com o mundo virtual e podendo ser confundida com a Cultura Tradicional.

Explanamos sobre as Mídias Digitais e seus aplicativos, exercendo um papel importantíssimo na atuação dos profissionais da educação em suas especificidades, quando bem exploradas podendo ser transformadoras, proporcionando experiências incríveis aos educandos. Em suas diversificações trouxemos seus reflexos como mediadora do conhecimento entre o educador e educando, podendo tornar a aprendizagem produtiva, prazerosa, de qualidade conquistando os interesses dos educandos. A utilização das ferramentas digitais no processo educativo vem trazendo novas perspectivas de aprendizagem, tornando-os autônomos, protagonistas e formando pesquisadores.

No último capítulo compelindo a autonomia na práxis, detalhamos um projeto elaborado pela educadora junto aos educando do 5º ano, explorando os recursos promovidos pela Mídia.

O projeto constituiu num bom planejamento, competência e conscientização dos conteúdos, objetivando fomentar, tornando-os participativos e curiosos, trazendo perguntas motivadas às pesquisas, ampliando seus horizontes. Neste projeto notada a participação, apropriação dos conteúdos de forma significativa.

Dessa forma, entendendo a seriedade e a precisão de ampliarmos o repertório quanto aos recursos Digitais, a educadora está sendo a primeira e única a levar esta experiência para a instituição de ensino.

Conforme fundamentado no estudo, a atualidade traz consigo um novo olhar no âmbito educacional, em que as atividades devam dialogar com o currículo escolar, devendo ocorrer um bom acompanhamento e mediação adequada ao processo educativo, visando

assegurar maior equilíbrio possível entre o ensino e aprendizagem dos educandos, rompendo os paradigmas.

Com a evolução das Tecnologias constatamos não ser mais possível os educandos, reproduzirem os conteúdos da famosa lousa tradicional para o papel com caneta ou lápis, não menosprezando seu uso, porém, não limitando apenas nisso, além dos saberes inerentes a sua formação, os educadores devam ter competências e habilidades exigidos pela contemporaneidade, renovar suas atividades, ainda que suas lutas sejam constantes tanto quanto desafiador neste novo cenário educacional.

DEDICATÓRIA

Dedico este artigo a minha família e ao meu pai herói, por me dar tanto amor e carinho. Ao meu grande companheiro, parceiro e amigo Gilberto Sereno por todo apoio no qual necessitei num momento tão ímpar e significativo. As minhas sobrinhas em especial Andressa Gil e Sofia Mendes por fazerem parte dos projetos mais importantes no decorrer do curso. As minhas amigas, Roselea Ferreira “Mana”, Alice Perez e Cecília Regis pelas contribuições, sobretudo a minha querida Mestre Scarlet pelas inspirações e orientações.

Maria Lúcia

AGRADECIMENTOS

A Deus acima de tudo pelas bênçãos e proteção concedida, nos fazendo resistir aos desafios neste momento tão difícil sem precedentes na história, ao corpo docente por todo apoio e consciência da importância do ser pedagogo, as minhas parceiras que foram destemidas em estarem comigo neste grande desafio. Especialmente à banca examinadora e a Profa. Mestre orientanda Scarlet Buzzi pela amorosidade, carinho, respeito e competência nos possibilitando a realização deste incrível trabalho.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth; VALENTE, Jose Armando. **Pesquisa TIC educação: da inclusão para a Cultura Digital**. Padrões de Competências em TIC para Professores. Brasília: UNESCO, 2008, p.55-90.

BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto. Conselho Nacional de Educação/ Conselho Pleno**. Resolução CNE/CP 1, de 18 de fevereiro de 2009. Institui diretrizes curriculares.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular. p.09,2018**.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativas**, 25 ed. São Paulo, Paz e Terra, 2002.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: Ensinar Exige o Reconhecimento de Ser Condicionado**. São Paulo, Paz e Terra, 2003.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo, Paz & Terra; 67ª edição, 2021.

LEMOS, A. **Cibercultura, Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Porto Alegre, sulina, 2002.

MORAES, S.A., TERUYA, T.K. **Paulo Freire e formação do professor na sociedade tecnológica**. Págs. 2, 5, 7. UNIOESTE – Universidade Estadual do Oeste do Paraná. Cascavel, PR. 2010.

MORAN, José Manuel. **Os meios de comunicação na escola Série Ideias** n.9. São Paulo: FDE, 1994.

Oliveira, M. A. M. **Novas Linguagens e novas Tecnologias: Educação e sociabilidade**. São Paulo: Vozes, 2004

PACHECO, José; PACHECO, Maria de Fátima. Escola da Ponte: **Uma escola pública em debate**. Editora: Cortez, 2021.

SCHÖN, Donald A. **Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Ações inclusivas 232

Adaptar 8, 35, 163, 164, 198, 219, 237, 238

Aluno 24, 25, 26, 27, 30, 36, 37, 40, 42, 43, 106, 109, 111, 129, 130, 138, 141, 142, 143, 145, 146, 163, 167, 168, 172, 181, 184, 185, 186, 187, 197, 222, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 242, 244, 247, 250, 251, 252, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 263, 264, 265, 272, 277

Ambientes virtuais 7, 8, 122, 166, 190

Aprendizado 11, 12, 13, 17, 19, 25, 28, 30, 37, 64, 68, 69, 70, 73, 137, 138, 140, 142, 143, 167, 170, 171, 185, 230, 235, 238, 243, 257, 264, 267, 269, 270, 271, 273, 274, 275, 276, 277

Aprendizagem 2, 3, 4, 9, 12, 23, 30, 32, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 44, 61, 63, 65, 68, 69, 70, 73, 74, 75, 76, 101, 102, 111, 112, 119, 120, 124, 125, 130, 138, 139, 140, 141, 142, 144, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 153, 160, 162, 163, 164, 166, 168, 169, 172, 177, 178, 180, 181, 182, 185, 187, 188, 189, 191, 196, 197, 198, 199, 200, 205, 206, 207, 209, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 254, 256, 257, 258, 259, 263, 265, 266, 269, 270, 271, 275, 276, 277, 278

Aprendizaje 46, 47, 49, 50, 51, 52, 55, 56, 57, 58, 59, 210, 211, 212, 215, 228, 230

Aula invertida 229, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 270

Aulas remotas 98, 180, 181, 182, 187, 262

B

Baixa visão 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21

BNCC 6, 7, 61, 63, 64, 65, 69, 70, 71, 74, 163, 185, 218, 219, 227, 228, 229, 230

C

Campo jurídico profissional 116, 117, 119, 125, 126

Cibercultura 61, 63, 67, 68, 76

Clássicos 15, 124, 147, 148, 151, 161, 162

Competência digital docente 218, 219

Competências digitais 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 186, 187, 189, 222, 226

Cotidiano escolar 10, 62, 63, 65, 250, 259

Cultura 21, 27, 29, 38, 59, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 101, 102, 103, 104, 106, 107, 109, 113, 114, 162, 169, 171, 173, 179, 181, 182, 185, 198, 222, 224, 225, 228, 229, 230, 232, 233, 234, 281

Cultura digital 61, 62, 63, 64, 65, 66, 68, 71, 72, 73, 74, 75, 185, 228, 229

Cursinhos preparatórios 116, 124

D

Deficiência intelectual 250, 251, 252, 253, 254, 255, 258, 259

Deriva de sentido 90

Desenvolvimento 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 18, 20, 21, 23, 26, 36, 39, 42, 62, 66, 67, 69, 70, 72, 99, 102, 104, 106, 107, 112, 114, 119, 120, 125, 126, 145, 148, 149, 153, 160, 161, 162, 163, 169, 170, 171, 172, 173, 175, 176, 177, 179, 181, 184, 185, 188, 191, 196, 197, 198, 199, 202, 203, 204, 205, 206, 208, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 228, 229, 241, 242, 243, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 253, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 262, 263, 264, 266, 267, 268, 271, 277, 280, 281

Desigualdades sociais 1, 3, 8

Digital 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 29, 35, 36, 40, 41, 44, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 88, 130, 144, 180, 185, 187, 195, 218, 219, 220, 221, 223, 224, 225, 228, 229, 230, 231, 279

Discalculia 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 248, 249

Discurso 1, 3, 4, 6, 7, 8, 45, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 123, 227

Dualismo no ensino 1

E

Educação 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 68, 69, 73, 74, 75, 76, 91, 93, 94, 95, 98, 99, 101, 102, 103, 104, 108, 110, 112, 118, 120, 125, 126, 127, 128, 130, 131, 134, 135, 136, 138, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 162, 163, 164, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 177, 178, 179, 180, 181, 185, 186, 188, 189, 191, 196, 197, 198, 199, 200, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 227, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 238, 239, 240, 241, 248, 249, 250, 252, 254, 255, 259, 260, 261, 270, 279, 280, 281

Educação ambiental 196, 197, 198, 199, 200, 204, 205, 206, 207, 208, 209

Educação básica 4, 6, 22, 23, 24, 25, 28, 30, 32, 40, 93, 138, 162, 199, 230, 240, 241, 260, 280, 281

Educação especial 10, 11, 147, 249, 254, 260

Educação inclusiva 249, 250

Education 1, 2, 10, 22, 23, 35, 36, 46, 77, 80, 81, 82, 83, 86, 87, 88, 89, 101, 105, 128, 140, 163, 180, 196, 197, 210, 222, 230, 232, 240, 251, 262, 277, 278

EJA 131, 140, 142, 143, 144, 145, 146

Ensino 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 12, 16, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 36, 37, 38, 39, 42, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 68, 69, 70, 73, 74, 75, 76, 98, 104, 105, 106, 111, 112, 113, 114, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133,

137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 163, 164, 165, 168, 169, 180, 181, 182, 183, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 194, 195, 196, 198, 199, 200, 204, 205, 207, 208, 209, 219, 220, 222, 223, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 241, 242, 248, 249, 250, 251, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 262, 263, 265, 266, 269, 270, 271, 272, 276, 277, 279, 281

Ensino de literatura 22, 23, 24, 25, 28, 30, 32

Ensino manualesco 116

Ensino remoto 98, 164, 181, 186, 187, 188, 190

Ensino superior 7, 22, 24, 25, 30, 117, 132, 262, 270, 281

Estadística descriptiva 210, 215, 216

Estudio de casos 46, 48, 51, 52, 57, 59, 60

F

Faculdades de direito 116, 117, 125

Família 17, 18, 19, 26, 69, 75, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 148, 150, 152, 162, 171, 177

Fantasia 147, 149, 152, 160, 161

Formação docente 224, 232, 234

Formação inicial 43, 218, 219, 221, 230, 231

Formação leitora 104, 105, 106, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114

Formación de profesores 46

G

GeoGebra 190, 191, 192, 193, 194

I

Incentivo 104, 105, 108, 109, 111, 112, 113, 114, 116, 144

Informação 1, 2, 3, 4, 8, 9, 29, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 64, 69, 73, 91, 115, 128, 129, 140, 142, 143, 144, 145, 146, 181, 189, 218, 219, 221, 224, 227, 229, 233, 263, 265, 279, 280

Internet 2, 3, 5, 6, 9, 18, 35, 37, 39, 41, 42, 62, 63, 65, 67, 68, 73, 74, 89, 130, 133, 138, 140, 143, 144, 145, 146, 180, 181, 182, 185, 186, 188, 199, 201, 202, 214

Intervenção pedagógica 240, 241, 243, 246, 247, 248

Intervención educativa 46

J

Jogos didáticos 196, 198, 200, 204

Jogos educativos 206, 208, 209, 250

L

Latex 190

Leitura 3, 14, 15, 63, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 153, 162, 164, 165, 177, 184, 186, 187, 205, 219, 223, 227, 228, 242, 243, 249, 257, 259, 267

Libras 232, 233, 237, 238

Literatura 9, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 103, 142, 143, 146, 147, 148, 149, 150, 153, 162, 175, 231, 246

Lúdico 149, 165, 177, 200, 206, 207, 240, 241, 245, 246, 247, 248, 249, 256, 257

M

Metodologia 3, 11, 13, 61, 90, 94, 101, 102, 104, 115, 119, 120, 123, 125, 128, 130, 131, 132, 133, 137, 138, 142, 150, 162, 167, 172, 179, 182, 188, 192, 200, 221, 229, 233, 236, 237, 238, 262, 263, 264, 268, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279

Metodologias ativas 182, 228, 229, 230, 231, 262, 263, 264, 269, 270, 272

Metodologia TBL 271, 272, 273, 276, 277

Mídia 36, 61, 62, 65, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 91, 182, 185, 186, 187, 188

Monitoria 190, 191, 192, 193, 194, 271

N

Nutrição 271, 272, 273, 276, 277

P

Pandemia 18, 61, 62, 63, 73, 90, 91, 93, 95, 97, 98, 99, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 181, 182, 194, 262, 265, 266, 270, 279

Prática pedagógica 36, 37, 41, 42, 43, 62, 68, 121, 144, 196, 198, 233, 236, 238, 260

Professores 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 16, 20, 25, 30, 32, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 75, 90, 91, 93, 95, 96, 97, 98, 99, 105, 110, 111, 112, 113, 118, 122, 123, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 136, 137, 138, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 161, 164, 165, 166, 175, 188, 191, 195, 196, 198, 199, 200, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 226, 227, 229, 230, 231, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 245, 248, 250, 254, 256, 258, 259, 260, 262, 263, 264, 265, 266, 270, 272, 281

PROINFO 35, 36, 38, 39, 40, 41, 44

R

Recursos tecnológicos 39, 42, 74, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 140, 143, 191

Redes sociais 210, 211, 213, 214, 215, 216

S

Silenciamento 90, 91, 95, 97, 100

Sociedade 2, 4, 8, 10, 20, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 32, 33, 35, 36, 37, 39, 65, 66, 67, 69, 70, 75, 76, 91, 92, 93, 94, 95, 101, 105, 107, 108, 109, 111, 114, 117, 118, 130, 167, 196, 207, 208, 218, 219, 221, 227, 228, 229, 231, 233, 237, 251, 252, 255, 259, 263, 279

Student training 77

T

Tecnologia 2, 3, 5, 7, 22, 23, 26, 35, 36, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 61, 63, 64, 66, 67, 74, 76, 98, 107, 128, 129, 130, 131, 138, 141, 144, 145, 146, 165, 177, 180, 181, 218, 221, 222, 223, 224, 228, 231, 239, 262, 263, 264, 265, 266, 279, 280

Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC) 128

Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) 1, 2, 3, 4, 8

Tipos pedagógicos 116, 117, 119, 120, 122, 125

Transdisciplinaridade 22, 24, 28, 29, 30, 33, 126, 228

V





Videoaulas 133, 166, 180, 182, 183, 185, 186, 187, 188

Virtual reality 77, 78, 80, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89

A EDUCAÇÃO ENQUANTO FENÔMENO SOCIAL:

Gestão e práticas pedagógicas



-  www.atenaeditora.com.br
-  contato@atenaeditora.com.br
-  [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
-  www.facebook.com/atenaeditora.com.br

Atena
Editora
Ano 2022

A EDUCAÇÃO ENQUANTO FENÔMENO SOCIAL:

Gestão e práticas pedagógicas



-  www.atenaeditora.com.br
-  contato@atenaeditora.com.br
-  [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
-  www.facebook.com/atenaeditora.com.br