

NOVAS TECNOLOGIAS APLICADAS À EDUCAÇÃO: UMA NECESSIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM ATUAL

Data de submissão: 05/06/2023

Data de aceite: 03/07/2023

Eunice Maria Dall Agnol Oliveira

Faculdade Fazenda Nova Do Imigrante
Marau – Rio Grande do Sul

Marisa Ceresoli Ferreira

Faculdade Fazenda Nova Do Imigrante
Marau – Rio Grande do Sul

Sabrina Bueno

Faculdade Fazenda Nova Do Imigrante
Marau – Rio Grande do Sul

RESUMO: O presente artigo versa sobre o tema Novas tecnologias aplicadas à Educação, através de pesquisas bibliográficas. A tecnologia vem se tornando cada vez mais presente na vida das pessoas e, conseqüentemente, na educação. Os avanços tecnológicos abriram novas possibilidades e oportunidades de ensino e aprendizagem, transformando a forma como a educação é oferecida. Entretanto, é importante ressaltar que a utilização das novas tecnologias na educação, não devem substituir o papel do professor, mas sim, servir como uma ferramenta complementar para potencializar o aprendizado. É fundamental que as instituições de ensino invistam em tecnologia e capacitação de

seus docentes para que a inclusão digital se torne uma realidade. É preciso pensar também na infraestrutura necessária para o uso da tecnologia, como acesso à internet e equipamentos adequados para os alunos e professores. Em resumo, as novas tecnologias na educação podem ser aliadas para o processo de aprendizado, desde que utilizadas de forma adequada e consciente. Ao integrar a tecnologia ao processo educacional, é possível criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo, levando a resultados mais satisfatórios.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias. Educação. Conhecimento.

NEW TECHNOLOGIES APPLIED TO EDUCATION: A NEED IN THE CURRENT LEARNING PROCESS

ABSTRACT: This article discusses the topic of New Technologies Applied to Education through bibliographic research. Technology has become increasingly present in people's lives and, consequently, in education. Technological advancements have opened up new possibilities and opportunities for teaching and learning, transforming the way education is provided. However, it is

important to emphasize that the use of new technologies in education should not replace the role of the teacher but rather serve as a complementary tool to enhance learning. It is essential for educational institutions to invest in technology and the training of their teachers to make digital inclusion a reality. It is also necessary to consider the infrastructure required for the use of technology, such as internet access and adequate equipment for students and teachers. In summary, new technologies in education can be allies in the learning process, as long as they are used appropriately and consciously. By integrating technology into the educational process, it is possible to create a more dynamic and interactive learning environment, leading to more satisfactory results

KEYWORDS: Technologies. Education. Knowledge.

1 | INTRODUÇÃO

O objetivo principal deste trabalho, é investigar como o uso das novas tecnologias podem auxiliar no ensino, sem perder a essência da sala de aula, além de abordar de que forma os profissionais da Educação podem conciliar esta importante ferramenta, inserindo-a na vida escolar, de maneira prática e construtiva. Entre as principais vantagens do uso da tecnologia na educação, podemos citar a possibilidade de acesso a uma ampla variedade de recursos educacionais, tais como softwares educativos, vídeos, jogos, plataformas de ensino a distância, entre outros. Além disso, as tecnologias podem permitir um maior envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem, tornando as atividades mais interessantes e atraentes, o que pode ajudar a motivá-los a se empenhar mais nas atividades escolares. Isso implica em conhecer as diferentes ferramentas tecnológicas disponíveis, bem como compreender as suas possibilidades e limitações, buscando adaptá-las às necessidades e objetivos pedagógicos de cada situação. Segundo Porto (2002) é necessário superar o uso das novas tecnologias apenas como recursos auxiliares de um ensino preocupado somente com a transmissão do conhecimento. A introdução das mídias como ferramenta faz parte de um momento histórico, quando se atribuía ao seu uso a solução para os problemas educacionais. Atualmente, deve-se pensar em seu uso como propiciadores de mudanças em si só. “As pessoas em interação com as mídias tornam-se mediadoras destas, assim como as mídias tornam-se mediadoras entre as pessoas” (PORTO, 2002, p.3). Nessa perspectiva, é importante a utilização de diferentes linguagens para abordar o conhecimento e estabelecer relações. Diante disso, nos propomos a investigar, o que os estudos apontam sobre o uso as novas tecnologias na sala de aula. Entendendo que nos dias de hoje, a educação anda de mãos dadas com a tecnologia, teremos uma noção importante para adotar essa ferramenta como instrumento pedagógico. Além disso, é preciso lembrar que o uso da tecnologia não deve substituir a interação presencial entre os alunos e professores, mas sim complementar essa interação, oferecendo novas possibilidades de comunicação e aprendizado.

Para tanto, é importante que os professores saibam utilizar as ferramentas digitais de forma estratégica e criteriosa, buscando aproveitar ao máximo os recursos disponíveis

sem perder de vista os objetivos pedagógicos e a importância da relação interpessoal no processo de ensino e aprendizagem. Assim, podemos avaliar que o uso das novas tecnologias, podem ser aliadas no processo de ensino, desde que sejam utilizadas de forma consciente e eficaz, respeitando a essência da sala de aula e buscando sempre promover o aprendizado dos alunos de forma significativa e prazerosa.

2 | TECNOLOGIAS DA INFORMÁTICA

Mas afinal, o que são as Tecnologias da Informática? As tecnologias da informática são um conjunto de equipamentos, softwares e metodologias que permitem a manipulação, processamento, armazenamento e transmissão de informações em sistemas computacionais. Isso inclui computadores, dispositivos móveis, redes de computadores, sistemas de banco de dados, softwares de produtividade, tecnologias de inteligência artificial, entre outros. As tecnologias da informática são fundamentais para o desenvolvimento e aprimoramento de outras áreas de conhecimento e setores da economia, como saúde, educação, finanças, entre outros. Os computadores entram no ambiente escolar dentro de um campo mais amplo, que é a informática. Baseado nessas mudanças, (MORAN, 2000, p. 139) afirma que “não é a tecnologia que vai resolver ou solucionar o problema educacional do Brasil, poderá colaborar, no entanto, se for usada adequadamente, para o desenvolvimento educacional de nossos estudantes”.

São inúmeros os benefícios da introdução do computador no processo de ensino aprendizagem, além da possibilidade do mesmo ser útil para o desenvolvimento de novas competências cognitivas. Para Valente (1999, p.83).

“A análise de diferentes usos do computador na educação nos permite concluir dois resultados importantes. Primeiro, que o computador pode tanto passar informação ao aprendiz quanto auxiliar o processo de construção do conhecimento e de compreensão do que fazemos. Segundo implementar computadores nas escolas sem o devido preparo de professores e da comunidade escolar não trará os benefícios que esperamos. ”

Entender esse fenômeno e saber utilizá-lo em prol da educação é um dos desafios impostos aos educadores modernos. Softwares educativos (jogos e animações) podem ser utilizados na educação de maneira geral, pois é um material que consegue inserir o aluno em situações que os façam refletir, interagir, fazer parte da alguma simulação do real, induzindo-os a buscar soluções ou hipóteses a serem testadas. Esse processo resultará no aumento dos mais variados saberes, além de proporcionar momentos de interação/lazer, tornando o ato da aprendizagem mais interessante e motivador. (MORAES, 1997). Modernizar antigos *habitus* de transmissão de informações com a informática não caracteriza inovação, que deve ser um processo de construção coletiva, que acontece de dentro para fora da comunidade escolar, de acordo com as reais expectativas e necessidades de um determinado grupo. As inovações impostas por organismos externos ou de cima para baixo

tendem a não ser colocadas em prática, pois inibem os processos criativos. (ALMEIDA, 2000). Se a proposta de uso da informática na escola não tiver um comprometimento com suas implicações na aprendizagem, se os professores não se apropriarem dos recursos para diversificar suas situações de aprendizagem, dificilmente será possível afirmar que houve inovação. A evolução de uma relação pedagógica pode estimular, interessar, incitar o aluno a aprender ou não, de acordo com a qualidade e a intencionalidade da relação estabelecida. Somente numa relação de afinidade, respeito, empatia, confiança, constitui-se uma relação dialógica que propicia a aprendizagem do aluno. Na mediação pedagógica, o professor provoca o desequilíbrio epistemológico, problematiza, desafia e ao mesmo tempo estimula a autonomia do aluno, o interesse pelo conteúdo, o gosto por aprender.

2.1 O papel da Educação

A educação é um direito de todos e dever do Estado e da família, e será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. O objetivo principal da educação é fornecer às pessoas as habilidades e conhecimentos necessários para terem sucesso em suas vidas. Isso inclui habilidades técnicas e conhecimentos acadêmicos. Contudo, podemos destacar outros propósitos essenciais da educação:

2.1.1. Promover valores éticos e morais: a educação também tem a responsabilidade de promover valores éticos e morais, ensinando os alunos sobre a importância da honestidade, integridade e respeito pelos outros.

2.1.2. Preparar os alunos para a vida profissional: outro objetivo importante da educação é preparar os alunos para a vida profissional, fornecendo-lhes as habilidades e conhecimentos necessários para se destacarem no mercado de trabalho.

2.1.3. Fomentar o pensamento crítico: a educação deve ajudar os alunos a desenvolver habilidades críticas que lhes permitam questionar e analisar informações e ideias de forma independente.

2.1.4. Desenvolver a criatividade: a educação também deve incentivar a criatividade, ajudando os alunos a desenvolver sua imaginação e explorar novas ideias e formas de pensar.

2.1.5. Promover a cidadania ativa: a educação deve ensinar os alunos sobre seus direitos e deveres como cidadãos ativos, preparando-os para agir responsabilmente em suas comunidades e contribuir para o bem-estar da sociedade em geral.

2.1.6. Desenvolver a autoconfiança e autoestima: a educação também deve ajudar os alunos a desenvolver sua autoconfiança e autoestima, preparando-os para lidar com desafios e situações difíceis na vida com resiliência e determinação.

No Brasil, há previsão expressa de atuação do Estado como sendo o responsável

pela educação de crianças, adolescentes e adultos, a exemplo do que temos na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, de 1996:

“Art. 2o A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. (LDB - Lei nº 9394/96. P. 9).

Cabe destacar o papel do Estado, na efetivação do direito à Educação, pois é ele quem deve garantir a todos os brasileiros seu acesso, direito este conquistado pelo homem no decorrer da história. Posteriormente, deve-se considerar que a família e a sociedade possuem função primordial no desenvolvimento das capacidades humanas, nos diversos setores da vida social, que interferem na formação individual. Primeiramente, considera-se a educação no âmbito familiar, essencial para formação da personalidade e propiciada pela relação com os familiares, posteriormente, a escolar, mediante a educação formal, sendo que esta deve estimular a inteligência, o pensamento crítico e a busca de novos conhecimentos pela aquisição das competências cognitivas entendida como conjunto de conhecimentos, habilidades, num contexto social mais abrangente.

2.2 Tecnologia dentro e fora da escola

A informática é uma área que permeia cada vez mais a nossa sociedade, em todos os tipos de atividades do nosso dia a dia. Por isso, é importante que as escolas trabalhem cada vez mais com tecnologias modernas, a fim de proporcionar um ensino mais eficiente e atrativo para os alunos. Dentro das escolas, as tecnologias da informática podem ser utilizadas de diversas formas, desde aulas expositivas até jogos educativos. Por exemplo, as lousas digitais, que permitem uma interação online por parte dos alunos, tornando a aula mais interessante e dinâmica. Outro exemplo é o uso de softwares educacionais multimídia, que aguçam o interesse dos alunos ao longo da aula. Fora das escolas, a informática é cada vez mais crucial para o sucesso das empresas e para a realização de tarefas cotidianas, como a realização de transações bancárias e compras online. Assim, o conhecimento em informática torna-se fundamental, tanto para o sucesso profissional quanto para a solução de diversos problemas na vida pessoal.

Não se pode negar que a tecnologia tem um papel importante no desenvolvimento das habilidades para atuar no mundo de hoje. Como o próprio objetivo dos PCN (Parâmetro Curricular Nacional) visa “garantir a todas as crianças e jovens brasileiros, mesmo em locais com condições socioeconômicas desfavoráveis, o direito de usufruir do conjunto de conhecimentos reconhecidos como necessários para o exercício da cidadania”, é dever do professor aperfeiçoar essa busca da inserção de novos métodos de ensino, dentro da atualidade que o aluno está inserido. Para Perrenoud:

“As novas tecnologias podem reforçar a contribuição dos trabalhos

pedagógicos e didáticos contemporâneos, pois permitem que sejam criadas situações de aprendizagens ricas, complexas, diversificadas” (PERRENOUD, 2000, p.139).

O novo homem em formação, precisa assumir responsabilidades e desenvolver a competência de descobrir no atual contexto de aceleradas transformações como a tecnologia poderá mais eficazmente atuar em prol da evolução da sociedade contemporânea. A inserção da Tecnologia nas atividades humanas está criando novos paradigmas no cotidiano dos indivíduos, quer seja pessoal, profissional ou econômico, de concepção do papel do cidadão no processo de toda a sociedade e também sobre a concepção do que é Educação, formação profissional e pessoal.

Analisando o contexto escolar nos dias atuais, percebemos o impacto causado pelo uso de novas ferramentas tecnológicas como um meio e não um produto final na visão da busca do conhecimento. Dessa maneira a diversificação desses recursos contribui para a melhoria do ensino, que não se trata de transmitir a informação, mas educar para compreender a mesma por meio de formas diferentes e inovadoras. Segundo Libâneo:

“Ao se valorizar a formação cultural e científica na escola, não está se fazendo apologia do retorno a práticas que caracterizam a escola mono cultural, de memorização de informações, das tarefas pouco estimuladoras da atividade mental, o ensino individualista, a avaliação homogeneizadora. A aposta é numa proposta pedagógica que propicie instrumentos conceituais aos alunos e promova mudanças qualitativas no seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e moral dos alunos e, ao mesmo tempo, articule os conceitos científicos aos conceitos que trazem do meio local e da vida cotidiana. É nessa perspectiva que a didática e as didáticas disciplinares ganham seu sentido como ciência profissional do professor.” (LIBÃNEO, 1996, p.09)

No contexto contemporâneo, as tecnologias digitais têm um protagonismo que impacta e condiciona, e até mesmo define, os contornos de uma nova concepção de sociedade. O cenário é marcado pela quebra do paradigma presencial, aquele no qual fomos formalmente preparados para realizar atividades cotidianas e profissionais, pela sobreposição/complementaridade do espaço virtual (ciberespaço). Neste novo cenário, temos de reaprender, reavaliar nossas concepções relacionadas à formação e à educação. (MODELSKI; GIRAFFA; CASARTELLI, 2019, p. 2).

As plataformas digitais e aplicativos vieram como um facilitador no aprendizado: além de promover uma maior agilidade e conectividade, também desperta o interesse e a proatividade do aluno em aprender uma ferramenta nova de forma lúdica, refletindo na sua autonomia e satisfação em aprender algo novo. Diante deste cenário, é importante que as escolas se preocupem cada vez mais em incluir a tecnologia e a informática como parte fundamental do ensino. O uso adequado da tecnologia dentro e fora da escola pode fazer a diferença na educação e na vida dos alunos.

2.3 Relação entre as concepções

O conceito de aprender aliado as novas práticas, são aquisições definitivas na história da pedagogia. Tanto a concepção tradicional de educação quanto as novas, amplamente consolidadas, terão um lugar garantido na educação do futuro. Assim sendo, o emprego da informática não pode ter apenas um sentido pedagógico, mas também um sentido ideológico, pois estamos em um mundo que dispõe de uma tecnologia avançada. Segundo Freinet:

“Obstinar-se em fazer pedagogia pura seria na atual conjuntura um erro e um crime. A defesa das nossas técnicas faz-se simultaneamente em duas frentes... Obedecer de olhos fechados, não julgar nem argumentar de forma lógica, só ouvir e repetir, eram essas as marcas da pedagogia tradicional. Era uma educação que conduzia à ditadura, pois incentivava o acúmulo de conhecimentos, favorecia uma conduta dogmática, impunha uma disciplina autoritária... (FREINET apud SAMPAIO, 1989, p.63).”

Devido à própria complexidade do desenvolvimento e da acumulação dos saberes, o autor reconhece as vantagens da divisão das ciências e de seus desenvolvimentos disciplinares, apontando que o papel da escola deveria ser também o de corrigir possíveis aberrações. Contudo, o ensino continua reduzido ao simples, separando o que está ligado, decompondo e não recompondo, eliminando desordens e contradições:

“Esse pensamento que recorta, isola, permite que especialistas e experts tenham ótimo desempenho em seus compartimentos, e cooperem eficazmente nos setores não complexos de conhecimento, notadamente os que concernem ao funcionamento das máquinas artificiais; mas a lógica a que eles obedecem estende à sociedade e às relações humanas os constrangimentos e os mecanismos inumanos da máquina artificial e sua visão determinista, mecanicista, quantitativa, formalista; e ignora, oculta ou dilui tudo que é subjetivo, afetivo, livre, criador.”

Entre outras finalidades, o papel da informática na educação é tornar o ensino mais atrativo para os alunos. Como eles já nasceram em um mundo digital, espera-se um processo mais instigante nas escolas, com jogos e aplicativos educacionais, por exemplo. Além de tornar o ensino atrativo, o papel da tecnologia na educação é aproximar os alunos do conteúdo lecionado.

2.4 Mediação pedagógica na busca do conhecimento e criatividade

Já passou o tempo em que os alunos conseguiam se concentrar por mais de horas com um professor somente lendo um livro didático, o mundo mudou, é se faz necessário que a Educação acompanhe essa mudança, no entanto tudo requer planejamento didático, investimentos em tecnologia, formação dos educadores e acima de tudo quebra de paradigmas e pré-conceitos. Para conquistar o interesse dos alunos, diante dessa nova realidade, tornou-se imprescindível que os educadores dominem o uso da informática para

garantir, no mínimo, a manutenção da continuidade das aulas, mostrando-se evidente a necessidade de promoção de processos formativos contínuos de desenvolvimento de letramento digital na atual conjuntura educacional, segundo Silva, Rodrigues, Procasko e Villarroel (2020).

Sabemos que a relação entre tecnologia e a escola ainda é bastante confusa e conflituosa sendo de fundamental importância colocar a criança em contato com o mundo tecnológico. Assim, ela poderá perceber a importância da evolução humana e o surgimento de novas necessidades e de novos meios para se comunicar, os quais foram se adequando às transformações ocorridas na sociedade. Ao exercitar a cidadania a criança amplia as suas capacidades de expressão oral, escrita e de interação através de atividades artísticas, conciliando com mídias.

2.5 A dificuldade docente frente às tecnologias de informação e comunicação

A formação de professores para o uso e domínio das tecnologias de informação e comunicação vem se mostrando cada vez mais essencial. De acordo com Roman (2006, p. 3) saber manipular recursos da informática não é um diferencial, pelo contrário, com as grandes mudanças na educação, esse domínio já se tornou um pressuposto, é algo essencial para o desenvolvimento do trabalho educacional. Na verdade, os professores devem ser os primeiros agentes educacionais a serem incluídos digitalmente, tendo em vista a importância das suas ações relativas à introdução de tecnologias educacionais nas propostas de ensino. Ressaltando que a inclusão digital não é somente ter habilidade no manuseio de equipamentos tecnológicos, ela consiste na criação e transformação de informações, resolução de problemas e compreensão do mundo. Essa necessidade, porém, ficou ainda mais evidente em virtude da pandemia, onde o ensino passou abruptamente do presencial para o ensino remoto. Diante dessa nova realidade, tornou-se vital que os educadores dominassem o uso da informática para garantir, no mínimo, a manutenção da continuidade das aulas.

Borges, Loureiro, Villarroel, Procasko, Franco, Peres e Okuyama (2020), destacam que a realidade pandêmica desnudou vazios, lacunas, e fez-nos perceber que é urgente a apropriação docente dessas novas formas de comunicação que são caracterizadas pela capacidade de transformar visões de mundo, tempo, espaço (s), sentimentos, modos de vida e formas de se relacionar. Para Moreira e Schlemmer, 2020 p. 8:

“O Ensino Remoto ou Aula Remota se configura então, como uma modalidade de ensino ou aula que pressupõe o distanciamento geográfico de professores e estudantes e vem sendo adotada nos diferentes níveis de ensino, por instituições educacionais no mundo todo, em função das restrições impostas pelo COVID-19, que impossibilita a presença física de estudantes e professores nos espaços geográficos das instituições educacionais.”

A tecnologia permite que o professor traga ao universo do aluno, imagens dos

lugares mais longínquos e diferenciados, e as particularidades de cada cultura, ou seja, partindo do particular para o geral, o professor lança ao educando o desafio de entender o seu lugar de origem e as relações – sejam econômicas, sociais ou culturais - que esse lugar possui com o restante do mundo. O professor deve ser um profissional que apresente a capacidade de reinvenção, que note nos desafios uma oportunidade de crescimento e de mudança, ao invés de simplesmente aceitá-los como a determinação de um fracasso no exercício da profissão. Só assim ele terá todos os requisitos para enfrentar as dificuldades no seu trabalho.

É preciso considerar a intencionalidade do professor, seus objetivos, seus conhecimentos científicos temperados com sua formação pessoal e profissional, para compreender o desenvolvimento de sua prática. É preciso considerar também que a história de vida individual atribui sentido à história de vida profissional e vice-versa; que as escolhas do professor e estratégias são a base da mediação pedagógica que se irá estabelecer. Portanto, a formação do professor promove não apenas o acúmulo de conhecimentos, cursos e técnicas, mas sua identidade do professor, consoante sobre suas próprias práticas profissionais.

CONCLUSÃO

A palavra aprendizagem é derivada do substantivo aprendiz, termo que caracteriza aquele que aprende ou dá os primeiros passos em uma atividade, arte ou ofício. Assim, a aprendizagem pode ser definida como o ato de aprender ou adquirir conhecimento através da experiência ou de um método de ensino. É um processo complexo, pois sua fonte encontra-se no meio natural-social, abrangendo os hábitos que formamos e a assimilação de valores culturais ao longo do processo de socialização. Nele ainda intervêm muitos fatores internos de natureza psicológica e biológica que interagem entre si e ambos com o meio externo. Assim, a situação em que ocorre a aprendizagem pode ser compreendida como o momento em que a criança enfrenta uma exigência externa, e conseqüentemente se mobiliza e desenvolve respostas para atender de maneira satisfatória essa exigência.

Compreender e intervir de forma propositiva sobre diferentes ritmos de aprendizagem resulta, por parte do sujeito que aprende, na construção do conhecimento e no aprimoramento do desenvolvimento cognitivo, tornando-o o maior responsável pelo controle da própria aprendizagem, capaz de refletir e pensar com autonomia assim como aplicar o conhecimento a novas situações ao longo da vida. Pesquisar sobre a relação entre a educação e a informática, é criar oportunidades para conhecer sugestões valiosas para subsidiar uma prática direcionada, intencional e competente. E este trabalho oportunizou esse olhar. Pois diante de um mundo repleto de informação é preciso repensar uma educação que esteja de acordo com essa nova realidade, mostrando que o vídeo se constitui um ótimo recurso midiático para ser usado na escola para auxiliar o educador na

difícil tarefa de promover um ensino de qualidade.

Os desafios impostos pela nova configuração da prática educativa são oriundos principalmente de uma concepção obsoleta por parte da comunidade acadêmica. Essa percepção ultrapassada provém da própria história da evolução da prática pedagógica no Brasil, onde a tendência predominante era a tradicional, que considera o professor como transmissor do conhecimento e o aluno o receptor passivo. O professor muitas vezes sente-se deslocado por não ter domínio de ferramentas tecnológicas tão bem quanto os alunos, e se deprime com isso, por achar que não tem capacidade ou que ficou esquecido no tempo, onde o Estado não investe no seu aperfeiçoamento. Ou muitas vezes, existe o professor que simplesmente renega qualquer evolução da prática pedagógica, preferindo manter técnicas, que não atraem a atenção dos alunos, transformando a disciplina em uma obrigação. Há também aqueles profissionais que tentam aperfeiçoar, tentam utilizar novos recursos digitais, reformulam suas práticas, procuram estar sempre próximos dos alunos e entenderem a realidade da comunidade escolar. Contudo, não conseguem fazer muitas alterações por não terem apoio da comunidade escolar (diretores, coordenadores pedagógicos, etc.).

Não podemos mais pensar em educação de qualidade, sem que as novas tecnologias estejam colocadas lado a lado. Almejamos que a escola leve o aluno a interagir com esse universo de multiplicidade que as tecnologias nos proporcionam. Os docentes demonstram a necessidade de aprender a lidar com a tecnologia, pois não desejam só entreter seus alunos, mas trazer qualidade para suas aulas. Para isso se faz necessário que haja um processo de formação continuada, em relação ao uso das mídias na escola e equipamentos em número suficiente para que todos tenham acesso, bem como disponibilização de um acervo.

REFERÊNCIAS

BORGES, Karen Selbach; LOUREIRO, Carine Bueira; VILLARROEL, Márcia Amaral Correa Ughini; PROCASKO, Josiane Carolina Ramos; FRANCO, Márcia Hafele Islabão;

LDB: **Lei de diretrizes e bases da educação nacional**. – Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora: novas exigências educacionais e profissão docente**, 1996. Disponível: <<http://musicaetic.com.br/acervo/LeituraAdeusProfessorAdeusProfessora>>. Acesso em: 08 abr. 2023.

MODELSKI, D.; GIRAFFA, L. M. M.; CASARTELLI, A. O. **Tecnologias digitais, formação docente e práticas pedagógicas**. Educação e Pesquisa, v. 45, São Paulo, 2019.

MORAN, Jose Manuel. **Novas Tecnologias e o Reencantamento do Mundo**. Revista Tecnológico Educacional, vol. 23. Rio de Janeiro.

MOREIRA, J. A.; SCHLEMMER, E. **Por um novo conceito e paradigma de educação digital online.** Revista UFG, 20(26).Disponível em: <https://doi.org/10.5216/revufg.v20.63438>. Acesso em: 10 abr. 2023.

PERES, Camila; OKUYAMA, Fábio. **Formação de Professores para a Educação Digital.** In: BERTAGNOLLI, Silvia de Castro; MACHADO, Rodrigo Prestes (org.). Pesquisas em Informática na Educação: Teorias, Práticas e Perspectivas. Porto Alegre, RS: IFRS, 2020, p. 141-154. Disponível:http://mpie.poa.ifrs.edu.br/attachments/article/2632/LIVRO_2020_1.pdf. Acesso em: 11 abr. 2023.

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar.** Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

PORTO, Tânia M. Esperon. **As Mídias e os Processos comunicacionais na formação docente da escola.** Disponível:https://www.google.com/search?q=As+M%C3%ADdia+s+e+os+Processos+comunicacionais+na+forma%C3%A7%C3%A3o+docente+da+escola&rlz=1C1RLNS_pt-BRBR1049BR1049&oq=As+M%C3%ADdias+e+os+Processos+comunicacionais+na+forma%C3%A7%C3%A3o+docente+da+escola&aqs=chrome..69i57.1206j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8. Acesso em: 11 abr. 2023.

ROMAN, Ângelo Edval. **Os desafios para o professor na era digital.** Cadernos da Escola de Educação e Humanidades. n. 03. 2006.

SAMPAIO, Rosa Maria Whitaker Ferreira. Freinet: **Evolução histórica e atualidades.** São Paulo: Editora Scipione Ltda, 1989.

VALENTE, José Armando. **Computadores e conhecimento: repensando a educação.** Campinas: Gráfica Central da UNICAMP, 1993.