FACULDADE METROPOLITANA
NORTE RIOGRANDENSE

ANAIS

I SEMINÁRIO DE ESTUDOS SOBRE MÍDIAS EDUCACIONAIS DA FACULDADE FAMEN - I SEMEF

I SEMINÁRIO DE ESTUDOS SOBRE MÍDIAS EDUCACIONAIS DO IFRN - I SEMEI

Tema:

RELAÇÃO ENTRE CULTURA, EDUCAÇÃO E MÍDIAS EDUCACIONAIS

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
RIO GRANDE DO NORTE
Campus Natal - Central

PPGEP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
PPGEP Linha 2

DATA DO EVENTO

4/12/2024 e 12/2/2025

I SEMINÁRIO DE ESTUDOS SOBRE MÍDIAS EDUCACIONAIS DA FACULDADE FAMEN - I SEMEF

I SEMINÁRIO DE ESTUDOS SOBRE MÍDIAS EDUCACIONAIS DO IFRN - I SEMEI

RELAÇÃO ENTRE CULTURA, EDUCAÇÃO E MÍDIAS EDUCACIONAIS

Organização

FACULDADE METROPOLITANA NORTE RIOGRANDENSE – FAMEN

DEPARTAMENTO DE PESQUISA, EXTENSÃO E ENSINO

ANDREZZA MARIA BATISTA DO NASCIMENTO TAVARES

JOSÉ MATEUS DO NASCIMENTO

LILIANE SILVA CÂMARA DE OLIVEIRA

Apoio

Copyright © 2025 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS À FACULDADE METROPOLITANA NORTE RIOGRANDENSE – FAMEN. De acordo com a Lei n. 9.610, de 19/2/1998, nenhuma parte deste livro pode ser fotocopiada, gravada, reproduzida ou armazenada num sistema de recuperação de informações ou transmitida sob qualquer forma ou por qualquer meio eletrônico ou mecânico sem o prévio consentimento do detentor dos direitos autorais. O conteúdo desta publicação é de inteira responsabilidade dos autores.

FICHA CATALOGRÁFICA
Dados Internacionais de Catalogação na Fonte

S471 Seminário de Estudos sobre Mídias Educacionais (1. : 2025 : Natal, RN)
Anais do I Seminário de Estudos Sobre Mídias Educacionais da Faculdade FAMEN e do IFRN - I SEMEF e I SEMEI : Relação entre Cultura, Educação e Mídias Educacionais, 04 de dezembro de 2024 e 12 de fevereiro de 2025 [recurso eletrônico] / Organização de Faculdade Metropolitana Norte Riograndense; Departamento de Pesquisa, Extensão e Ensino; Instituto Federal do Rio Grande do Norte; Andrezza Maria Batista do Nascimento Tavares; José Mateus do Nascimento; Liliane Silva Câmara de Oliveira. – Natal, RN: Editora FAMEN, 2025.

261 p. : il. ; PDF.

ISBN: 978-65-87028-57-6.

1. Educação - Anais - Evento. 2. Mídias Educacionais - Evento. I. Faculdade Metropolitana Norte Riograndense - FAMEN. II. Instituto Federal do Rio Grande do Norte – IFRN. III. Tavares, Andrezza Maria Batista do Nascimento. IV. Nascimento, José Mateus do. VI. Oliveira, Liliane Silva Câmara de. VII. Título.

CDD: 370
CDU: 37

Elaborada pelo Bibliotecário Miqueias Alex de Souza Pereira CRB – 15/925

Índice para Catálogo Sistemático:
1. Educação – 370
2. Educação – 37

editora FAMEN

Rua São Severino, n. 18, Bairro Bom Pastor, Natal/RN, CEP: 59060-040 CNPJ: 23.552.793/0001-57, Inscrição Estadual: 204392322, Inscrição Municipal: 2142633, editora@famen.edu.br e telefone: (84) 3653-6770.

APOIO

INSTITUTO FEDERAL Rio Grande do Norte Campus Natal-Central

PPGEP PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL PPGEP Linha 2

FACULDADE METROPOLITANA NORTE RIOGRANDENSE

R. São Severino, 18 - Bom Pastor, Natal - RN, 59060-040.

ANAIS DE EVENTO
I SEMINÁRIO DE ESTUDOS SOBRE MÍDIAS EDUCACIONAIS DA FACULDADE FAMEN – I SEMEF
I SEMINÁRIO DE ESTUDOS SOBRE MÍDIAS EDUCACIONAIS DO IFRN - I SEMEI

Diretoria Geral
Valdete Batista do Nascimento

Coordenação de Pesquisa e de Pós-graduação
Wendella Sara Costa da Silva

Comissão Científica Organizadora
Editora Chefe
Profa. Dra. Andrezza M. B. do N. Tavares, Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN). Natal, RN, Brasil.
Link para o currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/5187018279016366

Editor Adjunto
Prof. Dr. Fábio Alexandre Araújo dos Santos, Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN). Natal, RN, Brasil.
Link para o currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/8334261197856331

Pesquisador Colaborador
Prof. Dr. José Mateus do Nascimento, Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN). Natal, RN, Brasil.
Link para o currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/9176401714554967

Diretora Acadêmica
Profa. Ms. Liliane Silva Câmara de Oliveira, Faculdade Metropolitana Norte Riograndense (FAMEN). Natal, RN, Brasil.
Link para o currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/9827397875711219

Coordenadora de Extensão
Profa. Ms. Edna Oliveira da Paz, Faculdade Metropolitana Norte Riograndense (FAMEN). Natal, RN, Brasil.
Link para o currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/7881416580042884

Coordenadora de Extensão
Profa. Dra. Wendella Sara Costa da Silva, Faculdade Metropolitana Norte Riograndense (FAMEN). Natal, RN, Brasil.
Link para o currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/2429643882466356

Bibliotecário
Miqueias Alex de Souza Pereira

Projeto Gráfico, diagramação e Capa
Eddean Riquemberg C. Xavier

Revisão de Textos
Prof. Dr. Dayvyd Lavaniery Marques de Medeiros

Prefixo editorial: Editora FAMEN
Linha editorial: Acadêmica

Disponível para download em: https://editorafamen.com.br/

Endereço: R. São Severino, 18 - Bom Pastor, Natal - RN, 59060-040. Sala 08.
Contatos: (84) 987553681 / editora@famen.edu.br

editora FAMEN

APRESENTAÇÃO

É com grande satisfação que apresentamos os Anais do **I SEMINÁRIO DE ESTUDOS SOBRE MÍDIAS EDUCACIONAIS DA FACULDADE FAMEN - I SEMEF** e do **I SEMINÁRIO DE ESTUDOS SOBRE MÍDIAS EDUCACIONAIS DO IFRN - I SEMEI**, realizado nos dias 04/12/2024 e 12/02/2025, com o tema **Relação entre cultura, educação e mídias educacionais. O I SEMEF integrado ao I SEMEI** ocorreu virtualmente em transmissões realizadas pelo Youtube, em formato on-line, com acesso público e gratuito para todos os participantes. A primeira edição do evento teve como objetivo principal promover o debate, o compartilhamento de experiências e a disseminação de pesquisas e práticas relacionadas ao uso de mídias educacionais nos diversos níveis, etapas e contextos de ensino.

As mídias educacionais têm desempenhado um papel cada vez mais central na transformação da educação, ampliando possibilidades pedagógicas, democratizando o acesso ao conhecimento e potencializando a interação entre educadores e aprendizes. Neste cenário, o **I SEMEF** e o **I SEMEI** foram idealizados como um espaço de reflexão e de construção coletiva, reunindo acadêmicos, professores, estudantes, pesquisadores e extensionistas interessados em explorar os desafios e as oportunidades proporcionados pelas temáticas "Mídias Educacionais, EDUCOMUNICAÇÃO e Cidadania".

Os trabalhos aqui apresentados refletem a riqueza e a diversidade de perspectivas que permeiam o campo das mídias educacionais e da EDUCOMUNICAÇÃO. Divididos em diferentes Eixos Temáticos/ Grupos de Trabalho, os artigos abrangem tópicos como metodologias inovadoras, experiências práticas, análise de impactos tecnológicos, formação docente e desenvolvimento de recursos educacionais digitais.

O presente Anais de evento reúne um total de **35 Resumos Expandidos publicados**, sendo **07 premiados**, organizado a partir de 5 Grupos Temáticos estabelecidos pela sua Comissão Científica e Organizadora, a saber:

1. O impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação - TDIC, na sociedade e na escola;

2. Atividades didático-pedagógicas com as mídias em sala de aula, fortalecendo a relação teoria e prática, disseminando o conhecimento em diferentes espaços sociais e educacionais;

3. A relação entre cultura, educação e mídias educacionais;

4. Diferentes mídias e seu potencial pedagógico;

5. Jogos digitais em sala de aula (o uso de objetos de aprendizagem e gamificação no ensino).

O período de inscrição nos eventos foi de 12/11/2024 a 03/12/2014. O Link de inscrição disponibilizado foi: https://www.even3.com.br/i-seminario-de-estudos-sobre-midias-educacionais-do-ifrn-513363. O **número de inscritos no evento foi: 226**.

Acreditamos que o Anais contribuirá significativamente para o avanço das discussões e práticas no campo das mídias educacionais, servindo como fonte de inspiração e referência para pesquisadores e educadores interessados na transformação do ensino e da aprendizagem.

Agradecemos a todos os autores, palestrantes, avaliadores e participantes que, com suas contribuições, tornaram possível este evento integrado. Que estas páginas sejam um ponto de partida para novas reflexões, colaborações e avanços na área.

Desejamos uma excelente leitura!

Assina: Comissão Organizadora dos Eventos I SEMEF e I SEMEI.

SUMÁRIO

TRABALHOS PREMIADOS.....10

MÍDIAS EDUCACIONAIS NO ENSINO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICO: ABORDAGENS TEÓRICAS E PRÁTICAS INOVADORAS.....15

PODCAST COMO GÊNERO ORAL E DIGITAL QUE FORTALECE A DIFUSÃO DO CONHECIMENTO PRODUZIDO POR ESTUDANTES DA EJA 26

O ADVENTO DAS NOVAS MÍDIAS EDUCACIONAIS NO SÉCULO 21, ERA DA TECNOLOGIA INDUSTRIAL.....34

OS AVANÇOS DA EJA NO SISTEMA DE PRIVAÇÃO DE LIBERDADE DO RN (2022-2024) E A PROFISSIONALIZAÇÃO EAD DE DETENTAS NO COMPLEXO PENAL DR. JOÃO CHAVES – CPJC 39

LUDO DA VIDA: A GAMIFICAÇÃO COMO PORTA PARA UM ENSINO DINÂMICO 49

O IMPACTO DOS DISPOSITIVOS ELETRONICOS NO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR DE CRIANÇAS.....54

MÍDIAS EDUCACIONAIS E INCLUSÃO: A IMPORTÂNCIA DAS TECNOLOGIAS ASSISTIVAS.....64

GT 1 – O IMPACTO DAS MÍDIAS EDUCACIONAIS NA SOCIEDADE E NA ESCOLA 75

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO-TDIC: NA SOCIEDADE TECNOLÓGICA E NA ESCOLA 76

MÍDIAS NA EDUCAÇÃO: TRANSFORMANDO O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM.....82

PSICOLOGIA ESCOLAR E AS MÍDIAS DIGITAIS 95

OS IMPACTOS DAS TDIC NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA E NO CONTEXTO EDUCACIONAL 101

GT 2 – ATIVIDADES DIDÁTICO-PADAGÓGICAS COM AS MÍDIAS EM SALA DE AULA, FORTALECENDO A RELAÇÃO TEORIA E PRÁTICA, DISSEMINANDO O CONHECIMENTO EM DIFERENTES ESPAÇOS SOCIAIS E EDUCATIVOS.....105

IMPLEMENTAÇÃO DE UM *SOFTWARE* DE GERENCIAMENTO DE CASOS DE TRANSTORNOS DE ANSIEDADE PARA A ASAES DO CAMPUS LAJES DO IFRN 106

A INFLUÊNCIA DAS MÍDIAS E TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA 112

ATIVIDADES DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS COM AS MÍDIAS EM SALA DE AULA 121

ATIVIDADES DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS COM AS MÍDIAS EM SALA DE AULA: A INCLUSÃO DAS MÍDIAS SOCIAIS NO ENSINO: POTENCIALIDADES E DESAFIOS 127

MODELOS PEDAGÓGICOS EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA 137

MODELOS PEDAGOGICOS PARA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: FUNDAMENTOS TEÓRICOS, DESAFIOS E INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS 141

GT 3 – A RELAÇÃO ENTRE CULTURA, EDUCAÇÃO E MÍDIAS EDUCACIONAIS 146

O USO DE EXPERIÊNCIAS DE INICIAÇÃO A ROBÓTICA E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM 147

A RELAÇÃO ENTRE CULTURA, EDUCAÇÃO E MÍDIAS EDUCACIONAIS 155

EDUCAÇÃO ESPECIAL ESTRATÉGIAS E DESAFIO MÍDIAS EDUCACIONAIS NA CULTURA - REVISÃO BIBLIOGRÁFICA 162

NATIVOS E IMIGRANTES DIGITAIS: UM ESTUDO SOBRE REGULAÇÃO DA INTERNET 170

GLOBALIZAÇÃO CULTURAL E MÍDIAS EDUCACIONAIS: A RELEVÂNCIA DA COMUNICAÇÃO SEM FRONTEIRAS NA FORMAÇÃO DO CONHECIMENTO .. 177

A RELAÇÃO ENTRE CULTURA, EDUCAÇÃO E MÍDIAS EDUCACIONAIS 182

GT 4 – DIFERENTES MÍDIAS E SEU POTENCIAL PEDAGÓGICO 187
O USO DE SIMULADORES NO ENSINO DE FÍSICA: POTENCIALIDADES E DESAFIOS PEDAGÓGICOS 188

A PSICOMOTRICIDADE COMO ESTRATÉGIA DE DESENVOLVIMENTO PARA CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA) 196

IMPACTOS PROVOCADOS PELA FALTA DE ESTÍMULOS NO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR EM CRIANÇAS 208

PSICOMOTRICIDADE E ALFABETIZAÇÃO: CONEXÕES NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL 214

A EVOLUÇÃO E O IMPACTO DOS DIFERENTES TIPOS DE MÍDIA 223

O USO DE SIMULADORES COMO APOIO DIDÁTICO 229

INTEGRAÇÃO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA EDUCAÇÃO: INOVAÇÃO E PERSONALIZAÇÃO NO USO DE MÍDIAS EDUCACIONAIS 233

GT 5 – JOGOS DIGITAIS EM SALA DE AULA (O USO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM E GAMIFICAÇÃO NO ENSINO 237

USO DE MÍDIAS EDUCACIONAIS NA PRÁTICA DE METODOLOGIAS ATIVAS DO ENSINO: A GAMIFICAÇÃO COMO AUXILIAR PEDAGÓGICO NA AULA DE GEOGRAFIA.....238

JOGOS DIGITAIS: A DÚVIDA SOBRE A GAMIFICAÇÃO DO ENSINO 244

JOGOS DIGITAIS EM SALA DE AULA: O USO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM E GAMIFICAÇÃO NO ENSINO 248

GAMIFICAÇÃO: UMA FERRAMENTA QUE POTENCIALIZA O ENSINO APRENDIZAGEM DO ALUNOS NA EDUCAÇÃO 255

FACULDADE METROPOLITANA
NORTE RIOGRANDENSE

TRABALHOS PREMIADOS

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
RIO GRANDE DO NORTE
Campus Natal - Central

PPGEP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
PPGEP Linha 2

MÍDIAS EDUCACIONAIS NO ENSINO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICO: ABORDAGENS TEÓRICAS E PRÁTICAS INOVADORAS

Dayvson Ricardo Rufino da Silva[1]
Andrezza Maria Batista do Nascimento Tavares[2]
José Mateus do Nascimento[3]

INTRODUÇÃO

O uso de mídias educacionais tem se consolidado como uma ferramenta indispensável no cenário da Educação Profissional e Tecnológica (EPT). A rápida evolução tecnológica e as demandas de um mercado de trabalho cada vez mais dinâmico têm ampliado a relevância dessas ferramentas no processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, compreender como as mídias podem ser integradas de maneira eficaz às práticas pedagógicas é essencial para promover a construção de conhecimentos e o desenvolvimento de competências profissionais.

As teorias de aprendizagem, como o behaviorismo, o construtivismo e o cognitivismo, oferecem uma base sólida para entender como as tecnologias educacionais podem ser usadas de forma estratégica. Skinner (1953) enfatiza o papel do reforço positivo e do estímulo adequado na consolidação do aprendizado, enquanto Piaget (1971) e Vygotsky (1978) destacam a importância da interação ativa e da mediação social no processo de construção do conhecimento. Além disso, Ausubel (1968) ressalta a relevância da organização lógica do conteúdo, algo potencializado pelas mídias que utilizam recursos visuais e interativos.

No cenário da EPT, o uso de mídias vai além do suporte ao aprendizado teórico, proporcionando vivências práticas e contextualizadas que aproximam os alunos do ambiente profissional. Segundo Costa (2020), ferramentas como simulações, jogos educativos e plataformas interativas contribuem para um aprendizado mais engajador e eficaz. Ainda, a utilização de tecnologias no ensino fomenta o desenvolvimento de

[1] Mestre, Universidade Federal Rural de Pernambuco, dayvsonrufino@gmail.com.
[2] Doutora, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, andrezza.tavares@ifrn.edu.br.
[3] Doutor, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, mateus.nascimento@ifrn.edu.br.

habilidades essenciais, como pensamento crítico, resolução de problemas e colaboração (Almeida; Souza, 2021).

Este artigo buscou investigar o papel das mídias na EPT, analisando sua relação com as teorias de aprendizagem, os desafios de sua implementação e as potencialidades para enriquecer o processo educacional. Para isso, foi realizada uma revisão sistemática da literatura, com o objetivo de identificar práticas eficazes e desafios associados à integração de tecnologias na educação profissional, em conformidade com as demandas do século XXI.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Teorias de Aprendizagem e as Mídias

As teorias de aprendizagem fornecem fundamentos essenciais para compreender e planejar o uso das mídias no contexto educacional, especialmente na Educação Profissional e Tecnológica. Entre as abordagens mais relevantes, destacam-se o behaviorismo, o construtivismo e o cognitivismo, que oferecem perspectivas complementares sobre como ocorre a aprendizagem. O behaviorismo, por exemplo, enfatiza o papel do reforço positivo e do estímulo adequado para promover mudanças no comportamento. Skinner (1953) aponta que a repetição e o reforço são cruciais para consolidar aprendizagens, e estudos recentes corroboram que o uso de tecnologias interativas potencializa esse processo, permitindo feedbacks imediatos e personalizados (Oliveira; Lima; Silva, 2021).

O construtivismo, por sua vez, destaca a construção ativa do conhecimento pelos alunos. Piaget (1971) argumenta que a aprendizagem ocorre à medida que os indivíduos interagem com o ambiente e reorganizam suas estruturas cognitivas. Nesse sentido, as mídias, ao proporcionarem simulações, jogos educativos e atividades colaborativas, ampliam as oportunidades de interação significativa, favorecendo um aprendizado mais contextualizado e engajador. Vygotsky (1978), com sua ênfase na mediação social, também contribui para essa perspectiva, ao indicar que as mídias podem atuar como mediadoras do conhecimento, conectando os estudantes a conteúdos e experiências que, de outra forma, estariam fora de seu alcance. Nesse contexto, Almeida e Gomes (2020)

destacam que ferramentas tecnológicas bem planejadas podem transformar a sala de aula em um ambiente dinâmico de construção do conhecimento.

Por outro lado, o cognitivismo se concentra nos processos mentais envolvidos na aprendizagem, como a atenção, a memória e o processamento de informações. Ausubel (1968) enfatiza a importância de organizar e estruturar o conteúdo de forma lógica, algo que as mídias podem facilitar por meio de recursos visuais e esquemas que auxiliam a assimilação do conhecimento. Estudos como o de Pereira e Santos (2019) mostram que o uso de ferramentas digitais alinhadas a princípios cognitivistas não apenas aumenta a retenção do conhecimento, mas também estimula a autonomia dos estudantes, contribuindo para um aprendizado mais eficiente.

Portanto, o alinhamento das teorias de aprendizagem ao uso das mídias é essencial para potencializar os resultados educacionais na Educação Profissional e Tecnológica. Entender como as diferentes abordagens teóricas podem fundamentar o uso estratégico das mídias permite a construção de práticas pedagógicas inovadoras e eficazes, que respondem às demandas contemporâneas de formação profissional. Assim, é possível não apenas enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, mas também preparar os estudantes para os desafios de um mercado de trabalho cada vez mais complexo e dinâmico.

A Importância das Mídias na Educação Profissional e Tecnológica

A utilização das mídias no processo educacional tem se consolidado como uma ferramenta indispensável para o ensino. Sua relevância está diretamente relacionada à capacidade de ampliar as possibilidades de ensino-aprendizagem, utilizando recursos multimídia que vão além dos métodos tradicionais. De acordo com Costa (2020), as mídias oferecem uma variedade de formatos, como vídeos, simulações interativas, jogos educativos e realidade virtual, que promovem um aprendizado mais dinâmico e envolvente. Essa diversidade de ferramentas proporciona experiências mais atrativas, favorecendo a motivação e o engajamento dos alunos no processo educativo.

Além disso, a integração de mídias na sala de aula possibilita o acesso a uma ampla gama de informações e contextos que seriam inacessíveis nos moldes tradicionais de ensino. Conforme argumenta Silva (2018), as mídias ampliam os horizontes do

aprendizado, permitindo aos estudantes explorar conteúdos em uma perspectiva mais contextualizada e significativa. Essa abordagem não apenas enriquece o aprendizado, mas também prepara os estudantes para lidar com a complexidade e as demandas da sociedade contemporânea, especialmente no que diz respeito ao mercado de trabalho.

É importante salientar o impacto positivo das mídias na construção de habilidades essenciais, como o pensamento crítico, a resolução de problemas e a colaboração. Segundo Almeida e Souza (2021), a utilização planejada e estruturada de mídias na educação pode facilitar a interação entre alunos e professores, promovendo um ambiente mais colaborativo e inovador. Isso é particularmente importante na educação profissional, que tem como objetivo formar indivíduos preparados para atuar em um mercado cada vez mais competitivo e tecnológico.

Dessa forma, é imprescindível que as instituições de ensino reconheçam o potencial das mídias como aliadas estratégicas no processo pedagógico. A adoção de práticas que incorporem esses recursos deve ser realizada de maneira planejada e alinhada às demandas educacionais, garantindo uma formação integral e de qualidade. Como afirma Barreto (2019), a educação que se adapta ao uso das mídias não apenas enriquece o processo de ensino, como transforma a aprendizagem em uma experiência mais significativa e prazerosa para todos os envolvidos.

Impacto das Mídias na Educação Profissional e Tecnológica

O impacto das mídias na educação profissional e tecnológica é um tema central nas discussões sobre o futuro do ensino. À medida que as tecnologias se tornam cada vez mais integradas ao ambiente de trabalho, a utilização estratégica de mídias educacionais se torna essencial para preparar os alunos para os desafios do mercado. A incorporação de recursos digitais no processo de ensino-aprendizagem proporciona uma educação mais prática e alinhada com as demandas atuais, especialmente no que diz respeito ao desenvolvimento de habilidades técnicas e profissionais que são altamente valorizadas pelos empregadores (Martins; Silva, 2020). As mídias têm o potencial de transformar o aprendizado, tornando-o mais dinâmico, envolvente e adaptado às diferentes necessidades dos alunos, o que favorece o processo de personalização da educação e facilita a aprendizagem individualizada (Souza; Lima, 2019).

Assim, o uso das mídias na educação profissional e tecnológica propicia um ambiente que fomenta a inovação, um aspecto fundamental para atender às exigências das empresas e da sociedade contemporânea. O aprendizado mediado por tecnologias proporciona acesso a conhecimentos mais atualizados e relevantes, além de estimular a criatividade e o pensamento crítico, competências imprescindíveis para a adaptação ao mercado de trabalho (Pereira; Santos, 2019). O uso de simulações, plataformas interativas e materiais audiovisuais permite que os alunos pratiquem habilidades em contextos que imitam situações reais de trabalho, o que aumenta a eficácia do ensino e a aplicabilidade dos conhecimentos adquiridos (Santos, 2021).

Entretanto, a integração das mídias na educação não está isenta de desafios. Um dos principais obstáculos é garantir o acesso equitativo a essas tecnologias, especialmente em contextos sociais e econômicos desiguais. A exclusão digital pode acentuar as desigualdades educacionais, prejudicando aqueles que não têm acesso a dispositivos ou à internet de alta qualidade. Por isso, é crucial que as políticas educacionais contemplem a infraestrutura necessária para que todos os estudantes tenham condições de usufruir dessas ferramentas de maneira igualitária (Martins; Souza, 2020).

Outro aspecto fundamental é a necessidade de capacitação dos educadores para o uso adequado das tecnologias. A formação continuada em competências digitais é essencial para garantir que os professores possam integrar as mídias de forma eficaz em suas práticas pedagógicas, maximizando os benefícios dessas ferramentas. A capacitação docente é um dos principais fatores para que as tecnologias educacionais cumpram seu papel de melhorar o aprendizado, criando um ambiente de ensino mais produtivo, inclusivo e preparado para formar profissionais qualificados e aptos a enfrentar os desafios do mercado de trabalho (Santos, 2020).

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este estudo adotou a metodologia de revisão sistemática da literatura, uma abordagem consolidada para a análise aprofundada e crítica de publicações científicas sobre um tema específico (Pereira; Silva, 2019). A revisão sistemática da literatura permite reunir e analisar, de forma rigorosa e estruturada, as evidências disponíveis sobre o uso de mídias nas atividades didático-pedagógicas na Educação Profissional e

Tecnológica, com foco na interação entre professores, alunos e as tecnologias educacionais (Gomes; Lima, 2020).

O objetivo principal da pesquisa foi investigar como as mídias estão sendo utilizadas nas atividades didático-pedagógicas na Educação Profissional e Tecnológica. A revisão da literatura focou na identificação das diretrizes teóricas sobre a utilização das mídias, além de identificar a implementação dessas práticas nas instituições de ensino.

A coleta de dados foi realizada por meio da consulta a fontes secundárias, como artigos científicos, livros e dissertações, que abordam tanto os aspectos teóricos quanto as observações empíricas sobre a utilização das mídias. Para tal, foram analisados os resultados de estudos que discutem o impacto dessas práticas na aprendizagem dos alunos, considerando diferentes abordagens pedagógicas e contextos educacionais (Ferreira; Santos, 2020).

A análise envolveu uma comparação entre as evidências e práticas encontradas na literatura, com ênfase nos efeitos das mídias no processo de aprendizagem dos alunos. Esse processo permitiu compreender as diferentes abordagens utilizadas e os benefícios percebidos, além de identificar desafios e limitações que ainda precisam ser superados para otimizar o uso das tecnologias educacionais na Educação Profissional e Tecnológica (Almeida, 2021).

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Alinhamento entre Teorias de Aprendizagem e o Uso de Tecnologias na EPT

A análise dos resultados à luz da fundamentação teórica revela uma forte correlação entre as teorias de aprendizagem construtivista e o uso de tecnologias educacionais, destacando sua efetividade no contexto da Educação Profissional e Tecnológica (EPT). Conforme discutido por autores como Piaget (2015) e Vygotsky (2019), o construtivismo enfatiza a importância da interação ativa dos alunos com o conhecimento, algo que as tecnologias educacionais favorecem ao proporcionar ambientes de aprendizagem dinâmicos e interativos. Assim, a integração das mídias nas práticas pedagógicas se alinha com os princípios construtivistas, ao permitir que os alunos construam o seu próprio conhecimento de maneira mais autônoma e personalizada.

A análise revelou também que o uso das tecnologias educacionais não se limita apenas à disponibilização de recursos, mas se expande para a criação de uma abordagem pedagógica integrada. Nesse sentido, a utilização de mídias como plataformas virtuais, recursos audiovisuais e aplicativos móveis contribui significativamente para a aproximação entre teoria e prática, possibilitando aos alunos uma vivência mais próxima ao contexto profissional. Essa integração foi destacada por Almeida (2021), que afirmou que as tecnologias educacionais atuam como mediadoras no processo de ensino-aprendizagem, facilitando a compreensão dos conteúdos e estimulando o engajamento dos discentes.

O Papel do Educador e a Necessidade de Abordagem Integrada no Uso das Mídias

A análise também evidencia que a interação entre educadores e alunos mediada pelas tecnologias tem um impacto direto na aprendizagem. O papel do educador, conforme apontado por Souza e Lima (2019), vai além da simples instrução: ele assume a função de facilitador da aprendizagem, utilizando as tecnologias como ferramentas para engajar e motivar os alunos, adaptando o ensino às necessidades de cada um. Este estudo corroborou as conclusões de pesquisas anteriores, mas também expandiu a discussão ao destacar a importância da formação contínua dos educadores para o uso eficaz dessas tecnologias. O desenvolvimento da competência digital dos docentes é fundamental para maximizar os benefícios das mídias no processo de ensino-aprendizagem.

Além disso, é notória a necessidade de uma abordagem mais integrada no uso das mídias, considerando a interação entre diferentes tipos de tecnologias e sua incorporação ao currículo de forma fluida e natural. Os resultados encontrados indicam que, quando utilizadas de forma isolada ou sem planejamento adequado, as mídias podem ter um impacto limitado na aprendizagem. Portanto, a utilização estratégica e coordenada de diferentes ferramentas tecnológicas, aliada a práticas pedagógicas inovadoras, emerge como um fator chave para o sucesso das atividades didático-pedagógicas na EPT, conforme o Quadro 1 apresenta.

Quadro 1 – Levantamento de Mídias Utilizadas na Educação Profissional e Tecnológica

Mídia/ Tecnologia	Objetivo Pedagógico	Uso na EPT	Referência Teórica
Plataformas Virtuais	Facilitar o acesso a materiais didáticos e a interação online	Ambiente virtual de aprendizagem para cursos técnicos	Vygotsky (2019), Piaget (2015)
Vídeos Educacionais	Explicar conceitos teóricos e práticos de forma visual	Vídeos demonstrativos sobre processos técnicos ou industriais	Mayer (2014)
Aplicativos Móveis	Proporcionar aprendizagem personalizada e interativa	Aplicativos de simulação de práticas profissionais	Prensky (2010), Souza e Lima (2019)
Simuladores	Reproduzir cenários reais para práticas simuladas	Simulação de gestão de processos em indústrias ou empresas	Almeida (2021)
Redes Sociais	Promover a colaboração e troca de experiências	Uso de grupos de discussão para aprofundar temas técnicos	Costa (2021)
Jogos Educacionais	Estimular o aprendizado através da gamificação	Jogos simulando situações de trabalho no contexto profissional	Gee (2003), Prensky (2010)

Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

Esse levantamento de mídias mostra a diversidade de recursos que podem ser utilizados para enriquecer o processo de aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica, conforme o referencial teórico utilizado. A integração dessas tecnologias no cotidiano pedagógico tem o potencial de transformar a educação, tornando-a mais dinâmica e alinhada às necessidades do mercado de trabalho.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final desta pesquisa, foi possível concluir que as atividades didático-pedagógicas com as mídias em sala de aula na Educação Profissional e Tecnológica têm um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem. A partir da fundamentação

teórica apresentada, observou-se que as mídias têm o potencial de promover a construção do conhecimento de forma mais dinâmica e contextualizada, contribuindo para o desenvolvimento de competências e habilidades necessárias para os profissionais do futuro.

Os resultados obtidos evidenciaram a importância de uma metodologia bem estruturada, que integre as mídias de forma significativa, considerando as particularidades dos alunos e as demandas do mercado de trabalho. Dessa forma, as considerações finais apontam para a relevância de investir em práticas educacionais que incorporem as mídias de maneira eficiente, visando a formação de profissionais mais preparados e atualizados para os desafios da contemporaneidade.

As contribuições deste estudo para a prática educacional na Educação Profissional e Tecnológica são significativas. A partir dos resultados obtidos, foi possível identificar estratégias e práticas eficazes para a utilização das mídias em sala de aula, promovendo maior engajamento dos alunos e facilitando a aprendizagem. Além disso, a análise dos dados permitiu a identificação de possíveis melhorias na formação de professores, sugerindo a inclusão de capacitações específicas relacionadas ao uso de mídias na educação. Essas contribuições visam aprimorar a qualidade do ensino, alinhando-o às demandas contemporâneas e preparando os alunos para o mercado de trabalho.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, J. S.; GOMES, L. C. As mídias digitais como mediadoras da construção do conhecimento na Educação Profissional. **Revista Brasileira de Educação Profissional e Tecnológica**, v. 12, n. 3, p. 125-140, 2020. Disponível em: https://seer.ifsc.edu.br/index.php/rbept. Acesso em: 2 jan. 2025.

ALMEIDA, J.; SOUZA, M. A. A integração de mídias no ensino: estratégias para o século XXI. **Revista Brasileira de Educação**, v. 26, n. 1, p. 45-60, 2021. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rbe/. Acesso em: 3 jan. 2025.

ALMEIDA, M. F. Práticas pedagógicas mediadas por tecnologias na educação profissional: desafios e perspectivas. **Revista Brasileira de Educação Tecnológica**, v. 15, n. 4, p. 312-324, 2021. Disponível em: https://www.rbet.com.br. Acesso em: 2 jan. 2025.

AUSUBEL, D. P. **The psychology of meaningful verbal learning**. New York: Grune & Stratton, 1968.

BARRETO, R. L. Mídias e Educação: uma abordagem prática para docentes. São Paulo: Editora Educare, 2019.

COSTA, L. R. Ensino e tecnologia: o papel das mídias no aprendizado. **Anais do Congresso Nacional de Educação**, v. 3, n. 2, p. 125-140, 2020. Disponível em: https://conedu2020.ufrj.br/. Acesso em: 2 jan. 2025.

COSTA, R. M. O uso das tecnologias digitais no ensino profissional. **Revista Brasileira de Ensino e Tecnologia**, v. 23, n. 1, p. 45-58, 2021. Disponível em: https://www.revtet.com.br. Acesso em: 3 jan. 2025.

FERREIRA, R. L.; SANTOS, P. C. Tecnologias digitais no ensino: uma revisão da literatura sobre a educação profissional. **Revista Brasileira de Educação e Tecnologia**, v. 19, n. 2, p. 89-101, 2020. Disponível em: https://www.revtet.com.br. Acesso em: 3 jan. 2025.

GOMES, F. A.; LIMA, L. R. A importância da integração das mídias no ensino técnico e profissional. **Revista de Educação Profissional e Tecnológica**, v. 18, n. 3, p. 178-192, 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net. Acesso em: 3 jan. 2025.

MAYER, R. E. **The Cambridge Handbook of Multimedia Learning**. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2014.

OLIVEIRA, R. F.; LIMA, T. A.; SILVA, M. A. O papel do feedback imediato no ensino mediado por tecnologias interativas. **Revista Brasileira de Educação**, v. 26, n. 4, p. 155-172, 2021. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rbedu/. Acesso em: 2 jan. 2025.

PEREIRA, F. M.; SANTOS, R. A. Estratégias cognitivas e ferramentas digitais: um estudo aplicado no ensino técnico. **Educação & Tecnologia**, v. 14, n. 2, p. 45-60, 2019. Disponível em: https://revistas.pucpr.br/index.php/et. Acesso em: 5 jan. 2025.

PEREIRA, J. A.; SILVA, M. A. Revisão sistemática da literatura na pesquisa educacional. **Revista de Pesquisa Educacional**, v. 22, n. 1, p. 45-58, 2019. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rpe. Acesso em: 3 jan. 2025.

PIAGET, J. **A Psicologia da Criança**. 7. ed. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 2015.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1971.

SILVA, M. G. Aprendizado mediado por tecnologias: desafios e possibilidades. **Dissertação (Mestrado em Educação)**. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

SKINNER, B. F. Science and human behavior. New York: Free Press, 1953.

SOUZA, T. S.; LIMA, A. B. O impacto das mídias digitais no ensino técnico: uma análise crítica. **Revista Brasileira de Ensino e Tecnologia**, v. 17, n. 4, p. 205-220, 2019. Disponível em: https://www.revistas.unifap.br/ret. Acesso em: 3 jan. 2025.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2019.

VYGOTSKY, L. S. Mind in society: the development of higher psychological processes. Cambridge: Harvard University Press, 1978. Disponível em: https://archive.org/details/mindinsocietydev00vygot. Acesso em: 2 jan. 2025.

PODCAST COMO GÊNERO ORAL E DIGITAL QUE FORTALECE A DIFUSÃO DO CONHECIMENTO PRODUZIDO POR ESTUDANTES DA EJA

Léia de Andrade Rodrigues[4]
Kalina Alessandra Rodrigues de Paiva[5]
Andrezza Maria Batista do Nascimento Tavares[6]
José Mateus do Nascimento[7]

INTRODUÇÃO

Antes de se falar no podcast, é necessário revisitar o passado, mais especificamente o Brasil de 1930 até o início da década de 1960, quando o rádio foi o principal veículo de comunicação de massa em uma época na qual nem havia televisão, muito menos computador. Naquela época, os ouvintes tiveram acesso às notícias e a uma nova forma de entretenimento que levava música, radionovelas, programas esportivos e de humor, entre outras variedades na programação, além de difundir a propaganda política. (Memorial daDemocracia, 2025).

Com o passar do tempo e o advento das Novas Tecnologias, um poderoso e acessível instrumento de comunicação viria revolucionar a radiodifusão, o podcast, gênero discursivo oral amplamente divulgado no meio digital que proporcionou a transmissão de programas de forma flexível, já que o ouvinte pode ouvir em tempo real ou não, ainda possibilitando que o conteúdo seja baixado, armazenado e compartilhado, opções que não existiam na Era do Rádio.

Sabendo que o Brasil é um dos maiores mercados de podcasts do mundo, conseguindo reunir 50 milhões de ouvintes em 2023 (Avis, 2023), não tardaria que essa ferramenta passasse a ser usada nas salas de aula, sobretudo devido à pandemia de Covid-

[4] Mestranda em Educação (Word Ecumenical University), aluna do PPGEP/IFRN. E-mail: leiandraderodrigues@gmail.com.
[5] Doutora em Estudos da Linguagem (UFRN), Professora de Teoria literária (IFRN). E-mail: kalina.paiva@ifrn.edu.br.
[6] Orientadora do trabalho, Doutora em Ciências da Educação (UFRN), Professora do PPGEP/IFRN. E-mail: andrezza.tavares@ifrn.edu.br.
[7] Orientador do trabalho, Doutor em Educação (UFRN), Professor do PPGEP/IFRN. E-mail: mateus.nascimento@ifrn.edu.br.

19 que acelerou a revolução digital, a qual trouxe como solução a acessibilidade às plataformas de streaming com a possibilidade de consumo sob demanda.

A pandemia acabou, não antes sem estabelecer um novo normal nas relações humanas. Sendo a escola um espaço de preparação para a vida em sociedade, é compreensível que, hoje, no campo educacional, essa valiosa ferramenta tenha chegado para ficar.

Dito isso, este resumo expandido traz uma sequência didática, a qual demonstra o que pode ser feito com esse instrumento digital dentro de uma sala de aula da EJA. Para isso, considerou-se como público-alvo estudantes do V Período EJA, do Ensino Fundamental da Escola Municipal Monsenhor Manoel Pereira da Costa, em São Tomé-RN, com faixa etária compreendida entre 17 e 40 anos, apresentando dificuldade na produção escrita. Nesse caso, a um só tempo, o trabalho com o podcast tanto servirá para formação de repertório e para instigar a discussão em grupo, quanto proporcionará a escrita do roteiro para a montagem de um novo material autoral deles.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A palavra "podcasting" é um neologismo que uniu as palavras iPod - marca do aparelho multimídia homônimo cuja sigla Personal On Demand significa algo pessoal e sob demanda) - e broadcasting (radiodifusão). O termo popularizou-se de forma abreviada.

Moura *et al* (2023) afirma, de forma precisa, que o podcast é um programa composto por arquivo de áudio, podendo ser ouvido em “dispositivos com suporte de mídias em mp3 e mp4, de forma online em plataformas de áudio ou fazer o download para um aparelho eletrônico, que pode ser smartphone, computador, som automotivo, entre outros” (Moura *et al*, 2023, p. 137-138).

Há uma justificativa na escolha desse gênero oral disponibilizado de forma digital. Em tempos de hiperconectividade, tem-se assistido uma tendência ao consumo de notícias, de forma minimalista, via TikTok, Facebook ou Instagram, por meio do print de tela, novo gênero digital, segundo Marie-Anne Paveau (2021). Tal formato viraliza, contudo não tem cumprido a sua função que seria levar leitores à notícia original para ler o conteúdo na íntegra. Essa superficialidade na leitura do conteúdo se dá de maneira

acelerada, conforme a frenética velocidade com que os prints circulam. Mal dá tempo de os leitores e leitoras assimilarem o sentido em suas consciências e refletirem a respeito e logo aparecem outros e outros mais conteúdos.

Nesse sentido, o podcast está na contramão dessa rapidez, uma vez que exige concentração do ouvinte para que efetivamente a comunicação aconteça. Por meio dele, pode- se realizar em sala de aula um trabalho de escuta, análise entre pares e produção de conteúdo digital, refutando-se algo em foco. Pensando nisso, pensou-se em trabalhar esse gênero oral dentro de uma sequência didática que permita a pesquisa e a produção, valorizando a oralidade planejada.

Sob essa perspectiva, a oralidade pode servir de exercício para a tolerância que não se configura como uma obrigação externa e sim uma decisão pessoal que requer prática, sobretudo da modalização do discurso ao se tratar de temas sensíveis. No caso em questão, estudantes serão levados a pesquisar, indagar, refletir sobre os efeitos do Parque Eólico sobre a sua comunidade. Tal tema é polêmico, pois há um lado defendido pela indústria (sustentabilidade e progresso) e uma realidade que envolve os moradores (doenças decorrentes do contato direto e contínuo, fruto do barulho das hélices).

Para tratar de algo dessa natureza em um podcast, há de se ter responsabilidade pelo que se fala e pelo que se ouve. Em tempos nos quais os discursos de ódios se camuflam com o epíteto “liberdade de expressão”, há de se discutir sobre distorções das informações e a necessidade de se ancorar uma ideia com argumentos fortes, comprovados cientificamente, visto que a fala pode ser um instrumento para o bem ou para o mal com implicações tanto para os falantes quanto para os ouvintes.

Ao lembrar os princípios éticos fundamentais no ensino da oralidade, Carvalho e Ferrarezi Jr (2018, p. 69) pontuam que “a ética no ambiente social é o que garante a nossa convivência em limites suportáveis”. Por meio dela, pode-se alcançar um espaço possível e democrático nessa interação em comunidades de falantes.

Além das habilidades linguísticas, os(as) estudantes passam a utilizar os atuais recursos digitais de forma consciente, e não apenas como entretenimento diário. Isso porque “trazer os letramentos para a agenda política é a primeira tarefa das agências de desenvolvimento e dos educadores.” (Street, 2014, p. 30).

A tarefa de elaboração de uma proposta voltada aos jovens e adultos que já se encontram inseridos no mundo do trabalho requer atenção sobre esse tipo de letramento,

o social, para que este se efetive significativamente ao incluir o impacto da cultura e das estruturas político-econômicas. (Street, 2014)

Em seu estudo, Street (2014) diferencia dois modelos de letramento: o autônomo e o ideológico. O primeiro se ocupa de trabalhar aspectos técnicos, independentes do contexto social; o segundo, considera "as práticas letradas inextricavelmente ligadas a estruturas culturais e de poder de uma dada sociedade" (Street, 2014, p. 172) com uma observação de que este oferece uma síntese entre abordagens tecnicistas e sociais, já que combate a primeira visão que separa os aspectos técnicos como se os culturais fossem ingredientes adicionados depois. Sobre essas duas visões, a proposta elaborada para EJA considera mais adequado o letramento social, cujo modelo é ideológico.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

É válido ressaltar que, na turma de Ensino Fundamental, V Período da EJA, da Escola Municipal Monsenhor Manoel Pereira da Costa, em São Tomé-RN, com faixa etária compreendida entre 17 e 40 anos, será desenvolvida uma sequência didática, instrumentalizada conforme Zabala (1998) orienta, qual seja, organização de um conjunto de ações didático-pedagógicas que, por meio de conteúdos específicos, convergem para um determinado objetivo.

Mais do que uma organização de conteúdos, ao se trabalhar com jovens e adultos com sérias dificuldades na escrita, é importante traçar um ponto de partida. Escolheu-se, portanto, a oralidade, pois "a fala serve como material de contrato social tanto quanto um pedaço de papel escrito e assinado" (Carvalho; Ferrarezi Jr, 2018, p. 43) em grupos sociais onde o número de pessoas com domínio do código escrito é pequeno.

Além do uso da fala como ato de valor social, tem-se como trabalhar a natureza cooperativa do diálogo, valorizando o respeito ao outro e a civilidade. Assim, o podcast é um aliado ao permitir um trabalho que, neste caso, começará com a oralidade e conduzirá estudantes ao código escrito, na produção de um roteiro que ganhará as plataformas com suas formas de ver o mundo que o cerca.

Sabendo, ainda, que, na cidade de São Tomé, onde está localizada a Escola Municipal Monsenhor Manoel Pereira da Costa, há um parque eólico instalado em propriedades de agricultores locais com ampliação significativa prevista para 2025,

conforme especifica Lima et al (2024) em artigo publicado na Revista Espaço e Economia, o tema escolhido será sobre os impactos da chegada do parque eólico no município.

Para tanto, adaptando-se a metodologia para o letramento proposta por Cosson (2006) à realidade da EJA, será realizada uma sequência básica constituída por quatro passos: motivação, introdução, leitura e interpretação.

Sendo assim, na etapa inicial de motivação, usada para sensibilizar e introduzir a temática, a turma ouvirá a música Vento, composição de Feyjão e Cupertino, com participação de Gilberto Gil, disponível em: https://www.letras.mus.br/gilberto-gil/vento-part- feyjao/. Por meio de uma tempestade de ideias, os(as) estudantes serão levados a listar o que a música leva a pensar sobre o vento, que simbolismos carrega, entre outros elementos poéticos a serem decifrados/compreendidos.

Na etapa destinada à introdução, assistirão à matéria da CNN, intitulada “O drama das famílias que vivem embaixo de torres de energia eólica na cidade de Lula", disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=0iCo_t9pY6g, na qual aparece Caeté, município de Pernambuco onde esse tipo de energia está sendo extraída há mais tempo que o RN. Ao terminar o vídeo, serão indagados sobre as diferenças entre o vento da canção e o vento no contexto da reportagem. Serão encorajados a listar os problemas relatados pelos moradores.

Em seguida, na etapa de leitura, em pares, vão ler um trecho da matéria, intitulado “Desenvolvimento das regiões”, publicado no G1, disponível em: https://g1.globo.com/rn/rio- grande-do-norte/noticia/2022/11/21/rn-lidera-producao-de-energia-eolica-no-brasil-e-projeta- ampliar-parques-nos-proximos-anos.ghtml.

Por fim, na etapa da interpretação, serão levados a comparar o ponto de vista da matéria do Jornal da CNN (em favor da população que sofre os efeitos do Parque Eólico) com o dos empresários que ressaltam as vantagens (em favor da indústria) do crescimento econômico e o compromisso social que asseguram firmar no G1.

Como avaliação, após uma aula dialogada, por meio da qual estudarão os elementos composicionais do gênero oral em questão, serão orientados – em grupos – a criar um roteiro para um podcast na região onde residem, alertando à população sobre os efeitos do Parque Eólico nas vidas das pessoas, sobretudo às que residem/residirão

próximas. Será buscada parceria com rádios do RN para que o trabalho dos alunos alcance a população das cidades onde esse tipo de energia tem sido gerada ou está em expansão.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em se tratando que esta é uma proposta a ser implementada no ano de 2025, no qual está prevista a ampliação do Parque Eólico na cidade de São Tomé, pode-se trazer, à guisa de resultados, o que se espera da aplicação da sequência didática especificada na metodologia de trabalho.

Para além dos diversos processos de exclusão escolar e da relação com o mundo do trabalho, essa proposta considerou em primeiro lugar o sujeito, humano, aberto ao mundo, portador de desejos e por eles movido em relação a outros seres (Durand, 2011).

Dito isso, inicialmente, é importante listar as habilidades estruturantes: (EF89LP03-A) Analisar textos de opinião (resenha crítica, posts de blog e de redes sociais, charges, memes etc.); (EF69LP10-B) Produzir textos orais noticiosos, culturais e de opinião (vlogs), orientando-se por roteiro ou texto, considerando o contexto de produção e demonstrando domínio dos gêneros.

O resultado esperado é que os(as) estudantes percebam a função social da língua tanto na oralidade planejada quanto na escrita de roteiro. Além disso, que experienciem o diálogo entre pares e o trabalho coletivo na elaboração do conteúdo digital, o podcast.

Também, que as tecnologias sejam vistas como funcionais e proporcionadoras de mudanças de mentalidade individual e coletiva, da sala de aula para a rádio local.

Por fim, que se vejam como seres da cultura e da política não partidária em seus protagonismos sociais, enxergando a língua como instrumento de luta, reivindicação, entre outras percepções necessárias à existência em sociedade e às relações sustentáveis e saudáveis.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escola brasileira ainda tateia quanto à sistematização de um método para trabalhar a oralidade planejada na sala de aula, por isso escolheu-se um gênero oral que também abraça a escrita, uma vez que o roteiro é partícipe em sua composição.

Partir da oralidade é retornar às fontes primeiras do saber, uma vez que esta antecede à leitura e à escrita. A intenção é realizar uma transição dessas etapas que, na vida adulta, caminham (ou pelo menos, deveriam caminhar) de forma integrada: ouvir, falar, ler e escrever.

Dessa forma, buscou-se combater algo que ainda impera nas salas de aula: uma pedagogia do silenciamento. A língua precisa ser responsável e responsavelmente tratada, pois ela colabora para a formação do caráter e da inteligência. A divergência de ideias merece um lugar na sala para que visões culturais diversas transitem democraticamente. Sujeitos da EJA precisam percorrem para compreender suas próprias histórias, livres para escolher novos padrões. Nada melhor que a linguagem para proporcionar experimentos.

A oralidade precisa ser um ponto de partida, dentro de propostas pensadas, elaboradas e exequíveis para uma real emancipação dos sujeitos. Falar em processos emancipatórios na EJA é uma "moda" em trabalhos de pesquisa. Soa tão freireano. Criar condições para efetivar esses processos é onde está o cerne da questão.

Espera-se que esse trabalho em sala de aula reverbere verdadeiramente na comunidade, promovendo mudanças de mentalidade, por meio da instrumentação da oralidade e da escrita, da sala de aula para além dos muros da escola.

REFERÊNCIAS

AVIS, Maria Carolina. Brasil é o país que mais consome podcast no mundo. **Central de Notícias UNITER**, Curitiba/PR, 27 de abril de 2023. Disponível em: https://www.uninter.com/noticias/brasil-e-o-pais-que-mais-consome-podcast-no-mundo#:~:text=Os%20podcasts%20ca%C3%ADram%20no%20gosto,que%20escutam%20pod cast%20toda%20semana. Acesso em: 04. Jan. 2025.

CARVALHO, Robson Santos de; FERRAREZI JR., Celso. **Oralidade na Educação Básica**: o que saber, como ensinar. São Paulo: Parábola, 2018.

COSSON, Rildo. **Letramento literário**: teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2006.

DURAND, Olga Celestina da Silva et al. Sujeitos da Educação de Jovens e Adultos, Espaços e Múltiplos Saberes. *In*: LAFFIN, Maria Hermínia Lage Fernandes (Org.). **Educação de Jovens e Adultos e Educação na Diversidade**. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2011.

FERRAREZI JR., Celso. **Pedagogia do silenciamento**. São Paulo: Parábola, 2014.

LIMA, Gislene Micarla Borges de; CHIBÉRIO, Fernando Wyllison Tavares; SILVA, José Alderir da; PIMENTA, Melissa Rafaela Costa. Energia Eólica no Rio Grande do Norte: Evolução e Perspectivas. Espaço e Economia: **Revista Brasileira de Geografia Econômica**, Rio de Janeiro, Ano XIII, número 27, dezembro. 2024. Disponível em: https://doi.org/10.4000/12ge1. Acesso em 04 jan. 2025.

MEMORIAL DA DEMOCRACIA. A Era do Rádio. Disponível em: https://memorialdademocracia.com.br/page/a-era-do-radio Acesso em: 04 jan. 2025.

MOURA, Esmeralda Cardoso de Melo; COSTA, Cleide Jane de Sá Araújo; VIANA, Maria Aparecida Pereira. A avaliação da aprendizagem a partir da construção de narrativas em podcast: produzindo histórias em áudio. PIMENTEL, Fernando Sílvio Cavalcante; SILVA, Alan Pedro da. Tecnologias digitais e inovação em educação: abordagens, reflexões e experiências. São Carlos - SP: Pedro e João Editores, 2023.

PAVEAU, Marie-Anne. **Análise do discurso digital**: dicionário das formas e das práticas. Campinas-SP: Pontes Editores, 2021.

STREET, Brian V. **Letramentos sociais: abordagens críticas do letramento no desenvolvimento, na etnografia e na educação**. São Paulo: Parábola, 2014.

ZABALA, A. **A Prática Educativa**: Como educar. Porto Alegre: Artmed, 1998.

O ADVENTO DAS NOVAS MÍDIAS EDUCACIONAIS NO SÉCULO 21, ERA DA TECNOLOGIA INDUSTRIAL

Ricardo Araújo de Lemos[8]

INTRODUÇÃO

O presente resumo vislumbra discutir conceitos imprescindíveis para a educação, em especial para o processo de ensino e aprendizagem, com o foco no desenvolvimento humano e nas novas mídias educacionais, dentro estes: As Revoluções Indústrias e Impactos, Inovação na educação, o advento de novas ferramentas de ensino e aprendizagem, Tecnologia e Inteligência Artificial.

Neste sentido, busca-se apresentar o contexto de transformações, relacionado com as novas mídias educacionais na atualidade, bem como com o Desenvolvimento tecnológico, social e econômico. Destarte, A revolução industrial do século 21, frequentemente chamada de Quarta Revolução Industrial, representa um marco transformador na forma como a humanidade se desenvolve educacionalmente, trabalha, vive e se conecta. Impulsionada por avanços tecnológicos como inteligência artificial (IA), internet das coisas (IoT), computação em nuvem, big data e robótica avançada, esta era está redefinindo as novas mídias educacionais.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Com a automação crescente muitas tarefas repetitivas estão sendo substituídas por maquinas, enquanto novas funções, baseadas na criatividade, analise de dados e gestão tecnológica, estão surgindo. Isso exige uma requalificação na educação, com ênfase em habilidades digitais, pensamento crítico e resolução de problemas complexos.

Deste modo, é importante conhecer os fenômenos sociais, conforme Lefebvre (2008, p.13) “a sociedade no seu conjunto, compreende a cidade, o campo e as instituições que regulamentam as relações, tende a se construir em rede de cidades, com certa divisão

[8] Licenciado em Geografia, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Ricardolemos96@hotmail.com.

social do trabalho (tecnicamente, socialmente, politicamente) ". Dito isto, se faz necessário buscar de compreender as contradições e apontar possíveis soluções para mitigar os maiores desafios (sociais) globais na contemporaneidade.

Neste sentindo observamos grandes impactos das tecnologias digitais da informação e comunicação - TDIC, na sociedade e na escola; com Automação e Inteligência Artificial: Máquinas inteligentes agora realizam tarefas antes exclusivas dos seres humanos e dos livros, desde de pesquisas sobre conceitos educacionais, e informações sobre as mais diversos fenômenos, fatos e realidades distintas, no âmbito educacional é possível encontrar formas de se aprender matemática, remissões a fatos históricos, conhecimentos geográficos, até mesmo diagnósticos médicos é possível se obter, além de processos industriais complexos, com eficiência e precisão.

No entanto, pode acentuar as desigualdades se todos não tiveram acesso de maneira igualitária, Castel (1998, p. 569) lembra que "não há ninguém fora da sociedade". Para ele "Os considerados excluídos seriam os desempregados, os jovens, e as populações mal escolarizadas, mal alojadas, mal cuidadas, mal consideradas". Com a globalização, os imperialistas exercem seu poder e sua dominação através das grandes empresas multinacionais sobre a proteção do governo em praticamente todas as partes do mundo.

Os processos de produção das mídias para a difusão e democratização do conhecimento estão se intensificando, graças a conectividade Global: a conexão de dispositivos e sistemas, permitindo uma troca contínua de dados em tempo real, otimizando processos e melhorando a tomada de decisões entre professores e alunos, nas atividades voltadas ao processo de ensino e aprendizagem, utilizando-se da personalização em massa: Tecnologias como impressão 3D permitem a produção customizada em larga escala, reduzindo custos e o desperdício, as redes sociais como whatsapp facilita a comunicação entre professores e alunos, com criação de grupos de estudos no aplicativo facilita a interação dos estudantes contribuído para os trabalhos em grupo á distancia, diminuído os custos, e melhorando a disseminação de conhecimentos, o as turmas podem também utilizaram como mídia educacional o instagram, é uma ótima ferramenta educacional para a difusão de conhecimentos através de textos e vídeos.

Além das citadas mídias educacionais podemos citar outras como as máquinas inteligentes: Hoje, máquinas conseguem realizar tarefas que antes só os humanos faziam, como pesquisas, apresentação de slides, vídeos aulas, acesso de forma rápida e precisa

conhecimentos globais. Tudo conectado: Com a IoT (internet das coisas, muitos dispositivos conectados se comunicando entre si), nossos dispositivos, como celulares, "conversam" entre si, trocando informações em tempo real e tornando o nosso dia a dia mais prático.

Com mais máquinas e automação, muitas atividades repetitivas estão sendo substituídas por tecnologia. Por outro lado, isso cria novos empregos que exigem criatividade, habilidades digitais e capacidade de resolver problemas.

Mas nem tudo é simples. A inteligência artificial traz desafios, como garantir que decisões automatizadas sejam justas e respeitem nossa privacidade. Além disso, nem todo mundo tem acesso fácil a essas novas tecnologias, o que pode aumentar desigualdades.

Para Souza Martins (2009, p. 26), não há exclusão em si, mas há uma “inclusão precária, instável e marginal”, bem como vítimas de processos sociais, políticos e econômicos excludentes (2009, p. 14).

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Entre os procedimentos para elaboração deste trabalho estão: - Estudo bibliográfico para obter o embasamento teórico, leituras de artigos de autores importantes que discutem a temática (Mafuani, 2019).

A segunda parte consistiu em planejar quais conceitos que seriam interessantes discutir neste resumo, deste modo, foi pensado quais as mídias educacionais mais importantes na atualidade e quais são os materiais didáticos essenciais para a elaboração das atividades educacionais.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Entretanto, nem tudo são flores, e essa revolução nas mídias educacionais e na tecnologia de modo geral apresenta desafios significativos, como o risco de desemprego tecnológico e a concentração de poder nas mãos de poucas empresas de tecnologia. Por outro lado, oferece oportunidades imensas, como a democratização da educação por meio de plataformas online, avanços médicos revolucionários e o potencial para resolver problemas globais, como a falta de acesso a informação e a educação emancipadora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, estamos caminhando para uma era em que a relação entre humanos e máquinas será ainda mais próxima. Se essas mudanças forem guiadas por valores éticos e inclusivos, elas podem melhorar muito educação e as mídias educacionais com o advento de novas ferramentas.

Consequentemente, a vida de muita gente também será melhorada, ou seja, trazendo mais inovação, a qualidade no processo de ensino e aprendizagem e a sustentabilidade teremos um maior desenvolvimento para todos.

Sem dúvida, estamos vivendo um dos momentos mais emocionantes e desafiadores da história. É hora de abraçar essas mudanças com curiosidade e responsabilidade. Esta é, sem dúvida, uma das fases mais excitantes e desafiadoras da história da humanidade.

REFERÊNCIAS

LEFEBVRE, Henri. **A revolução urbana**. Margarida Maria de Andrade. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2008.

MARTINS, José de Souza. **A sociologia como aventura - memórias**. São Paulo: Contexto, 2013.

PINSKY, Jaime. **Cidadania e Educação**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2000.

PAUGAM, Serge. La disqualification sociale. Paris: P. U. F., 2009.

SOUZA, Marcelo Lopes. **O desafio metropolitano**: um estudo sobre a problemática sócio-espacial nas metrópoles brasileiras. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

ROLNIK, R. **É Possível uma Política Urbana Contra a Exclusão? Em Governo e Cidadania**. 1997.

SILVA, Daniele Fernandes da; SILVA, Rosângela Aparecida da; LOPES, Jaíza G. D.; **Realidade Socioeconômica e Política Brasileira**. Porto Alegre: SAGAH, 2018.

VASCONCELOS. A. **cidade contemporânea**: segregação espacial. São Paulo: contexto, 2013.

OS AVANÇOS DA EJA NO SISTEMA DE PRIVAÇÃO DE LIBERDADE DO RN (2022-2024) E A PROFISSIONALIZAÇÃO EAD DE DETENTAS NO COMPLEXO PENAL DR. JOÃO CHAVES – CPJC

Geovilda Soares de Oliveira Melo[9]
José Mateus do Nascimento[10]
Andrezza Maria Batista do Nascimento Tavares[11]

INTRODUÇÃO

Este estudo discorre o sobre a oferta da Educação de Jovens e Adultos (EJA) no sistema prisional do Estado do Rio Grande do Norte e sobre a profissionalização em nível superior de mulheres custodiadas que cumprem pena em regime fechado no Complexo Penal Dr. João Chaves. Esta pesquisa se constitui em um campo pouco explorado nas análises realizadas nos cursos de graduação e nas mais diversas instituições de Ensino Superior do Brasil, tal lacuna também se reflete acerca da realidade dos presídios femininos do Estado do Rio Grande do Norte.

A presente pesquisa tem por fontes documentos, leis, decretros e índices educacionais da educação priosional do Estado do RN como a Constituição da República Federativa do Brasil – CF/1988, Lei de Diretrizes e Baeses – LDB nº 9.394/96, Lei de Execução Penal – LEP nº 7.210, de 11/07/1984, Resolução CNE/CEB nº 4/2010, Plano Operacional Estadual para Atendimento Pedagógico às Unidades de Privação de Liberdade do Rio Grande do Norte (2021-2024), além dos dados da escolarização e profissionalização de mulheres Complexo Penal Dr. João Chaves em situação de cárcere.

Durante a realização da pesquisa, utilizou-se a metodologia da pesquisa bibliográfica e documental, dialogando com autores como Arroyo (2015), Freire (1986, 2005), Gil (1999), Manfredi (2002), Minayo (1997), dentre outros se constituindo um importante recurso para ampliação de informações, reflexões e interpretações das práticas de EJA no sistema penitenciário.

[9] Doutoranda do Curso de Pós Graduação em Educação Profissional – PPGEP, Instituto Federal de Ciências e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN/Natal Central, E-mail: govildamelo@gmail.com.
[10] Prof. Dr. em Educação, IFRN/Natal Central, E-mail: zenmateus@gmail.com.
[11] Prof.ª. Dra. em Educação, IFRN/Natal Central, E-mail: andrezza.tavares@ifrn.edu.br.

É sabido que o fracasso escolar tem sido um grande desafio em todo o Brasil, em virtude da vigência de um sistema econômico e político capitalista que instaura a subordinação entre classes privilegiadas de elite e a classe trabalhadora pobre das periferias e do campo brasileiros, pois, historicamente, existe uma "dualidade entre a educação intelectual, destinada à classe dominante, ou seja, à elite, e a educação para o trabalho, destinada à classe trabalhadora e oprimida", destaca Manfredi (2002, p. 71).

Soma-se a isso, que o direito à educação "segue a histórica marginalização e segregação social e racial dos direitos sociais, econômicos, políticos, segregação tão persistente na cultura e na estrutura elitistas, conservadoras" (Arroyo, 2015, p. 18). Assim, a Educação de Jovens e Adultos, seu currículo e práticas pedagógicas, constituem um campo de disputas estruturais, entre projetos de sociedade, que interferem diretamente e significativamente na vida dos educandos brasileiros.

Os sujeitos da Educação de Jovens e Adultos - EJA, ou evadidos dessa modalidade, apresentam um perfil de baixa ou nenhuma escolarização e sob condições socioeconômicas menos favorecidas. Essas situações, muitas vezes, estão relacionadas ao acesso a uma educação de baixa qualidade e às dificuldades para conclusão da educação básica. Essas questões de ordem social interferem, diretamente, na construção das trajetórias humanas e escolares da juventude e de muitos sujeitos ao conduzir possibilidades de rompimento com a escola e o envolvimento com atos infracionais e o crime.

Portanto, fazer uma análise da EJA para pessoas em privação de liberdade é imprescindível, uma vez que, a educação é prevista na Constituição Federal de 1988 no Art. 205, anunciada como "direito de todos e dever do Estado e da família, 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" (Brasil, 1988).

No Artigo subsequente, o 206, no inciso I, está definido que o ensino será ministrado com base em princípios de igualdade de condições para o acesso e permanência na escola. Já no Art. 208, inciso I, é assegurado que o Ensino Fundamental é obrigatório e gratuito, inclusive para aqueles que não tiveram acesso na idade própria.

Em conformidade com a legislação, na execução das atividades escolares deve prevalecer a dimensão ético-pedagógica, visando o pleno desenvolvimento de ações

educativas para ressignificar a conduta de jovens e adultos, garantindo-se, assim, acesso às políticas sustentadas pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) 9.394/96, as quais destinam-se ao favorecimento do desenvolvimento integral e humano para o exercício da cidadania.

Essas legislações estão no engajamento da mobilização e de organização para a defesa dos direitos, reivindicação da justiça e, principalmente, pela luta fundamental do direito à educação que também se estende àqueles que se encontram privados de liberdade, considerando, sobretudo, a Lei no 7.210/1984, Lei de Execução Penal, que estabelece o direito da pessoa privada de liberdade à educação, cultura, atividades intelectuais e o acesso a livros e bibliotecas, ressaltando a finalidade de reintegração social por meio da individualização da pena (Brasil, 1984, arts. 17 a 21, 41 e 126).

Na legislação acima descrita, inclui-se entre tais medidas o direito à educação como meio para o desenvolvimento pleno das potencialidades humanas, para emancipação e conscientização de indivíduos, uma educação capaz de promover a "transitividade ingênua à crítica" (Freire, 1986, p.86). Sendo assim, se avalia que a educação cria a oportunidade para a expansão da capacidade dos indivíduos.

Diante disso, problematiza-se: o processo de escolarização e profissionalização de pessoas privadas de liberdade tem se efetivado no RN? Existe uma expansão no acesso à escolarização no sistema prisional do nosso Estado?

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para abordar os aspectos teóricos que subsidiaram o desenvolvimento deste estudo, recorremos da legislação vigente como a Constituição da República Federativa do Brasil (1988), LDB nº 9.394/96, Lei de Execução Penal – LEP, Lei nº 7.210, de 11/07/1984, Resolução CNE/CEB nº 4/2010, Plano Operacional Estadual para Atendimento Pedagógico às Unidades de Privação de Liberdade do Rio Grande do Norte (2021-2024) e alguns autores, como Arroyo (2015) para a compreensão histórica marginalização e segregação social e racial dos direitos sociais e Manfredi (2002) que discute dualidade entre a educação intelectual e educação para a classe trabalhadora. Recorremos também à Freire (1986, 2005) por enfatizar o direito à educação como meio para o desenvolvimento pleno das potencialidades humanas, para emancipação e

conscientização de indivíduos, Belloni (2002) que nos ensina que a EaD tende a se tornar cada vez mais um elemento regular e necessário dos sistemas educativos, especialmente no ensino pós-secundário, ou seja, na educação da população adulta, o que inclui o ensino superior e Henrique; Nascimento (2015) que reforçam que os docentes são cotidianamente desafiados em suas práticas pedagógicas. Em relação ao processo metodológico desta pesquisa nos respaldamos em Gil (1999) e Minayo (1997) ao discorrer sobre a sobre a importância de relacionar dados qualitativos e quantitativos como procedimento metodológico para as análise e interpretação dos dados favorecendo os diálogos para a discussão do tema em tela.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa propõe analisar os indicadores educacionais no RN para pessoas privadas de liberdade que compõem o sistema de garantia de direitos à escolarização, com os objetivos de examinar se existe uma expansão no processo de escolarização enquanto ação educativa desenvolvidas no sistema prisional do RN; desvelar se tem ocorrido uma progressão das etapas de ensino a partir dos indicadores educacionais da educação básica e os dados educacionais em nível superior de mulheres custodiadas no CPJC.

Visando o alcance dos objetivos propostos, utilizamos uma análise qualiquantitativa, segundo Minayo (1997) os tratamentos quantitativos e qualitativos dos resultados podem ser complementares, enriquecendo a análise e as discussões finais. Inicialmente, foi realizado uma pesquisa bibliográfica qualitativa que é uma designação que abriga correntes de pesquisa muito diferentes, na sequência um levantamento quantitativo dos dados da Educação Prisional no Sistema Integrado de Gestão da Educação – SIGeduc, pois o mesmo posicionamento é apresentado por Gil (1999, p. 35) ao afirmar que “os procedimentos estatísticos fornecem considerável reforço às conclusões obtidas”, tornando-os bastante aceitos entre os pesquisadores.

Pois, é importante refletir sobe o papel da educação no contexto prisional do Rio Grande do Norte, pois é nesse processo que analisaremos a expansão da EJA Prisional, as práticas e as experiências, os desafios e as perspectivas dessa modalidade de ensino, tendo em vista que “os docentes são cotidianamente desafiados às práticas pedagógicas que visem à integração ou ao diálogo entre diferentes disciplinas [...]” (Henrique;

Nascimento, 2015, p. 64). Assim, ações interdisciplinares, pluridisciplinares e transdisciplinares são uma preocupação constante de docentes movidos em interligar saberes.

Durante o levantamento de dados, foi necessário que vários procedimentos fossem realizados devido à várias inconsistências observadas nas turmas, distribuídas em 9 das 16 Diretorias Regionais de Educação – DIREC's, que ofertam a EJA para pessoas em Privação de Liberdade em nosso Estado.

Dentre elas, destacamos a organização de diversas turmas no sistema do SIGEduc, pois foi verificado que havia duplicidades de alunos, bem como ausências de matrículas de estudantes; também foi observado que a lista manual que o professor fazia uso diariamente, não correspondia com os que constavam no sistema, se fazendo necessário certificar com os professores quais os alunos que realmente faziam parte das suas turmas.

Durante a pesquisa, também foram alocados professores, pois constavam turmas, mas haviam professores desalocados e/ou em turmas distintas daquelas que se encontravam atuando, possibilitando assim, o acesso correto das turmas aos/as professores/as para que os registros educacionais pudessem ser registrados corretamente no sistema. A partir destes procedimentos, foi possível chegar aos resultados a seguir.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

De acordo com os dados (SUEJA/ SEEC), no Sistema Prisional em 2022 havia 35 turmas com 560 pessoas privadas de liberdade em processo de escolarização no RN, distribuído na tabela abaixo:

Quadro 1 - Total de Estudantes no Sistema de Privação de Liberdade/2022

TOTAL DE ALUNOS PRIMEIRO SEGMENTO: ENSINO FUNDAMENTAL	(anos iniciais) = 253
TOTAL DE ALUNOS SEGUNDO SEGMENTO: – ENSINO FUNDAMENTAL	(anos finais) = 239
TOTAL DE ALUNOS- ENSINO MÉDIO	(Ensino Médio) = 68
TOTAL	560

Fonte: SUEJA – SEEC/agosto 2023.

No ano seguinte (2023), constavam 44 turmas com 635 estudantes em privação de liberdade, como mostra a tabela a seguir:

Quadro 2 - Total de Estudantes no Sistema de Privação de Liberdade/2023

TOTAL DE ALUNOS PRIMEIRO SEGMENTO: ENSINO FUNDAMENTAL	(anos iniciais) = 244
TOTAL DE ALUNOS SEGUNDO SEGMENTO: ENSINO FUNDAMENTAL	(anos finais) = 222
TOTAL DE ALUNOS- ENSINO MÉDIO	(Ensino Médio) = 169
TOTAL	635

Fonte: SUEJA – SEEC/agosto 2023.

Em relação aos índices educacionais do ano subsequente, observe os quadros a seguir referente ao primeiro e segundo semestre de 2024:

Quadro 3 - Total de Estudantes no Sistema de Privação de Liberdade/maio 2024

TOTAL DE ALUNOS PRIMEIRO SEGMENTO: ENSINO FUNDAMENTAL	(anos iniciais) = 203
TOTAL DE ALUNOS SEGUNDO SEGMENTO: – ENSINO FUNDAMENTAL	(anos finais) = 303
TOTAL DE ALUNOS- ENSINO MÉDIO	(Ensino Médio) = 167
TOTAL	673

Fonte: SUEJA – SEEC/maio 2024.

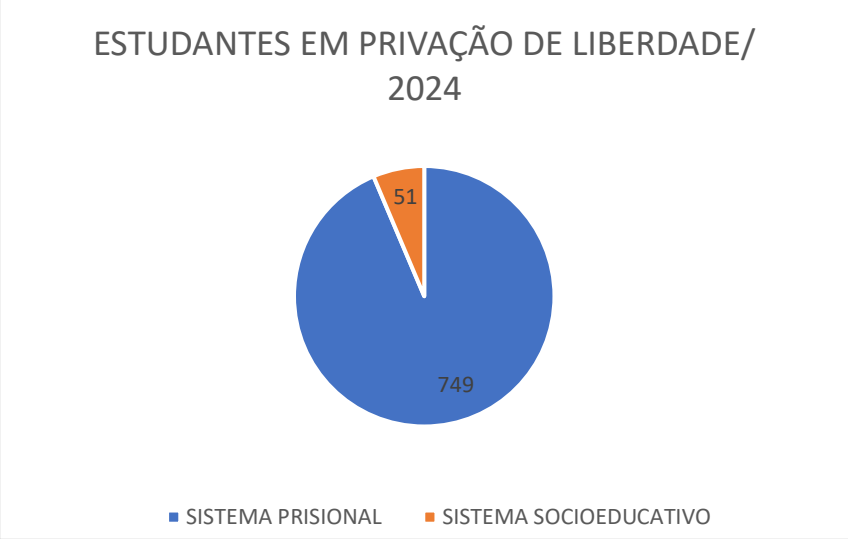
Quadro 4 - Total de Estudantes no Sistema de Privação de Liberdade/set. 2024

TOTAL DE ALUNOS PRIMEIRO SEGMENTO: ENSINO FUNDAMENTAL	(anos iniciais) = 189
TOTAL DE ALUNOS SEGUNDO SEGMENTO: ENSINO FUNDAMENTAL	(anos finais) = 344
TOTAL DE ALUNOS- ENSINO MÉDIO	(Ensino Médio) = 216
TOTAL	749

Fonte: SUEJA – SEEC/set. 2024.

No ano de 2024, somaram 59 turmas, com 749 estudantes em privação de liberdade, deste total 51 estudantes encontram-se no sistema socioeducativo. Observe o gráfico a seguir:

Gráfico 1 – Estudantes em privação de liberdade



Fonte: Produção Própria, 2024.

Os dados desvelados nos quadros que resultou no gráfico acima, mostram um acréscimo e avanço significativo de estudantes nas etapas de atendimento de ensino, traz também o compromisso no aumento da oferta de Educação de Jovens e Adultos as pessoas em privação de liberdade.

A Educação de Jovens e Adultos busca, por meio do ensino, possibilitar aqueles que não estudaram na idade certa a serem alfabetizados, concluir a Educação Básica, preparar para o mundo do trabalho e exercer a cidadania. O aumento de oferta da educação é um direito e deve der garantido pelas instituições com estratégias e metodologias adequadas a esse público.

Em relação ao processo de escolarização no CPJC, do total de 149 internas, 85 são estudantes da EJA que se encontram nas etapas de ensino da educação básica: séries iniciais, finais e nível médio na modalidade presencial e, mais 7 estudantes na educação superior, na modalidade de Educação à Distância – EaD.

A Educação à Distância é a modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas em lugares ou tempos diversos. Esta definição está presente no Decreto 5.622, de 19.12.2005 (que revoga o Decreto 2.494/98), que regulamenta o Art. 80 da Lei 9.394/96 (LDB).[12]

[12] http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/educacao-a-distancia?start=40.

Na sociedade contemporânea, tem ocorrido um o contínuo incremento de inovações tecnológicas nos diversos processos produtivos e a EaD tem trazido para a Educação, possibilidades para ensinar através de materiais textuais e/ou audiovisuais, de forma síncrona e assíncrona, disponibilizados por computadores ou outras telas com dispositivos conectados à rede.

> Neste quadro de mudanças na sociedade e no campo da educação, já não se pode considerar a educação a distância (EaD) apenas um meio para a solução de problemas emergenciais (como parece ser o caso nas políticas públicas brasileiras) ou para o conserto de alguns fracassos do sistema educacional em dado momento da história (como foi o caso de muitas experiências em países pobres, inclusive o Brasil, nos anos 1970). A EaD tende doravante a se tornar cada vez mais um elemento regular e necessário dos sistemas educativos, não apenas para atender a demandas e grupos específicos, mas com funções de crescente importância, especialmente no ensino pós-secundário, ou seja, na educação da população adulta, o que inclui o ensino superior regular e toda a grande e variada demanda de formação contínua gerada pela obsolescência acelerada da tecnologia e do conhecimento (Belloni, 2002, p. 152).

Neste contexto, o uso das tecnologias no Ensino Superior para as detentas tem possibilitado e favorecido democratização do conhecimento, pois tem sido por meio do uso das tecnologias que as atividades didático-pedagógicas com as mídias em sala de aula, tem sido possível proporcionar a profissionalização destas mulheres que se encontram encarceradas, fortalecendo a relação teoria e desenvolvendo a produção de conhecimento por meio do uso das tecnologias educacionais que envolvem plataformas, sites e sistemas integrados às instituições de ensino públicas e privadas, disseminando o conhecimento nos presídios do nosso país.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos números apresentados, observa-se uma expansão da oferta e consequentemente, do acesso à educação para pessoas em privação de liberdade. Também se observa uma elevação na escolarização dos estudantes em relação as etapas de ensino, pois no ano de 2023 haviam apenas 68 estudantes no Ensino Médio, no ano seguinte, este número salta para 169 estudantes. Ressaltamos, que este aumento teve a contribuição da certificação do ENCCEJA, possibilitando assim, a abertura de novas turmas.

Além desses aspectos apresentados, é importante ressaltarmos o empenho da equipe, no sentido de identificar os entraves e acionar os que equipamentos necessários possibilitando as melhorias e avanços considerados nesta pesquisa.

Ressaltamos ainda, que a profissionalização de pessoas encarceradas tem sido uma realidade, contudo, a profissionalização em nível superior no cárcere tem sido possível devido ao uso de tecnologias digitais da informação e comunicação, isso tem promovido a democratização do ensino, fortalecendo a relação teoria e prática, além de transformar o cárcere em um espaço para a produção de conhecimento e promoção do desenvolvimento pessoal e profissional daqueles que se encontram em privação de liberdade.

Desse modo, observa-se um esforço na busca da qualidade no atendimento educacional, bem como avanços significativos na vida dos estudantes nas unidades de privação de liberdade no estado do Rio Grande do Norte.

REFERÊNCIAS

ARROYO, Miguel. O direito à educação e a nova segregação social e racial – tempos insatisfatórios? Belo Horizonte, **Educação em Revista**, p. 15- 47, 2015.

BELLONI, Maria Luiza. Educação a Distância Mais Aprendizagem Aberta. *In*: BELLONI, Maria Luiza (Org). **A Formação na Sociedade do Espetáculo**. São Paulo: Loyola, 2002.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado, 1988.

BRASIL. **Lei nº 7.210, de 11 de julho de 1984**. **Lei de Execução Penal**. Brasília, DF: Casa Civil, 1984.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional/LDB**. Brasília/DF, 1996.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática de liberdade**. Rio de Janeiro: Ed. Paz e Terra, 1986.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 44. ed. Rio de Janeiro/RJ: Paz e Terra, 2005.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

HENRIQUE, Ana Lúcia S. e NASCIMENTO, José Mateus. Sobre Práticas Integradoras: Um Estudo de Ações Pedagógicas na Educação Básica. **Revista Holos**, Ano 31, Vol. 4, 2015.

MANFREDI, Silvia Maria. **Educação Profissional no Brasil**. São Paulo: Cortez, 2002.

MINAYO, M. C. de S. **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

RIO GRANDE DO NORTE. **Plano Operacional Estadual para Atendimento Pedagógico às Unidades de Privação de Liberdade do Rio Grande do Norte** (2021-2024). SEEC-RN/SUEJA. Natal, 2021.

LUDO DA VIDA: A GAMIFICAÇÃO COMO PORTA PARA UM ENSINO DINÂMICO

Ana Regina Morais da Silva[13]
Daniele Silva Santiago[14]
Andrezza Maria Batista do Nascimento Tavares[15]

INTRODUÇÃO

Pode-se afirmar que há uma crescente necessidade de buscar estímulos que incentivem de forma didática os alunos a aprenderem,o que podemos identificar como a busca por metodologias ativas. Se desejamos um educando com mais iniciativa, é necessário utilizar metodologias que permitam o envolvimento com exercícios mais complexos, que exijam tomada de decisões e avaliação dos resultados.

O desenvolvimento das habilidades e competências dos estudantes é realizado em grande parte nas instituições de ensino. Com o passar do tempo, os professores notaram um aumento do desinteresse por parte dos alunos pelos conteúdos apenas expostos de forma tradicional, sem um devido contato com a realidade vivida por eles. Dessa forma, as metodologias ativas surgem como pontos de partida para o desenvolvimento inovador de reflexão, de integração e de reelaboração de novas ideias.

Diante disso, surge a gamificação como um fenômeno que pode ser utilizado em sala de aula. Consiste na utilização de elementos usados em jogos com o objetivo de auxiliar na solução de problemas e promover a aprendizagem. Entende-se que a gamificação tem o poder de influenciar, promover cooperatividade e motivar. Entretanto, para a aplicação da gamificação como uma metodologia ativa, é necessário que seja realizado um processo de planejamento para utilizá-la no contexto educativo de forma assertiva, no qual serão considerados os objetivos, os conteúdos e os resultados.

[13] Licencianda em Geografia, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte Campus Natal - Central, E-mail: morais.regina@escolar.ifrn.edu.br.
[14] Licencianda em Geografia, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte Campus Natal - Central, E-mail: daniele.santiago@escolar.ifrn.edu.br.
[15] Doutora em Ciências da Educação, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte Campus Natal - Central, E-mail: andrezza.tavares@ifrn.edu.br.

Durante a aula da disciplina de Ecologia, aplicada na turma de Licenciatura em Geografia no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, Campus Natal - Central (IFRN CNAT), foi proposta uma atividade lúdica sobre a origem da vida na Terra. Assim, as autoras, com o colega Raelison Simplício, elaboraram o 'Ludo da Vida', baseado no jogo tradicional com a implementação de fichas com perguntas.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A gamificação é definida como a aplicação de elementos de jogos em contextos que vão além dos games, com o intuito de engajar e motivar os participantes. No campo educacional, ela é usada para transformar a experiência de aprendizagem, tornando-a mais interativa, dinâmica e, principalmente, divertida. Figueiredo, Paz e Junqueira (2015) realizam uma análise extensa das pesquisas realizadas no Brasil sobre o tema, apontando que a gamificação tem o potencial de aumentar o envolvimento dos estudantes, melhorar o desempenho acadêmico e fomentar a colaboração. As dinâmicas de jogos, como recompensas, desafios e progressão, são eficazes para incentivar a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.

Gonçalves *et al*. (2016) propõem um modelo conceitual para a aplicação da gamificação no planejamento pedagógico, a Taxonomia de Bloom. Segundo os autores, para que o professor tenha êxito na aplicação do seu modelo, é essencial que o planejamento considere o alinhamento dos objetivos educacionais com as dinâmicas de jogo escolhidas, de modo que o conteúdo curricular seja integrado de forma significativa ao jogo. O modelo dos autores em questão enfatiza a importância de adaptar os elementos da gamificação à realidade dos estudantes, aos objetivos do conteúdo empregado e à metodologia de ensino adotada. Essa adaptação é fundamental para garantir que a gamificação não seja apenas uma diversão superficial, mas uma ferramenta pedagógica eficaz.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Dessa forma, desafiados a elaborar uma atividade lúdica durante a aula da disciplina de Ecologia ministrada pela a professora doutora Maria da Glória Albino, a turma foi dividida em trios com o conteúdo "Origem da Vida", aguçando a interdisciplinaridade entre Biologia e Geografia. O grupo composto por ambas as autoras que vos falam e o adendo do colega Raelison Simplício já obtém repertório com games no ensino-aprendizagem, "Uno Terra" e "Mapa das Canções" são exemplos desenvolvidos com sucesso pelos licenciandos, agora adicionando mais uma releitura à lista de cocriações, o "Ludo da Vida".

O jogo consiste no tabuleiro tradicional de "pachisi", popularizado em 1896 na Inglaterra como o clássico "Ludo" o tabuleiro é quadrado e tem um se detém a um percurso em forma de cruz, cada jogador possui quatro peões que devem iniciar na base correspondente às suas cores, movendo as peças em sentido horário. No tabuleiro os jogadores encontrarão casas com figuras de estrela, quando o mesmo cair em uma dessas casas, só poderá avançar caso responda à pergunta correspondente, para isso serão utilizadas fichas com questões que serão realizadas por outro jogador ou o mestre do jogo. Em casos de embate onde dois peões de jogadores diferentes ocupam a mesma casa, a ficha de questões será utilizada como desempate, aquele que acertar ocupa a casa, o oponente regressa aquele peão à base. Vence o jogo o player que leva ao centro seus quatro peões.

O grupo obteve embasamento teórico nos textos em que já haviam sido discutidos em classe e disponibilizados pela professora principal da disciplina, buscando também aparato em sites e bibliotecas de periódicos virtuais para melhor embasamento deste resumo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista que o jogo que dá conteúdo a este resumo ainda não foi aplicado em sala, pois ainda é um protótipo, não podemos garantir conclusões de embasamento experimental e de sucesso. Apesar disso, pudemos observar que a inserção dos games tende a ser mais presente no meio didático-pedagógico, uma porta que foi aberta para

trazer qualidade na aplicação de conteúdos através de uma linguagem que nossos alunos compreendam.

REFERÊNCIAS

BBC. **Teoria da Panspermia**. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/geral-59823982#:~:text=%C3%89%20a%20teoria%20da%20panspermia,de%20um%20lugar%20p ara%20outro. Acesso em: 28 nov. 2024.

FIGUEIREDO, Mércia; PAZ, Tatiana; JUNQUEIRA, Eduardo. Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil, **IV Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2015)**. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/300237151_Gamificacao_e_educacao_um_estado_ da_arte_das_pesquisas_realizadas_no_Brasil. Acesso em: 07 jan. 2025.

GONÇALVES, Leila Laís; GIACOMAZZO,Graziela Fátima; RODRIGUES, Flávia; MACAIA, César Braulio Sumbo. Gamificação na Educação: um modelo conceitual de apoio ao planejamento em uma proposta pedagógica, **V Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2016) e XXVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2016)**. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/309895917_Gamificacao_na_Educacao_um_model o_conceitual_de_apoio_ao_planejamento_em_uma_proposta_pedagogica. Acesso em: 07 jan. 2025.

MORAIS, Jerusa Vilhena; CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella. Metodologias ativas para o ensino de Geografia: um estudo centrado em jogos. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, Vol. 17, No 2, 422-436 (2018). Disponível em: http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen17/REEC_17_2_07_ex1324.pdf. Acesso em: 07 jan. 2025.

SANTOS, Vanessa Sardinha dos. "Abiogênese e biogênese". **Brasil Escola**. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/biologia/abiogenese-biogenese.htm. Acesso em: 02 dez. 2024.

SANTOS, Vanessa Sardinha dos. "Panspermia Cósmica". **Brasil Escola**. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/biologia/panspermia-cosmica.htm Acesso em: 29 nov. 2024.

TECMUNDO. **Teoria da panspermia**. Disponível em: https://www.tecmundo.com.br/ciencia/279322-teoria-panspermia.htm. Acesso em: 02 dez. 2024.

O IMPACTO DOS DISPOSITIVOS ELETRONICOS NO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR DE CRIANÇAS

Alessandra Silva Pegado[16]
Ellen Santos Rodrigues De Souza Câmara[17]
Rayssa Dionizio de Melo[18]
Liliane Silva Câmara de Oliveira[19]

INTRODUÇÃO

A Psicomotricidade é uma ciência que busca compreender a interação entre as funções motoras, cognitivas e emocionais do ser humano, destacando a importância do corpo no processo de aprendizagem e na construção da identidade. No contexto infantil, esse campo é essencial para o desenvolvimento global das crianças, pois envolve o aprimoramento de habilidades como a coordenação motora, o equilíbrio, a lateralidade e a percepção espacial, que são fundamentais para o crescimento físico, cognitivo e social. Além de apresentar importante impacto na construção das habilidades de socialização, comunicação e expressão emocional, fatores indispensáveis para o pleno desenvolvimento do ser humano (Barros; Cordeiro; Gonçalves, 2021).

Nos últimos anos, a presença de dispositivos eletrônicos, como celulares, computadores e televisores, tem se intensificado, tornando-se um elemento predominante no cotidiano social, inclusive das crianças. A crescente exposição das crianças à essas telas têm gerado preocupações entre pais, educadores e profissionais da saúde, uma vez que alguns estudos apontam possíveis prejuízos decorrentes do excesso de exibição infantil por esses aparelhos para o desenvolvimento psicomotor infantil. O uso excessivo dessas tecnologias tem sido associado à diminuição das interações sociais, à redução da atividade física e ao atraso no desenvolvimento de habilidades motoras essenciais, como a coordenação e o equilíbrio (Moreira; Oliveira; Campos, 2020; Silva; Xavier, 2023). Além disso, o tempo prolongado em frente às telas pode afetar a capacidade de atenção

[16] Graduanda em Pedagogia Licenciatura, Faculdade FAMEN, E-mail: as3702773@gmail.com.
[17] Graduanda em Pedagogia Licenciatura, Faculdade FAMEN, E-mail: ellensrs20@gmail.com.
[18] Graduanda em Pedagogia Licenciatura, Faculdade FAMEN, E-mail: 2023528654@famen.edu.br.
[19] Mestre em Ensino de Ciências, Especialista em Neuropsicopedagogia, docente na Faculdade Metropolitana Norte Riograndense (FAMEN), lilianecamara2007@hotmail.com.

das crianças, prejudicando o aprendizado e a capacidade de se concentrar em atividades fora do ambiente digital (Vieira; Lima; Pereira, 2021).

Considerando a relevância e a necessidade de sensibilização dos adultos sobre a temática, este estudo buscou refletir sobre o impacto do tempo de tela sobre o desenvolvimento psicomotor de crianças, abordando os principais efeitos dessa exposição no desenvolvimento das suas habilidades motoras e cognitivas. Através desta análise, pretendeu-se identificar possíveis sinais de comprometimento psicomotor e fornecer subsídios para a criação de estratégias que incentivem um uso equilibrado e saudável das tecnologias. A compreensão dos efeitos das telas sobre o desenvolvimento infantil é de extrema relevância para profissionais da educação, da saúde e para as famílias, que desempenham um papel crucial na orientação das crianças em relação ao uso adequado desses dispositivos.

PRINCIPAIS CONCEITOS E OBJETIVOS DA PSICOMOTRICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS

A psicomotricidade é uma área interdisciplinar que estuda a relação entre o desenvolvimento psicológico, motor e cognitivo do ser humano, concentrando-se na integração das funções psicológicas para promover o desenvolvimento global da pessoa (Brasil, 2018). Ajuriaguerra (1983) a define como “a capacidade de integrar as funções psicológicas, para realizar ações coordenadas e significativas”.

Esta ciência começou a ganhar destaque na França, na década de 1950, com contribuições de renomados pesquisadores. Jean Piaget, psicólogo suíço, foi um dos pioneiros no estudo do desenvolvimento cognitivo infantil, ressaltando como as interações motoras influenciam o aprendizado. E Henri Wallon, psicólogo francês, desenvolveu a teoria psicomotora, explorando como o movimento está ligado ao desenvolvimento emocional e social. Por sua vez, Julien de Ajuriaguerra, psiquiatra espanhol, aprofundou os estudos na área, definindo os princípios da psicomotricidade moderna.

Na educação infantil, ela tem uma abordagem pedagógica que possibilita a utilização de jogos e atividades físicas para promover o desenvolvimento integral das crianças. Wallon (1986) e Ajuriaguerra (1983) enfatizam que essas atividades são

fundamentais para estimular habilidades como coordenação motora, equilíbrio e percepção espacial, além de favorecer a autonomia e o controle emocional. Esses objetivos são atingidos por meio de atividades como jogos corporais e desafios motores, que trabalham o tônus muscular, a lateralidade e a orientação no espaço e tempo. Assim, a psicomotricidade destaca-se como uma ferramenta essencial no processo educativo, reforçando a importância de integrar corpo e mente no desenvolvimento infantil e garantindo uma abordagem holística, como propõem Piaget (1973), Wallon (1986) e Ajuriaguerra (1983).

Está entre seus objetivos o desenvolvimento de habilidades motoras básicas e especializadas, promover a integração corpo-mente e fomentar a autonomia e autoestima do indivíduo. Nela existem alguns elementos que devem ser trabalhados como tônus da postura, repouso e sustentação, além do equilíbrio, lateralidade, imagem corporal, coordenação motora e estruturação no tempo e no espaço, o que leva ao desenvolvimento de atividades que contribuam para um bom processo de desenvolvimento destes elementos no ser humano desde seu nascimento.

Assim a psicomotricidade propõe como principal orientação de desenvolvimento humano o movimento, a repetição e o som. Desta forma, abaixo encontram-se alguns exemplos de atividades psicomotoras que podem ser utilizadas com crianças em diferentes espaços e qual campo psicomotor ela ajuda a desenvolver:

- Jogo da amarelinha: bom para treinar o equilíbrio num pé só e a coordenação motora.
- Andar sobre uma linha reta desenhada no chão: trabalha o equilíbrio, coordenação motora e identificação corporal.
- Procurar uma bolinha de gude dentro de uma caixa de sapato cheia de papel amassado: trabalha a lateralidade, coordenação motora fina e global e identificação corporal.
- Empilhar copos: é bom para melhorar a coordenação motora fina e global, e identificação corporal.
- Desenhar a si mesmo com canetas e com tinta guache: trabalha a coordenação motora fina e global, identificação corporal, lateralidade e habilidades sociais.

- Jogo – cabeça, ombro, joelhos e pés: é bom para trabalhar a identificação corporal, atenção e foco.
- Jogo da estátua: é muito bom para orientação espacial, esquema corporal e equilíbrio.
- Jogo da corrida do saco com ou sem obstáculos: trabalha orientação espacial, esquema corporal e equilíbrio.
- Pular corda: é ótimo para trabalhar a orientação no tempo e no espaço, além de equilíbrio e identificação corporal.

É possível encontrar inúmeros jogos e brincadeiras que podem ser utilizados pelo professor em sala de aula ou fora dela com objetivo de estimular o desenvolvimento psicomotor da criança para além dos exemplos citados acima. O que vale levar em consideração é que através desses movimentos que o educador estará promovendo momentos de descontração à criança ao mesmo tempo que ela aprende e se desenvolve em seus aspectos corporais de forma integral.

Como analisar o impacto das telas no desenvolvimento psicomotor na educação infantil

A análise do impacto da exposição exagerada das telas no desenvolvimento psicomotor das crianças na educação infantil deve ser realizada de forma abrangente, considerando múltiplos fatores e abordagens. Esse processo envolve tanto a observação dos efeitos diretos das tecnologias digitais no comportamento e nas habilidades motoras das crianças quanto a reflexão sobre como as práticas pedagógicas e a mediação dos educadores e pais podem influenciar esses impactos.

O avanço da tecnologia trouxe mudanças significativas na rotina das crianças. Dispositivos como *smartphones*, *tablets* e computadores estão cada vez mais presentes no dia a dia, muitas vezes substituindo brincadeiras tradicionais que estimulam o desenvolvimento psicomotor e prejudicando alguns dos campos de crescimento da criança.

De acordo com Vieira, Lima e Pereira (2021) alguns pontos são pertinentes para o educador poder analisar esse impacto, como:

- A exposição excessiva a telas pode reduzir o tempo dedicado a brincadeiras ao ar livre e atividades físicas que favorecem o desenvolvimento da coordenação e do equilíbrio, fundamentais para a motricidade grossa.
- Embora algumas interações com telas, como o uso de dispositivos de toque, possam estimular a coordenação olho-mão, elas podem não ser tão eficazes quanto atividades práticas que envolvem o uso de lápis, tesoura, blocos de montar ou manipulação de objetos tridimensionais prejudicando a motricidade fina.

De acordo com Moreira, Oliveira e Campos (2020), analisar como as crianças interagem com as telas e como esse uso influencia seu comportamento motor e social pode fornecer *insights* importantes que levam a reflexão e podem apontar a necessidade de mudança nos hábitos e rotinas desses indivíduos. Desta forma, vale o educador ou responsável está sempre atento as seguintes questões:

- Tempo de uso das telas considerando que o uso excessivo desses dispositivos estão associados a um estilo de vida mais sedentário, o que pode prejudicar o desenvolvimento psicomotor. Qual é a duração e a frequência do uso dos dispositivos de cada uma das crianças que acompanho?
- Comportamento motor: As crianças expostas a muitas horas de tela demonstram menor interesse por atividades físicas e mais dificuldade em realizar movimentos que envolvem o corpo?
- Impactos na socialização: A tela pode reduzir a interação face a face e as brincadeiras em grupo, que são fundamentais para o desenvolvimento de habilidades sociais e motoras.

Antes de qualquer julgamento sobre o uso desses dispositivos, devem ser consideradas essas questões, pois nem toda interação com telas é prejudicial. Algumas tecnologias podem ser pedagógicas e fornecer estímulos valiosos para o desenvolvimento, especialmente se forem usadas de maneira equilibrada e supervisionada (Silva; Xavier, 2023).

É importante diferenciar os contextos de uso passivo versus ativo conforme: o impacto das telas no desenvolvimento psicomotor varia de acordo com o tipo de atividade realizada. O uso passivo, como assistir TV ou vídeos, pode ter efeitos negativos, pois não exige movimento. Por outro lado, o uso ativo, como jogos educativos que envolvem

toques, gestos e até mesmo interação com elementos físicos (como jogos de realidade aumentada), pode estimular a motricidade fina (Vieira; Lima; Pereira, 2021).

É importante o educar ou responsável atentar para o uso de aplicativos e jogos digitais que incentivam o desenvolvimento de habilidades cognitivas e psicomotoras de forma positiva, desde que combinado com atividades físicas e não substitua as interações sociais e a brincadeira livre.

A utilização dos aparelhos eletrônicos por crianças deve ser sempre supervisionada por um adulto, que deverá levar em conta as faixas etárias e as necessidades de desenvolvimento das crianças. Para os educadores a Base Nacional Comum Curricular enfatiza que a educação infantil deve promover o desenvolvimento integral da criança, abrangendo não apenas o aspecto cognitivo, mas também o motor, social e emocional.

Dessa forma, o impacto das telas deve ser analisado dentro do contexto de desenvolvimento, conforme orienta a BNCC (Brasil, 2018) para a Primeira infância (0 a 6 anos), onde nesta fase, o desenvolvimento motor é fundamental, e as crianças devem se envolver em atividades de exploração física e manipulação de objetos para estimular habilidades motoras. O uso excessivo de telas pode reduzir esse tipo de interação e prejudicar a aprendizagem de habilidades psicomotoras essenciais.

Ainda há de se considerar a criança e a sua interação com o ambiente, aspecto ao qual a BNCC sugere que a criança deve interagir com o ambiente ao seu redor para desenvolver suas competências motoras. Nesse sentido, a tela deve ser vista como uma ferramenta complementar e não substituta para as experiências concretas com o mundo físico (Brasil, 2018).

Vale salientar a importância do olhar educador considerando o impacto do uso prolongado de telas no desenvolvimento das crianças ao longo do tempo. Isso envolve observar se o uso excessivo de telas está relacionado a atrasos no desenvolvimento motor, problemas de postura, dificuldades de coordenação ou outros aspectos psicomotores. A monitorização contínua do comportamento das crianças, com avaliações periódicas do desenvolvimento motor, ajuda a identificar possíveis atrasos ou dificuldades causadas pelo uso inadequado das tecnologias (Silva; Xavier, 2023).

A mediação do uso das telas, seja em casa ou na escola, é essencial para garantir que a exposição seja benéfica. Educadores e pais devem estabelecer limites claros quanto

ao tempo de tela e promover atividades que incentivem o movimento, como brincadeiras ao ar livre, dança, esportes e jogos que envolvem a motricidade fina. A BNCC destaca ainda o papel do educador como fundamental para guiar as crianças no uso equilibrado das tecnologias, promovendo uma aprendizagem que seja integrada ao desenvolvimento motor e social.

A análise deve ser baseada em dados científicos atualizados sobre os impactos do uso excessivo de telas no desenvolvimento psicomotor. Estudos de psicologia do desenvolvimento e neurociência cognitiva ajudam a entender como a exposição prolongada à tecnologia pode interferir no funcionamento do cérebro infantil e no desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas. A literatura acadêmica oferece evidências sobre como o tempo de tela excessivo está relacionado a problemas como obesidade, dificuldades de socialização, atrasos na linguagem e na coordenação motora.

A importância sobre o estudo de caso

O estudo da psicomotricidade é de extrema importância por abordar a integração dos aspectos psicológico, motor e cognitivo no desenvolvimento humano, com especial relevância na educação infantil. Essa área contribui para a formação integral das crianças ao reconhecer que o corpo é um meio de expressão, comunicação e aprendizado.

Com base nas ideias de Ajuriaguerra (1983), Wallon (1986) e Piaget (1973), a esta ciência destaca-se como uma ferramenta essencial para promover habilidades motoras e sociais fundamentais. Na educação infantil, o enfoque psicomotor permite que as crianças desenvolvam coordenação motora, equilíbrio, percepção espacial, lateralidade e autonomia. Atividades como jogos corporais, brincadeiras e exercícios práticos criam uma base sólida para o aprendizado, conectando o desenvolvimento físico às funções cognitivas e emocionais.

A BNCC (Brasil, 2018) reforça a necessidade de trabalhar esses aspectos para garantir o desenvolvimento integral da criança. Estudar psicomotricidade permite identificar possíveis atrasos no desenvolvimento motor e propor intervenções pedagógicas ou terapêuticas para superar essas dificuldades. O foco na integração corpo-mente é essencial para estimular a autoestima, a confiança e a capacidade de interação social das crianças.

O estudo também é crucial no contexto atual, onde o uso excessivo de tecnologias digitais pode impactar negativamente o desenvolvimento motor. Compreender os efeitos das telas no comportamento infantil auxilia educadores e pais a estabelecerem limites saudáveis e a promover atividades que equilibrem a exposição tecnológica com experiências físicas e sociais.

Analisar o impacto das telas no desenvolvimento psicomotor na educação infantil exige uma abordagem multidisciplinar, que considere o tempo de uso, a qualidade da interação digital, a faixa etária das crianças e o contexto pedagógico em que as tecnologias são inseridas. Embora as telas possam ser recursos úteis para o aprendizado, é crucial que sejam usadas de forma equilibrada e complementar, sem substituir as experiências físicas, sociais e motoras necessárias para o desenvolvimento saudável das crianças (Silva; Xavier, 2023). O papel dos educadores e pais é fundamental para mediar esse processo, promovendo práticas que integrem a tecnologia de maneira construtiva e benéfica para o desenvolvimento integral das crianças.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O estudo sobre o impacto do uso excessivo de telas no desenvolvimento psicomotor infantil foi realizado por meio de uma revisão bibliográfica e apresentado de forma qualitativa, com base em literaturas nacional e internacional. As fontes foram pesquisadas nas bases de dados *SciELO* e *Google* Acadêmico, além de livros e demais fontes.

Para Gil (2008), a pesquisa bibliográfica qualitativa tem grande importância para a compreensão e fundamentação teórica de um problema de pesquisa. Ela permite identificar o estado atual do conhecimento em determinada área, além de possibilitar a análise crítica de conceitos, teorias e metodologias relevantes. Ele destaca ainda que esse tipo de pesquisa auxilia na construção do referencial teórico, fornecendo subsídios para a formulação de hipóteses ou interpretações.

Nesta pesquisa os critérios de inclusão consideraram artigos, livros e demais publicações que abordam, de forma científica e teórica, as consequências do uso excessivo de telas no desenvolvimento psicomotor de crianças na primeira infância.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final da pesquisa é possível destacar que a psicomotricidade é uma área essencial para o desenvolvimento integral das crianças, integrando os aspectos psicológico, motor e cognitivo. Ela é fundamental na educação infantil, pois utiliza atividades práticas e lúdicas para promover habilidades como coordenação motora, equilíbrio, percepção espacial, lateralidade e autonomia. Ela ainda reforça a importância de conectar corpo e mente no processo de aprendizado e socialização.

O texto também ressalta que, no contexto atual, o uso excessivo de tecnologias pode impactar negativamente o desenvolvimento psicomotor, ao reduzir o tempo destinado a atividades físicas e interações sociais essenciais para o crescimento saudável da criança, o que exige atenção e acompanhamento de adultos na utilização dessas ferramentas.

Para mitigar esses efeitos, educadores e pais devem atuar como mediadores, equilibrando a exposição às telas com experiências práticas, sociais e motoras. Assim, o estudo e a aplicação da psicomotricidade são cruciais para identificar possíveis atrasos no desenvolvimento e promover intervenções que estimulem a autoestima, a confiança e a interação social das crianças de forma integrada e equilibrada.

Considera-se ainda pertinente que pais educadores continuem buscando aprofundamento sobre o tema, pois além de estar se apresentando como novo o consumo digital através de telas, pode acarretar efeitos negativos no desenvolvimento de crianças se a utilização não for bem orientada e equilibrada.

REFERÊNCIAS

AJURIAGUERRA, J. **Manual da Psiquiatria Infantil**. São Paulo: Masson, 1983.

BARROS, A. P.; CORDEIRO, D. G. L.; GONÇALVES, R. D. L. Considerações sobre a psicomotricidade na educação infantil. **Revista Multidisciplinar**, UFVJM, 2021. Disponível em: http://site.ufvjm.edu.br/revistamultidisciplinar/files/2011/09/Considerações-sobre-a-Psicomotricidade-na-Educação-Infantil.pdf. Acesso em: 15 nov. 2024.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

MOREIRA, F. T.; OLIVEIRA, M. F.; CAMPOS, L. S. O impacto do tempo de tela no crescimento e desenvolvimento infantil. **Revista Saúde em Foco**, n. 14, 2020. Disponível em: https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2021/05/O-IMPACTO-DO-TEMPO-DE-TELA-NO-CRESCIMENTO-E-DESENVOLVIMENTO-INFANTIL.pdf. Acesso em: 15 nov. 2024.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

SILVA, S. C. da; XAVIER, A. F. **O uso de telas e as consequências no desenvolvimento psicomotor na primeira infância**. Jacareí: Faculdade Anhanguera de Jacareí, 2023. Disponível em: https://repositorio.pgsscogna.com.br/bitstream/123456789/67881/1/O%20Uso%20de%20Telas%20e%20as%20Consequências%20no%20Desenvolvimento%20Psicomotor%20na%20Primeira%20Infância.pdf. Acesso em: 2 dez. 2024.

VIEIRA, J. A.; LIMA, R. T.; PEREIRA, C. R. Os impactos da tecnologia na psicomotricidade infantil. 2021. Disponível em: https://repositorio-api.animaeducacao.com.br/server/api/core/bitstreams/0bc1ba72-f4cb-4f81-b4fb-c6e2098dd160/content. Acesso em: 15 nov. 2024.

WALLON, H. **Psicologia e Educação da Primeira Infância.** Lisboa: Estampa, 1986.

MÍDIAS EDUCACIONAIS E INCLUSÃO: A IMPORTÂNCIA DAS TECNOLOGIAS ASSISTIVAS

Niara Pereira dos Santos de Araújo[20]

INTRODUÇÃO

Ao longo da graduação, os estudantes têm que cumprir várias tarefas e atingir metas. Uma delas, no curso de Pedagogia, é o cumprimento de 200 horas de atividades complementares, comumente chamada de atividades extracurriculares, cujo objetivo é fornecer ao estudante uma formação integral a partir de diferentes vivências e experiências. Diante disso, a Faculdade Metropolitana Norte Riograndense – FAMEN, situada no bairro do Bom pastor, na cidade de Natal/RN, possui no currículo do curso de Licenciatura em Pedagogia a disciplina de Atividades Teórico Práticas de Aprofundamento (ATPA), a qual é fornecida em todos os semestres, para orientá-los e estimulá-los a desenvolver diferentes atividades fora da sala de aula, ajudando-os a cumprir com essa carga horária.

Nessa disciplina, os alunos são orientados a participar de eventos na área de educação na Faculdade ou em outras Instituições de Ensino Superior (IES) que lhe possibilite compreender a importância da extensão, da pesquisa, da inovação e da internacionalização. Além de serem estimulados a participar de projetos de extensão, de iniciação científica, de monitoria, e a fazerem cursos de capacitação sobre temas diversos.

Visando enriquecer as aulas de ATPA, os professores normalmente selecionam um tema extra para trabalhar com a turma, complementando as demais disciplinas ofertadas pelo curso. Nesse contexto, foi selecionado para ser trabalhado em ATPA I (fornecido no I semestre) o tema “Tecnologias educacionais no contexto da inclusão”. Esse tema foi escolhido tanto por causa do aumento do número de crianças com necessidades educacionais especiais (NEE) matriculadas nas escolas, quanto pelo fato de que muitos licenciandos dão início aos estágios não obrigatórios ainda no primeiro semestre, assumindo, na grande maioria dos casos, a função de professor explicador, ou seja, eles vão auxiliar no trabalho com as crianças NEE.

[20] Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional, FAMEN, E-mail: niarapereira@hotmail.com.

As aulas de ATPA I ocorreram quinzenalmente e foram divididas em três etapas. Na primeira etapa estudamos o conceito de tecnologia, seu avanço e sua importância, em seguida estudamos inclusão educacional e seus principais conceitos e, por fim, estudamos as tecnologias assistivas e sua importância para o processo de inclusão.

Nas aulas foram realizadas leituras e discussões de textos sobre a temática, assim como produções textuais sobre tecnologias educacionais, inclusão e tecnologia assistiva. Ao longo das aulas, discutia-se também os relatos de alguns alunos, que já haviam iniciado os estágios não obrigatórios, e suas experiências com crianças NEE.

Ao final do semestre, os alunos apresentaram o certificado de alguns cursos gratuitos que são ofertados pela faculdade, realizaram uma avaliação objetiva que abarcava tudo o que havia sido trabalhado, e responderam a duas questões subjetivas abordando a experiência com a disciplina e sua contribuição para o seu aprendizado. As respostas permitiram a percepção de que a disciplina atingiu seu objetivo, favorecendo aos alunos o enriquecimento do seu aprendizado e a construção de uma formação integral.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Na atualidade, pensar em tecnologia remete automaticamente às tecnologias de informação e comunicação (TIC), mas tecnologia não se resume às TICs. As tecnologias sempre estiveram presentes na vida do homem, pois

> As tecnologias são tão antigas quanto a espécie humana. Na verdade, foi a engenhosidade humana, em todos os tempos, que deu origem às mais diferenciadas tecnologias. O uso do raciocínio tem garantido ao homem um processo crescente de inovações. Os conhecimentos daí derivados, quando colocados em prática, dão origem a diferentes equipamentos, instrumentos, recursos, produtos, processos, ferramentas, enfim, a tecnologias. Desde o início dos tempos, o domínio de determinados tipos de tecnologias, assim como o domínio de certas informações, distinguem os seres humanos. Tecnologia é poder. Na Idade da Pedra, os homens – que eram frágeis fisicamente diante dos outros animais e das manifestações da natureza – conseguiram garantir a sobrevivência da espécie e sua supremacia, pela engenhosidade e astúcia com que dominavam o uso de elementos da natureza. A água, o fogo, um pedaço de pau ou o osso de um animal eram utilizados para matar, dominar ou afugentar os animais e outros homens que não tinham os mesmos conhecimentos e habilidades (Kenski, 2012).

Com isso, pode-se afirmar que tecnologia é o conjunto das diferentes produções humanas cujo objetivo é melhorar o dia a dia dos seres humanos.

Com o desenvolvimento tecnológico, surgiram as "tecnologias da informação", cuja "base da tecnologia de inteligência é imaterial, ou seja, ela não existe como máquina, mas como linguagem" (Kenski, 2012). O que trouxe nova realidade e novas perspectivas, gerando novas profissões, novos meios de comunicação e informação e, consequentemente, novos meios de interação social. O que acaba por influenciar diretamente o contexto educacional tendo em vista que as "velozes transformações tecnológicas da atualidade impõem novos ritmos e dimensões à tarefa de ensinar e aprender. É preciso estar em permanente estado de aprendizagem e de adaptação ao novo" (Kenski, 2010).

De acordo com Mantoan,

> Um novo paradigma do conhecimento está surgindo das interfaces e das novas conexões que se formam entre saberes outrora isolados e partidos e dos encontros da subjetividade humana com o cotidiano, o social, o cultural. Redes cada vez mais complexas de relações, geradas pela velocidade das comunicações e informações, estão rompendo as fronteiras das disciplinas e estabelecendo novos marcos de compreensão entre as pessoas e do mundo em que vivemos (Mantoan, 2003)

Diante desses novos paradigmas e do processo de inovações a escola precisa estar apta para lidar com os diferentes tipos de transformações e se inserir nesse mundo digital, preparando os estudantes para se inserir nesse novo mundo e incentivando, orientando, os professores a buscarem novos conhecimentos acerca das inovações tecnológicas e das novas ferramentas digitais. De acordo com Bruzzi,

> Não basta a tecnologia, é necessária uma formação adequada dos atores educacionais para que proporcionem as mudanças esperadas pela sociedade. Da mesma forma que, não basta a tecnologia presente em nossas escolas, é necessário proporcionar um norte, uma "tutoria" para que esta nova geração possa usar todo seu conhecimento tecnológico de forma a ampliar sua capacidade de ler, interpretar ou mesmo explorar os conteúdos educacionais. Somente assim, se cria um vínculo direto a necessidade atual do aluno, ou mesmo, a busca de soluções para problemas reais que emergem com o novo.

Ao longo da profissão docente deve-se estar constantemente em busca de novos conhecimentos, e no contexto das tecnologias de informação essa busca se faz necessária para que o professor saiba manusear as diferentes ferramentas e orientar seus alunos. Além de estar apto para criar e recriar novas formas de uso e novas metodologias de ensino com o uso das TICs, proporcionando o enriquecimento do processo de ensino-aprendizagem.

Nesse processo de evolução e transformações, as escolas também precisam estar prontas para lidar com o processo de inclusão educacional que abrange diferentes contextos, incluindo os fatores socioeconômicos e as necessidades educacionais especiais. Pois, de acordo com a Declaração de Salamanca,

> • cada criança tem o direito fundamental à educação e deve ter a oportunidade de conseguir e manter um nível aceitável de aprendizagem,
> • cada criança tem características, interesses, capacidades e necessidades de aprendizagem que lhe são próprias,
> • os sistemas de educação devem ser planeados e os programas educativos implementados tendo em vista a vasta diversidade destas características e necessidades,
> • as crianças e jovens com necessidades educativas especiais devem ter acesso às escolas regulares, que a elas se devem adequar através duma pedagogia centrada na criança, capaz de ir ao encontro destas necessidades (UNESCO, 1994).

E a Lei 13.146/2015, Lei Brasileira de Inclusão (LBI), promulgada em 2015, afirma que a escola deve estar apta "a assegurar e a promover, em condições de igualdade, o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais por pessoa com deficiência, visando à sua inclusão social e cidadania" (Brasil, 2015).

Pensar a inclusão educacional engloba inúmeros fatores desde o acesso à escola até todo o processo de acessibilidade, possibilitando às crianças NEE não só o aprendizado, mas também a inclusão social, pois

> A inclusão total e irrestrita é uma oportunidade que temos para reverter a situação da maioria de nossas escolas, as quais atribuem aos alunos as deficiências que são do próprio ensino ministrado por elas — sempre se avalia o que o aluno aprendeu, o que ele não sabe, mas raramente se analisa "o que" e "como" a escola ensina, de modo que os alunos não sejam penalizados pela repetência, evasão, discriminação, exclusão, enfim (Mantoan, 2003).

Para atender a essas necessidades e para incluir as crianças com necessidades educacionais especiais (NEE), surgiram várias tecnologias, as quais são chamadas de tecnologias assistivas (TA). De acordo com o Comitê de Ajudas Técnicas (CAT), criado em 2006 pela Secretaria Especial dos Direitos Humanos da Presidência da República - SEDH/PR,

> Tecnologia Assistiva é uma área do conhecimento, de característica interdisciplinar, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade, relacionada à atividade e participação, de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social (Brasil, 2009).

As TAs são ferramentas essenciais no processo de inclusão por permitirem às pessoas com deficiência (PCD) instrumentos que favoreçam seu aprendizado e o desenvolvimento da autonomia. Segundo Souza, Moita e Carvalho,

> a educação, tendo como suporte as tecnologias, é, na verdade, um movimento educativo e cultural que busca a completude do ser humano, dentro dos moldes do pensamento equânime, bem diferente do processo de exclusão presente na história da humanidade (Souza; Moita; Carvalho, 2011).

Rita Bersch (2008), organizou em seu trabalho as tecnologias assistivas em categorias como: auxílios para a vida diária e vida prática, comunicação aumentativa e alternativa, recursos de acessibilidade ao computador, sistemas de controle de ambiente, projetos arquitetônicos para acessibilidade, auxílios para ampliação da função visual e recursos que traduzem conteúdos visuais em áudio ou informação tátil, auxílios para melhorar a função auditiva e recursos utilizados para traduzir os conteúdos de áudio em imagens, texto e língua de sinais, entre outras. Bersch (2008) também afirma que se deve tomar cuidado para não confundir tecnologia educacional com tecnologia assistiva, pois tem-se uma TA

> Quando ela é utilizada por um aluno com deficiência e tem por objetivo romper barreiras sensoriais, motoras ou cognitivas que limitam/impedem seu acesso às informações ou limitam/impedem o registro e expressão sobre os conhecimentos adquiridos por ele; quando favorecem seu acesso e participação ativa e autônoma em projetos

> pedagógicos; quando possibilitam a manipulação de objetos de estudos; quando percebemos que sem este recurso tecnológico a participação ativa do aluno no desafio de aprendizagem seria restrito ou inexistente (Bersch, 2008).

Em resumo, é possível afirmar que as tecnologias assistivas abrangem uma ampla gama de recursos e ferramentas que ajudam a eliminar barreiras no processo de ensino-aprendizagem. A presença das TAs nas escolas melhora o desempenho dos estudantes com deficiência, e contribui para o desenvolvimento de um ambiente mais inclusivo, onde todos os alunos aprendem sobre diversidade, respeito e colaboração. Professores também se beneficiam ao terem ferramentas que facilitam a diferenciação de ensino, permitindo atender às necessidades individuais dos alunos de maneira mais eficaz.

O uso de tecnologias assistivas nas escolas é fundamental para promover um ambiente educacional mais equitativo, acessível e diversificado. A inclusão escolar, como já discutido, baseia-se no princípio de que todos os alunos, independentemente de suas habilidades ou limitações, têm o direito de aprender juntos no mesmo espaço escolar, participando plenamente das atividades acadêmicas e sociais. Nesse contexto, as tecnologias assistivas desempenham um papel essencial ao proporcionar suporte personalizado para estudantes com deficiência ou dificuldades de aprendizagem.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente trabalho é a análise da prática e dos resultados obtidos a partir do trabalho desenvolvido durante as aulas da disciplina de Atividades Teórico Práticas de Aprofundamento I (ATPA I), ofertada no I período da turma do II semestre de 2024, da faculdade FAMEN.

Para tal, foi realizado revisão bibliográfica que, Segundo Gil,

> A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Essa vantagem torna-se particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muito dispersos pelo espaço. Por exemplo, seria impossível a um investigador percorrer todo o território brasileiro em busca de dados sobre a população e sua renda *per capita*; todavia, se tem a sua disposição uma bibliografia adequada, não terá maiores obstáculos para contar com as informações requeridas. A pesquisa

> bibliográfica também é indispensável nos estudos históricos. Em muitas situações, não há outra maneira de conhecer fatos passados se não com base em dados bibliográficos (Gil, 2002).

Para revisão bibliográfica foi considerado o estudo sobre tecnologias educacionais, inclusão educacional e tecnologias assistivas.

Foi realizado também análise qualitativa, que também pode ser chamada de "naturalística". De acordo com André (2009),

> Naturalística ou naturalista porque não envolve manipulação de variáveis, nem tratamento experimental; é o estudo do fenômeno em seu acontecer natural. Qualitativa porque se contrapõe ao esquema quantitativista de pesquisa (que divide a realidade em unidades passíveis de mensuração, estudando-as isoladamente), defendendo uma visão holística dos fenômenos, isto é, que leve em conta todos os componentes de uma situação em suas interações e influências recíprocas.

Para tal, o foco foram as discussões, as produções textuais que ocorreram ao longo do semestre e o questionário aplicado no final do semestre, no qual os alunos demonstraram domínio do conteúdo e fizeram um breve relato sobre a experiência com o estudo dessa temática.

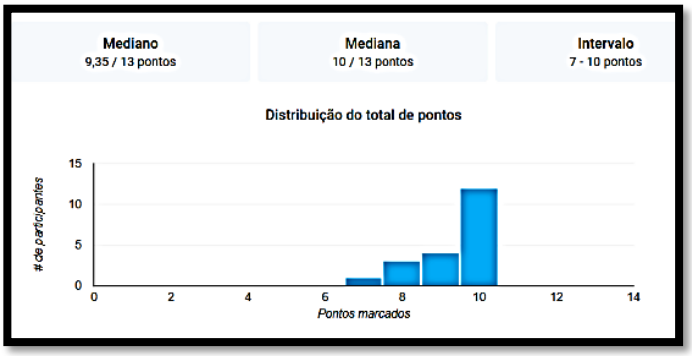
RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao longo do semestre foi realizado a leitura e discussão de textos e algumas produções textuais e, ao final do semestre, os alunos realizaram atividade avaliativa[21] objetiva, composta por dez questões de múltipla escolha, na qual demonstraram bom domínio do conhecimento sobre o tema estudado. Nessa avaliação havia também duas questões subjetivas que pediam um breve relato sobre a experiência com o estudo sobre o uso de tecnologias no contexto da educação inclusiva.

A atividade avaliativa foi realizada de forma online utilizando a ferramenta *Google Forms*, e foi respondida por vinte alunos, os quais tiveram resultados satisfatórios, como mostra a figura abaixo.

[21] Link da atividade avaliativa realizada pelo *Google Forms*: https://docs.google.com/forms/d/1pW39S2dHEDISHtoxhRSYiJNbiJLy57zWKrNtyxTo6fI/edit

Figura 1 – Resultado das questões objetivas



Fonte: elaboração própria (2024).

Na segunda parte da atividade avaliativa, foi pedido aos alunos um relato de sua experiência ao longo das aulas de ATPA I com a temática " Uso de tecnologias na educação inclusiva", e de como esse tema contribui para sua formação docente.

Os relatos de experiência foram bastante positivos, como é possível perceber a partir do relato da Aluna_1, a qual afirmou que

> Cursando a matéria ATPA l, adquiri conhecimentos tais como: a importância do uso de tecnologias para contribui com a inclusão de alunos com necessidades específicas, como aqueles com deficiência visual, auditiva ou autismo. A importância das tecnologias como ferramentas para personalizar o ensino, permitindo que cada aluno tenha acesso ao conteúdo de forma adaptada às suas necessidades. O impacto das ferramentas digitais na participação ativa de todos os alunos no processo de aprendizagem, oferecendo igualdade de oportunidades. E os desafios e aprendizados ao aplicar essas tecnologias, tanto para os professores quanto para os alunos, como a capacitação necessária para utilizá-las de forma eficaz (Aluna_1, 2024[22]).

O que é reforçado pelo relato da Aluna_6,

> As aulas vieram me mostrar que a inclusão escolar é um processo contínuo e coletivo que envolve a participação de várias pessoas e me fez levar novas experiências para a sala, me ajudando a trabalhar melhor com as crianças, e a tecnologia vem deixando bem claro que é possível deixar a escola mais acessível pra todos (Aluna_6, 2024[23]).

[22] ALUNA_1. Atividade [Dezembro de 2024]. Professora Niara Pereira dos Santos de Araújo. Natal, 2024. Atividade aplicada para o encerramento da disciplina Atividades Teórico Práticas de Aprofundamento I e avaliação do trabalho desenvolvido.
[23] ALUNA_6. Atividade [Dezembro de 2024]. Professora Niara Pereira dos Santos de Araújo. Natal, 2024. Atividade aplicada para o encerramento da disciplina Atividades Teórico Práticas de Aprofundamento I e avaliação do trabalho desenvolvido.

Com isso, percebe-se a importância de se discutir sobre inclusão educacional e os diferentes mecanismos de inclusão. O que pode contribuir positivamente para a expansão da inclusão.

Ao responderem sobre as contribuições da disciplina e da temática escolhida, todos afirmaram que foi uma contribuição enriquecedora, permitindo-os melhor preparo para atuarem com crianças NEE, como afirmou a Aluna_15:

> Esse tema vem contribuindo e me preparando para criar um ambiente acolhedor e adaptado, promover recursos tecnológicos, materiais didáticos e profissionais especializados pode contribuir muito para a tentativa de incluir os alunos sem sofrer qualquer discriminação durante o seu processo de aprendizagem (Aluna_15, 2024[24]).

A partir dos relatos dos alunos, é possível concluir que o trabalho desenvolvido teve grande importância, pois os alunos conseguiram compreender o processo da inclusão, motivando-os a buscarem mais informações e conhecimento nessa área.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreender a inclusão, o uso das tecnologias assistivas (TA) e desenvolver um trabalho de qualidade e com eficiência é de extrema importância. Por isso, trazer essa temática para estudos e discussões em sala de aula, no processo de formação docente, é de extrema importância.

A escolha do tema de tecnologias assistivas se deu, principalmente, para servir de guia para aqueles que já iniciaram os estágios não obrigatórios e estavam atuando como professores explicadores, auxiliando no trabalho com crianças com necessidades educacionais especiais (NEE).

O foco das aulas foram as TAs, mas também foi trabalhado, brevemente, o que é tecnologia, o que é inclusão, seus principais aspectos e conceitos, como atuar na escola

[24] ALUNA_15. Atividade [Dezembro de 2024]. Professora Niara Pereira dos Santos de Araújo. Natal, 2024. Atividade aplicada para o encerramento da disciplina Atividades Teórico Práticas de Aprofundamento I e avaliação do trabalho desenvolvido.

de forma inclusiva, e o que são as TAs, sua importância e como usá-las. Tudo isso foi possível constatar a partir dos relatos de experiência realizados na atividade avaliativa.

Percebe-se que os alunos aprenderam que a interação entre inclusão escolar e tecnologias assistivas promove não apenas o acesso à educação, mas também a igualdade de oportunidades, a autonomia e a participação ativa de todos os alunos no ambiente escolar, preparando-os para uma vida de inclusão social e profissional.

Apesar dos avanços, ainda existem desafios na implementação dessas tecnologias. Há a falta de recursos financeiros, a necessidade de formação contínua para professores e a adequação das políticas públicas são algumas das barreiras que precisam ser superadas. Investir em tecnologias assistivas e em capacitação profissional é, portanto, um passo crucial para garantir que o direito à educação inclusiva seja plenamente exercido.

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, M. E. D. A. **Etnografia da prática escolar**. Campinas/SP: Papirus, 2009.

BERSCH, Rita. **Introdução à Tecnologia Assistiva**. Porto Alegre: CEDI, 2008. Disponível em: http://inf.ufes.br/~zegonc/material/Comp_Sociedade/ZEGONC_Tecnologias_Assistivas_Livro_Introducao_TA.pdf. Acesso em: 07 jan. 2025.

BRASIL. **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015**. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Diário Oficial da União, Brasília, DF, 6 jul. 2015. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm. Acesso em: 07 jan. 2025.

BRASIL. **Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República – Comitê de Ajudas Técnicas**. **ATA VII – Terminologia da Tecnologia Assistiva**. Brasília: SDHPR, 2009. Disponível em: https://www.assistiva.com.br/Ata_VII_Reuni%C3%A3o_do_Comite_de_Ajudas_T%C3%A9cnicas.pdf. Acesso em: 07 jan. 2025.

BRUZZI, Demerval. G. Uso da tecnologia na educação, da história à realidade atual. **Revista Polyphonía**, Goiânia, v. 27, n. 1, p. 475–483, 2016. Disponível em: https://revistas.ufg.br/sv/article/view/42325 Acesso em: 07 jan. 2025.

DECLARAÇÃO DE SALAMANCA: **Sobre Princípios, Políticas e Práticas na Área das Necessidades Educativas Especiais**, 1994, Salamanca-Espanha.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias**: o novo ritmo da informação. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 8. ed. Campinas: Papirus, 2010.

MANTOAN, M. T. E. **Inclusão Escola**: O que é? Por quê? Como fazer? São Paulo: Moderna, 2003.

SOUSA, R. P. de; MOITA, F. da M. C da S. C.; CARVALHO, A. B. G. **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

FACULDADE METROPOLITANA
NORTE RIOGRANDENSE

GT 1

O IMPACTO DAS MÍDIAS EDUCACIONAIS NA SOCIEDADE E NA ESCOLA

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
RIO GRANDE DO NORTE
Campus Natal - Central

PPGEP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
PPGEP Linha 2

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO-TDIC: NA SOCIEDADE TECNOLÓGICA E NA ESCOLA

Iranilda de Araújo Andrade[25]

INTRODUÇÃO

"Toda técnica ou recurso utilizado para realizar alguma operação ou processamento sobre algum tipo de informação, configura uma tecnologia de informação." (Geraldi *et al*, 2015, p. 116). Por isso, as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação TDIC são um meio de comunicação e ao mesmo tempo um aliado na construção do conhecimento.

Sob esse viés, com a globalização e a aceleração do mercado do trabalho também impulsionou a aceleração dos meios tecnológicos. Diante disso, os computadores entram nessa construção contribuindo com uma comunicação mais precisa e assim assume um papel importante na escola como uma forma de contribuir para uma educação mais eficiente.

"Computadores (Hardware) cada vez mais poderosos permitem o surgimento de ferramentas (software) extremamente sofisticados de apoio ao ensino, como sistemas de autores e sistemas de hipertexto, utilizando multimídia". (Geraldi *et al*, 2015, p. 120). Com os computadores em sala os alunos tem acesso a pesquisas acadêmicas adquirindo conhecimento e se aprofundando no conteúdo estudado. Além disso, em casa o aluno poderá enviar atividades para o docente ou vice e versa, o docente enviar para o discente. Para (Geraldi *et al*, 2015, p. 120) os computadores "caracteriza os avanços tecnológicos que foram realizados na área de informática e da comunicação."

Embora muitos não consigam usufruir dos meios técnicos por causa social, ou financeiramente. O professor poderá apresentar uma outra forma de mídia que contribua para o aprendizado.

[25] Graduanda em Letras Iranilda de Araújo Andrade, IFRN, iranilda.a@escolar.ifrn.edu.br.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) são muito importantes para os aspectos de comunicação e, principalmente, educacionais, pois isso facilita no processo de aprendizagem. Pois a escola tem papel fundamental na construção do aprendizado e essa utilização desses meios facilita a compressão bem como fornece mais acesso de comunicação e conhecimento.

> A inserção da tecnologia da informação e da comunicação na sociedade trouxe transformações diversas ao ser humano, pois, por meio dela, é possível gerir conhecimento em qualquer lugar do mundo, permitindo que a troca de informações entre as pessoas seja possível e facilitada, independentemente do formato ou da distância envolvida (Geraldi *et al*, 2015, p. 121).

Diante disso, podemos perceber que a transformação e desenvolvimento da tecnologia ao longo do tempo vem trazer mais facilidade na comunicação entre as pessoas. Quebrando, dessa forma, barreiras onde a comunicação não podia chegar e de difícil acesso. Nesse contexto, com a inserção dessas comunicações e a troca de informações facilitadas insere-se os meios de ensino a distância conhecido como educação EaD. Com a pandemia do "covid-19" a educação a distância, por exemplo, se tornou mais implementada tendo em vista como uma forma de segurança para a população. Dessa forma, as mídias tecnológicas contribuíram e contribui para a educação como uma forma de expansão de ensino. Nessa perspectiva, Júnior *et al* (2024, p. 3) aborda que: "Diante da pandemia, o Conselho Nacional de Educação (CNE) aprovou a flexibilização do número de dias letivos e autorizou a adoção de ferramentas da educação à distância (EaD) no modo presencial." Diante disso, reflete como as medidas de segurança adotadas para proteger a saúde dos docentes e discentes bem como a população em geral, isto é, as famílias foi de provimento para a modalidade de ensino presencial adotar as aulas a distância, pois de forma muito importante para a saúde utilizando os meios tecnológicos como medida de minimizar a expansão do vírus.

Conforme o artigo mencionado a pouco o ensino remoto no país já existia antes da pandemia do coronavírus, ou seja: "a constituição da EaD remonta a períodos anteriores do século XX, quando foram iniciados os cursos a distância no mundo e, particularmente, no Brasil." (Júnior *et al*, 2024, p. 4). E de pouco a pouco os meios de

comunicação tecnológico vai sendo mais expandido e inserido no contexto social, e a escola não fica de fora disso. Sob esse viés, em busca de saber como a inserção se insere na escola Geraldi *et al*, (2015, p.119) relata que:

> A introdução das tecnologias da informação e da comunicação no processo educacional tem a finalidade de intensificar a melhoria dos recursos midiáticos utilizados em sala de aula pelos professores que atuam em uma instituição de ensino, seja ela particular ou pública. A tecnologia vem modificando os conceitos de toda a sociedade ao longo de sua evolução pela história. No campo educacional, o resultado não seria diferente, ela se torna-se mais uma ferramenta no processo de ensino-aprendizagem (Geraldi *et al*, 2015, p. 119).

Nesse contexto, como a escola tem o papel de educar as pessoas para viverem em sociedade. Ela com os usos tecnólogicos vai estar inserindo na formação dos seres humanos a realidade rápida da comunicação, ou seja, com o próprio meio tecnológico e partir da utilização.

A forma dos professores lidarem com as TDIC

Para os professores lidar com essa mudança não é fácil, embora pareça ser, pois muitos ainda estão inseridos na cultura de ensinar na lousa. Tem a mente o pensamento de que aprender algo novo deva ser para os novos professores. “Consideram, em sua maioria que não vale a pena aprender o novo e que isso deve ser algo a ser praticado pela nova geração, os voltados à era da informação” (Beraldi *et al*, 2015, p. 123).

Mas a praticidade dos meios tecnológicos é um bom aliado na hora da construção do saber, porque amenizar o tempo do professor no quadro e o conteúdo poderá ser apresentado através de vídeos, “slides”, e imagens que ajudem os alunos a compreenderem e entenderem melhor o conteúdo ministrado pelo professor. Os professores nesse contexto segundo Geraldi *et al*, (2015, p. 123) estão “aprendendo com as inovações, são detentores de conhecimentos que, em sua amplitude, ampliam redes de relações cujo principal elemento é a troca de informação (...) em sua multiplataforma tecnológica.”

Apesar de obter alguns benefícios adotar as tecnologias digitais da informação e comunicação. Muitas escolas, no entanto, não usufruem, porque não obtém esses

recursos. “Vivemos um período de grandes transformações, com o uso massivo de tecnologias digitais, o que foi incrementado pelo isolamento social. No entanto, o acesso a essas tecnologias é muito desigual no Brasil, o que se reflete na educação” (Júnior *et al*, 2024, p. 5). Além disso, as TDIC melhoram o aprendizado, principalmente, na forma visual. Mas “as escolas da rede pública, ainda não estão preparadas para incorporar diferentes formas de aprendizagem por meio dessas tecnologias.” (Geraldi *et al*, 2015, p. 125). Isso, porque não se tem recursos financeiro para suprir a rede de ensino. Para Júnior *et al*, 2024, p. 5) as “instituições em condições precárias, que não garantem nem a infraestrutura básica para seu funcionamento, muito menos tecnologias digitais.” Dessa forma, infelizmente uma parte da educação não está obtendo uma formação educadora com a contribuição das TDIC. Mas com a sociedade se inserindo nos meios tecnológicos os professores podem optar em sugerir pesquisas nas escolas públicas para se ter um meio de utilização para fins didáticos. E utilizando essas ferramentas como auxiliares na formação dos discentes.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa foi feita através do *Google* Acadêmico e *SciELO*. Foi feita uma pesquisa qualitativa buscando formas de compreender as TDIC na sociedade tecnológica e na escola.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Obtive como resultado que as TDIC contribuem para um melhor aprendizado, ou seja, ajuda os professores na inserção do conteúdo ministrado em sala de aula bem como auxiliando os alunos a pesquisarem mais sobre os conteúdos relatados em sala ajudando a melhor compreensão do assunto estudado. Porém apesar de todo desenvolvimento das tecnologias atualmente muitas escolas ainda não obtém esses recursos midiáticos utilizados em sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora alguns professores já consigam dominar bem e utilizar as TDIC outros, no entanto não tem essa facilidade e tem a mente que não poderá utilizar esses meios tecnológicos. Além disso, fica a reflexão sobre as TDIC, pois embora elas contribuam para uma busca de informações e facilitar o acesso ao conhecimento ela pode está influenciando os alunos a não buscarem a ler livros ou a dependência delas para atividades acadêmicas?

REFERÊNCIAS

GERALDI, L. M. A.; BIZELLI, J. L. Tecnologias da informação e comunicação na educação: conceitos e definições. **Revista on line de Política e Gestão Educacional**, Araraquara, n. 18, 2017. DOI: 10.22633/rpge.v0i18.9379. Disponível em: https://periodicos.fclar.unesp.br/rpge/article/view/9379. Acesso em: 14 jan. 2025.

JUNIOR, Geraldo. Pandemia, EaD e ensino remoto emergencial no Instituto Federal de Goiás (Brasil). **Revista Brasileira de Educação**, v. 29, e290069, 2024. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rbedu/a/kTWPMcCGwbFWZMFnF6csvRm/?lang=pt. Acesso em: 14 de jan. 2025.

MÍDIAS NA EDUCAÇÃO: TRANSFORMANDO O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Francisco Francimar da Fonseca Silva[26]
Andrezza Maria Batista do Nascimento Tavares[27]
José Mateus do Nascimento[28]
Franklândia Leite Moreira Fonseca[29]

INTRODUÇÃO

O uso de mídias na educação tem se tornado, cada vez mais, essencial para potencializar o aprendizado e atender às necessidades de uma geração de estudantes inserida em um contexto altamente tecnológico e multimidiático. A partir das reflexões de Castells (1999), entende-se que uma sociedade em rede se transforma profundamente nas dinâmicas educacionais, exigindo uma reconfiguração dos processos de ensino e aprendizagem. A introdução das mídias digitais nas escolas não se limita à modernização de recursos, mas implica na criação de um novo espaço de interação e produção de conhecimento, onde a conectividade desempenha papel central. Castells destaca, ainda, que o domínio das tecnologias da informação não apenas amplia o acesso ao saber, mas redefine as formas de participação social, contribuindo para a formação de sujeitos ativos e críticos. Nesse contexto, o uso pedagógico das mídias digitais permite que os estudantes desenvolvam competências essenciais para a inserção em uma sociedade marcada pela interatividade e pela fluidez das informações.

Desse modo, como defendido por diversos pensadores, dentre eles Belloni (1999; 2002; 2005; 2022), Bévort e Belloni (2009), Carmo (2011), Castro (2008), Cortelazzo (2012), Martín-Barbero (2009), Brito, Jacinto e Goulart (2024), a integração de diferentes formatos de mídia no ambiente educacional possibilita a diversificação das metodologias de ensino, estimulando o engajamento, a criatividade e a construção do conhecimento.

[26] Mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, E-mail:francimarfs@gmail.com.
[27] Doutorado, Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, E-mail: andrezza.tavares@ifrn.edu.br.
[28] Doutorado, Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, E-mail: mateus.nascimento@ifrn.edu.br.
[29] Mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, E-mail: advocacia.fraklandia@gmail.com.

Conceitualmente, as mídias educacionais abrangem uma variedade de recursos e ferramentas, como vídeos, podcasts, jogos digitais, redes sociais, aplicativos e plataformas interativas. É preciso enfatizar que essas ferramentas não apenas complementam o ensino tradicional, mas também oferecem maneiras inovadoras de transmitir conteúdos, explorar conceitos e promover interações significativas entre alunos e professores.

Dessa maneira, a diversificação promovida pelas mídias no ambiente escolar permite que o processo de ensino-aprendizagem se torne mais dinâmico e alinhado às demandas contemporâneas. No entanto, seu uso deve ser planejado e direcionado, de modo a garantir que essas ferramentas sejam utilizadas de forma consciente e em sintonia com os objetivos pedagógicos.

Primeiramente, evidencia-se que o uso de mídias no ambiente educacional traz uma série de benefícios que vão além da simples inserção de tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. Assim, as ferramentas transformam as práticas pedagógicas, tornando-as mais atrativas e interativas, proporcionando uma experiência de aprendizado envolvente (Belloni, 2005). Dessa maneira, recursos como vídeos, jogos e animações capturam a atenção dos estudantes, aumentando a motivação para participar das atividades escolares. Essa abordagem torna o aprendizado mais prazeroso e dinâmico, ajudando os alunos a se conectarem com os conteúdos de maneira significativa. O uso de mídias também possibilita a inclusão de alunos com diferentes necessidades e estilos de aprendizado. Softwares e recursos específicos, como legendas em vídeos e leitores de tela, tornam o aprendizado acessível a estudantes com deficiências, garantindo que todos tenham oportunidades de desenvolvimento (Edler, 2011).

Além disso, a utilização de mídias possibilita a integração de conteúdos de diferentes áreas do conhecimento. Um documentário, por exemplo, pode ser usado para explorar temas de história, geografia e ciências ao mesmo tempo, favorecendo conexões entre os saberes e contextualizando o ensino com o cotidiano dos alunos. Ao integrar mídias ao processo educacional, os alunos desenvolvem habilidades essenciais para o mundo contemporâneo. Competências como o uso crítico da tecnologia, pesquisa online e comunicação em ambientes digitais são fundamentais para a formação de cidadãos preparados para os desafios do século XXI.

Outro ponto a ser observado é que os processos de ensino aprendizagem vem passando por mudanças significativas e o progresso das tecnologias da informação e comunicação (TIC) impõem requerem adaptações de forma muita rápida dos processos educativos. Por sua vez, estas mutações tecnológicas exigem do estudante novas habilidades para lidar com novas ferramentas tecnológicas.

Nesse sentido, este artigo busca analisar as potencialidades e os desafios do uso de mídias no contexto escolar, com especial atenção à promoção da equidade e à formação cidadã. Os escritos pretendem contribuir para a reflexão sobre práticas educacionais mais inclusivas, colaborativas e em consonância às demandas do século XXI, explorando como as tecnologias podem ser aliadas na construção de um ensino mais democrático.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Precisamos, inicialmente, discutir brevemente sobre o que significa o termo “mídias”: amplamente utilizado para se referir a um complexo sistema de comunicação e expressão. Literalmente, o termo é o plural da palavra meio e, na atualidade, faz referência a veículos que dão suporte a veiculação de informações como, por exemplo; rádio, televisão, revistas, jornais e até mesmo redes sociais. A mídia, portanto, possui diversas roupagens e pode ser classificada como impressa, digital ou eletrônica.

No que diz respeito ao campo da educação, as mídias tem grande importância como ferramenta pedagógica, pois a utilização das suas ferramentas tem o objetivo de garantir uma educação de qualidade, tanto nos aspectos quantitativos e qualitativos. Estes canais podem ser utilizados também como ferramenta de intercâmbio de uma determinada unidade de ensino ou entre várias ao mesmo tempo. Como postulou Carmo (2012), a utilização destas ferramentas tem promovido a superação de barreiras, antes intransponíveis, como por exemplo as distâncias e a falta de tempo.

Por sua vez, a escola tem uma grande responsabilidade sobre si: precisa estar pronta a absorver e transmitir aos seus educandos as informações que transitam nas diversas mídias. Portanto, para poder usufruir de todo potencial que as ferramentas de mídia podem disponibilizar é necessário ter o conhecimento profundo dos vários veículos de mídia disponíveis. Nesse viés, Snyders (1988) critica a escola que se limita a transmitir

informações prontas e acabadas, sem estimular o pensamento crítico e a autonomia dos discentes. Para o intelectual, a escola precisa ser um espaço de diálogo e construção do conhecimento, onde os aprendentes possam trazer suas experiências e perspectivas para discutir temas relevantes e complexos. Assim, ao abordar temas controversos e problemáticos, a escola não apenas prepara os alunos para o mundo do trabalho, mas também contribui para a formação de cidadãos mais conscientes e engajados.

É salutar destacar que o desenvolvimento das tecnologias tem sido fundamental em diversas áreas e com a educação não é diferente. Tem-se percebido, com o passar do tempo, que está ocorrendo uma revolução digital que vem impondo transformações profundas nas formas de ensinar e aprender. Hodiernamente, os processos educacionais extrapolam os espaços físicos e novas formas de aprendizagem *on-line* se incorporaram aos sistemas educacionais e isto tem gerado muitas expectativas, desafios e oportunidades, tanto para quem ensina como para quem aprende (Brito, Jacinto e Goulart, 2024).

Por conseguinte, em uma síntese sobre a utilização das mídias, pode-se afirmar que são meios de constante interlocução da grande maioria da população e, mais precisamente, dos públicos infanto-juvenil (Toschi, 2005). Isto significa que os processos educacionais tradicionais não podem ignorar as mídias, pois se trata de uma esfera extremamente eficiente. Desse modo, a mídia, principalmente a TV, tem grande influência sobre a cultura e costumes, sobretudo de crianças e adolescentes, mesmo porque, na maioria das vezes, a escola é vista por este público como um ambiente distante como afirma Martin-Barbero (2009).

A televisão seduz, a imagem mexe com o imediato com o palpável, já para a escola a imagem não é vista como algo importante e tratam estas formas de linguagens como negativas para a concepção do conhecimento. Tudo isto acaba sendo, em alguns casos, ignorado na escola ao tratar como importante somente a linguagem escrita e o raciocínio logico. A ideia não é de opor os meios de aprendizagem e sim de integrá-los para que o processo de ensino aprendizagem seja um processo estimulante, rico em toda sua plenitude. Outrossim, que a escola perceba o desenvolvimento dos meios de comunicação e, assim, discuta com os discentes sobre essa realidade, ajudando-os a entender seus aspectos positivos e negativos (Martin-Barbero, 2009).

No âmbito governamental, por sua vez, existe a preocupação dos governantes em instituírem políticas públicas com o objetivo de formar professores qualificados nestas novas tecnologias educacionais. A formação destes tem como objetivo maior a qualificação dos docentes através de diversos programas como, por exemplo, o Programa Mídias na Educação, uma iniciativa do Ministério da Educação (MEC) voltada para a formação continuada de professores, com o objetivo de promover o uso pedagógico das diversas mídias – rádio, TV, internet e materiais impressos – no ensino. Desenvolvido em 2006, o programa oferece cursos a distância, em parceria com universidades, buscando capacitar educadores para integrar as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) em suas práticas pedagógicas. Segundo Oliveira e Lima (2009), a proposta visava não apenas à inclusão digital nas escolas públicas, mas também ao estímulo de metodologias inovadoras, contribuindo para o aprimoramento do ensino e o engajamento dos estudantes por meio do uso de recursos midiáticos no cotidiano escolar.

Embora as mídias ofereçam inúmeras vantagens, sua implementação também enfrenta desafios significativos. Um dos principais é a necessidade de capacitação dos professores para o uso eficaz dessas ferramentas (o que reforça a necessidade de programas para esse fim). Além disso, há a questão da infraestrutura inadequada em muitas escolas, que carecem de acesso à internet de qualidade e dispositivos tecnológicos suficientes. Outro ponto crucial é a curadoria de conteúdo. Nem todos os materiais disponíveis são confiáveis ou alinhados aos objetivos educacionais. Por isso, cabe aos educadores selecionarem recursos que sejam éticos, inclusivos e adequados ao contexto escolar (Oliveira e Lima, 2009).

A partir dessas provocações, podemos fazer alguns questionamentos: *"Como a escola pretende lidar com estes desafios? e De qual forma irá compreender os fortes impactos causados dos avanços tecnológicos nesta área?"*. Podemos inferir que grandes tendências se desenham pra um futuro próximo e sinalizam desafios imensos para profissionais e instituições do campo da educação. Belloni (2022) cita algumas tendências:

Quadro 1 – Tendências educacionais

Demandas educacionais ampliadas: clientela mais número e com mais anos de estudo.
Convergência dos paradigmas presencial e a distância e transformações nos papeis dos dois autores principais: O professor coletivo e multicompetente e o estudante autônomo.
Integração dessas tecnologias de modo criativo, inteligente e distanciado, no sentido de desenvolver a autonomia e a competência do estudante e do educador enquanto usuários e criadores das TIC e não como meros receptores.
Mediatização do processo de ensino aprendizagem: aproveitando ao máximo as potencialidades comunicacionais e pedagógicas dos recursos técnicos; criação de materiais e estratégias, metodológicas; formação de educadores (professores, comunicadores, produtores, tutores); produção de conhecimento.

Fonte: Autoria própria a partir dos escritos de Belloni (2002).

Para Belloni, (2012) integrar as TICs aos processos educacionais, como eixo pedagógico central, pode responder aos desafios e tendências que se apresentam. Pode-se compreender esses postulados como sendo uma estratégia muito valiosa, mas para isto se faz necessário que esta integração leve em consideração as duas dimensões indissociáveis; objeto de estudo/ferramenta pedagógica e a educação em seu caráter interdisciplinar.

Outro fato é que a convergência técnica está revolucionando a forma como aprendemos e ensinamos. A máxima de Herbert Marshall McLuhan (1911-1980) de que "o meio é a mensagem" se revela verdadeira, pois as TICs, cada vez mais sofisticadas e acessíveis, moldam nossas percepções e comportamentos. Na educação, essa tendência exige uma atualização constante das práticas pedagógicas, com foco em ambientes de aprendizagem dinâmicos e personalizados, capazes de atender às necessidades e expectativas dos alunos, especialmente os mais jovens, que estão em plena construção de suas identidades digitais (Belloni, 2005).

De acordo com Bévort e Belloni (2009), a Declaração de Grünwald, de 1982, antecipou a importância da mídia-educação na formação integral dos cidadãos. Ao reconhecer o papel das mídias na vida cotidiana e a necessidade de desenvolver habilidades críticas para compreender e utilizar essas ferramentas, a Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (UNESCO) estabeleceu um marco para a educação. Para os autores, a mídia-educação, concebida como um processo de formação que engloba tanto a decodificação crítica quanto a produção de conteúdo, ganhou destaque como um componente essencial da educação contemporânea. Ao longo dos anos, essa área evoluiu, sendo considerada uma ferramenta pedagógica fundamental para

o desenvolvimento de habilidades como criatividade, pensamento crítico e participação cidadã.

O avanço tecnológico das últimas décadas, com a popularização da internet, smartphones e outros dispositivos digitais, transformou profundamente a forma como os jovens interagem com a informação. Essa nova realidade exigiu uma revisão dos modelos tradicionais de educação, dando origem a um novo campo de estudo: a mídia-educação. Inicialmente focada na decodificação crítica das mensagens midiáticas, a mídia-educação evoluiu para englobar a produção de conteúdos e a participação ativa dos jovens na construção de seus conhecimentos (Bévort; Belloni, 2009). Além disso, as mídias educacionais tendem a se tornar ainda mais interativas e personalizadas. Tecnologias como inteligência artificial (IA) e realidade virtual (RV) estão ganhando espaço, oferecendo experiências imersivas e adaptativas. A gamificação também desponta como uma forma inovadora de ensino, utilizando elementos de jogos para tornar o aprendizado mais envolvente e eficaz. Por fim, e não menos importante, a utilização de *big data* na educação é outra tendência relevante. A análise de dados coletados por plataformas digitais pode ajudar a identificar padrões de aprendizado e personalizar ainda mais as experiências educacionais.

A partir da análise do referencial teórico, evidencia-se que a mídia-educação constitui um campo dinâmico e em constante ressignificação, acompanhando as transformações tecnológicas e culturais que permeiam a sociedade contemporânea. O entrelaçamento entre teoria e prática, tal como destacado por Bévort e Belloni (2009), reforça a necessidade de uma abordagem pedagógica que transcenda a mera instrumentalização tecnológica, enfatizando o desenvolvimento de competências críticas e criativas nos estudantes. Esse movimento implica a revisão dos papéis tradicionais do educador e do discente, promovendo uma relação dialógica e colaborativa mediada pelas novas mídias.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A presente pesquisa realizou uma **revisão narrativa da literatura**, abrangendo artigos, teses, dissertações e fontes online. Essa abordagem, embora permita uma ampla cobertura do tema, não segue uma metodologia sistemática para a busca e seleção dos

estudos. Dessa forma, a revisão narrativa oferece uma visão geral do “estado da arte”, mas não garante a identificação de todas as publicações relevantes.

Para identificar estudos sobre métodos de revisão bibliográfica, realizou-se uma busca nas bases de dados *Google Acadêmico* e *Scielo*, utilizando uma combinação de descritores como "revisão bibliográfica", "revisão sistemática" e outros. A seleção dos estudos se baseou na presença explícita da descrição do método tanto no título quanto no corpo do texto.

Os pesquisadores Botelho, Cunha e Macedo (2011) e Rother (2007) concordam que as revisões narrativas são artigos que oferecem uma visão ampla sobre o desenvolvimento de um tema específico, explorando as diferentes abordagens metodológicas utilizadas pelos pesquisadores. Ao contrário das revisões sistemáticas, que seguem protocolos rigorosos para a seleção e análise dos estudos, as revisões narrativas permitem uma maior flexibilidade na escolha das fontes e na análise dos dados. Segundo Botelho, Cunha e Macedo (2011), essas revisões são particularmente úteis para apresentar o "estado da arte" de um tema, considerando tanto os aspectos teóricos quanto o contexto em que as pesquisas foram realizadas.

Por sua vez, segundo Ferreira (2002), a revisão de literatura tem como objetivo mapear e analisar a produção acadêmica em um determinado campo, identificando os aspectos e dimensões mais relevantes que foram abordados ao longo do tempo e em diferentes lugares.

Essa análise permite compreender como as pesquisas foram conduzidas, quais questões foram priorizadas e quais contribuições foram feitas para o conhecimento científico. Diante do exposto, constata-se que as revisões narrativas assumem um papel estratégico na sistematização e difusão do conhecimento, configurando-se como uma ferramenta essencial para a compreensão do desenvolvimento de um campo de pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A revolução tecnológica do final do século XX, marcada pelo surgimento da internet e pela digitalização das indústrias culturais, transformou radicalmente a forma como vivemos, trabalhamos e nos relacionamos (Castells, 2010). A disseminação das TIC e a popularização de dispositivos como *smartphones* e computadores proporcionaram um

acesso sem precedentes à informação e ao entretenimento, individualizando e intensificando o consumo de mídia. Essa nova realidade, conhecida como sociedade em rede, trouxe consigo tanto oportunidades quanto desafios, como também a democratização do acesso à informação, a intensificação da comunicação e a proliferação de conteúdos falsos (Belloni, 2022). Nesse contexto, a mídia-educação assume um papel fundamental, ao preparar os indivíduos para navegar nesse novo ambiente digital de forma crítica e consciente, desenvolvendo habilidades para avaliar as informações, identificar as *fakes News* e exercer a cidadania digital.

Por conseguinte, a emergência das novas tecnologias da informação e comunicação transformou profundamente a forma como nos comunicamos e consumimos informação. A mídia-educação, nesse contexto, assume um papel central na formação de cidadãos críticos e criativos, capazes de navegar nesse novo ambiente digital de forma autônoma e responsável. A mídia-educação precisa preparar os jovens para lidar com a cultura midiática convergente e participativa, na qual as fronteiras entre produtores e consumidores se tornam cada vez mais fluidas. Segundo Cortelazzo (2012), é fundamental considerar que o desenvolvimento das TIC é impulsionado por interesses econômicos e culturais, o que exige uma abordagem crítica e reflexiva por parte da mídia-educação. Além disso, a mídia-educação deve incorporar os princípios do Estatuto da Criança e do Adolescente, garantindo os direitos dos jovens no ambiente digital.

Para o intelectual, educação ao longo da vida deve estar integrada aos contextos de trabalho e às necessidades dos indivíduos, promovendo a aquisição de competências e habilidades relevantes para o exercício da profissão e para a participação ativa na vida social. No entanto, a implementação dessa modalidade de educação enfrenta desafios como a desigualdade social, a falta de recursos e a resistência a mudanças, o que exige a adoção de políticas públicas eficazes e a mobilização de diferentes atores sociais (Cortelazzo, 2012).

Segundo Castro (2008), a presença das novas tecnologias em todas as esferas da vida exige uma profunda transformação na educação. Ao invés de discutir apenas as formas de organização do ensino, é fundamental focar nos métodos de ensinar e aprender, utilizando as ferramentas tecnológicas disponíveis. Desse modo, a integração das TIC aos processos educacionais representa uma oportunidade para inovar as práticas pedagógicas,

estimulando a criatividade, a colaboração e o desenvolvimento de novas habilidades nos estudantes.

Em suma, os resultados evidenciam que a mídia-educação desempenha um papel crucial na formação de indivíduos aptos a atuar em uma sociedade permeada pelas tecnologias de informação e comunicação. A análise revela que, além de fornecer ferramentas para a compreensão crítica das mídias, a mídia-educação contribui para a promoção da cidadania digital, capacitando os sujeitos a participarem da vida pública e a resistirem às dinâmicas de desinformação. Contudo, os desafios apontados, como a desigualdade de acesso e a necessidade de formação continuada de educadores, reforçam a urgência de políticas públicas integradas que garantam a democratização do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As transformações tecnológicas ocorridas nas últimas décadas, impulsionadas pela disseminação das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), exigiram uma reconfiguração profunda no campo educacional. A partir da análise dos principais autores que abordam a mídia-educação, como Castells (2010), Bévort e Belloni (2009), Cortelazzo (2012) e Castro (2008), dentre outros, é possível perceber que a educação digital precisa ser mais do que uma mera adaptação ao novo contexto tecnológico: deve ser entendida como uma estratégia central para o desenvolvimento de cidadãos críticos e criativos, capazes de navegar no ambiente digital de forma ética e consciente. A mídia-educação, nesse sentido, surge como uma ferramenta pedagógica essencial para formar indivíduos aptos a interpretar, questionar e produzir informações em um cenário caracterizado pela velocidade e pela complexidade das tecnologias digitais. Como sugestão de trabalhos futuros podemos pensar na vertente da preparação para utilização das mídias na educação:

- Formação docente: a influência dos atuais currículos acadêmicos na capacitação para o uso das tecnologias da informação e comunicação (TICs).
- Midia-educação: Explorando o universo discente para entender a contribuição das ferramentas digitais no aprendizado e na formação crítica dos estudantes.

- Escola tradicional x Escola digital: Compreendendo as contribuições que o universo das tecnologias de informação e comunicação (TICs) podem proporcionar aos discentes.

Em síntese, a reflexão crítica, a capacidade de produção e a ética no consumo de mídia são pilares para uma educação que se alinha com os critérios de um mundo cada vez mais interconectado e digital. Nesse cenário, é fundamental que as políticas educacionais e os processos pedagógicos evoluam para garantir que todos os indivíduos, independentemente de sua condição social, tenham acesso a uma educação que os prepare para o exercício pleno da cidadania.

REFERÊNCIAS

BELLONI, M. L. **Educação a distância.** Campinas: Autores Associados, 1999.

BELLONI, M. L. **A formação na sociedade do espetáculo.** São Paulo: Loyola, 2002.

BELLONI, M. L. Educação a distância e inovação tecnológica. **Trabalho, Educação e Saúde,** *3*(1), 187–198, 2005.

BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação**. Campinas: Autores Associados, 2022.

BÉVORT, E.; BELLONI, M. L. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. **Educação & Sociedade,** *30*(109), 1081–1102, 2009.

BOTELHO, L. L. R.; CUNHA, C. A.; MACEDO, M. O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais. **Gestão e Sociedade**, *5*(11), 121-136, 2011.

CARMO, J. G. B. do. **As mídias na educação**: para uma consociabilidade comunitária global, inclusiva e participativa, 2011.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**: a era da informação: economia sociedade e cultura. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.

CASTRO, C. **A produção de conteúdos digitais interativos como estratégia para o desenvolvimento**: um breve estudo sobre a experiência latino-americana em TV digital. Estudo de Pós-Doutoramento. Universidade Católica de Brasília, 2008.

CORTELAZZO, I. B. de C. **Pedagogia e as novas tecnologias**. Tuiuti: PPGedu, 2012.

EDLER, R. C. **Educação inclusiva**: com os pingos nos “is”. Porto Alegre: Mediação, 2011.

FERREIRA, N. S. A. As pesquisas denominadas "estado da arte". **Educação & Sociedade**, *23*(79), 257-272, 2002.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios as mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. 6 ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.

BRITO, J.; JACINTO, A.; GOULART, L. **Mídias educativas em Impacto Social**: as redes do Futura na era da comunicação de causa. Rio de Janeiro: Mórula, 2024.

OLIVEIRA, C. L. de A. P.; LIMA, J. G. de O. Tutoria online no programa de formação continuada de professores em mídias na educação. **Debates em Educação**, [S. l.], v. 1, n. 1, 2009. Disponível em: https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/33. Acesso em: 8 jan. 2025.

ROTHER, E. T. Revisão sistemática X revisão narrativa. **Acta Paulista de Enfermagem**, *20*(2), 5-6, 2007.

SNYDERS, G. **A alegria na escola**. São Paulo, Manole, 1988.

TOSCHI, Mirza Seabra**. Formação de professores e TV Escola.** 2000. Disponível em: www.anped.org.br/23/textos/1626t.pdf. Acesso em: 10 mar. 2005.

PSICOLOGIA ESCOLAR E AS MÍDIAS DIGITAIS

José Elinaldo Silva Santos[30]
Andrezza Maria Batista do Nascimento Tavares[31]
José Mateus do Nascimento[32]

INTRODUÇÃO

O uso cada vez mais precoce e frequente das tecnologias digitais por crianças e adolescentes exige atenção especial da Psicologia Escolar. Este estudo aprofunda a análise do papel crucial que este campo da psicologia possui na promoção do uso saudável e responsável das mídias digitais, com foco na prevenção de problemas como cyberbullying e vício em internet. A era digital trouxe consigo uma série de desafios para a educação, e o uso excessivo e inadequado das tecnologias tem se tornado cada vez mais comum entre os jovens, impactando diretamente seu desenvolvimento e saúde mental. Nesse contexto, a psicologia escolar assume um papel fundamental na orientação e no apoio aos estudantes, auxiliando-os na construção de uma relação equilibrada e consciente com o mundo digital, e na prevenção e enfrentamento dos desafios que emergem deste novo cenário.

O termo "cyberbullying", cunhado por Belsey (2004), refere-se ao uso de recursos tecnológicos, como e-mail, mensagens instantâneas e redes sociais, para propagar mensagens difamatórias ou incitar comportamentos agressivos direcionados a indivíduos ou grupos. Schreiber e Antunes (2015) apontam que essa modalidade de agressão extrapola o ambiente escolar, atingindo as vítimas em diversos contextos e intensificando o sofrimento devido à rapidez na disseminação das informações e ao alcance potencialmente ilimitado do público.

[30] Pós-Graduação Lato Sensu em Psicologia Clínica e Psicoterapia Infantojuvenil, Universidade Potiguar – UnP, elinaldopsicologo@gmail.com.
[31] Doutora em Ciências da Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN, andrezza.tavares@ifrn.edu.br.
[32] Doutor em Ciências da Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN, mateus.nascimento@ifrn.edu.br.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica deste estudo se ancora em autores clássicos, Vygotsky e Wallon, que exploram o desenvolvimento cognitivo, social e emocional de crianças e adolescentes. As teorias destes autores fornecem base para a compreensão de como a interação com as mídias digitais pode influenciar o desenvolvimento infantojuvenil. As primeiras reflexões sobre o que hoje entendemos como bullying surgiram na década de 1970 na Dinamarca e na Suécia. Inicialmente, havia divergências sobre a natureza do fenômeno, visto por muitos como brincadeiras inofensivas entre pares. Somente na década de 1980, estudos sobre essa forma de violência ganharam relevância, impulsionados pelas pesquisas de Dan Olweus na Universidade de Bergen, Noruega. Olweus, professor e psicólogo, foi o responsável por relacionar o termo *bullying* ao fenômeno e popularizá-lo (Chalita, 2007 *apud* Ikuma; Costa, 2023).

O desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação marcou a contemporaneidade com a abstração do tempo e do espaço, influenciando as dimensões econômicas, sociais e relacionais (Ikuma; Costa, 2023). Nesse contexto, o bullying migrou para o ambiente virtual, sendo denominado cyberbullying. O cyberbullying tem se tornado um tema de crescente relevância na sociedade contemporânea, demandando atenção de educadores, pesquisadores e da comunidade em geral. A intensificação do uso das tecnologias digitais, impulsionada pela pandemia de COVID-19, ampliou as possibilidades de interação social, mas também expôs vulnerabilidades e acentuou a ocorrência de comportamentos agressivos no ambiente virtual.

Autores como Campbell (2005 *apud* Ikuma; Costa, 2023), Wendt e Lisboa (2014 *apud* Ikuma; Costa, 2023) e Ferreira e Deslandes (2018 *apud* Ikuma; Costa, 2023) têm se dedicado à compreensão do cyberbullying, investigando suas causas, consequências e formas de prevenção. No entanto, a rápida evolução do cenário digital e as constantes transformações nas relações interpessoais demandam análises atualizadas e intervenções eficazes para combater esse tipo de violência. Ikuma e Costa (2023, p. 13) destacam a sistemática da prática do Cyberbullying.

> Destaca-se também, o fato de a internet possibilitar o anonimato, e os agressores acabarem se valendo, inclusive, de algumas estratégias de atuação tais como perfis falsos em redes sociais, utilização de nicknames, envio de e-mails, envio de SMS (Short Message Service) e

> mensagens de Whatsapp, participação em fóruns, clonagem de perfis reais das vítimas e roubo de senhas, apropriação de fotos, envio de mensagens difamatórias e caluniosas e criação de perfis falsos em rede de jogadores etc.

Dessa maneira, o cyberbullying é permeado por vários dispositivos onde a vítima fica refém de práticas constrangedoras, expositivas e vexatórias.

O cyberbullying é um problema complexo influenciado por fatores socioculturais, como normas sociais, expectativas e valores. Abordagens eficazes para combater o cyberbullying devem considerar esses fatores e promover mudanças no ambiente social que promovam a inclusão e o respeito (Manzini; Branco, 2012).

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A presente pesquisa se caracteriza como uma revisão bibliográfica integrativa, com análise de artigos científicos, livros e documentos relevantes que abordam a temática da psicologia escolar, do uso de mídias digitais por crianças e adolescentes, especificamente o *cyberbullying*. A busca por trabalhos relevantes se deu em bases de dados como SciELO, PubMed, PsycINFO, ERIC e Google Acadêmico, utilizando palavras-chave como "psicologia escolar", "mídias digitais", "cyberbullying", "vício em internet", "uso responsável", "adolescentes", "crianças" e "saúde mental". A análise dos documentos selecionados se deu por meio da técnica de análise de conteúdo, buscando interpretar os significados e as implicações dos achados da literatura para a prática da psicologia escolar.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados da pesquisa revelaram a importância da psicologia escolar no contexto do uso das mídias digitais, especialmente frente ao problema do cyberbullying, que emerge no cenário educacional e extrapola suas barreiras. Nesse sentido, torna-se crucial oferecer orientações e informações sobre o tema aos alunos e, principalmente, aos pais, que devem estar atentos aos comportamentos dos filhos em relação ao uso da internet. O cyberbullying é um fenômeno multifatorial com diversas causas, o que reforça

a necessidade de profissionais da educação trabalharem na prevenção e conscientização sobre as consequências dessa prática.

Martins, Veiga Simão e Azevedo (2014) identificaram diferentes tipos de cyberbullying entre estudantes do ensino superior politécnico, incluindo o assédio online na utilização de linguagem vulgar e agressiva na comunicação on-line com outros. A difamação online no qual enviar, colocar mensagens ou imagens que não são verdadeiras e prejudicam a reputação dos outros. Exclusão online que é excluir intencionalmente ou cruelmente alguém dos grupos. Fraping fingir ser outra pessoa e enviar mensagens que comprometam essa pessoa. Cyberstalking envolve assédio intenso e repetido, com difamação e ameaças repetidas, que cria medo significativo. O Happy slapping bater em alguém enquanto outro alguém filma e envia por e-mail ou pelas redes sociais.

Compreender os fatores que contribuem para o cyberbullying é fundamental para a elaboração de estratégias eficazes de prevenção e intervenção. O aumento do uso de tecnologias digitais, especialmente entre os jovens, amplia a exposição ao cyberbullying. A falta de conhecimento sobre os perigos e as consequências do cyberbullying pode contribuir para a sua ocorrência, (Santos, Tavares; Nascimento, 2023).

A cultura do "like" e a busca por popularidade nas redes sociais podem gerar um ambiente competitivo e propício à prática de cyberbullying. A pressão por curtidas, seguidores e reconhecimento online pode levar a comportamentos agressivos e à desvalorização do outro (Manzini; Branco, 2012).

O ambiente online pode ser um espaço de anonimato e desinibição, o que facilita a prática de cyberbullying. A cultura digital, com seus valores e normas específicos, pode influenciar a forma como os jovens se relacionam e se comunicam online, contribuindo para a ocorrência de cyberbullying, (Manzini; Branco, 2012).

Características individuais como baixa autoestima, dificuldades em lidar com emoções, impulsividade, agressividade e falta de empatia podem aumentar a probabilidade de um indivíduo praticar cyberbullying ou se tornar vítima. A falta de supervisão dos pais, conflitos familiares, violência doméstica e histórico de bullying na família podem contribuir para a ocorrência de cyberbullying.

A Psicologia Escolar tem um papel fundamental na prevenção e intervenção do cyberbullying, atuando em diferentes frentes. Ikuma e Costa (2023) defendem a importância de uma abordagem multifacetada para combater o cyberbullying. Isso inclui

ações de prevenção e intervenção por meio da educação digital e desenvolvimento de habilidades socioemocionais, além da colaboração entre escola, família e comunidade para a criação de um ambiente digital mais seguro. Os autores também destacam a necessidade de orientar pais e professores sobre como identificar e lidar com casos de cyberbullying e de formular políticas públicas eficazes que considerem o contexto brasileiro.

Manzini e Branco (2012) enfatizam a importância de compreender o cyberbullying como um fenômeno social e cultural que exige uma análise dos fatores que contribuem para sua ocorrência e seus impactos nas vítimas. Os autores defendem o desenvolvimento da empatia nos estudantes como forma de sensibilizá-los para o sofrimento causado por essa prática e, consequentemente, evitar sua perpetuação. Além disso, destacam a necessidade de construir um ambiente escolar positivo, baseado em relações interpessoais saudáveis e respeito à diversidade, como estratégia para combater o cyberbullying.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em conclusão, este estudo evidenciou a importância da Psicologia Escolar na era digital, especialmente no que tange ao enfrentamento do cyberbullying. A necessidade de uma abordagem multifacetada que englobe a educação digital, o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e a colaboração entre escola, família e comunidade é crucial para a construção de um ambiente digital mais seguro para crianças e adolescentes.

É fundamental que o psicólogo escolar atue ativamente na promoção do uso responsável das mídias digitais, na prevenção e intervenção em casos de cyberbullying, e no desenvolvimento de habilidades socioemocionais que possibilitem aos estudantes lidar com os desafios do mundo digital. A construção de um ambiente escolar positivo, baseado no respeito e na empatia, é essencial para a prevenção do cyberbullying e a promoção de relações interpessoais saudáveis.

Por fim, destaca-se a importância da realização de novas pesquisas sobre o tema e da constante atualização profissional, para que a Psicologia Escolar possa continuar contribuindo de forma significativa para o desenvolvimento de crianças e adolescentes na era digital.

REFERÊNCIAS

BELSEY, B. Cyberbullying: An emerging threat to the "always on" generation. **Paedagogica Historica: International Journal of the History of Education**, v. 40, n. 4, p. 575-583, 2004.

SCHREIBER, F. C. C.; ANTUNES, M. C. Cyberbullying: do virtual ao psicológico. **Boletim - Academia Paulista de Psicologia**, v. 35, n. 88, p. 109-125, 2015.

IKUMA, D.; COSTA, P. A psicologia escolar na era digital: do bullying ao cyberbullying. *In*: E**studos multidisciplinares em educação**: tensões e desafios. São Paulo: Editora Científica Digital, 2023.

MANZINI, R. G. P.; BRANCO, A. U. O bullying na perspectiva sociocultural construtivista. **Bol. psicol**, São Paulo, v. 62, n. 137, p. 169-182, dez. 2012. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432012000200006&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 20 dez. 2024.

MARTINS, M. J. D.; SIMÃO, A. M.; AZEVEDO, P. Experiências de Cyberbullying relatadas por estudantes do ensino superior politécnico. **Envolvimento dos Alunos na Escola**: Perspetivas Internacionais da Psicologia e Educação, p. 797-809, 2014.

OS IMPACTOS DAS TDIC NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA E NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Marcos Torres de Lima
Maria Luiza Augusta Costa Silva
Nycolle Nayara Santos Leão

INTRODUÇÃO

As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) desempenham um papel cada vez mais central na transformação das dinâmicas sociais e educacionais. Com a rápida evolução tecnológica, a sociedade vivencia mudanças profundas nas formas de comunicação, trabalho e aprendizado, impactando desde as relações interpessoais até os processos educacionais. No ambiente escolar, as TDIC promovem tanto oportunidades quanto desafios, exigindo a revisão de práticas pedagógicas, metodologias e políticas educacionais. Este resumo expandido analisa criticamente os impactos das TDIC na sociedade contemporânea e no contexto educacional, destacando suas potencialidades e os limites para promover inclusão, inovação e desenvolvimento social.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Segundo Araújo, Martins, Vasconcelos, Rezende e Oliveira (2021) as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) são objetos e softwares que permitem o auxílio para as pessoas no desolvimento de suas atividades diárias e também na comunicação entre essas pessoas.

Segundo Araújo, Martins, Vasconcelos, Rezende e Oliveira (2021) o histórico das TDIC começa nos primeiros meios de comunicação digital que surgiram para comunicação entre as pessoas como na criação do rádio fazendo assim com que a sociedade mudasse sua forma de se comunicar.

Segundo Anjos e Silva (2018) as TDIC estão sendo implementadas na educação através de metodologias e objetos auxiliadores de aprendizagem, alguns exemplos são os

computadores, softwares que englobam múltiplas áreas do conhecimento e tecnologias específicas para o estudo de uma determinado campo do cochecimento.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia utilizada para escrever esse resumo expandido foi a revisão bibliográfica.

Através da revisão bibliográfica de textos científicos foram escritas informações sobre o tema do trabalho.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com base na revisão bibliográfica realizada, constatou-se que as TDIC desempenham um papel crucial na transformação da educação contemporânea. Sua aplicação em ambientes escolares oferece tanto oportunidades quanto desafios significativos. Por exemplo, conforme identificado por Anjos e Silva (2018), os dispositivos digitais e softwares educacionais têm contribuído para a diversificação das metodologias de ensino, possibilitando a personalização do aprendizado e a inclusão de estudantes com diferentes necessidades.

Entretanto, as limitações de acesso e o preparo insuficiente de professores para o uso pleno dessas tecnologias ainda representam barreiras importantes. A pesquisa de Araújo et al. (2021) destaca que muitos docentes relatam dificuldades em adaptar-se às novas ferramentas e metodologias. Essa lacuna evidencia a necessidade de maior investimento em formação continuada e infraestrutura para que as TDIC sejam efetivamente integradas aos processos pedagógicos.

Além disso, a utilização das TDIC também impulsiona a aprendizagem colaborativa e o engajamento dos alunos. Plataformas digitais, como softwares específicos para a gestão de tarefas e ferramentas de comunicação em tempo real, promovem a interatividade e o trabalho em grupo, o que contribui para a construção de conhecimento coletivo. No entanto, a dependência tecnológica exige atenção ao uso ético e à proteção de dados, temas ainda pouco explorados em alguns contextos educacionais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A revisão bibliográfica evidenciou que as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação têm potencial para revolucionar a educação, promovendo práticas mais inclusivas e inovadoras. Contudo, é essencial abordar os desafios estruturais e pedagógicos que limitam sua plena implementação.

Para maximizar os benefícios das TDIC, é indispensável que gestores, educadores e instituições trabalhem em conjunto, desenvolvendo políticas públicas que assegurem o acesso equitativo às tecnologias e promovam a capacitação docente. Além disso, deve-se incentivar pesquisas que explorem formas de integrar as TDIC de maneira sustentável e ética, garantindo que sua utilização contribua para o desenvolvimento social e educacional de maneira ampla.

Portanto, o uso eficaz das TDIC na educação demanda um esforço coletivo e contínuo, que inclua não apenas a aquisição de recursos tecnológicos, mas também a criação de ambientes educacionais que valorizem a inovação, a ética e a colaboração.

Se você desejar, posso ajustar os textos com base em alguma abordagem específica ou incluir elementos mais detalhados.

REFERÊNCIAS

ANJOS, A. M. do; SILVA, G. E. G. da. **Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC) na Educação**. Mato Grosso, 2018. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/429662/2/Tecnologias%20Digitais%20da%20I.

FACULDADE METROPOLITANA
NORTE RIOGRANDENSE

GT 2

ATIVIDADES DIDÁTICO-PADAGÓGICAS COM AS MÍDIAS EM SALA DE AULA, FORTALECENDO A RELAÇÃO TEORIA E PRÁTICA, DISSEMINANDO O CONHECIMENTO EM DIFERENTES ESPAÇOS SOCIAIS E EDUCATIVOS

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
RIO GRANDE DO NORTE
Campus Natal - Central

PPGEP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
PPGEP Linha 2

IMPLEMENTAÇÃO DE UM *SOFTWARE* DE GERENCIAMENTO DE CASOS DE TRANSTORNOS DE ANSIEDADE PARA A ASAES DO CAMPUS LAJES DO IFRN

Dannilo Martins Cunha[33]
Feliphe Lacerda Souza de Alencar[34]
Victor Kaell da Cruz Silva[35]

INTRODUÇÃO

Segundo (Botega, 2017), os transtornos de ansiedade são patologias psiquiátricas frequentemente encontradas na população em geral. No Brasil, sua prevalência é elevada, sendo o principal problema de saúde mental nos grandes centros urbanos. Além disso, a ansiedade pode ser um fator de risco para doenças (aumenta o risco para hipertensão arterial e doenças cardiovasculares) ou exacerbar sintomas somáticos, como por exemplo, angina, arritmias, distonias e diarreias. De acordo com (Cury, 2014), as pessoas estão vivendo em uma sociedade urgente, rápida e ansiosa, de tal maneira que o mal do século, como muitos pensam, não é a depressão, e sim a ansiedade. Segundo (Sadock, 2017), há evidências que apontam com clareza que situações de vida traumáticas e estresse também são etiologicamente relevantes em relação aos transtornos de ansiedade. Então, pode-se dizer que provavelmente fatos como a pandemia da covid-19, as perdas de entes queridos e amigos próximos, as crises econômicas, a diminuição drástica dos salários, o aumento do número dos desempregos, a falência das empresas, as crises políticas, dentre muitos outros acontecimentos, parecem contribuir para o aumento da ansiedade na vida de diversas pessoas. Tais ocorrências não estão restritas apenas aos grandes centros urbanos, acometendo também pessoas que residem em municípios interioranos. Ainda de acordo com (Sadock, 2017), os transtornos de ansiedade compõem um dos grupos mais ordinários de doenças psiquiátricas. Segundo o Estudo Americano de Comorbidade (National Comorbidity Study) relatou que 1 em cada 4 pessoas satisfaz o critério diagnóstico de pelo menos um transtorno de ansiedade e que existe uma taxa de

[33] Mestre, IFRN, dannilo.martins@ifrn.edu.br.
[34] Doutor, IFRN, feliphe.lacerda@ifrn.edu.br.
[35] Ensino médio incompleto, IFRN, victor.kaell@escolar.ifrn.edu.br.

prevalência em 12 meses de 17,7%. As mulheres (com prevalência durante a vida de 30,5%) tem mais probabilidade de ter um transtorno de ansiedade do que os homens (com prevalência durante a vida de 19,2%). No ano de 2019, no município de Lajes do estado do Rio Grande do Norte (RN), Brasil, mais especificamente, no Campus Lajes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), tem-se percebido um número anormal de casos de transtornos de ansiedade sendo recebidos pela Assessoria de Atividades Estudantis (ASAES), tanto por parte dos alunos, quanto por parte dos trabalhadores (terceirizados e servidores). Além disso, o Campus Lajes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN) não possui um psicólogo. Consequentemente, a falta de tal profissional acaba redirecionando todos os casos de doenças psíquicas, incluindo os transtornos de ansiedade, para a Assessoria de Atividades Estudantis (ASAES), gerando uma grande sobrecarga para os servidores de tal setor. Com o propósito de compensar a sobrecarga dos profissionais da assessoria em questão, este projeto propôs, com base em um estudo detalhado realizado sobre os casos relacionados com os transtornos de ansiedade, um software básico que subsidie a Assessoria de Atividades Estudantis (ASAES) no gerenciamento de dados dos casos supramencionados, permitindo, desta forma, aos servidores responsáveis redirecionem as suas energias para as atividades diretamente relacionadas com a própria assessoria em questão.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Algumas pessoas podem chegar ao ponto de confundir o medo com a ansiedade. Diante dessa possibilidade, faz-se necessário conceituar bem tanto o medo, quanto a ansiedade. Isso permite um bom discernimento, evitando assim uma confusão entre tais conceitos. Segundo (Sadock, 2017), o medo é uma resposta a uma ameaça conhecida, externa, definida ou não conflituosa. Já a ansiedade é uma resposta a uma ameaça desconhecida, interna, vaga ou conflituosa. De acordo com (Nascimento, 2014), o medo é a resposta emocional a ameaça iminente real ou percebida. Já a ansiedade é a antecipação de ameaça futura. Ainda de acordo com (Nascimento, 2014), vale ressaltar que o medo e a ansiedade são dois estados distintos que podem se sobrepor. Segundo (Sadock, 2017), todo mundo experimenta a ansiedade. Ela é caracterizada mais

comumente como uma sensação difusa, desagradável e vaga de apreensão, muitas vezes acompanhada por sintomas autonômicos como cefaleia, perspiração (ou transpiração), palpitações, aperto no peito, leve desconforto estomacal e inquietação, indicada por uma incapacidade de ficar sentado ou em pé por muito tempo. Além disso, há um outro conceito diretamente relacionado com a ansiedade denominado de transtornos de ansiedade. De acordo com (Botega, 2017), tais transtornos são patologias psiquiátricas com frequência encontradas na população em geral. No Brasil, a sua prevalência é elevada, sendo o principal problema de saúde mental em grandes centros urbanos. Ainda de acordo com (Botega, 2017), os transtornos de ansiedade são caracterizados por dor de cabeça, palpitações, insônia, fobias, dentre outros sintomas. Segundo (Sadock, 2017), os transtornos supramencionados estão associados com morbidade significativa e com frequência são crônicos e resistentes a tratamento. Os transtornos de ansiedade podem ser vistos como uma família de transtornos mentais relacionados, mas distintos, que inclui:

- Transtorno de pânico.
- Agorafobia.
- Fobia específica.
- Transtorno de ansiedade social ou fobia.
- Transtorno de ansiedade generalizada.

Ainda segundo (Sadock, 2017), um aspecto fascinante dos transtornos de ansiedade é a extraordinária interação entre fatores genéticos e experiência. Há pouca dúvida de que genes anormais predispõem a estados de ansiedade patológica. Entretanto, as evidências indicam com clareza que acontecimentos de vida traumáticos e estresse também são etiologicamente relevantes. De acordo com (Nascimento, 2014), os transtornos de ansiedade diferem entre si nos tipos de objetos ou situações que induzem medo, ansiedade ou comportamento de esquiva e na ideação cognitiva associada. (Nascimento, 2014) afirma que os indivíduos com transtornos de ansiedade em geral superestimam o perigo nas situações que temem ou evitam. Ainda de acordo com (Nascimento, 2014), muitos dos transtornos em questão se desenvolvem na infância e tendem a persistir se não forem tratados e que a maioria ocorre com mais frequência em indivíduos do sexo feminino do que no masculino (proporção de aproximadamente 2:1).

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este projeto foi organizado basicamente em 4 (quatro) grandes etapas, a saber: a etapa de estudos; a etapa de desenvolvimento; a etapa de testes; e a etapa de divulgação. A etapa de estudos consistiu na realização de estudos teóricos e práticos relacionados com o *framework Java* chamado *SpringBoot*. Essa primeira etapa foi caracterizada pela pesquisa bibliográfica que, segundo (Wazlawick, 2014), tal tipo de pesquisa implica no estudo de artigos, teses, livros e outras publicações usualmente disponibilizadas por editoras e indexadas. Já a etapa de desenvolvimento consistiu na construção do *software* propriamente dito. Essa segunda etapa foi caracterizada pela implementação das interfaces gráficas, das lógicas de programação e das relações inerentes a base de dados. Já a etapa de testes consistiu na realização de testes do *software* desenvolvido. Essa terceira etapa foi caracterizada pela implantação do *software*, pela observação do uso desse *software*, pela coleta dos erros identificados pelos usuários finais e pelas correções dos erros coletados. E, por fim, a etapa de divulgação consistiu na construção e submissão de documentos oficiais (relatórios finais e artigo científico), a fim apresentar ao público externo os resultados obtidos através da execução deste projeto. Vale ressaltar que o acompanhamento e a avaliação deste projeto foram realizados basicamente através da utilização de 4 (quatro) mecanismos distintos, a saber: reuniões semanais; confecção de documentos digitais; sistema de controle de versões distribuído denominado *Git*; e plataforma *online* chamada *GitHub*. As reuniões semanais tiveram como objetivo principal o alinhamento de cada membro da equipe, de acordo com os objetivos específicos definidos, sanando as devidas dúvidas nos momentos oportunos. A confecção de documentos foi realizada conforme o objetivo específico executado no período, tendo em vista não só o bom acompanhamento e a boa avaliação do projeto, mas também visando o registro das informações mais relevantes. E, por fim, o *Git* e o *GitHub* foram utilizados para otimizar e gerenciar, de forma efetiva, a construção do *software* proposto entre os membros da equipe.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O propósito principal deste projeto de pesquisa foi o desenvolvimento de um *software* básico que permitisse o gerenciamento de casos de transtornos de ansiedade para a Assessoria de Atividades Estudantis (ASAES) do Campus Lajes. Ao final deste projeto, pode-se perceber que o objetivo principal em questão foi alcançado com sucesso. No entanto, vale salientar que o *software* ainda possui alguns ajustes a serem realizados no que tange às interfaces gráficas, pois a sua usabilidade ainda necessita de algumas melhoras. Ademais, vale ressaltar também que o *software* não possui ainda uma inteligência que possibilite ao seu usuário final a geração de informações úteis e inteligentes. Entretanto, esses pontos a serem aperfeiçoados serão abordados na próxima versão do projeto que, por sua vez, está prevista para ocorrer no ano de 2025.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer da execução do projeto de pesquisa, observou-se que o intuito principal previsto foi alcançado com sucesso. Além disso, percebeu-se também que algumas metas planejadas foram realizadas dentro do prazo previsto, enquanto que outras foram realizadas com antecedência dentro de um período considerável de tempo. Tal antecedência permitiu a equipe do projeto “tomar fôlego” e direcionar melhor as energias para as metas posteriores. E, por fim, vale salientar que os recursos pecuniários adquiridos foram utilizados conforme os seus devidos fins, proporcionando uma certa motivação para a equipe e a boa execução deste projeto de pesquisa.

REFERÊNCIAS

CURY, Augusto. **Ansiedade**: como enfrentar o mal do século: a Síndrome do Pensamento Acelerado: como e por que a humanidade adoeceu coletivamente, das crianças aos adultos. São Paulo: Saraiva, 2014.

BOTEGA, Neury José. **Prática psiquiátrica no hospital** geral: interconsulta e emergência. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2017.

NASCIMENTO, Maria Inês Corrêa. **Manual diagnóstico e estatístico de transtorno.** 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.

SADOCK, Benjamin J.; SADOCK, Virginia A.; RUIZ, Pedro. **Compêndio de psiquiatria**: ciência do comportamento e psiquiatria clínica. 11. ed. Porto Alegre: Artmed, 2017.

WAZLAWICK, Raul Sidnei. **Metodologia de pesquisa para ciência da computação.** 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.

A INFLUÊNCIA DAS MÍDIAS E TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA

André Vinícius Gomes de Carvalho[36]
Andrezza Maria Batista do Nascimento Tavares[37]
José Mateus do Nascimento[38]

INTRODUÇÃO

O ensino de história na educação básica possui o estigma de ser uma disciplina densa, monótona e que não consegue, dependendo da metodologia que se aplica, prender a atenção dos alunos fazendo que a mente fique dispersa diminuído a eficácia pedagógica na obtenção dos objetivos previstos no plano de aula.

O intuído, então, desta pesquisa vela em fomentar, através de uma revisão bibliográfica, um caminho de intersecção entre campos os quais já se possui um arcabouço teórico desenvolvido, tecendo um diálogo entre eles com objetivo de se trazer uma colaboração entre estes segmentos para o desenvolvimento de uma metodologia do ensino de história que possa ser mais dinâmica e eficiente, em termos pedagógicos.

Como primeiro campo em pauta é a própria metodologia de ensino da disciplina história. Através deste é que este trabalho se ancora. Dentro de suas peculiaridades e fundamentações se conectaram os entendimentos teóricos dos outros dois campos as quais se juntam neste texto.

Importante tema que se abarca é o estudo e influência das mídias educacionais no contexto de ensino aprendizagem. Estas mídias, sejam elas digitais ou físicas, são uma das peças que formam o quebra-cabeça do desenvolvimento do plano de aula do professor e de eficiência em mediar e desenvolver o conhecimento junto a seus discentes. O material utilizado antes, durante e após a aula são primordiais na assimilação dos conceitos a serem discutidos nas pautas da disciplina.

Assim, utilizando das referências teóricas destes campos de estudo educacionais, busca-se realizar um entrelaçamento destas linhas a fim de se propor uma visão mais

[36] Mestrando, Instituto Federal do Rio Grande do Norte, E-mail: carvalho.gomes@academico.ifrn.edu.br.
[37] Doutora, Instituto Federal do Rio Grande do Norte, E-mail: andrezza.tavares@ifrn.edu.br.
[38] Doutor, Instituto Federal do Rio Grande do Norte, E-mail: mateus.nascimento@ifrn.edu.br.

amplificada da importância da escolha mais assertiva das metodologias e, principalmente, das mídias educacionais para o bom desenvolvimento dos discentes e dos docentes no que tange o ensino de história.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fim de fundamentar o presente estudo procurou-se analisar bibliografia disponível no meio acadêmico. Para melhor explicitar as orientações teóricas das fontes analisadas, estas foram divididas em subseções que fazem jus a cada campo, já descritos anteriormente.

Metodologias do Ensino de História

A principal definição de história se remete ao historiador Marc Bloch que em suas obras conceitua esta ciência como "o estudo das ações do homem através do tempo" (Bloch, 2002). E a disciplina de história não se afasta desta premissa. Logo seu ensino deve didaticamente fazer com que o aluno se conecte com as transformações que ocorreram na evolução humana e de sua territorialidade com o avanço do tempo.

Carneiro (2017) explicita duas metodologias básicas de ensino de história: a linear, baseada em retrospectiva temporal e sequencial dos eventos históricos, e a temática, que se propõe a observar eventos e relacioná-los com conceitos que se entrelaçam. A autora salienta também que "o ensino de história é carregado de permanências tradicionais, as quais tratam mais de exercitar a memorização que o senso crítico e a pesquisa." E conclui que para o aprendizado seja efetivo e significativo é necessário revisões e movimentos de ordem metodológica pois só a recordação mecânica de datas e eventos é insuficiente como prática pedagógica.

Já Bittencourt (2008) traz a diferenciação entre a metodologia de ensino tradicional e o dialético. A primeira se refere ao método de aula expositiva com utilização de escritos no quadro da sala de aula onde decorar datas, personagens e eventos era a tônica. O outro método adota uma concepção onde se cria uma discussão do geral para o particular e vice-versa, assim construindo junto ao discente a concepção e os conceitos a

serem analisados em sala de aula de forma que permita o desenvolvimento de um senso crítico próprio aos alunos.

Outra vertente metodológica do ensino de história diferencia a educação tradicional com a educação contemporânea. A educação tradicional segue o mesmo conceito apresentado no parágrafo anterior, onde há a hierarquização autoritária e pré-definida entre aluno e professor. Já a educação contemporânea se expande em diversos modelos de ensino como a sequência didática e a pedagogia por projetos. Esses métodos ultrapassam o limite do tempo e espaço da sala de aula para uma assimilação mais adequada do conhecimento a ser mediado (Moreira, 2017).

Estas três concepções de metodologias serão as bases para a discussão e intersecção com as outras áreas de estudo para traçar um entendimento de concepção sobre o ensino de história.

Mídias e Tecnologias Educacionais

As tecnologias e mídias de informação e comunicação são parte do cotidiano da sociedade contemporânea. Bévort (2009) entende que “a integração das TIC na escola, em todos os seus níveis, é fundamental porque estas técnicas já estão presentes na vida de todas as crianças e adolescentes e funcionam – de modo desigual, real ou virtual – como agências de socialização, concorrendo com a escola e a família.” A atenção da sociedade está voltada as telas e telinhas e absortas em seu conteúdo vinculados a algoritmos de interesse do capital.

Em uma de suas obras sobre a mídia-educação Belloni (2009, p. 66-67) explicita que essas “imagens factícias” ocupam cada vez mais o tempo e atenção das crianças e adolescentes, principalmente do tempo não escolar e que este fenômeno possui influência inegáveis sobre a formação da personalidade infantil, tornando a absorção deste mundo representações nem sempre verdadeiras em verdadeiras barreiras ao desenvolvimento psicossocial das crianças. Contudo, mais a frente em sua obra, a autora (Belloni, 2009, p. 70) faz perceber que os avanços tecnológicos que tomam conta da vida social contemporânea desafiam o setor da educação a se desenvolver e utilizá-los para conseguir desenvolver a formação de um sujeito “consciente, autônomo e cidadão”.

Ao pesquisar sobre as tecnologias no ensino de história. Santos e Arruda (2019) propõe que é indispensável uma intervenção pedagógica nas escolas que integre os discursos hipermidiáticos difundidos na sociedade, possibilitando novas formas de aprender, vinculando as competências e habilidades individuais ao entender como o jovem se comunica e com quais tecnologias ele convive e interage e socializa em seu meio social.

A partir destes três pensamentos acima propostos como orientação de reflexão teórica, pode-se intervir que a tecnologias e as mídias estão espraiadas e são relevantes nas atividades cotidianas das crianças e jovens e, apesar de trazer uma dispersão da atenção deles de forma negativa, há a necessidade de um movimento do setor educacional a utilizar-se destas tecnologias nas metodologias e processos de ensino-aprendizagem de forma com que se possa aprimorar o desenvolvimento do discente em si pela atração do interesse cativo destes instrumentos digitais.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Como procedimento metodológico de pesquisa sobre o tema foi realizada revisão bibliográfica para verificar o que já se propõe sobre o ensino de história, concorrendo, também, o que até o momento se conhece, dentro da divulgação científica, das influências das mídias educacionais como ferramentas de metodologias ativas de ensino aprendizagem.

As publicações a que aqui se fazem como referência foram captadas tanto de acervo pessoal (livros e materiais disponibilizados em cursos de especialização e capacitação realizados pelo autor) e o ANPUH (Associação Nacional de História), além de artigos selecionados na internet que abrangem os temas de ensino de história, mídias educacionais e metodologias ativas na educação.

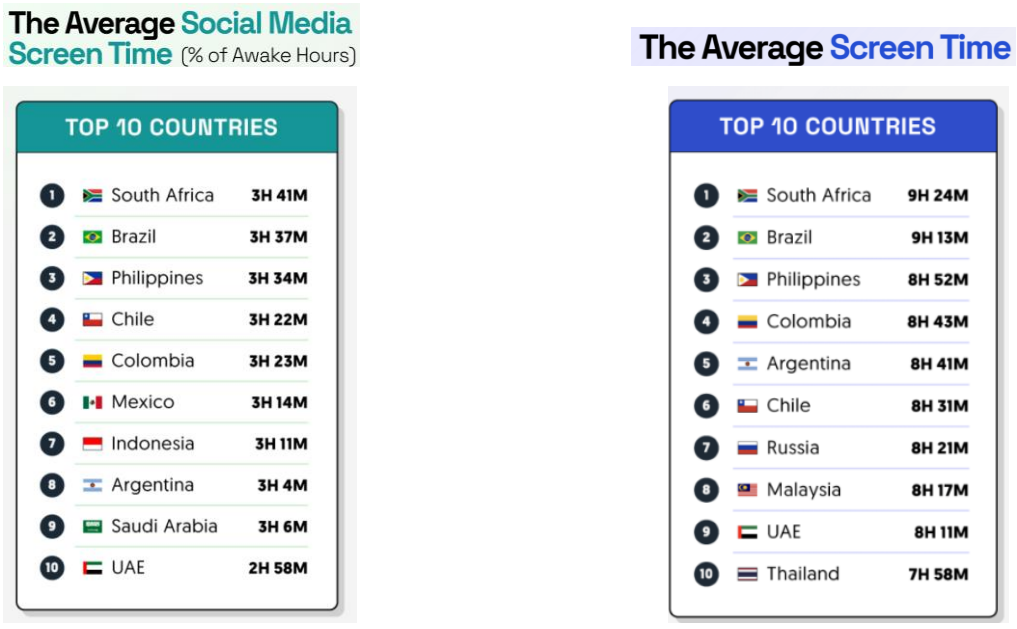
Para realizar a conclusão, processa-se uma linha de dedução com o objetivo de alinhar as teorias que envolvem o ensino de história e suas metodologias com as que são atribuídas as mídias educacionais e a neuropsicopedagogia. Para Severino (2014, p. 76) o método de dedução para a construção do conhecimento científico “é um raciocínio cujo antecedente é constituído de princípios universais, plenamente inteligíveis; através dele

se chega a um consequente menos universal", sendo que para este estudo é a influência das mídias educacionais no ensino de história, observada pela neuropsicopedagogia.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A sociedade contemporânea está cada vez mais obcecada e sujeita as mídias e suas plataformas de comunicação, informação e entretenimento, sendo o público jovem o maior consumidor e difusor de seus produtos. A pesquisa da *Eletronics Hub*, em 2024, coloca o Brasil como o segundo lugar no mundo em utilização de telas, gastando em média nove horas e treze minutos por dia, sendo que desse tempo três horas e trinta e sete minutos são em mídias sociais.

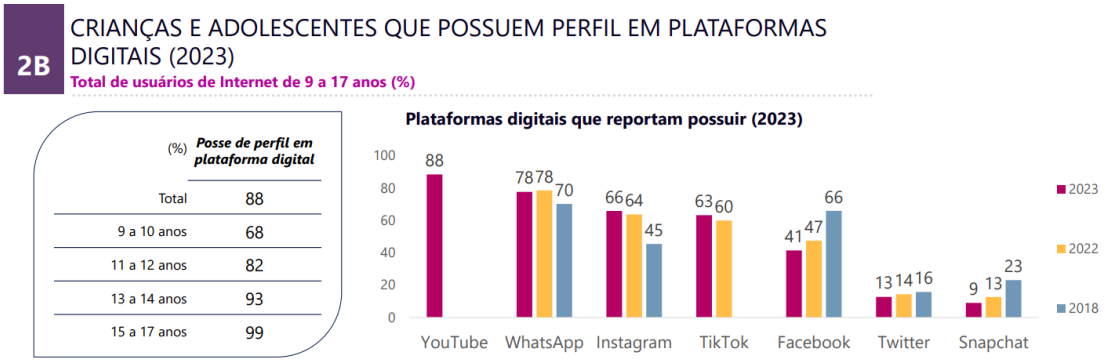
Figura 1 – Média de tempo destinado a telas por país



Fonte: *Eletronic Hub*.

Já o levantamento da TIC Kids Online Brasil 2023 apresenta que 95% de criança e jovens entre 9 e 17 anos utilizam internet e que 97% destes o fizeram por meio de celulares. Outro número apresentado pela pesquisa é de que 88% deste público possui engajamento em através de perfis próprios em plataformas digitais como *YouTube* e *TikTok*.

Figura 2 – Taxa de utilização de plataformas digitais por crianças e jovens



Fonte: UNESCO.

Através destes números podemos verificar a relevância destas mídias a população em geral. Aqui é importante entender que dentro destes números há uma parcela de estudantes, principalmente na faixa etária do levantamento da TIC Kids Online Brasil 2023, demonstrando assim a importância das mídias para este público.

O que nos faz pensar no envolvimento do ambiente escolar e do profissional da educação neste contexto. Como a nossa sociedade hoje está toda conectada através das redes sociais e outras ferramentas digitais, se torna importante que se utilizem métodos que são de fácil entendimento e que levem inovação para o sistema de ensino.

Dentro do que pautado como referencial teórico Belloni (2009, p. 63) coloca que mídias não somente informam o indivíduo, mas moldam sua personalidade, onde o mito das celebridades digitais cria modelos através do que é vivido na "telinha" em um mundo idealizado. Acrescenta ainda (Belloni, 2009, p. 74) que as crianças e os adolescentes não sabem utilizar de forma vantajosa estes instrumentos "extraordinários" de comunicação contemporânea.

Contudo, Belloni (2009, p. 73-78) enfatiza em sua conclusão através do projeto de Proposta Pedagógica do Programa Formação do Telespectador que uma integração da mídia à escola entrelaçando o objeto de estudo ao instrumento pedagógico pode assegurar um processo de socialização das novas gerações, onde os princípios da comparação, desmistificação da linguagem midiática, da integração das disciplinas do currículo e flexibilidade da utilização dos meios das mídias, possam criam um ambiente de desenvolvimento de habilidade e senso crítico em relação ao que é propagado pelas diferentes plataformas utilizadas por estes jovens.

As metodologias de ensino de história não devem se afastar destes princípios acima enumerados. Tanto em seus métodos de linearidade temporal ou temática, a educação contemporânea exige uma abordagem mais interativa e familiar aos discentes. A utilização de jogos, inteligência artificial, vídeos de plataformas digitais e inclusive o "passeio" por museus virtuais aguçam o interesse destes pelo objeto de estudo, além de criar uma conexão com suas atividades de rotina, elevando o sentido do que se está querendo desenvolver pedagogicamente.

A interpretação que Santos e Arruda (2019) promove através dos filósofos Lave e Wenger é de que a aprendizagem é uma dimensão integral e inseparável da prática social, e que o processo de aprendizagem mescla diferentes contextos e que deve ser entendido socialmente e não isoladamente. O autor ainda estabelece então que indispensável que a intervenção pedagógica disponibilize conteúdos mais contextualizados, considerando todo uma diversidade, ampliando as preferencias na forma de aprender, de acordo com as competências e habilidades individuais.

Outro ponto abordado por Santos é o de que "as realidades virtuais funcionam independentes das paredes e limites impostos pela aprendizagem na escola e as experiencias imersivas e de aprendizagem na rede são uma realidade". Apresenta ainda a informação de que jogos oportunizam aos alunos uma interação com simulações em mundos e cenários de diferentes contextos históricos possibilitando operações cognitivas que não são puramente racionais, mas que também envolvem emoção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através do que se colocou como referencial teórico aqui neste trabalho e as discussões que relacionaram tanto as metodologias de ensino de historio quanto a mídia-educação como ferramenta pedagógica, se constata que estes campos estão em total sintonia para um melhor desempenho do trabalho na educação.

Apesar da disciplina história sempre ser vista como algo que trata de assuntos que são sobre o passado, a utilização de ferramentas tecnológicas que são de corriqueiras da sociedade contemporânea, como redes sociais, plataformas de conteúdos de vídeos, jogos, entre outras ferramentas, podem auxiliar o mediador e seus discentes a criar ambientes próximos que estimulem suas habilidades de compreensão do objeto da

disciplina, de forma crítica e interativa, proporcionando seu desenvolvimento pessoal e social consciente do seu potencial como sujeito histórico.

REFERÊNCIAS

BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação**. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2009.

BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. MÍDIA-EDUCAÇÃO: conceitos, história e perspectivas. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 30, n. 109, p. 1081-1102, set/dez, 2009. Disponível em: https://www.scielo.br/j/es/a/5pBFdjL4mWHnSM5jXySt9VF/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 30 dez. 2024.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História:** fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2008.

BLOCH, Marc. **Apologia da História**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

CARNEIRO, Maristela. **Metodologia do Ensino de História**. Curitiba: IESDE, 2017.

ELETRONICS HUB. **The Average Screen Time and Usage by Country in 2024**. 2024. Disponível em: https://www.electronicshub.org/the-average-screen-time-and-usage-by-country-in-2024/. Acesso em: 02 jan. 2025.

MOREIRA, Thamires Regina Sarti Ribeiro. **Metodologia do Ensino de História**. Londrina: Educacional S.A., 2017.

SANTOS, Bergston Luan; ARRUDA, Eucídio Pimenta. Inteligencia Artificial, jogos digitais e ensino de história no século XXI: multiverso e transformações educacionais. *In*: ALVES, Lynn; VIANA, Helyom; MATTA, Alfredo. **Museus virtuais e jogos digitais**: novas linguagens para o estudo de história. Salvador: Edufba, 2019. p. 143-172.

SEVERINO, A. J**. Metodologia do Conhecimento Científico.** São Paulo: Cortez, 2014.

UNESCO (Brasil) (comp.). **Tic Kids Online Brasil**. Disponível em: https://cetic.br/media/analises/tic_kids_online_brasil_2023_principais_resultados.pdf. Acesso em: 01 jan. 2025.

ATIVIDADES DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS COM AS MÍDIAS EM SALA DE AULA

Catarina de Araújo Dantas

INTRODUÇÃO

Nos dias atuais a sociedade vem enfrentando um contexto tecnológico que exige melhorar a educação, destacando a importância de usar TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) em sala de aula com práticas pedagógicas. Essas tecnologias devem ser aplicadas de forma inovadora e não apenas substituir práticas manuais. A sala de aula e o processo de ensino-aprendizagem enfrentam desafios, tanto para os professores quanto para os alunos.

Esse resumo falará sobre atividades didático-pedagógicas com mídias em sala de aula, destacando como as tecnologias virtuais ajudam no aprendizado dos estudantes. O objetivo principal, contudo, deve estar no processo de ensino-aprendizagem e, por conseguinte, na aplicação correta de utilização das tecnologias no processo (Brito; Purificação, 2012).

Partindo de que os principais objetivos deste resumo, visaram mostrar a utilização de tecnologias e mídias digitais em sala de aula como ferramenta didático-pedagógica no processo de ensino-aprendizagem, diante de um contexto escolar e educacional contemporâneo que não admite mais que as tecnologias postas em nosso cotidiano sejam ignoras ou subutilizadas.

Segundo Brito e Purificação (2012), a educação por meio da utilização tecnológica resulta em uma constante melhoria no processo de ensino-aprendizagem, desenvolvendo as capacidades cognitivas individuais, elevando desta forma o progresso social por intermédio de novas práticas pedagógicas.

Diante do que já foi falado, este resumo relata que as atividades pedagógicas devem se tornar mais entusiastas, conectando os educandos à mídia digital. Essa tecnologia pode ser libertadora e promover estilos informais de aprendizagem. As escolas podem ser proativas, oferecendo atividades pedagógicas em sala de aula que oportunizem

a participação das novas mídias a favor de tornar os educandos protagonistas no aprendizado.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nas subseções seguintes abordaremos os seguintes assuntos: uso das mídias nas atividades pedagógicas e mídias e tecnologias digitais em sala de aula na construção do processo ensino aprendizagem.

Uso das mídias nas atividades pedagógicas

Nos dias atuais, nos deparamos com questões em torno da utilização das mídias nas atividades didáticas que vem contribuindo e propiciando a construção de conhecimento através das interações que realizamos, não só com as tecnologias, mas com as pessoas que nos cercam. Nas possibilidades de conexão, elas atingem escalas estratosféricas, estimulando compartilhamentos e trocas de conhecimentos.

A cultura informática e digital inaugura a conectividade, a comunicação mediada por computador, a convergência do som, da imagem e da escrita. Além disso, espaços simulados possibilitam criar espaços interativos, dinâmicos, plásticos que, por sua vez, possibilitam a representação de dada realidade (Roesler, 2008, p. 43).

De acordo com Roesler (2008), a interação de ideias e compartilhamentos ajuda na assimilação e reorganização do conhecimento, criando associações no aprendizado. As escolas tentam se adaptar à nova realidade tecnológica. Outras áreas, como medicina e indústria, usam tecnologias mais rapidamente.

Para Brito (2006), a falta de uso das tecnologias e mídias digitais por parte dos professores é resultado de medos e inseguranças devido à falta de domínio sobre os recursos tecnológicos. É crucial que o professor entenda, tanto tecnicamente quanto pedagogicamente, as tecnologias e metodologias ativas que serão aplicadas. As metodologias ativas promovem um ensino inovador, aumentando a participação dos alunos em aula.

Contudo, levando em consideração de que vivemos em uma sociedade onde as tecnologias avançam rapidamente, tornando impossível ignorar o potencial pedagógico

das mídias digitais na educação. Devemos conhecer essa sociedade para agir de forma relevante e responsável.

Partindo das visões restritas, as atividades pedagógicas com o auxílio das mídias, é embasado na concepção de instrumentalização, como método de "usar a tecnologia digital, ferramentas de comunicação, e/ou redes para acessar, gerenciar, integrar, avaliar e criar informação para funcionar em uma sociedade de conhecimento".

Diante de tudo que está sendo descrito, podemos refletir sobre as mídias e tecnologias nas atividades didáticas pedagógicas em sala de aula, que possibilita utilizar as TDIC de forma, crítica e criativa como meios de expressão, produção e socialização de saberes. Para Bacich (2018, p. 260), "as tecnologias digitais modificam o ambiente no qual elas estão inseridas, transformando e criando novas relações entre os envolvidos no processo de aprendizagem: professor, estudantes e conteúdo", o que faz pensar sobre a importância de compreender como se desenvolve o processo de ensino e aprendizagem das/com as tecnologias digitais, pois com tais saberes, o professor pode estabelecer como, quando e porquê conectar seu trabalho à cultura digital.

Desta forma, podemos afirmar que as concepções de uso das tecnologias e mídias digitais compartilhadas entre docentes e discentes pertencem ao contexto histórico, social e cultural. O contato com bibliografia e documentos foi essencial para compreender os acontecimentos que incentivam as mudanças nos currículos e práticas educativas em aspectos que envolvem sua efetivação.

Mídias e tecnologias digitais em sala de aula na construção do processo ensino e aprendizagem

Cada vez mais o uso das mídias e das tecnologias digitais em sala de aula vem mudando a forma de relacionamento educando/conhecimento, ou seja, o educando constrói o seu conhecimento através dos hipertextos, fazendo uma grande viajem pela rede através de links interconectados e outros recursos de mídias trazidos para dentro de sala de aula.

Neste tipo de relação o educando se torna mais autônomo e ativo, desenvolvendo competências e habilidades para o mundo digital, trazendo às aulas, acontecimentos

próximos ou distantes em tempo e espaço, despertando o seu interesse em um determinado tema ou conteúdo.

Segundo Valente (2009, p. 30), "na literatura, diversos estudos demonstram que as tecnologias digitais permitem uma expansão da comunicação e expressão, criando novas alternativas para leitura e escrita sequencial, que é usualmente feita usando lápis e papel".

De acordo com Martinez (2011, p. 14), "as novas tecnologias devem ser incluídas no contexto e no estilo da sala de aula como algo a mais, e não como algo excepcional".

De acordo com Morin (1999 *apud* Ramal, 2009), "o modelo da disciplinarização quebra o complexo do mundo, produz fragmentos, fraciona os problemas, separa o que é ligado, unidimencionaliza o multidimensional".

E isso tudo quer dizer que o uso das mídias e das tecnologias digitais traz à escola um novo estilo cognitivo, a cibercultura, onde o docente desconstrói paradigmas.

Algumas ferramentas ou recursos tecnológicos, como a lousa digital, computadores, tabletes e outros, tem se mostrado pela sua praticidade e diversidade um fascínio as pessoas, acredita-se que o modo com que a Internet vem sendo utilizada na prática docente, ainda tem muito que ser modificado, pois usar a web para realizar pesquisas teóricas é muito interessante, entretanto, não é o único meio de utilizá-la na prática docente.

Segundo Murand (2011, p. 28), "o que não falta para os jovens alunos é informação, pois essa geração já nasceu imersa na tecnologia".

Contudo, aprender é mergulhar de cabeça na rede, ultrapassar fronteiras, sem limites tecnológicos, trata-se de novas formas de ensinar e aprender os conteúdos ministrados.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a execução deste trabalho foi realizado um estudo para refletir e entender sobre o uso das mídias tecnológicas nas atividades didático-pedagógicas em sala de aula, o presente resumo buscou através de pesquisas quanto a temática em questão, mediante a utilização de uma pesquisa baseada numa pesquisa bibliográfica com o objetivo de

efetivar o levantamento de informações descritivas. Sendo assim, por meio da leitura de documentos, livros e artigos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com base nas pesquisas bibliográficas, feita através de leitura de documentos, como artigos, revistas e livros, temos como resultados obtidos o conhecimento quanto a temática do resumo expandido que apresentados em subseções do referencial teórico, que trouxe a reflexão sucinta, que de certa forma, abordou uma análise de seus aspectos quanto a importância do uso dessas práticas pedagógicas na contribuição do processo ensino aprendizagem voltada para o educando.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objeto deste estudo e pesquisa para a construção deste resumo expandido centralizou-se na utilização das tecnologias e mídias digitais nas atividades didático-pedagógicas em sala de aula. Sendo importante salientar que quando falamos em utilização das TICs no processo de ensino aprendizagem, estamos tratando não só da instrumentalização de determinada tecnologia, mas também da inserção de metodologias ativas.

No qual, o referencial teórico aqui utilizado propôs realizar uma reflexão sucinta quanto a usabilidade do instrumento tecnológico, além de mostrar a importância do docente como sendo o agente mediador da construção de conhecimento em sala de aula por meio de mediação multimidiática e que na atualidade não podemos deixar de usar essas práticas a favor da aprendizagem do educando.

REFERÊNCIAS

BRITO, G. da S. Inclusão Digital do profissional professor: entendendo o conceito de tecnologia. *In*: 30o Encontro Anual ANPOCS, 2006. **Anais do Encontro (GT24)**. Caxambu, MG, 2006. Disponível em: https://www.anpocs.com/index.php/papers-30-encontro/gt- 26/gt24-14/3475-gbrito- inclusão/file. Acesso em: 22 dez. 2024.

BRITO, G. da S.; PURIFICAÇÃO, I. da. **Educação e novas tecnologias**: um repensar. São Paulo: Pearson, 2012.

BACICH, Lilian. **Formação continuada de professores para o uso de metodologias ativas**. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

MARTINEZ, Juan Pedro. O Computador em sala de aula. **Revista Pátio**, n. 28, p. 12-18, jul./set. 2011.

MORAN, José. **Tecnologias digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora**. [2017?]. Disponível em:http://www2.eca.usp.br/moran/wp content/uploads/2017/11/tecnologias_moran.pdf Acesso em: 22 deze. 2024

MURAND, Edgar. O Texto depois da Internet. **Revista Língua Portuguesa**, n. 64, p. 28- 33, fev. 2011.

ROESLER, J. **Comunicação, Sociedade e Educação on-line**. 2008. 199f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, RS, 2008.

VALENTE, José Armando. A Inclusão das Tecnologias na Educação Infantil**. Revista Pátio**, n.18, p. 29-32, nov. 2008.

ATIVIDADES DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS COM AS MÍDIAS EM SALA DE AULA: A INCLUSÃO DAS MÍDIAS SOCIAIS NO ENSINO: POTENCIALIDADES E DESAFIOS

Estefane Fernanda Nilo da Silva[39]

A sociedade atual está diretamente ligada à tecnologia e por conseguinte têm diferentes acesso às mídias sociais que fazem parte da atual realidade. Em decorrência dos avanços tecnológicos, o pensamento e o comportamento social também sofrem mudanças, desta forma, não dá para pensar em comportamento social sem envolver a educação. Levando em consideração a era da tecnologia, é essencial inovar os métodos educativos a fim de trazer para esse contexto as mídias e as tecnologias, atendendo as necessidades presentes na sociedade mediante os avanços tecnológicos.

Este estudo tem por objetivo analisar como as mídias sociais podem corroborar para o processo de ensino-aprendizagem e, do mesmo modo, apresentar os desafios que dificultam a potencialidade das mídias sociais no contexto didático-pedagógico.

A partir desta análise constituída pelos conceitos de mídias sociais no contexto educacional levantou-se o seguinte questionamento: Quais benefícios e os principais desafios que as mídias sociais geram nos processos de formação?

Para compreender tal propósito se faz necessário salientar os seguintes objetivo específico: Verificar como os professores aplicam as mídias sociais em sala de aula (para este estudo será analisado a utilização das mídias em uma formação continuada para professores); identificar os desafios enfrentando para atingir o objetivo esperado com o uso dessa ferramenta tecnológica.

A escolha do tema tratado neste trabalho acadêmico se deu após análise de contextos pedagógicos feitos pela autora. Deste modo, este trabalho poderá influenciar futuros trabalhos acadêmicos nessa perspectiva.

O mesmo apresenta informações sobre as mídias sociais e a sua relevância para o âmbito educacional, tais como desafios e potencialidades.

[39] Licenciatura em Física. IFRN. estefaneceep@gmail.com.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O uso das mídias sociais em sala de aula como instrumento educacional tem se tornado frequente, possibilitando novas práticas pedagógicas no contexto escolar, a mesma proporciona uma interação e educação mais dinâmica que se alinham às necessidades do presente século, XXl. Segundo o autor Manuel Castells, "As redes sociais são a nova forma de organização social do século XXl, constituindo-se como a principal plataforma através da qual circulam informações, valores e relações interpessoais" (Castells, 2013, p. 142), desta forma, ferramentas digitais, como Instagram, YouTube e plataformas de ensino EAD, oportunas inovações no processo educativo, no entanto, também a dificuldades existentes nesse processo.

As mídias sociais no contexto pedagógico expõem um avanço significativo em termos de inovação nessa área, levando em consideração que estamos inclusos em uma sociedade digital, as mídias trazem consigo a possibilidade de criar metodologias que atendam as demandas do presente público. Conforme Moran (2017) "As mídias sociais representam um novo espaço de aprendizagem, promovendo uma educação mais interativa, colaborativa e personalizada, onde os alunos se tornam protagonistas do seu próprio processo de aprendizagem." Com base no exposto, entende-se que as plataformas sociais influenciam a troca de experiências e aprendizagem colaborativa, possibilitando que os discentes compartilhem conteúdos e experiências por meio das redes sociais, gerando neles maior entusiasmo e tornando-o mais responsável no seu processo de aprendizagem. Para que os educandos compreendam essas ferramentas como instrumento que possibilita enriquecer o seu processo acadêmico é necessário que os educadores também tenham esse olhar.

De acordo com Moran (2015, p.109), "A utilização de mídias sociais nas práticas pedagógicas possibilita uma nova forma de interatividade entre estudantes e professores, enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem". Com isso, conclui-se que as mídias sociais também auxiliam os professores na elaboração de propostas que envolvam o aluno nesse contexto e, sabendo que atualmente os cidadãos que compõem a atual sociedade estão ligados diretamente a área tecnológica, torna esse trabalho ainda mais interessante, pois, é certo que quando um método de ensino já não atende mais às expectativas, é necessário inovar as metodologias, assim como já foi mencionado.

No entanto, ao analisar o emprego das mídias no contexto mencionado, observa-se que existem desafios a serem superados. Em concordância com Belloni (2017 p. 58) “embora as mídias sociais ofereçam novas formas de interação, seu uso no ambiente educacional enfrenta barreiras como a falta de formação adequada dos professores e a resistência a essas novas tecnologias”, deste modo, para que as mídias sociais sejam benéficas ao processo de ensino-aprendizagem é necessário que os profissionais da educação recebam formação adequada, conheçam as mídias como instrumento de trabalho e saibam utilizá-las para fins acadêmicos, e por conseguinte, fornecer aos discentes uma educação tecnológica, onde compreendam os benefícios das redes e os malefícios causados pelo seu uso inadequado e uso excessivo.

No curso de formação continuada para professores pedagogos, LEEI (Leitura e Escrita na Educação Infantil) iniciado no ano de 2024, no município de Ielmo Marinho foi possível observar o uso de materiais tecnológicos como notebook, projetor e slide para lecionar a aula. Em conversa com a professora formadora, Juliana Pereira de Lima, informou que as ferramentas digitais facilitam o seu trabalho, ela consegue espelhar matérias visuais, como slide, livros e vídeos com maior rapidez, no entanto, Juliane diz que apesar de ser tudo mais prático com as tecnologias, ela ainda precisa de auxílio para conseguir usá-las em sala de aula.

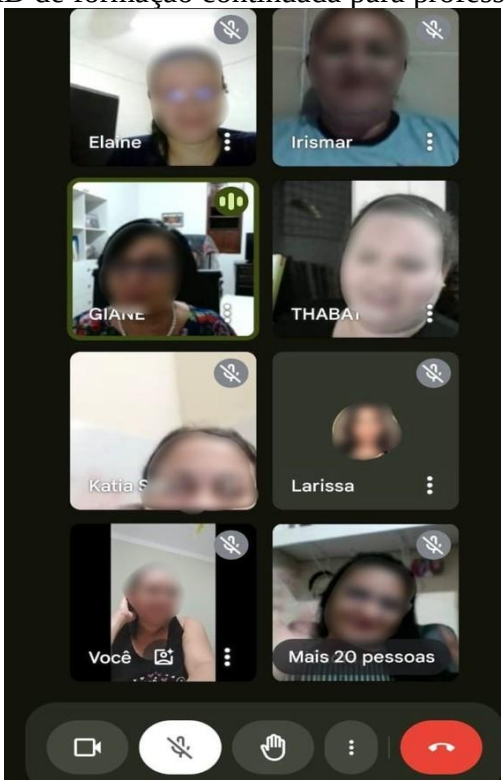
Figura 1 – Aula de formação continuada para professores do ano de 2024

Fonte: Captura realizada durante a formação 2024.

O curso de formação continuada lecionado pela professora Eliane, está dividido em três modalidades de ensino: presencial, EAD e lives.

Embora o Google Meet não seja propriamente uma rede social, essa ferramenta pode ser vista como uma plataforma que aproxima as tecnologias de comunicação das mídias sociais. O Google Meet foi criado pensando na possibilidade de realizar reuniões online, no entanto, após a pandemia de COVID-19, essa ferramenta ficou ainda mais popular e tornou-se íntegra ao contexto educacional, carregando consigo aspectos das mídias sociais para o âmbito acadêmico.

Figura 2 – Aula EAD de formação continuada para professores do ano de 2024



Fonte: Captura de tela realizada pela professora formadora, Juliana Pereira.

Essa ferramenta foi utilizada para realizar as aulas virtuais do referido curso de formação continuada, como mostra a imagem acima. O Google Meet pode ser integrado a plataformas sociais, como o YouTube, criando então, uma rede de interação que enriquece e amplia a experiência acadêmica, permitindo que o processo de ensino-aprendizagem seja mais colaborativo. O universo das mídias sociais implica na elaboração de âmbitos de aprendizagem dinâmicos onde não só a comunicação, como também a interação e compartilhamento, características das mídias sociais, são incluídas no processo educativo.

O YouTube por sua vez, é uma importante mídia social que inicialmente desenvolveu-se como uma plataforma de vídeos, mas ao longo do seu desenvolvimento tornou-se uma importante ferramenta educacional. Atualmente essa rede social disponibiliza conteúdos distintos e inclusive educacionais, que possibilita a interação de educandos e professores de forma assíncrona, sendo possível tirar dúvidas por meio dos vídeos e até mesmo dos comentários. A plataforma também permite a transmissão de conhecimentos por meio de lives, proporcionando debates ao vivo, essa foi a metodologia utilizada em alguns encontros de formação continuada, que possibilitou principalmente romper barreiras geográficas, unindo pessoas de diferentes estados e cidades, como é comum nas mídias sociais.

Figura 3 – Encontro de formação através do YouTube por meio de live

Fonte: Captura de tela realizada pela professora formadora, Juliana Pereira.

Apesar dos diversos benefícios que as mídias sociais agregam ao desenvolvimento da aprendizagem, há desafios que precisam ser superados para torná-la uma ferramenta mais eficaz nesse ramo. Em entrevista, a professora formadora, Juliana Pereira, expõe os desafios que enfrenta ao trabalhar com recursos tecnológicos e com as mídias sociais, como o YouTube, a professora diz que os alunos se distraem facilmente quando se trabalha de forma virtual, como na live via YouTube e reunião via Google Meet, de acordo com ela, alguns alunos ficam “aéreos” enquanto outros têm dificuldade em acessar a plataforma, outros fatores também implicam, como o som adequado, rede Wi-Fi entre

outros. Um fato interessante, é que Juliana está trabalhando na formação continuada de professores e em sua fala percebe-se que alguns destes profissionais não tem habilidades com as mídias sociais, e sentem certa dificuldade ao trabalhar com materiais tecnológicos, assim como a própria professora formadora.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este estudo tem como objetivo compreender como as mídias sociais estão presentes no âmbito educacional, a potencialidade que oferecem nesse contexto e os desafios detectados pelos educadores ao aplica-las em suas metodologias pedagógicas.

Neste trabalho acadêmico optou-se pela a análise de caráter qualitativo, exploratório e descritiva, com ênfase no entendimento de uma profissional da área da educação (professora) sobre a utilização das mídias sociais no ambiente escolar. Será feita uma entrevista com uma professora pedagoga, que em sua trajetória já aplicou as mídias sociais como instrumento acadêmico. Os dados desta pesquisa serão obtidos através de uma entrevista presencial, permitindo que a educadora exponha seu ponto de vista a respeito da temática tratada e relate suas experiências conforme o tema.

O questionamento que será realizado mediante a entrevista será composto por questões abertas, tais como:

De qual forma as mídias sociais estão presentes nas suas práticas Pedagógicas?

Quais as vantagens em utilizar as mídias sociais como instrumento no processo educacional? Qual o impacto das mídias sociais na vida acadêmica dos alunos?

Quais as dificuldades encontradas ao utilizar as mídias sociais como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem?

Quais plataformas você acha mais relevantes para trazer para dentro do ambiente educacional?

A entrevista será gravada com o consentimento da mesma e em seguida será transcrita para facilitar a compreensão e análise das respostas obtidas. A professora não terá a sua identidade revelada e será identificada através de um nome fictício. A presente pesquisa se restringe ao ponto de vista de uma única profissional da área da educação, o que implica em dizer que, essa pode não ser a realidade da totalidade de profissionais da área educativa.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

De acordo com a pesquisa realizada através de uma entrevista com a professora Maria Alcântara Soares, é possível observar as potencialidades e também os desafios detectados na utilização das mídias sociais como ferramentas educacionais. Além de expor os impactos no processo de ensino-aprendizagem e na vida estudantil dos educandos.

Em entrevista a professora Maria Alcântara, destaca que as redes sociais, como o Instagram, são indispensáveis quando trata-se de manter o aluno conectado a uma metodologia de ensino que permite o acesso ao conteúdo de modo criativo e também interativo. A profissional deixa claro que utiliza as plataformas digitais de maneira planejada com base nas necessidades dos alunos e estratégica no intuito de fomentar o interesse dos alunos nas atividades propostas.

Segundo Maria Alcântara, o uso das plataformas para divulgar atividades de produções, como cartazes, panfletos e textos que transmitem mensagens necessárias é conscientização sobre temáticas importantes dentro da sociedade, estimula no aluno o pensamento crítico, desenvolve habilidades escrita e educa o mesmo de modo que interfere que o mesmo venha a cometer crimes nas redes sociais, como o bullying. A professora também mencionou que utiliza a plataforma Instagram em suas estratégias pedagógicas, os alunos criam perfis para divulgar eventos escolares, como as feiras e apresentações, permitindo que o público externo à escola tenha acesso e participe dos eventos abertos.

A professora Maria Alcântara, explica que, ao ensinar os discentes a usar as mídias sociais de modo produtivo, ela impulsiona uma educação digital, as plataformas digitais quando usadas com objetivos didáticos-pedagógicos coesos, auxiliam os discentes a se empenhar e desenvolver com maior autonomia atividades acadêmicas. A professora revela que as plataformas sociais servem tanto para a propagação de conhecimentos como também para manter os alunos ativos no processo educativo mesmo que distante da sala de aula.

São muitos os benefícios que as mídias proporcionam a área da educação, no entanto, Maria expõe que apesar de benéfico e fácil de utilizar, existem alguns desafios que podem ser observados, para a realidade da professora Maria Alcântara, o principal

deles é a falta de conhecimento de alguns alunos sobre as plataformas digitais, o que exige do professor uma atenção maior a planejar suas atividades de modo que atendam as necessidades de todos os alunos conforme as dificuldades apresentadas, enquanto alguns tem esse déficit, outros, mediante o uso excessivo das tecnologias, se distraem facilmente, ficam "aéreos" como mencionou a professora, o que pode dificultar o rendimento nas atividades e por essa razão, o uso das tecnologias e mídias sociais no ambiente escolar e especialmente em sala de aula, requer equilíbrio para que os alunos não se desviem do foco acadêmico.

Os desafios apresentados pela professora indicam que, o uso das mídias sociais de maneira inadequada pode acarretar em consequências, o professor que opta por trabalhar com essas ferramentas deve ter boas estratégias de ensino para que as mídias sociais em sala de aula não acabem colaborando para a dispersão dos alunos.

Em conversa a professora Maria Alcântara, afirmou que além dos materiais tecnológicos que utiliza em sala de aula, como notebook, projetor e slides, ela tem maior familiaridade com o YouTube e Instagram e costuma utilizá-los em suas dinâmicas pedagógicas.

O YouTube é uma boa ferramenta pois proporciona aos usuários diferentes conteúdos, inclusive educacionais que podem ser utilizados para enriquecer as aulas. Já o Instagram, é uma ótima ferramenta das mídias sociais, que permite registar mensagens, momentos, compartilhar conhecimentos, alcançar um maior público e também possibilita a criação de perfil temáticos. O Google Meet também foi colocado como uma das ferramentas que impulsiona o ensino com o apoio das mídias, o mesmo proporciona realização de aulas síncronas e encontros dos próprios alunos para realização de atividades acadêmicas. As ferramentas descritas, são para a professora, instrumentos que permitem a elaboração de planejamentos de aulas diversificadas e atrativas para os alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o processo de definição do tema geral desta pesquisa, constatou-se a necessidade de evidenciar quais os impactos das mídias sociais no contexto educacional, e desta forma, foi definida uma entrevista para ser realizada com um profissional da área

da educação, que teve como objetivo expor tais influências das mídias sociais no eixo descrito. Desta forma, foi possível evidenciar a relevância das mídias sociais como ferramentas pedagógicas, destacando suas potencialidades e também desafios. Os resultados obtidos nesta análise apontam que as plataformas sociais têm um papel significativo na vida acadêmica, as mesmas permitem um maior envolvimento e aumentam a autoestima acadêmica dos alunos. Com tudo, a utilização das redes sociais em sala de aula deve estar acompanhada de boas estratégias pedagógicas para garantir que os alunos não fiquem dispersos. As mídias sociais como instrumento educativo, quando utilizado de maneira adequada e orientada, tem o potencial de contribuir significativamente no processo de ensino-aprendizagem, além de fornecer uma educação digital crítica e responsável. As mídias sociais, tais como, YouTube, Instagram e até mesmo o Google Meet como ferramenta tecnológica, demonstram ser eficazes na integração com a educação, facilitando o compartilhamento, alcance de um maior público, interação e outros.

Concluindo, este trabalho reforça a necessidade e importância de uma abordagem Pedagógicas que considerem as potencialidades das mídias sociais como ferramenta em sala de aula, desta forma, exige-se uma formação contínua dos professores para que estejam aptos a trabalhar com estas ferramentas, promovendo uma utilização equilibrada e responsável, atendendo às necessidades dos alunos, essencial para o desenvolvimento acadêmico dos estudantes.

REFERÊNCIAS

CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança**: movimentos sociais na era da internet. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança**: movimentos sociais na era da internet. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

FERREIRA, Gabriella Rossetti (Org.). **Educação e tecnologias**: experiências, desafios e perspectivas. 1. ed. São Paulo: Atena Editora, 2019.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 2017. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/T6%20TextoMoran.pdf. Acesso em: 4 jan. 2025

MORAN, José Manuel. **Tecnologias e educação: novas perspectivas e desafios**. 2017. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/textos/tecnologias_eduacacao/uber.pdf. Acesso em: 4 jan. 2025.

MORAN, José. Mudar a forma de ensinar e de aprender: transformar as aulas em pesquisa e comunicação presencial-virtual. **Revista Interações**, São Paulo, v. 5, p. 57-72, 2000.

BRASIL. **Espaço**: Mídias na Educação - Redes Sociais e a Educação. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/204764/2/Esp%20M%C3%ADdias%20na%2 0Educa%C3%A7%C3%A3o%20-%20Redes%20Sociais%20e%20a%20Educa%C3%A7% C3%A3o%20-%20MIOLO.pdf. Acesso em: 4 jan. 2025.

MODELOS PEDAGÓGICOS EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

José Lucas Cassiano Pereira[40]

INTRODUÇÃO

A Educação à Distância (EaD) tem se consolidado como uma alternativa eficaz e acessível para atender às demandas educacionais de diferentes públicos. A expansão dessa modalidade, impulsionada pelas inovações tecnológicas e pelas mudanças sociais, trouxe à tona a necessidade de compreender e aplicar modelos pedagógicos que promovam aprendizagens significativas e inclusivas. Este trabalho tem como objetivo analisar os principais modelos pedagógicos utilizados na EaD, destacando suas contribuições, desafios e aplicações práticas.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os modelos pedagógicos são estruturas teóricas que orientam o planejamento e a execução de práticas educativas. No contexto da EaD, destacam-se três abordagens principais: o modelo transmissivo, o modelo colaborativo e o modelo híbrido.

O modelo transmissivo centra-se na transmissão de conteúdo, geralmente através de materiais didáticos e aulas expositivas, priorizando a reprodução de informações. Já o modelo colaborativo enfatiza a interação entre os participantes, promovendo o compartilhamento de experiências e a construção coletiva do conhecimento. Por fim, o modelo híbrido integra elementos presenciais e a distância, buscando combinar as vantagens de ambas as modalidades para enriquecer o processo de aprendizagem.

Esses modelos estão fundamentados em teorias como o construtivismo, o conectivíssimo e a teoria da aprendizagem significativa.

[40] Licenciatura de Física IFRN. lucascassiano.sc@gmail.com.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa baseou-se em uma revisão bibliográfica sistemática, com a seleção de artigos acadêmicos, livros e relatórios publicados nos últimos dez anos. Foram utilizadas bases de dados como Scielo, Google Acadêmico e ERIC. Os critérios de inclusão consideraram estudos que abordassem modelos pedagógicos em EaD, com foco em resultados práticos e teóricos. A análise dos dados seguiu a abordagem qualitativa, organizando as informações em categorias temáticas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados evidenciaram que o modelo colaborativo tem ganhado destaque na EaD, especialmente em contextos que priorizam a formação de competências críticas e a autonomia dos estudantes. Ferramentas tecnológicas, como fóruns de discussão, plataformas de videoconferência e ambientes virtuais de aprendizagem, desempenham um papel crucial na implementação desse modelo.

Por outro lado, o modelo transmissivo ainda é amplamente utilizado em cursos de formação técnica e profissionalizante, devido à sua eficiência em transmitir conteúdo de forma estruturada e objetiva. Entretanto, enfrenta críticas relacionadas à falta de engajamento e interatividade.

O modelo híbrido tem se mostrado eficaz em cursos que exigem atividades práticas e interações presenciais, como os da área da saúde. Este modelo possibilita flexibilidade e ampliação do acesso ao ensino, ao mesmo tempo que valoriza a experiência presencial.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escolha de um modelo pedagógico adequado a EaD deve considerar o perfil dos estudantes, os objetivos do curso e os recursos disponíveis. Embora não exista um modelo ideal universal, a combinação de diferentes abordagens pode oferecer soluções mais completas e adaptadas às necessidades educacionais. O futuro da

EaD está diretamente ligado à capacidade de integrar inovações tecnológicas com práticas pedagógicas eficazes, promovendo a inclusão e a qualidade na educação.

REFERÊNCIAS

BEHAR, P. A. **Modelos Pedagógicos em Educação a Distância**. 2019. Disponível em: http://www.nuted.ufrgs.br/oa/arqueads/apoio/modelospedagogicos.pdf.

MODELOS PEDAGOGICOS PARA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: FUNDAMENTOS TEÓRICOS, DESAFIOS E INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS

Gabriel Antonio Nascimento da silva

INTRODUÇÃO

Os modelos pedagógicos para a educação a distância (EAD) desempenham um papel essencial no planejamento e na execução de práticas educacionais eficazes, acessíveis e engajantes. Esses modelos representam diferentes abordagens teóricas e metodológicas que orientam a interação entre professores, alunos e os conteúdos em ambientes virtuais de aprendizagem. Com o avanço das tecnologias digitais e a crescente demanda por flexibilidade no processo educativo, a EAD tornou-se uma solução relevante para atender às necessidades de diversos perfis de estudantes, desde aqueles que buscam capacitação profissional até os que desejam cursar formações acadêmicas completas. Essa modalidade exige estratégias específicas para superar desafios como a distância física, a construção da autonomia do aluno e a criação de um senso de comunidade, garantindo assim que o aprendizado seja significativo e inclusivo.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Entre as principais bases teóricas que sustentam esses modelos, destacam-se o construtivismo, o socioconstrutivismo, a teoria da aprendizagem significativa e as teorias da mediação pedagógica.

O construtivismo, baseado nas ideias de Jean Piaget, enfatiza que o aprendizado é um processo ativo, no qual o aluno constrói seu conhecimento a partir de experiências e interações com o ambiente. Na EAD, essa abordagem se traduz na utilização de atividades que incentivam a exploração, a problematização e a resolução de desafios.

Para Piaget, “a linguagem não é suficiente para explicar o pensamento, uma vez que este tem raízes na ação e nos mecanismos sensório-motores”. A origem do pensamento é anterior à linguagem (e independente dela) (Miranda; Senra, 2012;

Magalhães). A linguagem é uma construção da inteligência (Magalhães) e tem origem no estágio sensório-motor, quando se inicia a função simbólica (Miranda; Senra, 2012).

Por sua vez, o socioconstrutivismo, fundamentado em Lev Vygotsky, dá ênfase à importância das interações sociais e culturais no processo de aprendizagem. Nesse contexto, o papel do professor como mediador e a colaboração entre alunos são cruciais. Em ambientes virtuais, fóruns, chats, e atividades colaborativas assumem essa função.

A teoria da aprendizagem significativa, de David Ausubel, reforça a ideia de que o novo conhecimento é incorporado de maneira mais eficaz quando relacionado a conhecimentos prévios. Na EAD, isso exige um design instrucional que facilite a contextualização e a relevância dos conteúdos apresentados.

Além disso, as teorias da mediação pedagógica, com destaque para os estudos de Moore e Kearsley, exploram o papel das tecnologias como ferramentas que possibilitam a comunicação entre professor e aluno, superando barreiras físicas e temporais. A teoria da distância transacional, de Moore, destaca como a interação (aluno-aluno, aluno-professor e aluno-conteúdo) pode reduzir a sensação de isolamento na EAD, promovendo um aprendizado mais eficaz.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia utilizada para abordar o tema dos modelos pedagógicos na educação a distância (EAD) varia de acordo com o objetivo da pesquisa, o contexto de aplicação e o enfoque teórico. Um dos objetivos é explorar e analisar teorias, conceitos e modelos pedagógicos existentes na literatura. E a metodologia utilizada Revisão de livros, artigos, teses e documentos acadêmicos relevantes, como os de autores como Moore, Moran, Vygotsky e Garrison. Assim deve ser construído um panorama teórico sobre os fundamentos e avanços da EAD, identificando lacunas e tendências.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Modelos pedagógicos na educação a distância (EAD) refletem avanços significativos no campo educacional, bem como desafios que ainda precisam ser superados. São destacados alguns dos principais pontos discutidos e os resultados

observados a acessibilidade e Inclusão, pois a EAD ampliou o acesso à educação, especialmente para pessoas em áreas remotas, com restrições de mobilidade ou com compromissos que dificultam o ensino presencial e também fez com que os modelos pedagógicos fossem adaptados às necessidades individuais e coletivas que contribuíssem para um ensino mais inclusivo, atendendo a diferentes estilos de aprendizagem.

Os modelos baseados em metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em problemas (ABP) e a aprendizagem por projetos, promovem a autonomia e a responsabilidade do aluno pelo seu próprio aprendizado. Além do mais as tecnologias educacionais, como plataformas adaptativas, ajudam os alunos a gerenciar seu progresso e focar nas áreas onde possuem mais dificuldade. Modelos como o de comunidades de investigação ou o dos cinco estágios de Salmon destacam como fóruns, chats e trabalhos colaborativos melhoram a interação, diminuindo a sensação de isolamento comum na EAD. As tecnologias digitais, como videoconferências e ferramentas colaborativas, facilitam o desenvolvimento de habilidades sociais e de trabalho em equipe. Portanto, os modelos pedagógicos bem estruturados em ambientes assíncronos permitem que os alunos aprendam no seu próprio ritmo, conciliando estudo, trabalho e outras responsabilidades.

Um dos principais desafios relatados é a dificuldade de manter o engajamento dos alunos em cursos online. E a falta de contato presencial pode levar a altos índices de evasão. Discussões apontam para a importância de estratégias personalizadas e gamificação como formas de aumentar o interesse dos estudantes, para isso há uma necessidade de criar novas formas de aprendizagem na educação a distância.

Outro ponto muito importante que deve ser bem analisado, é que nem todos os alunos têm acesso a dispositivos ou conexão à internet de qualidade, limitando sua participação efetiva. Para resolução desse problema devem ser criadas Políticas públicas voltadas à inclusão digital são frequentemente discutidas como fundamentais para democratizar o acesso à EAD.

E também não devemos esquecer que muitos educadores relatam dificuldades em adaptar suas práticas pedagógicas ao ambiente virtual, especialmente aqueles não familiarizados com tecnologias educacionais. Discussões giram em torno da necessidade de programas contínuos de capacitação docente para o uso de tecnologias e a aplicação de modelos pedagógicos específicos para a EAD.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os modelos pedagógicos para a educação a distância (EAD) representam um marco na evolução dos processos de ensino e aprendizagem, destacando-se pela flexibilidade, acessibilidade e potencial de inovação. Fundamentados em teorias educacionais sólidas e adaptados às demandas de um mundo conectado, esses modelos oferecem oportunidades únicas para democratizar o acesso à educação e promover a autonomia dos aprendizes.

Apesar dos avanços, desafios importantes ainda persistem, como o engajamento dos alunos, a formação contínua dos professores, a superação das desigualdades digitais e a garantia da qualidade educacional. Esses aspectos demandam esforços conjuntos entre instituições de ensino, governos e a sociedade para consolidar a EAD como uma modalidade eficaz e inclusiva.

Além disso, o futuro da EAD será cada vez mais moldado pela integração de tecnologias emergentes, como inteligência artificial, realidade virtual e aprendizado adaptativo, que prometem tornar o processo educativo mais personalizado e imersivo. O avanço das práticas pedagógicas híbridas também demonstra que o equilíbrio entre presencial e online pode potencializar os benefícios de ambas as abordagens.

Em síntese, a educação a distância não apenas complementa as formas tradicionais de ensino, mas também redefine o cenário educacional, tornando-o mais diverso e acessível. Investir em pesquisa, capacitação e políticas públicas é essencial para que a EAD continue a transformar vidas e impulsionar o desenvolvimento social e econômico em escala global.

REFERÊNCIAS

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2000**.**

VALENTE, José Armando. "Formação de educadores para a era digital." *In*: PRETTO, Nelson (Org.), **Tecnologias e novas educações**. Salvador: Edufba, 2014**.**

FACULDADE METROPOLITANA
NORTE RIOGRANDENSE

GT 3

A RELAÇÃO ENTRE CULTURA, EDUCAÇÃO E MÍDIAS EDUCACIONAIS

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
RIO GRANDE DO NORTE
Campus Natal - Central

PPGEP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
PPGEP Linha 2

O USO DE EXPERIÊNCIAS DE INICIAÇÃO A ROBÓTICA E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Ana Katarina Nascimento de Azevedo[41]
Andrezza Maria Batista do Nascimento Tavares[42]
José Mateus do Nascimento[43]

INTRODUÇÃO

No formato de currículo por projeto tem-se a premissa de que se deve buscar a reestruturação curricular possibilitando atividades integradoras que articulam as dimensões do trabalho, da ciência, da cultura e da tecnologia.

Trabalhar projetos em sala de aula permite que haja comunicação de informações, estabelecimento de relações sociais e expressão da identidade e de atitudes, ou seja, a sala de aula passa a ser um espaço de convergência do cognitivo, do social e de expressão pessoal que resulta na construção de uma vasta rede de conhecimento.

A pedagogia de projetos torna a escola mais dinâmica, mais atraente para os jovens, fornecendo-lhe a oportunidade de desenvolver a habilidade, ao mesmo tempo em que toma as rédeas da própria aprendizagem construindo sua rede de relações disciplinares e interdisciplinares.

A importância de introduzir diversas fontes de informação no ensino para desenvolver no estudante as atitudes e procedimentos valorizados pelas diferentes disciplinas tem sido reiterada nos currículos, que enfatiza justamente a criação de oportunidades para o estudante aprender a observar, perceber, comparar, relacionar, construir generalizações, abstrair, falar sobre todos os assuntos que se encontra na atual realidade social de forma crítica e reflexiva. De encontro com estas ideias surge a chamada aprendizagem criativa, termo configurado por Resnick (2020) em seu livro Jardim de infância para a vida toda.

[41] Aluna especial no doutorado do IFRN, programa PPGEP, E-mail: anakatarinaazevedo@gmail.com.
[42] Doutora, Instituto Federal do Rio Grande do Norte, E-mail: andrezza.tavares@ifrn.edu.br.
[43] Doutor, Instituto Federal do Rio Grande do Norte, E-mail: mateus.nascimento@ifrn.edu.br.

APRENDIZAGEM CRIATIVA

No campo da Aprendizagem criativa as atividades propostas devem estar ligadas ao movimento Maker, que tem como base teórica a espiral de aprendizagem, esta espiral demonstra que o processo ensino aprendizagem não ocorre de forma linear, ele segue uma construção baseada na relação entre imaginar, criar, experimentar, compartilhar e refletir, neste campo de pensamento os estudantes passam por etapas e aprimoram as suas habilidades conforme desenvolvem e testam ideais, experimentam novos caminhos e escutam opiniões diferentes.

Pela cooperação, é possível cada um viver com suas diferenças em perfeita harmonia - consigo mesmo e com os outros. Pode-se dizer que cada um encontra seu espaço num conjunto, no qual tudo é significativo para todos, no qual cada um se reencontra e tem sua palavra a dizer, seu projeto a apresentar, seu trabalho a submeter à apreciação do grupo e onde tudo é aceito, é considerado importante para uma discussão conjunta.

E a educação Maker proporciona que os estudantes utilizem projetos para desenvolver sua própria espiral de aprendizagem. Trata-se do que colocar em prática a ideia já discutida por Azevedo, Silva e Medeiros (2015) de que o desenvolvimento da tecnologia provém das necessidades da sociedade sendo definida “como mediação entre conhecimento científico (apreensão e desvelamento do real) e produção (intervenção no real)”.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os procedimentos metodológicos envolvem um estudo de caso. Neste tópico buscarei descrever a atividade realizada na Escola Municipal Otto de Brito Guerra, situada na cidade de Natal/RN, com uma turma de 9 anos. Partiu-se do pilar da Aprendizagem criativa que é a Espiral de Aprendizagem. Na qual o estudante é o centro do processo ensino aprendizagem e o professor um mediador. A espiral tem alguns momentos: Imaginar, criar, Jogar, compartilhar e Refletir.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados serão apresentados seguindo as fases da Aprendizagem Criativa sugerida por Resnick (2020).

Fase 1 – Imaginar

Nesta fase da espiral de aprendizagem os estudantes elaboraram, criaram e apresentaram produtos utilizando recursos e materiais sustentáveis que procuravam explicar conteúdos como circuitos elétricos simples e conceitos iniciais de robótica, com a produção de pequenos artefatos.

O estudo foi realizado em duas turmas de 9 ano do Ensino fundamental Anos Finais, com 20 alunos cada turma, que foram divididos em pequenos grupos de três, apresentou-se alguns vídeos do instagram #moonshotkidz no qual o autor produz materiais tipo cartazes interativos que a partir de circuitos elétricos simples é possível criar efeitos luminosos e de movimento conforme mostra a imagens.

Figuras 1, 2, 3 – Atividades realizadas pelos alunos

Fonte: #moonshotkidz (2024).

Foram ainda apresentados alguns materiais produzidos pela robótica educacional do Brasil em um curso de oficina criativa e publicados na Revista Maker, tais como casa sustentável, roda gigante e robô ardudroide, para que a partir deles os estudantes pudessem imaginar e criar e realizar modelos similares.

Figuras 4, 5, 6 – Materiais robóticos educacionais

Fonte: Revista Maker.

Após observarem as produções apresentadas como sugestões, foi dado início o processo de produção do material pelos próprios estudantes, sendo o papel do professor de apenas orientação na confecção, suporte no material necessário e sugestões.

Fase 2 – Criar

Os estudantes foram divididos em grupos e cada grupo começou a produzir seu material (artefato). Foram organizados 07 grupos no 9 ano C e 06 grupos no 9 ano D e os temas foram assim distribuídos: casa sustentável, holograma, circuitos elétricos, roda gigante, robôs e balança lúdica.

Figuras 7, 8, 9, 10 – Alunos realizando atividade

Fonte: Arquivo próprio, 2024.

Fase 3 – Brincar/Jogar

Nesta etapa do projeto o foco não foi pensar no produto, e sim no processo que levou a construção de cada produto. Pode-se perceber que o ritmo de aprendizagem e de fazer são diferentes, que as habilidades são diferentes, enquanto uns gostam da parte de desenhar e projetar outros já gostam de pôr a mão na massa e construir na prática o objeto para funcionar.

Figuras 11, 12 – Alunos realizando atividade

Fonte: Arquivo próprio, 2024.

Fase 4 – Compartilhar

Nesta etapa foi difícil, ficar só observando e relatando como deveria ser seguido se me intrometer e querer resolver os problemas que surgiram como por exemplo como furar os Palitos de madeira, uns utilizaram ferramentas com tesouras, parafusadeira de mão que levei para auxiliar, e até mesmo estiletes. Mas o processo de cada um foi individual. Por isso os projetos foram tão diferentes.

Figuras 13, 14, 15, 16 – Produtos dos alunos

Fonte: Arquivo próprio, 2024.

Fase 5 – Refletir

Nesta Etapa foi elaborado um mentimeter com as seguintes questões para que os próprios estudantes pudessem expressar sua opinião sobre a atividade desenvolvida, 1) Apresente duas palavras que descrevem a experiência que tiveram com a atividade e 2) Apresente duas palavras que demonstrem as dificuldades encontradas.

Figuras 17 – Pontos positivos apresentados pelos estudantes em relação a atividade

Fonte: Autoria própria, 2024.

Figuras 18 – Pontos negativos apresentados pelos estudantes em relação a atividade

Fonte: Autoria própria, 2024.

Importante frisar que para desenvolver um projeto como este que envolve produção de material, deve-se ter o cuidado de verificar se todo o material necessário encontra-se disponível, se há tempo suficiente, e o calendário escolar. No caso em particular aqui descrito ocorreu um corte de produção em virtude de alguns motivos, a

escola encontra-se com horário reduzido e não há um horário com aula de ciências conjugadas, ou seja, aulas seguidas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como ficou demonstrado no estudo, o currículo é um conceito amplo e complexo, sendo considerado pelas escolas como o conjunto de todas as práticas pedagógicas e descrição de conteúdos necessários para atuação dos estudantes após concluírem seus estudos e sua etapa escolar na vida profissional.

Esta pesquisa tinha o objetivo de integrar as possibilidades da aprendizagem criativa, as tecnologias (com a robótica) e as metodologias ativas no que concerne ao currículo da escola. Em virtude na nova era, que busca agregar a cada dia mais a tecnologia para o cotidiano escolar verificou e descreveu-se a experiência de sala de aula com a iniciação a robótica, ficando explícito que trazer inovações a sala de aula contribui para agregar valor ao processo ensino-aprendizagem.

Por fim, evidencia-se que o currículo integrado traz para a educação um conjunto de características tais como: integração entre conteúdos e tecnologia, mediação entre professores e estudantes, autonomia, inclusão e democracia para o processo ensino aprendizagem presente nas escolas.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, A. **Roda Gigante DiY, Educação Maker, Robótica Educacional**. Brasil, 2024.

ALBUQUERQUE, A. **Invenções de Robótica, Robótica Educacional Brasil**, 2024.

ALBUQUERQUE, A. **Casa Sustentável**, **Educação Maker, Robótica Educacional Brasil**, 2024.

AZEVEDO, M. A. de, SILVA, C. D. da, e MEDEIROS, D. l. M. Educação Profissional e Currículo Integrado para o Ensino Médio: elementos necessários ao protagonismo juvenil. **HOLOS**, v. 4, 77–88. Disponível em: https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/3190 acesso 10 de novembro de 2011.

DANTAS, J. D. de S. **Pedagogia Freinet e a ação do professor na sala de aula**: um trabalho cooperativo. Natal: EDUFRN, 2011.

LOPES, A. C.; MACEDO, E. **Teorias de currículo**. São Paulo: Editora Cortez, 2019.

RESNICK, M. **Jardim de Infância para a vida toda**: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos. Porto Alegre: Penso, 2020.

TAVARES, A. M. B. do N.; FRANÇA-CARVALHO, A. D.; SILVA, B. D. da. Designações de currículo: Apreendendo seus sentidos em distintas teorizações. **Revista on-line de Política e Gestão Educacional**, Araraquara, v. 26, n. esp.4, p. e022114, 2022. Disponível em: https://periodicos.fclar.unesp.br/rpge/article/view/17129. Acesso em: 10 nov. 2024.

A RELAÇÃO ENTRE CULTURA, EDUCAÇÃO E MÍDIAS EDUCACIONAIS

Marcos Vinícius Dantas[44]
Wesllyanne Fernandes de Andrade[45]

INTRODUÇÃO

O papel das mídias na sociedade contemporânea é de grande relevância, especialmente por meio do acesso à internet, que permite à comunidade docente/acadêmica acessar informações fundamentais que contribuam para o desenvolvimento educacional de cada indivíduo. Um exemplo significativo da relação entre cultura e mídia pode ser observado nas transmissões ao vivo de festivais de quadrilhas juninas por meio de plataformas digitais. Nesse contexto, ter o uso dessas *lives* como ferramenta de uso educacional é potente, já que os festejos juninos se enquadram como eventos culturais e de tradição, que geralmente são repassados de geração em geração, perpetuando-se na época atual e atingindo gerações futuras.

Os grupos de quadrilhas juninas podem variar a quantidade de membros de acordo com a cidade que pertencem, a quantidade mínima de um grupo junino chega a ser de 40 pessoas, 20 pares, e além de disseminar arte e cultura, esses grupos compostos de crianças, jovens e adultos, representam manifestações culturais que desempenham um papel crucial para a formação sociocultural e o desenvolvimento intelectual dos discentes, impactando positivamente em suas compreensões sobre as percepções culturais do mundo.

Em 1980, Rezende e Fusari (1995, p. 68) destacam que o papel da escola na produção social de uma comunicação emancipatória mediada pelas mídias precisava ser explorado e aprimorado. Neste sentido observamos que a relação comunicativa entre o educando e o educador deve ser aperfeiçoada, considerando que estamos em constante evolução enquanto sociedade.

[44] Técnico em Edificações (IFRN), graduando em Licenciatura em Geografia (IFRN), Marcos Vinícius Dantas, IFRN, E-mail: dantas.vinicius1@escolar.ifrn.edu.br.
[45] Graduanda em Licenciatura em Geografia (IFRN), Wesllyanne Fernandes de Andrade, IFRN, E-mail: wesllyanne.f@escolar.ifrn.edu.br.

Com um mundo em constante evolução, era de se imaginar que os festivais de quadrilhas juninas iam se modernizar e expandir, a grande concentração dos festejos juninos é voltada para a Região Nordeste do Brasil, e com a chegada de diversas tecnologias ao longo dos anos, as prefeituras dos municípios que costumam realizar os eventos, optaram por divulgar as apresentações por meio das plataformas digitais. Permitindo que os admiradores desse movimento cultural brasileiro pudessem acompanhar as apresentações de qualquer lugar.

De fato, as mídias educacionais possibilitam aos discentes e docentes uma aprendizagem mais aprofundada sobre alguns aspectos da sociedade. Segundo Riyanto (2024), as mídias desempenham um papel essencial na mediação cultural e nas transformações dos processos educacionais ao longo do tempo. Dessa forma, é possível afirmar que a relação entre cultura, educação e mídias educacionais se apresenta como um campo complexo e interdisciplinar, podendo ser interpretada de várias maneiras.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As transmissões ao vivo de festivais de quadrilhas juninas são relevantes para o aprofundamento pedagógico e acadêmico dos discentes, promovendo uma conexão interdisciplinar entre cultura, educação e mídias educacionais. Esses três elementos estão interligados, com cultura e educação caminhando lado a lado, e sendo fortalecidos pelas mídias, que ampliam os processos educativos tanto dentro, quanto fora de sala de aula.

Ao serem exploradas no ambiente educacional, favorecem o desenvolvimento pedagógico e acadêmico dos discentes. Essas transmissões ao vivo referentes aos festejos juninos se enquadram como uma prática de conexão interdisciplinar em um contexto de educação, sendo os campos de: cultura, educação e mídias educacionais, 3 elementos interdependentes. E que dentro e fora do ambiente escolar, a educação é mediadora desses processos culturais, tendo as mídias como ferramentas que potencializam a aprendizagem e possibilitam o acesso a manifestações culturais diversas. Conforme Canclini (1995), a cultura é um espaço de trocas e reconstruções simbólicas que dialogam constantemente com os meios tecnológicos, ampliando sua disseminação e alcance.

A relação entre cultura e educação encontra suporte nas tecnologias digitais, que funcionam como pontes para integrar tradições culturais ao contexto contemporâneo.

Segundo Moran (2018), as mídias educacionais têm a capacidade de transformar o processo de ensino-aprendizagem, proporcionando maior engajamento dos discentes por meio de práticas inovadoras. Nesse sentido, festivais culturais como as quadrilhas juninas, transmitidos ao vivo, tornam-se recursos pedagógicos que fortalecem o vínculo entre o aluno e sua própria identidade cultural, ao mesmo tempo em que oferecem a oportunidade de contextualizar discussões interdisciplinares, como história, sociologia e geografia.

Entretanto, a era tecnológica vivenciada no século XXI apresenta contradições, especialmente em países como o Brasil, onde as desigualdades sociais ainda impõem barreiras significativas ao acesso à educação e à tecnologia. Dados do IBGE (2022) indicam que uma parcela considerável dos estudantes brasileiros ainda não possui acesso à internet em casa ou dispositivos eletrônicos que facilitem o aprendizado. A falta de *tablets*, *notebooks* ou *smartphones* limita o alcance de práticas pedagógicas baseadas em mídias digitais, comprometendo a equidade no ensino. Além disso, essa exclusão tecnológica reflete-se em dificuldades na realização de atividades extracurriculares, nas quais o uso de ferramentas digitais é imprescindível.

Sob uma perspectiva teórica, Freire (1987) ressalta que a educação crítica deve levar em consideração o contexto social e cultural dos educandos, promovendo uma relação dialógica que os tornem agentes ativos no processo de aprendizagem. Aplicando essa visão ao campo da integração das mídias educacionais, cabe à escola atuar como mediadora no uso dessas ferramentas, adaptando-se às realidades locais e explorando estratégias que democratizam o acesso às tecnologias.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os procedimentos metodológicos abordados neste estudo, apresentam uma abordagem qualitativa, descritiva, exploratória e explicativa. Através de pesquisas de trabalhos com compacticidade com o referente tema apresentado: A relação entre cultura, educação e mídias educacionais, em plataformas de pesquisas acadêmicas como o “Google Acadêmico”, possibilitou a extração de informações relevantes para o seguimento do trabalho.

A pesquisa bibliográfica incluiu obras de diversos autores, destacando Freire (1987) e Riyanto (2004), além de relatos de experiências sobre os festivais de quadrilhas juninas e observações de apresentações dos grupos juninos nas diversas lives salvas na plataforma digital "*Youtube*".

As observações das apresentações dos grupos de quadrilhas transmitidas em *lives* e vistas através de uma tela de celular/*notebook* permite compreender como esses grupos se comportam dentro de quadra. Os espectadores podem ver que quadras, de diversos esportes, se transformam em uma arena de apresentações juninas, se tornando um lugar de arte, cultura e dança. Ressalta-se que as arenas, além de serem lugares de expressões artísticas e culturais, são também um lugar competitivo.

Analisando o mundo junino, e tudo visto até aqui, é possível observar que a análise dos dados é categorizada entre inter-relações voltadas a Geografia Cultural, educação e mídias aplicadas em um contexto das quadrilhas juninas, essas categorias contribuem para o ensino-aprendizagem do indivíduo enquanto agente em preparação para cidadania.

A contribuição das mídias educacionais é um fator que amplia o conhecimento de mundo e de tradições locais, regionais e nacionais, sendo uma ferramenta pedagógica e de aprimoramento intelectual sobre conhecimentos específicos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados deste estudo apontam para a relevância das mídias educacionais como ferramentas capazes de aproximar os alunos das tradições culturais e facilitar a compreensão interdisciplinar de conteúdos pedagógicos. As transmissões ao vivo de festivais de quadrilhas juninas destacam-se como exemplos de práticas tecnológicas que valorizam a cultura regional ao mesmo tempo em que promovem a inclusão de elementos culturais no ensino formal.

Por meio da pesquisa bibliográfica realizada, foi possível observar que a cultura, quando mediada pelas tecnologias digitais, pode atuar como um elemento integrador e mobilizador na educação. Segundo Moran (2018), a tecnologia não apenas amplia o acesso à informação, mas também transforma o processo de ensino-aprendizagem, permitindo que os alunos vivenciem experiências culturais de forma interativa. No caso

dos festivais juninos, essas transmissões possibilitam a apreciação de danças, músicas e costumes regionais, contribuindo para a valorização da identidade cultural dos discentes.

Contudo, o estudo também revelou desafios importantes, como as desigualdades no acesso às tecnologias. Dados recentes do IBGE (2022) indicam que muitos alunos, especialmente os de regiões periféricas, não possuem acesso adequado à internet ou a dispositivos eletrônicos. Essa limitação compromete a democratização das práticas pedagógicas baseadas em mídias digitais e reforça a necessidade de políticas públicas voltadas para a inclusão digital.

Outro ponto de discussão refere-se à capacitação dos professores para integrar eventos culturais e tecnologias ao currículo escolar. Conforme Freire (1987), o educador precisa adotar uma postura crítica e reflexiva para promover uma educação que seja, ao mesmo tempo, emancipadora e conectada às realidades culturais dos alunos. Nesse sentido, as transmissões de festivais culturais podem ser utilizadas como ferramentas para fomentar debates sobre história, geografia, diversidade cultural e questões sociais.

Sendo assim, os resultados confirmam que a relação entre cultura, educação e mídias educacionais é promissora, mas ainda enfrenta barreiras estruturais e metodológicas. A mediação cultural proporcionada pelas tecnologias digitais tem o potencial de enriquecer as práticas pedagógicas e fortalecer a identidade dos estudantes, mas requer esforços contínuos para que seja acessível a todos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considera-se que o presente estudo evidenciou que a relação entre cultura, educação e mídias educacionais é complexa e interdisciplinar, envolvendo múltiplas dimensões do desenvolvimento sociocultural e intelectual. As transmissões ao vivo de festivais culturais, como as quadrilhas juninas, ilustram como as tecnologias podem mediar a disseminação de tradições e contribuir para a educação de forma inovadora e acessível.

No entanto, desafios como a desigualdade no acesso à internet e a dispositivos tecnológicos ainda limitam o potencial dessas práticas no Brasil. A superação dessas barreiras exige esforços coletivos, envolvendo políticas públicas, formação de educadores e investimento em infraestrutura tecnológica.

Como sugestão para estudos futuros, os autores recomendam investigar mais profundamente os impactos do uso das mídias digitais na formação da identidade cultural dos alunos e explorar estratégias práticas para integrar eventos culturais às práticas pedagógicas de maneira equitativa e acessível. Além disso, a análise de casos específicos em diferentes contextos regionais pode oferecer perspectivas valiosas para aprimorar a relação entre cultura, educação e tecnologia.

Deste modo conclui-se que os estudos culturais aplicados com o uso das mídias tecnológicas em um contexto educacional, são de relevância para compreensão de aspectos sociais de determinadas regiões e seus devidos costumes e tradições. A inclusão das mídias tecnológicas favorece no aprendizado do discente, e aperfeiçoamento docente do educador.

REFERÊNCIAS

REZENDE, M. F. TV, recepção e comunicação na formação inicial de professores em cursos de Pedagogia. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 13, n. 24, p. 67-91, jul./dez. 1995.

RIYANTO, M. Media and Press in Legal Perspective: Protecting Rights and Responsibilities in the Digital Age. **Pena Justisia: Media Komunikasi dan Kajian Hukum**, v. 23, n. 1, p. 1615-1628, 2024.

CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas**: estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1995.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 16. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

MORAN, J. M. **E se a escola fosse digital? O que mudou na educação com as novas tecnologias**. São Paulo: Papirus, 2018.

REZENDE, Z.; FUSARI, J. **A comunicação na educação**: O papel das mídias na produção social do conhecimento. São Paulo: Cortez Editora, 1995.

RIYANTO, A. **A mídia como mediadora cultural e sua transformação nos processos educacionais**. São Paulo: Editora da Educação, 2024.

EDUCAÇÃO ESPECIAL ESTRATÉGIAS E DESAFIO MÍDIAS EDUCACIONAIS NA CULTURA - REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Erika Roberta Batista Firmino[46]
Kalgina Araújo Machado[47]
Andrezza Maria Batista do Nascimento Tavares[48]

INTRODUÇÃO

O presente resumo expandido se propõe a descrever a respeito da educação especial e os desafios e mídias educacionais na cultura. Sabe-se que educação inclusiva está fundamentada na concepção dos direitos humanos que buscar conjugar igualdade e diferença com valores intrínsecos, sendo os docentes os agentes principais de mudança. Nesta perspectiva, os professores podem ser vistos como os profissionais de agente de mudança com maior qualificação e capacidade para os enfrentamentos dos desafios relacionados as mídias educacionais a inclusão e da tecnologia assistiva, enfatizando a importância do reconhecimento da educação como uma cultura universal.

A história da educação especial no Brasil remonta ao século 19, inspirada em iniciativas estrangeiras, mas só foi oficialmente instituída na década de 1960, passando por uma fase de assistencialismo e segregação até chegar aos movimentos de inclusão escolar na década de 1990 (Casagrande, 2021). , observa-se um crescente debate sobre a necessidade de estratégias inclusivas que contemplem as médias educacionais, entendidas aqui como indicadores de desempenho escolar, acesso e permanência de alunos com deficiência no sistema educacional. Este estudo visa revisar a literatura recente para compreender como práticas pedagógicas e políticas públicas têm respondido às demandas da Educação Especial, considerando também a influência cultural.

[46] Psicóloga formada pelo Centro Universitário Maurício de Nassau Natal/RN, Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional, erika.rob.psi@gmail.com.
[47] Pedagogia Formada Pela Universidade Estadual Vale do Acaraú Do Estado Do Ceará, Especialista em Análise do comportamento Aplicado do Transtorno Do Espectro Autista no Desenvolvimento, kaligina.araujo@gmail.com.
[48] Pós-Doutorado pela Universidade do Minho em Portugal e Pós-Doutorado pela Universidade Federal do Piauí, Docente do PPGEP/IFRN, andrezza.tavares@ifrn.edu.br.

No entanto, para compreender melhor a evolução da educação especial ao longo do tempo, é fundamental analisar a maneira na qual as pessoas com deficiência foram tratadas na sociedade, e como isso influenciou a criação de leis e direitos que garantiram o acesso à educação e ao trabalho. Diante disso, explorar essa trajetória, analisando os marcos históricos, as políticas implementadas e os avanços tecnológicos que contribuíram para a formação do conceito atual de educação especial e os desafios nas mídias educacionais, buscando reconhecer as conquistas alcançadas e identificar os desafios atuais para garantir que a educação especial continue evoluindo.

Considerando os aspectos evidenciados neste resumo, que se apresenta procurar explorar a relação entre educação especial mídias educacionais na cultura, tomando como referência as percepções de professores de educação especial de diferentes contextos escolares brasileiros. Que interferem no desempenho profissional e na efetivação de atitudes, estratégias e práticas educacionais especial na cultura.

Dessa forma, essa revisão teve como finalidade enaltecer evidências e resultados de estudos já existentes, de investigar os desafios enfrentados pela Educação Especial no uso das mídias educacionais como ferramentas de avaliação e inclusão, considerando os aspectos culturais. Por meio dela foi possível fazer identificação de algumas teorias, permitindo a criação de embasamentos e modelo teóricos para se colocar em novos temas e abrindo oportunidade de discutir novas investigações, como também possibilitando contestar, corroborar e até criar hipóteses.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As mídias educacionais e o método de ensino e aprendizagem tem sido usada para monitorar a inclusão no ensino e aprendizagem, no decorrer de seu percurso, compreender, por intermédio da prática, como tem sido aplicados os mecanismos tecnológicos para melhoria do processo da educação especial de ensino-aprendizagem dos alunos que estão inseridos na cultura dentro de contexto escolar. A esse respeito, Paulo Freire (1996) assevera que o principal objetivo do processo de ensino - aprendizagem, principalmente no que tange a utilização dos mecanismos tecnológicos, é os distanciamentos das práticas educativas tradicionais intrínsecas no sistema educacional Brasileiro.

Diante do exposto, torna-se evidente que, com a chegada das novas mídias educacionais o ambiente escolar, no ensino ganha muito em qualidade e variedade. Ademais, os saberes não são adquiridos individualmente, mas sim por meio do processo do professor e aluno mediante o uso das ferramentas digitais. A sociedade moderna, inteiramente inclinada para a conexão com o mundo digital, não aceitaria mais um docente que atua de maneira que o seu saber se revele superior e acabado. Essa nova realidade requer, então uma educação aberta às novidades no que se refere à aprendizagem.

A garantia da acessibilidade e inclusão digital está alinhada com os princípios estabelecidos na Constituição Federal de 1988. O compromisso com a igualdade na formação de uma educação especial e deve ser reforçado através do incremento das capacidades e identificação das habilidades individuais, proporcionando acesso a recursos computacionais para todos (Silva, 2023). As mídias educacionais está muito presente no desenvolvimento global e cultural dos aluno -cidadão, no entanto a educação vem ao longo dos anos, e cercados de modelos de ensino capazes de preparar o aluno para viver inúmeros desafios na formação dos sujeitos consciente e crítico, ou seja, o mundo das mídias digitais.

Diante do exposto, compreende -se que o mundo precisa de pessoas mais críticas a respeito de tudo que cerca a sociedade, inclusive, na era da tecnologia onde as informações são transmitidas com tamanha rapidez. Para alcançar uma educação inclusiva, é fundamental implementar estratégias de aprendizagem que respondam à diversidade dos alunos, onde a escola deve adaptar em todos os seus aspectos, desde o pessoal docente até o ambiente escolar, focando nas necessidades dos estudantes como mencionado por Maia e Freire (2020).

Um marco Regulador que ocupa local especial nos discursos educacionais atualmente, é a Base Nacional Comum Curricular –BNCC, aprovada em 2017, estabelece o currículo mínimo e vincula a educação ao mundo do trabalho, aos avanços tecnológicos e às vivências sociais (Brasil, 2017). O olhar que se deve ter para o público-alvo da educação especial é bastante peculiar. Dentre uma série de ações que precisam ser executadas diariamente, como a adaptação curricular, a avaliação diferenciada e a participação da família, encontramos, ainda, o uso de diferentes ferramentas tecnológicas, como as mídias digitais, conforme passamos a discutir na próxima seção.

O uso da tecnologia deve, portanto, desenvolver a capacidade dos estudantes de compreenderem e utilizarem tecnologias com criticidade tanto para obter informação, quanto para produzirem e serem protagonistas. No que concerne à educação especial, os recursos tecnológicos podem ser boas ferramentas para trabalhar a interação, comunicação, disseminação de informações e protagonismo dos estudantes. As ações devem ser voltadas para os processos de uma educação especial inclusivas que valorizem e considere cada aluno como sujeito único, todos são diferentes, cada um possui a sua especificidade e nessa perspectiva que o olhar de todos os envolvidos na inclusão deve ser de compreender os profissionais capacitados para lidar com diversidade.

Figura 1 – Mídias Educacionais e Aprendizagem

Fonte: EXPEDU, 2023.

Diante disso, com intuito de mudar o seu modo de atuar no ambiente na educação especial, precisa refletir cerca de suas ações como mediador do conhecimento para que dessa maneira, consiga exercer a sua prática significativamente, respeitando as individualidades de cada sujeitos de sua aprendizagem acolhendo na sua totalidade.

Os conteúdos propostos precisam ser, segundo Moran (2012, p. 11), além de essenciais para a vida em sociedade, inclinados para a realidade e interesse de cada um de modo democrático que os permitam acesso às informações advindas das mídias educacionais .A inserção dos mecanismos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem permite que o alunos depare com novas possibilidades de âmbito pedagógico e que docente adquira novos modelos de ensino significativos, os quais promovam um caminhar com destino às mudanças em sociedade.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A revisão de literatura consiste em um método de levantamento e análise de conhecimento para fornecer um conteúdo que abarque e debate informações previamente produzidas da área de interesse do pesquisador, a fim de dar respostas aos questionamentos feitos pelo trabalho que está sendo elaborado (Moreira, 2008).

No presente trabalho foi realizado uma revisão bibliográfica narrativa. A revisão narrativa é adequada para analisar e questionar sobre um assunto, em uma perspectiva teórica ou contextual. Este tipo de estudo visa realizar uma análise da literatura de livros, artigos de revistas físicas ou eletrônicas e análise crítica e pessoal do autor (Rother, 2007). Foram analisados artigos científicos, relatórios de organizações internacionais e legislações atualizadas. Os critérios de inclusão consideraram trabalhos focados em estratégias da educação especial mídias educacionais e o impacto da cultura no contexto atual. Estes cenários passam a ser um campo fértil de detalhes, ideias, possibilidades de observações e análises.

Os critérios de inclusão e exclusão foram definidos para garantir a seleção de estudos relevantes e de qualidade. Entre as normas de parâmetros de inclusão, destacaram -se a relevância direta com o tema de estudo, a disponibilidade de texto completo e a publicação entre o período de 2021 a 2024, buscando publicações dentro deste período de quatro anos, com exceção de citações disponíveis nas plataformas digitais - Scientific Eletronic Library Online (*SciELO*), Google Acadêmico e Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal – (*Redalyc*); que foram escritos na língua portuguesa, e que tenham associação com o tema. Os critérios de exclusão foram: artigos internacionais, e textos publicados em livros e artigos com acesso pago.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Segundo Oliveira e Mill (2016), um estudo bibliométrico sobre acessibilidade, inclusão e tecnologia assistiva na educação permite uma melhor compreensão do estado atual da produção científica nessa área. Ao identificar lacunas e tendências, podemos direcionar esforços para promover uma maior integração desses temas nas pesquisas educacionais, contribuindo assim para uma educação mais acessível para todos.

Mediação de desempenho as mídias educacionais têm sido utilizadas como indicadores de equidade e qualidade no atendimento de alunos com necessidades especiais.

Agree (2014) se concentra na evolução das tecnologias e como elas podem acelerar melhorias na saúde e na qualidade de vida para a população que envelhece, especialmente aquelas com deficiências, e os desafios relacionados ao acesso e à usabilidade dessas tecnologias. Em conformidade com tecnologia digitais os recursos como inteligência artificial e aplicativos educacionais têm promovido maior acessibilidade com capacitação docente aos programas de formação continuada que priorizam a inclusão, com os desafios identificados as médicas educacionais revelam disparidades no atendimento a alunos com deficiência, especialmente em áreas rurais e periféricas.

Este ponto de vista reforça a necessidade de considerar as vozes desses indivíduos em todas as etapas do processo de inclusão, abordando tanto desafios educacionais, quanto sociais, como a acessibilidade física e digital nas mídias educacionais dentro da cultura. Os desafios identificados na literatura em relação as desigualdades regionais são mídias educacionais que revelam disparidades no atendimento a alunos com deficiência, especialmente em áreas rurais e periféricas. Apesar dos avanços legais, a resistência cultural ainda é um entrave para a inclusão plena na educação especial. A tecnologia assistiva, quando bem aplicada, tem o potencial de quebrar barreiras físicas e sociais, facilitando o acesso à educação, ao emprego e à participação em atividades comunitárias. No entanto, como Agree (2014) menciona, apesar do avanço tecnológico, ainda existem desafios relacionados ao acesso e à usabilidade dessas tecnologias.

Oliveira e Mill (2016) investigam a representatividade da produção científica sobre acessibilidade, inclusão e tecnologia assistiva no campo educacional, concluindo que, apesar da importância desses temas, existe uma escassez de pesquisadores dedicados a eles, especialmente no que tange ao uso de TA nas escolas e sob a ótica da acessibilidade. Este achado aponta para uma lacuna significativa na pesquisa e na prática educacional, ressaltando a necessidade de uma maior atenção e desenvolvimento de recursos na área.

A correlação entre os trabalhos desses autores destaca uma compreensão compartilhada sobre o valor da tecnologia assistiva como um meio para melhorar a

independência, a participação social e a qualidade de vida das pessoas com deficiência e prática das mídias educacionais.

Embora existam desafios significativos, a combinação da Educação Especial com as Mídias Educacionais oferece um vasto potencial para promover a inclusão, adaptando-se às necessidades e estilos de aprendizado dos alunos. Ao garantir que as tecnologias sejam acessíveis, os educadores sejam capacitados, e os conteúdos sejam adequados, é possível criar um ambiente de aprendizado mais inclusivo e eficaz para todos os alunos. O papel do governo, nas escolas e da sociedade é essencial para superar essas barreiras e avançar em direção a um futuro mais igualitário na educação. Requer um compromisso contínuo com a pesquisa e o desenvolvimento centrados no usuário, bem como políticas públicas que promovam a inclusão digital e física em todas as áreas da sociedade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho abordou a trajetória da educação especial desde suas origens históricas até os desafios atuais da cultura das mídias educacionais enfatizando a importância do reconhecimento da educação como um direito universal. As mídias educacionais desempenham um papel crucial na análise e formulação de estratégias inclusivas. Contudo, a sua efetividade depende de políticas públicas bem estruturadas e da sensibilização cultural. De 2023 a 2024, embora avanços significativos tenham sido observados, permanece a necessidade de um maior investimento em infraestrutura, formação docente e adaptação. Dessa forma é preciso um compromisso.

Mas apesar desses avanços ainda existem desafios entre a teoria e a prática, a necessidade de formação continuada de professores para formação de uma educação especial em práticas pedagógicas inclusivas, para mídias educacionais na cultura, e os desafios pautados estão associados ao desenvolvimento e à implementação das tecnologias assistivas, capazes de promover uma autonomia e inclusão de pessoas com deficiência. Dessa forma é preciso um compromisso de todos os setores da sociedade, como governos, instituições educacionais, pesquisadores e a comunidade em geral, para assegurar que esses ideias, se tornem realidades acessíveis a todo que valorizem a diversidade e promovam a inclusão, o que exige uma mudança cultural.

REFERÊNCIAS

AGREE, Emily M. The potential for technology to enhance independence for those aging with a disability. **Disability and health journal**, v. 7, n. 1, p. S33-S39, 2014.

CASAGRANDE, Rosana de Castro. A Educação Especial como campo acadêmico no Brasil: fontes de pesquisa. **Praxis educativa**, v. 16, 2021.

SILVA, Letícia Isabel Alves. **Tecnologia assistiva e acessibilidade digital no contexto educacional**: no ensino fundamental I (anos iniciais) para deficientes no Brasil. 2023.

MAIA, Vítor Ochoa; FREIRE, Sofia. A diferenciação pedagógica no contexto da educação inclusiva. **Revista Exitus,** v. 10, 2020.

MOREIRA, W. Revisão de Literatura e Desenvolvimento Científico: conceitos e estratégias para confecção. **Janus**, Lorena/SP, v. 1, n. 1, p. 21- 30, 2008. Disponível em: http://www. unifatea.edu.br/seer/index.php/janus/article/view/1/1. Acesso em: 19 abr. 2022.

ROTHER, E. T. **Revisão sistemática x revisão narrativa**. Editora Técnica da Acta Paulista de Enfermagem. 2007. Disponível em: https://www.scielo.br/j/a pe/a/zzZ 4Z4GwYV6FR7S9FHTByr/?lang=pt. Acesso em: 22 mai. 2022.

OLIVEIRA, Camila Dias; MILL, Daniel. Acessibilidade, inclusão e tecnologia assistiva: um estudo bibliométrico**. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, p. 1169-1183, 2016.

NATIVOS E IMIGRANTES DIGITAIS: UM ESTUDO SOBRE REGULAÇÃO DA INTERNET

Ana Kelyanne da Silva

INTRODUÇÃO

A revolução digital trouxe mudanças profundas para as dinâmicas sociais, educacionais e culturais, criando uma diferença marcante entre dois grupos: os nativos digitais e os imigrantes digitais. Os nativos digitais são aqueles que cresceram em um mundo já integrado à tecnologia, familiarizando-se com ela de forma natural. Por outro lado, os imigrantes digitais tiveram que aprender a lidar com essas ferramentas ao longo da vida, enfrentando desafios para compreender e adotar novas linguagens e práticas. De acordo com Prensky (2001), os nativos digitais são descritos como "crianças que nascem em contato direto com tecnologia e mídias digitais, o que gera mudanças significativas no desenvolvimento cognitivo do indivíduo".

Essa diferença geracional provoca tensões importantes, especialmente na educação. Muitas vezes, os métodos de ensino mais tradicionais não conseguem dialogar com as habilidades, interesses e expectativas dos alunos de hoje.

Ao mesmo tempo, a regulação da internet se tornou um tema essencial nos debates sobre o uso ético e legal da tecnologia. Um exemplo disso é o Marco Civil da Internet, que busca definir regras claras sobre privacidade, neutralidade da rede e direitos digitais no Brasil. Contudo, questões como a disseminação de *fake news*, a falta de etiqueta digital (ou netiqueta) e o impacto crescente das redes sociais mostram que ainda é necessário avançar em regulamentações que levem em conta as particularidades de diferentes gerações e culturas.

Com base nesse cenário, este trabalho propõe uma revisão bibliográfica sobre as dinâmicas entre nativos e imigrantes digitais e os desafios da regulação da internet. Serão analisadas contribuições presentes na literatura especializada, além de documentos como o Marco Civil, textos sobre netiqueta e estudos acadêmicos, com o objetivo de oferecer uma visão ampla e fundamentada sobre o tema.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A distinção entre nativos e imigrantes digitais foi amplamente discutida por Prensky (2001) e se consolidou como uma ferramenta conceitual para compreender as diferenças geracionais no uso da tecnologia. Os nativos digitais são indivíduos que nasceram em um ambiente digital, familiarizados desde cedo com a interação em redes sociais, o uso de dispositivos eletrônicos e o consumo de conteúdo online. Por outro lado, os imigrantes digitais vivenciaram a transição tecnológica, necessitando adaptar-se a novas ferramentas e processos digitais (Fantin, 2016). Essa divisão gera tensões principalmente no campo educacional, onde os métodos tradicionais de ensino nem sempre dialogam com as expectativas e habilidades dos nativos digitais, como destaca o estudo de Prensky citado por Fantin (2016).

O conceito de etiqueta digital, ou netiqueta, também desempenha um papel essencial na interação entre esses dois grupos. De acordo com Crippa (2016), a netiqueta compreende um conjunto de normas de comportamento que busca regular as interações no ambiente virtual, promovendo a convivência harmoniosa e o respeito mútuo. A falta de adesão a essas normas pode agravar conflitos geracionais, reforçando estereótipos e barreiras entre nativos e imigrantes digitais. Assim, a educação digital torna-se indispensável para alinhar expectativas e comportamentos, favorecendo a construção de uma cultura digital ética e colaborativa.

No contexto da regulação da internet, a neutralidade da rede, a privacidade e o combate à disseminação de desinformação aparecem como desafios centrais. O Marco Civil da Internet, considerado um marco legislativo importante no Brasil, estabelece princípios como a liberdade de expressão e a proteção de dados pessoais. Entretanto, Crippa (2016) destaca que, apesar dos avanços legislativos, a efetividade dessas normas depende de uma ampla conscientização e adesão às boas práticas digitais por parte de todos os usuários da rede.

Portanto, a reflexão sobre as relações entre nativos e imigrantes digitais e a regulação da internet exige uma abordagem integrada, que reconheça a complexidade das interações no ambiente digital e valorize o papel da educação como mediadora desses processos.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este estudo foi desenvolvido a partir de uma abordagem qualitativa, buscando explorar e compreender as interações entre nativos e imigrantes digitais, bem como os desafios e implicações da regulação da internet. A pesquisa teve como base a análise documental e bibliográfica de materiais previamente selecionados, permitindo um aprofundamento teórico sobre os conceitos e questões discutidos.

A análise foi conduzida em três etapas principais:

1) Seleção e análise dos materiais

Foram utilizados como corpus de estudo os seguintes documentos:

- O artigo de Crippa (2016), que aborda a netiqueta e o papel da educação digital no desenvolvimento de boas práticas de convivência online.
- O trabalho de Fantin (2016), que explora as diferenças geracionais entre nativos e imigrantes digitais no contexto educacional.
- O texto de Prensky (2001) e discussões derivadas disponíveis no portal "Mundo Nativo Digital", que oferecem uma base conceitual sobre a distinção entre as gerações digitais.

2) Identificação e categorização de temas-chave

A análise documental foi conduzida com foco em identificar conceitos e temas relevantes que permeiam os seguintes eixos:

- Diferenças comportamentais e culturais entre nativos e imigrantes digitais.
- A importância da educação digital como mediadora de conflitos intergeracionais.
- A regulação da internet no Brasil, com destaque para o Marco Civil da Internet e suas implicações práticas.

3) Análise crítica e discussão

Após a organização e categorização dos dados, foi realizada uma análise crítica que integra as perspectivas teóricas levantadas nos materiais de estudo. O objetivo foi destacar os pontos de convergência e divergência, além de propor reflexões sobre as lacunas existentes nas práticas educacionais e legislativas atuais.

A escolha da metodologia qualitativa se justifica pela natureza exploratória do tema, que exige um aprofundamento nas nuances das interações digitais e nos impactos das regulamentações. A análise documental foi fundamental para compreender as bases teóricas e práticas que sustentam o debate, enquanto o enfoque crítico permitiu a formulação de insights relevantes para futuras discussões e intervenções no campo educacional e social.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados da análise indicam que as diferenças entre nativos e imigrantes digitais transcendem a questão geracional, manifestando-se em aspectos comportamentais, culturais e educacionais que impactam diretamente a convivência e a aprendizagem no ambiente digital. Conforme identificado nos materiais de Crippa (2016) e Fantin (2016), os nativos digitais tendem a apresentar maior fluência no uso de tecnologias, enquanto os imigrantes digitais frequentemente enfrentam dificuldades em acompanhar a rápida evolução tecnológica, o que pode gerar barreiras de comunicação e compreensão mútua.

No contexto educacional, o estudo revelou que métodos tradicionais de ensino muitas vezes não correspondem às expectativas dos nativos digitais, que demandam abordagens mais dinâmicas e interativas. A literatura analisada sugere que a integração de tecnologias no ensino, quando aliada à promoção de uma cultura de respeito e ética digital, pode favorecer a redução dessas disparidades. Nesse sentido, a netiqueta, destacada por Crippa (2016), emerge como uma ferramenta essencial para orientar as interações no ambiente virtual, promovendo práticas de convivência mais harmônicas.

Por outro lado, a regulação da internet, especialmente no Brasil, enfrenta desafios relacionados à efetividade das políticas públicas e à conscientização dos usuários. O

Marco Civil da Internet, embora represente um avanço significativo, ainda carece de ampla disseminação e aplicação prática, como ressaltado por Crippa (2016). A análise revelou que a falta de conhecimento sobre direitos e deveres digitais, somada à disseminação de conteúdos desinformativos, intensifica os desafios para garantir uma convivência ética e segura no ambiente digital.

A discussão também aponta que a convergência entre nativos e imigrantes digitais requer um esforço coletivo para superar estereótipos e fomentar o diálogo intergeracional. Fantin (2016) enfatiza a importância de práticas educativas inclusivas, que valorizem as experiências e contribuições de ambos os grupos. Isso é particularmente relevante no contexto de regulamentação da internet, onde o engajamento e a conscientização dos usuários são fatores-chave para a construção de uma sociedade digital mais equilibrada.

Dessa forma, os resultados destacam a necessidade de uma abordagem integrada, que contemple tanto a educação digital quanto a ampliação e aprimoramento das políticas de regulação da internet. Tais ações devem buscar não apenas minimizar as lacunas entre gerações digitais, mas também criar condições para uma convivência ética e produtiva no ambiente virtual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo evidenciou a importância de compreender as relações entre nativos e imigrantes digitais, especialmente no contexto de um mundo cada vez mais conectado e mediado pela tecnologia. As diferenças geracionais refletem não apenas um contraste de habilidades técnicas, mas também distintas formas de interação e adaptação às demandas do ambiente digital, como apontado por Prensky (2001) e reforçado nos estudos de Fantin (2016).

A regulação da internet, por sua vez, surge como um tema crucial para garantir um espaço digital mais ético, seguro e inclusivo. Apesar de avanços como o Marco Civil da Internet, a pesquisa revelou que sua efetividade depende tanto da conscientização dos usuários quanto da promoção de uma educação digital que contemple normas de convivência, como a netiqueta, e estimule o respeito mútuo nas interações virtuais.

Os procedimentos metodológicos, baseados em uma análise qualitativa de textos e documentos selecionados, permitiram uma reflexão aprofundada sobre os desafios e

possibilidades relacionados a esses temas. A integração das perspectivas teóricas com as discussões práticas destacou a necessidade de estratégias educacionais que conciliem as experiências de nativos e imigrantes digitais, promovendo o diálogo intergeracional e a construção de um ambiente digital mais colaborativo.

Como resultado, foi possível observar que o fortalecimento da educação digital desempenha um papel central para mitigar os conflitos geracionais e preparar os indivíduos para lidar com as implicações éticas, sociais e legais do uso da tecnologia. Além disso, iniciativas que estimulem a conscientização sobre os direitos e deveres digitais, tanto em âmbito individual quanto coletivo, são fundamentais para maximizar os benefícios da conectividade e reduzir os impactos negativos de práticas inadequadas no ambiente online.

Assim, o estudo conclui que é indispensável ampliar o debate sobre as relações entre nativos e imigrantes digitais, com foco na integração de políticas públicas, práticas educacionais e regulamentações que considerem a diversidade de experiências e perspectivas. Tal abordagem pode contribuir significativamente para uma convivência digital mais harmoniosa e para o fortalecimento de uma sociedade global conectada, ética e sustentável.

REFERÊNCIAS

CRIPPA, Gabriela *et al*. **Etiqueta na Internet**: netiqueta. Disponível em: file:///C:/Users/raque/Downloads/gcrippa,+12marco.pdf. Acesso em: 14 jan. 2025.

FANTIN, Mariana Cristina de Souza. **A era digital e as relações entre nativos e imigrantes digitais no contexto educacional**. 2016. (Dissertação) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2016. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/46164/1/2016_art_mfantin.pdf. Acesso em: 15 jan. 2025.

MUNDO NATIVE DIGITAL. **Nativos Digitais e Imigrantes Digitais**. 2015. Disponível em: https://mundonativodigital.wordpress.com/wpcontent/uploads/2015/06/texto1nativosdigitaisimigrantesdigitais1-110926184838-phpapp01.pdf. Acesso em: 15 jan. 2025.

KOWATA, Elisabete Tomomi. **Etiqueta na internet (Netiqueta)**. Disponível em: file:///C:/Users/raque/Downloads/etiqueta-na-internet-netiqueta.pdf. Acesso em: 15 jan. 2025.

CETIC.br. **TIC Kids Online Brasil 2012**: a infância na era digital. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2012. Disponível em: https://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic-kids-online-2012.pdf. Acesso em: 15 jan. 2025.

GLOBALIZAÇÃO CULTURAL E MÍDIAS EDUCACIONAIS: A RELEVÂNCIA DA COMUNICAÇÃO SEM FRONTEIRAS NA FORMAÇÃO DO CONHECIMENTO

Raelison Simplicio Rocha
Gabriel Klebson da Silva Dias
Andrezza Maria Batista do Nascimento Tavares[49]

INTRODUÇÃO

A globalização é um processo onde fenômenos passam a ocorrer em escala global. Encaixam-se neste parâmetro os mais diversos fenômenos, sejam eles econômicos, tecnológicos, sociais, ambientais. Portanto, quando falamos que determinada coisa é globalizada, queremos dizer que é algo que ultrapassou as barreiras do seu país de origem e passou a ser apreciado internacionalmente ou a influenciar de alguma maneira os outros continentes. Mas esta mundialização, como também pode ser chamada, é possível devido a existência de uma base técnica consolidada, que são os transportes e a comunicação, sendo eles exatamente os principais agentes da globalização, levando e trazendo produtos, bens, serviços e informações nos tempos atuais.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Marshall McLuhan, relevante educador e filósofo canadense, descreveu em 1960 a aldeia global, conceito que aborda a tendência da evolução dos sistemas de comunicação a ponto do mundo se interligar, podendo as culturas transitarem as fronteiras sem barreiras. McLuhan descreve como a tecnologia reduz as distâncias geográficas e temporais, conectando pessoas de todo o mundo em tempo real, como se todos vivessem em uma pequena aldeia. Eventos e informações podem ser compartilhados instantaneamente, criando uma interdependência e uma consciência a nível mundial, o que promove maior interatividade e compreensão entre diferentes culturas. A

[49] Pós-Doutorado pela Universidade do Minho em Portugal e Pós-Doutorado pela Universidade Federal do Piauí, Docente do PPGEP/IFRN, andrezza.tavares@ifrn.edu.br.

globalização da mídia, como a internet e a televisão, permite que pessoas de diferentes partes do mundo acessem as mesmas informações, entretenimentos e tendências. Além disso, a aldeia global implica uma economia interconectada, onde o comércio e as finanças são globais e as economias dos países estão interligadas. No âmbito político, a aldeia global facilita a cooperação e as diplomacias internacionais, mas também pode intensificar conflitos e tensões devido à rápida disseminação de informações e desinformações.

Hoje, temos acesso rápido a informações do Brasil e do mundo, quase em tempo real. Somos comunicados acerca de conflitos entre nações, como o embate entre a Rússia e a Ucrânia, iniciado em 24 de fevereiro de 2022 e também Israel contra a Palestina, que voltou a ser destaque em 7 de outubro de 2023. Também as polêmicas políticas internacionais, como quando houve a invasão ao Capitólio nos Estados Unidos em 6 de janeiro de 2021. Grandes problemáticas científicas, como a pandemia da Covid-19, também foram realidades noticiadas através dos frutos da globalização. Episódios marcantes de movimentos sociais como o Black Lives Matter, que transcendem fronteiras ao pautar questões de racismo e igualdade, demonstram o alcance e o poder dessas tecnologias. Além disso, essa conexão global permite que a cultura, as ideias e os conhecimentos sejam compartilhados de forma inédita. Filmes, músicas, séries, livros e outras produções culturais alcançam públicos de diferentes línguas e contextos, influenciando hábitos, valores e comportamentos.

No campo educacional, essa interligação se revela por meio das mídias educacionais, que têm possibilitado novas formas de aprendizagem e interação. Plataformas digitais, aplicativos, videoaulas e jogos educativos são exemplos de como a tecnologia tem ampliado o acesso ao conhecimento, rompendo as barreiras geográficas e temporais. Nesse contexto, a comunicação sem fronteiras desempenha um papel crucial na formação do conhecimento, conectando diferentes perspectivas e saberes que antes estavam restritos a contextos locais. É preciso refletir, no entanto, sobre os desafios e as implicações desse fenômeno, como a padronização cultural e a dependência tecnológica, que também são consequências inerentes à globalização.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa foi elaborada por meio de uma abordagem exploratória, visando compreender as implicações da globalização no ensino de Geografia. Inicialmente, foi realizada uma revisão bibliográfica para embasar a discussão teórica, com destaque para conceitos de Marshall McLuhan sobre a aldeia global e suas implicações nas dinâmicas de comunicação e educação. A pesquisa se concentrou em analisar como as tecnologias de comunicação influenciam o processo de ensino-aprendizagem, principalmente no que tange à acessibilidade e à interação com fenômenos globais.

Além disso, a metodologia envolveu a análise crítica de artigos, reportagens e materiais audiovisuais sobre os efeitos da globalização no espaço educacional. A partir dessa análise, foram discutidos os benefícios e desafios da integração das tecnologias de comunicação no ensino de Geografia, levando em consideração a interligação global e os impactos nas práticas pedagógicas. A pesquisa também considerou as limitações de infraestrutura tecnológica em diferentes contextos educacionais, assim como os riscos de padronização cultural derivados dessa interconexão.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados desta pesquisa apontam que as tecnologias de comunicação, impulsionadas pela globalização, desempenham um papel importante na disseminação de informações e no acesso a conteúdos diversos, o que tem potencial para enriquecer o ensino de Geografia. A interligação proporcionada por essas tecnologias facilita a abordagem de temas globais em sala de aula, como conflitos internacionais, questões ambientais e movimentos sociais, conectando os estudantes a eventos que impactam o mundo e promovendo reflexões críticas sobre as interações espaciais. Essa conexão global permite que os alunos compreendam melhor os fenômenos geográficos, aproximando-os de uma realidade complexa e interdependente.

Por outro lado, o estudo também destacou limitações no uso dessas tecnologias, como a desigualdade no acesso aos recursos tecnológicos e o risco de padronização cultural, que podem dificultar a valorização de identidades locais no contexto educacional. Apesar disso, quando usadas de forma planejada e crítica, às tecnologias

digitais apresentam-se como ferramentas poderosas para ampliar o conhecimento e incentivar os alunos a refletirem sobre as dinâmicas globais e locais. Assim, reafirma-se a importância de integrar essas ferramentas ao ensino, sempre buscando equilibrar o global e o local na formação de cidadãos críticos e conscientes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo deste ponto, é imprescindível destacarmos a importância destas tecnologias, pois elas impulsionaram fortemente o intercâmbio de culturas, consequência inevitável da permeabilidade das fronteiras sendo cada vez mais facilitada pela conexão mundializada. Essas tecnologias são valiosas para a educação, uma vez que podem ser utilizadas para consumo próprio, entretenimento e também para o processo educacional em sala de aula. Tais tecnologias de comunicação, como a internet e os meios audiovisuais, desempenham um papel central, permitindo a circulação de informações e a internacionalização de eventos que moldam o conhecimento e as práticas culturais.

Na Geografia, esses eventos representam oportunidades para explorar o conceito de espaço globalizado, permitindo análises sobre a integração e as desigualdades no mundo contemporâneo. No ambiente educacional, a utilização de mídias educacionais conecta os estudantes a esses fenômenos globais, ampliando a compreensão crítica das interações espaciais e sociais, enquanto reforça o papel da Geografia como uma ciência fundamental para interpretar as dinâmicas do mundo globalizado. As mídias educacionais desempenham um papel fundamental na formação do conhecimento em um mundo globalizado, atuando como ferramentas que conectam alunos e professores a um vasto repertório de informações e experiências, promovendo um aprendizado mais dinâmico e contextualizado.

REFERÊNCIAS

HANSEN, C. **Globalização Cultural**. Descomplica. Disponível em: https://descomplica.com.br/d/vs/aula/globalizacao-cultural/. Acesso em: 9 jan. 2025.

GLOBALIZAÇÃO, cultura e identidade: como relacionar estes três aspectos. UNICEP. Disponível em: https://www.unicep.edu.br/post/globalizacao-cultura-e-identidade-como-relacionar- estes-tres-aspectos. Acesso em: 10 jan. 2025.

BEZERRA, J. A. G. **Significados**. Disponível em: https://www.significados.com.br/aldeia-global/. Acesso em: 11 jan. 2025.

PIRES, R. Marshall McLuhan: quem foi e qual a sua importância para o marketing digital. **Rock Content**. Disponível em: https://rockcontent.com/br/blog/marshall-mcluhan/. Acesso em: 11 jan. 2025.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. 23. ed. São Paulo: Perspectiva, 2021.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

A RELAÇÃO ENTRE CULTURA, EDUCAÇÃO E MÍDIAS EDUCACIONAIS

Pessoa, L. P.[50]

INTRODUÇÃO

A relação entre cultura, educação e mídias educacionais é fundamental para compreender como as sociedades contemporâneas transmitem saberes, valores e práticas aos seus membros. A cultura, em seu sentido mais amplo, abrange o conjunto de conhecimentos, crenças, tradições e comportamentos compartilhados por um grupo social, enquanto a educação é o processo estruturado de transmissão e aquisição de conhecimento. As mídias educacionais, por sua vez, se referem aos diversos meios e tecnologias que auxiliam nesse processo, como livros, vídeos, plataformas digitais e

O encontro dessas três esferas se dá no momento em que as mídias educacionais, ao incorporar diferentes manifestações culturais, ampliam as possibilidades de aprendizado e de divulgação do conhecimento. Elas não apenas potencializam o alcance da educação, como também possibilitam a construção de novas formas de ensinar e aprender, promovendo uma educação mais inclusiva, interativa e acessível. Além disso, as mídias educacionais atuam como mediadoras entre a cultura local e global, permitindo que os conteúdos educacionais reflitam as diversidades culturais e que as novas gerações se conectem com uma multiplicidade de saberes e perspectivas.

Essa interseção entre cultura, educação e mídias educacionais reflete as transformações da sociedade moderna, que se caracteriza pela constante troca de informações e pela integração de tecnologias digitais no cotidiano. Nesse contexto, é essencial que as práticas educativas sejam repensadas, a fim de acompanhar essas mudanças e preparar os indivíduos para o exercício crítico.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A junção entre mídias educacionais, cultura e educação envolve um campo interdisciplinar que abrange as influências da tecnologia e das linguagens midiáticas no

[50] Licenciando em geografia, IFRN, pessoa.felipe@escolar.ifrn.edu.br.

processo educativo importantes para considerar que existe várias perspectivas acadêmicas que discutem como as mídias podem ser integradas ao contexto educacional, considerando também o papel da cultura e das práticas sociais.

Cultura Digital nas Escolas

O advento da mídia digital apresenta desafios ainda mais amplos para a escola enquanto instituição. Uma questão-chave, levantada por vários autores, concerne ao seu papel no enfrentamento das desigualdades de acesso à tecnologia surgida na sociedade. Acesso, neste sentido, é mais do que disponibilidade de equipamento, ou uma questão de habilidades técnicas: é também uma questão de capital cultural – a capacidade de usar formas culturais de expressão e comunicação (Buckingham, 2010). Pelo menos em princípio, a escola poderia desempenhar um papel vital de ampliar o acesso – talvez em parceria com outras instituições intermediárias, tais como bibliotecas e centros de tecnologia da comunidade. A valorização da participação contínua da disponibilização da educação midiática nesse contexto, leva os alunos a uma formação mais ampla ao decorrer de suas formações acadêmicas.

Educação Cultural na Sala de Aula e Uso das Mídias Educacionais

“Somos portadores e produtores de cultura e, ao mesmo tempo, produzidos pelas culturas”, logo, a sala de aula também é um lugar onde as culturas são expressas nas - e produzidas pelas - nossas práticas de ensinar e aprender. Nossas práticas pedagógicas refletem culturas resultantes da nossa participação social em comunidades, ou seja, aquelas que, segundo Wenger (2013), vão além do nosso envolvimento em determinadas atividades e com certas pessoas, já que participar é um processo de construir identidade em relação às comunidades em que somos participantes ativos. As práticas culturais na educação envolvem a incorporação e

valorização das diversas manifestações culturais no processo de ensino e aprendizagem. Eles buscam promover o respeito e a compreensão das diferenças culturais, ampliando o horizonte dos estudantes e enriquecendo suas experiências educacionais. Algumas das principais práticas culturais na educação incluem: Integrar

conteúdos que abordem as diversas culturas, tradições e histórias dos diferentes grupos sociais, étnicos, religiosos e linguísticos. Isso pode incluir literatura, música, arte, danças e trajes de diferentes partes do mundo.

Mídias Educacionais

Todas as maneiras de estudar, aprender e ensinar em todos os níveis (...) e em todas as circunstâncias, a história, a criação, a utilização e a avaliação das mídias enquanto artes práticas e técnicas, bem como o lugar que elas ocupam na sociedade, seu impacto social, as implicações da comunicação mediatizada, a participação, a modificação do modo de percepção que elas engendram, o papel do trabalho criativo e o acesso às mídias (UNESCO, 1984). Em janeiro de 1982, a UNESCO dá mais um passo na formação deste novo campo de ação educativa de âmbito internacional com a reunião, em Grünwald (Alemanha ocidental), de representantes de 19 países que adotaram uma Declaração comum sobre a importância das mídias e a obrigação dos sistemas educacionais de ajudarem os cidadãos a melhor compreenderem estes fenômenos.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente estudo teve em sua formação uma abordagem de origem qualitativa, com o objetivo de compreender as experiências e percepções dos textos relacionados a temática. A pesquisa foi conduzida com base em uma coleta de dados em revistas e bases científicas reconhecidas. A colheita de informações foram utilizadas pelo SciELO e periódicos indexado, onde encontrou-se artigos e publicações cientificas a respeito do tema interligado de Educação, Cultura e Mídias Educacionais, no qual foram analisados e atribuídos um construção abrangente sobre as relações das Mídias-Educação e Cultura presentes na atualidade.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Durante a formação do trabalho percebe-se o quão é importante a realização dessa interseção entre Mídias Educacionais e Cultura, de forma mais efetiva e contínua na

formação de jovens e estudantes. É fundamental que todos os órgãos educacionais do país utilizem e aprovem o uso adequado e diário das mídias educacionais e cultural na educação contemporânea.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho foi de suma importância para perceber que, na sociedade atual, onde vivemos imersos nas mídias e utilizamos cada vez mais essas ferramentas no nosso cotidiano, é essencial entender sua relação com a educação e os aspectos culturais. A reflexão sobre a influência das mídias não só nas práticas educativas, mas também na formação das identidades culturais, nos permite compreender de forma mais ampla os desafios e as oportunidades que surgem nesse contexto. O uso adequado das mídias pode contribuir para o desenvolvimento do pensamento crítico, a construção do conhecimento e a valorização da diversidade cultural, desde que haja uma mediação consciente e responsável. Assim, é fundamental que educadores e estudantes estejam preparados para navegar nesse cenário de maneira crítica, ética e criativa, promovendo um ambiente de aprendizagem que acompanhe a transformação.

REFERÊNCIAS

BARROS, A. P. R. M.; MALTEMPI, M. V. Um Olhar para a (Re)Constituição de Práticas Culturais de Estudantes com a Internet em um Ambiente Híbrido. **Bolema: Boletim De Educação Matemática**, 36(73), 602–624, 2022.

BÉVORT, E.; BELLONI, M. L. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. **Educação & Sociedade**, 30(109), 1081–1102, 2009.

BUCKINGHAM, D. Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização. **Educação & Realidade**, 35(3),37-58. ISSN: 0100-3143, 2010.

JACQUINOT, G. "Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas." **SciELO**, 2009.

REDALYC. "**Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização**." Disponível em: Redalyc.

FACULDADE METROPOLITANA
NORTE RIOGRANDENSE

GT 4

DIFERENTES MÍDIAS E SEU POTENCIAL PEDAGÓGICO

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
RIO GRANDE DO NORTE
Campus Natal - Central

PPGEP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
PPGEP Linha 2

O USO DE SIMULADORES NO ENSINO DE FÍSICA: POTENCIALIDADES E DESAFIOS PEDAGÓGICOS

Gabriel Lucas Dantas da Rocha Vilela

INTRODUÇÃO

Este resumo expandido tem como objetivo principal analisar como os simuladores podem ser usados como recursos didáticos no ensino de Física, com base em materiais encontrados no Google Acadêmico. A inclusão de tecnologias digitais nas escolas tem mostrado bons resultados, especialmente em matérias como Física, que frequentemente apresenta conceitos abstratos e desafiadores para os alunos.

Com simuladores virtuais, os estudantes conseguem visualizar e interagir com fenômenos físicos de forma prática e envolvente. Por exemplo, o PhET Interactive Simulations tem sido citado como uma ferramenta que ajuda a tornar as aulas mais dinâmicas e a aumentar o engajamento dos alunos.

No entanto, implementar esses recursos ainda é um desafio. Muitos professores precisam de formação específica para usar simuladores de forma eficaz, e é essencial garantir que as ferramentas escolhidas sejam de qualidade e atendam às necessidades educacionais.

Este trabalho revisa estudos acadêmicos sobre o tema, buscando identificar tendências, lacunas e oportunidades futuras. Gomes, Franco e Rocha (2020), por exemplo, analisaram os benefícios e dificuldades de usar simuladores no ensino de Física e destacaram a importância de integrá-los com estratégias pedagógicas bem planejadas.

Ao entender como as pesquisas atuais abordam o tema, espera-se oferecer suporte prático para que essas tecnologias sejam aplicadas de forma mais eficiente nas escolas, ajudando os estudantes a se envolverem mais nas aulas e a compreenderem melhor os conceitos de Física.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O uso de simuladores virtuais no ensino de Física tem se mostrado uma ferramenta poderosa para abordar conceitos abstratos e complexos de maneira mais acessível. Como destaca Carraro (2014), esses simuladores criam um ambiente interativo onde os alunos podem explorar fenômenos físicos de forma dinâmica, facilitando o aprendizado por meio da experimentação prática, ainda que virtual.

A teoria construtivista de Piaget reforça a importância da interação ativa entre o aluno e o ambiente para a construção do conhecimento. Nesse contexto, os simuladores atuam como mediadores dessa interação, permitindo que os alunos manipulem variáveis e observem os resultados em tempo real, o que contribui para uma aprendizagem mais significativa. Além disso, como apontam Sales et al. (2019), a experimentação – seja ela física ou virtual – ajuda a conectar a teoria com a prática, aproximando os conteúdos escolares da realidade dos alunos e tornando o aprendizado mais relevante e envolvente.

Os simuladores também estão alinhados às tendências atuais de integração das tecnologias digitais na educação. Silva e Teodoro (2010) destacam, por exemplo, como ferramentas como o Modellus permitem que os alunos trabalhem com representações matemáticas interativas, facilitando a compreensão de conceitos fundamentais em Física.

Porém, para que os simuladores sejam realmente eficazes, é essencial que sejam integrados de forma adequada ao processo de ensino. Como discutem Hamza-Lup e Kocadag (2019), laboratórios virtuais com recursos interativos, como feedback háptico, podem aumentar o engajamento dos alunos, especialmente no ensino a distância. Ainda assim, é crucial que os professores sejam bem preparados para utilizar essas ferramentas de maneira complementar às práticas pedagógicas tradicionais, e não como substitutos delas.

Em resumo, os simuladores virtuais são uma valiosa adição ao ensino de Física, permitindo que os alunos experimentem e visualizem fenômenos que seriam inacessíveis no ambiente escolar convencional. Quando usados de forma planejada e com professores capacitados, esses recursos podem transformar as aulas, promovendo um aprendizado mais ativo, significativo e conectado com a realidade.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para mapear e analisar a produção científica sobre o uso de simuladores como recursos didáticos no ensino de Física, foi realizada uma revisão sistemática da literatura, com base nos artigos disponíveis no Google Acadêmico. A pesquisa focou em publicações até o dia 01 de janeiro de 2025.

Como explicado por Soares et al. (2019), a revisão sistemática é uma abordagem rigorosa que segue etapas bem definidas, desde a coleta das informações principais até a análise detalhada dos dados selecionados. Esse processo organiza a leitura dos artigos, permitindo uma síntese das evidências quantitativas e qualitativas disponíveis.

Para realizar esta revisão sistemática qualitativa, foram adotados critérios específicos de inclusão e exclusão de artigos:

1. Critérios de inclusão:

- Foram utilizadas palavras-chave relevantes para o tema, como "simuladores", "ensino de Física", "recursos didáticos" e "tecnologias educacionais".
- Apenas artigos publicados em português ou inglês e acessíveis no Google Acadêmico foram considerados.
- Os estudos deveriam abordar especificamente o uso de simuladores no ensino de Física em qualquer nível educacional.

2. Critérios de exclusão:

- Artigos em idiomas diferentes de português ou inglês.
- Trabalhos que não fossem revisões sistemáticas ou estudos empíricos.
- Estudos com descrição metodológica insuficiente ou que não apresentassem resultados e conclusões claras.

3. O processo de seleção foi dividido em três etapas:

- Busca inicial: Uma pesquisa detalhada foi conduzida no Google Acadêmico utilizando as palavras-chave mencionadas. Os títulos e resumos dos artigos resultantes foram analisados para identificar relevância inicial.
- Triagem secundária: Os artigos selecionados na etapa anterior foram lidos na íntegra para verificar se atendiam aos critérios de inclusão. Artigos duplicados ou irrelevantes foram descartados.

- Análise final: Os estudos elegíveis foram analisados criticamente quanto à sua metodologia, objetivos e contribuições para o tema proposto.
- Inicialmente, foram identificadas 30 publicações potencialmente relevantes. Após a análise inicial dos títulos e resumos, 12 artigos foram selecionados para leitura integral. Destes, 3 atenderam a todos os critérios de inclusão e foram incorporados ao corpus da pesquisa.

Essa metodologia garantiu a seleção de estudos pertinentes ao tema e permitiu uma análise aprofundada sobre o uso de simuladores no ensino de Física, contribuindo para o entendimento do potencial pedagógico dessas ferramentas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, foram selecionados três trabalhos que compõem o corpus desta revisão sistemática, apresentados na Tabela 1. Esses estudos abrangem diferentes abordagens sobre o uso de simuladores computacionais como recursos didáticos no ensino de Física.

Quadro 1 – Corpus da pesquisa

Título	Autor(es)	Palavras-chave	Objetivo
"Simuladores Computacionais no Ensino de Física: Abordagem para Compreensão de Referenciais Inerciais e Não Inerciais"	Allysson M. de Araújo Caldas et al.	Referenciais inerciais; simuladores; ensino de Física	Explorar conceitos de referenciais inerciais e não inerciais por meio do uso de simuladores computacionais.
"Simuladores com o Software GeoGebra como Objetos de Aprendizagem para o Ensino da Física"	Rafael E. G. Araujo et al.	GeoGebra; simuladores; movimento parabólico	Descrever o uso de simuladores do GeoGebra para o ensino de movimentos

			parabólico e harmônico simples.
"Explorando Conceitos de Trabalho e Energia de Forma Interativa Utilizando Simuladores PhET e SimuFísica"	Terezinha A. da Silva	Trabalho e energia; simuladores; ensino de Física	Analisar a eficácia de simuladores PhET e SimuFísica na contextualização de conceitos de trabalho e energia.

Fonte: Autoria própria.

Os resultados obtidos nos estudos analisados apresentam contribuições significativas:

- Caldas et al. (2024) desenvolveram e aplicaram um simulador para estudar referenciais inerciais e não inerciais, observando maior engajamento e compreensão dos alunos sobre conceitos complexos de cinemática e dinâmica. O estudo conclui que o uso de simuladores estimula a interatividade e facilita a contextualização dos conteúdos na vida cotidiana dos alunos
- Araujo et al. (2020) utilizaram o software GeoGebra para elaborar simuladores que exploram movimentos físicos. Constatou-se que essas ferramentas promovem um aprendizado mais dinâmico, permitindo aos alunos manipular variáveis e compreender as relações matemáticas subjacentes aos fenômenos físicos
- Silva (2024) analisou a aplicação dos simuladores PhET e SimuFísica no ensino de trabalho e energia. A pesquisa identificou uma maior retenção dos conteúdos pelos alunos, destacando a relevância desses simuladores para escolas que carecem de laboratórios experimentais

Os estudos revelam que os simuladores computacionais desempenham um papel importante no ensino de Física, proporcionando maior interação e contextualização.

Contudo, destacam a necessidade de formação docente específica para integrar esses recursos de maneira eficaz no currículo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de simuladores computacionais como recursos didáticos no ensino de Física se destaca como uma ferramenta inovadora e eficaz para ajudar os alunos a compreender conceitos abstratos, especialmente em contextos educacionais com infraestrutura laboratorial limitada. A revisão sistemática realizada revelou que os simuladores proporcionam uma aprendizagem mais interativa, envolvente e significativa, facilitando a conexão entre teoria e prática.

Os três estudos analisados reforçam a importância dos simuladores na melhoria do processo de ensino-aprendizagem. As contribuições de Caldas et al. (2024) mostram que esses recursos ajudam a expandir a compreensão sobre referenciais inerciais e não inerciais. Por outro lado, Araujo et al. (2020) destacam o potencial do software GeoGebra, que permite explorar fenômenos físicos por meio de animações interativas. Já Silva (2024) aponta que ferramentas como PhET e SimuFísica não só ajudam a entender os conceitos de trabalho e energia, mas também incentivam maior autonomia dos alunos no processo de aprendizado.

Apesar dos resultados positivos, os estudos também indicam alguns desafios, como a necessidade de capacitação específica para os professores no uso dessas tecnologias e a criação de materiais didáticos que integrem os simuladores de forma estratégica e eficaz. Por isso, é fundamental que políticas educacionais incentivem o acesso a esses recursos e ofereçam formação adequada aos professores.

Conclui-se, portanto, que os simuladores computacionais têm um grande potencial para transformar o ensino de Física, tornando-o mais interessante e acessível. No entanto, seu impacto dependerá de uma integração bem planejada no currículo escolar, do suporte contínuo aos educadores e do desenvolvimento de estratégias pedagógicas que atendam às necessidades dos alunos e acompanhem os avanços tecnológicos.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Rafael Enrique Gutiérrez; BRACHO, Luis Andrés Castillo. Simuladores com o software GeoGebra como objetos de aprendizagem para o ensino da física. **Revista de Ensino de Ciências Naturais e Matemática**, 2020. Disponível em: https://www.redalyc.org/journal/6142/614270238012/html/ Acesso em: 2 jan. 2025.

CALDAS, Allysson Macário de Araújo; CALDAS, Allan Giuseppe de Araújo; SEVERO, Pedro Jaime de Almeida. Simuladores computacionais no ensino de física: abordagem para compreensão de referenciais inerciais e não inerciais. **Revista de Educação e Tecnologia**, 2024. Disponível em: https://interfaces.unileao.edu.br/index.php/revista-interfaces/article/view/1982 Acesso em: 2 jan. 2025.

CARRARO, Francisco Luiz. Uso de simuladores no ensino de física: estudo sobre referenciais inerciais e não inerciais. **Cadernos PDE**, 2014. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uem_fis_artigo_francisco_luiz_carraro.pdf Acesso em: 3 jan. 2025.

GOMES, Carolina; FRANCO, Maria; ROCHA, Ricardo. Tecnologias digitais e ensino de ciências: o uso de simuladores no processo de ensino-aprendizagem. **Revista Brasileira de Ensino de Ciências e Matemática**, v. 45, n. 2, p. 15-28, 2020.

HAMZA-LUP, Felix; KOCADAG, Tamer. Haptic laboratories: improving physics education through simulation and interaction. **Journal of Educational Technology Development and Exchange**, 2019. Disponível em: https://arxiv.org/abs/1902.07807 Acesso em: 2 jan. 2025.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.

SALES, Cássia Aparecida Marques; SOUZA, João Marcos; PEREIRA, Luís Felipe. A relação entre teoria e prática no ensino de física mediado por simuladores virtuais. **Revista de Ensino e Pesquisa em Educação**, v. 10, n. 1, p. 45-60, 2019.

SILVA, Terezinha Alencar da. **Explorando conceitos de trabalho e energia de forma interativa utilizando simuladores PhET e SimuFísica**. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Física) — Universidade Federal de Rondônia, Ji-Paraná, 2024.

SILVA, José; TEODORO, Victor Dias. Modelagem computacional e ensino de física: explorando a linguagem Modellus. **Revista Brasileira de Educação Científica**, v. 7, n. 3, p. 121-135, 2010.

SOARES, Tiago; PEREIRA, Marília; SANTOS, Lucas. Revisão sistemática: método e aplicação no campo educacional. **Revista Educação e Pesquisa**, v. 45, n. 1, p. 12-28, 2019.

A PSICOMOTRICIDADE COMO ESTRATÉGIA DE DESENVOLVIMENTO PARA CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)

Josê Nara Henrique da Silva[51]
Kaline Cristina Oliveira da Silva [52]
Liliane Silva Câmara de Oliveira [53]

INTRODUÇÃO

A Psicomotricidade fornece uma visão abrangente sobre os desafios motores, cognitivos e sociais vivenciados por todos os indivíduos o que pode servir de apoio para compreender esses processos de forma mais específica como indivíduos autistas, oferecendo assim um suporte para intervenção.

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) se refere a uma série de condições no ser humano caracterizadas por algum nível de comprometimento no comportamento social, na comunicação e na linguagem. É descrito por deficiências na comunicação social, restritas e repetitivas do comportamento, assim como variações individuais na função cognitiva e habilidades sensoriais (APA, 2013).

Avaliar o contexto geral de crianças com TEA é essencial para entender suas necessidades individuais e desenvolver intervenções personalizadas, sendo crucial implementar medidas eficientes para aumentar a qualidade de vida e o funcionamento adaptativo destes. Desta forma a pesquisa parte da pergunta: como a psicomotricidade pode auxiliar no desenvolvimento de crianças com TEA?

Este estudo foi proposto porque ao pesquisar sobre a temática percebeu-se uma lacuna significativas no conhecimento científico da relação entre a psicomotricidade e TEA, especialmente no que diz respeito aos mecanismos de ação subjacentes e à eficácia comparativa de diferentes abordagens psicomotoras, apesar do crescente interesse e da relevância clínica da mesma.

[51] Graduanda em Pedagogia Licenciatura, Universidade Maciço do Baturité (UniMB), narasilva18@gmail.com.
[52] Graduanda em Pedagogia Licenciatura, Universidade Maciço do Baturité (UniMB), cristina100az@hotmail.com.
[53] Mestre em Ensino de Ciências, Especialista em Neuropsicopedagogia, docente na Faculdade Metropolitana Norte Riograndense (FAMEN), lilianecamara2007@hotmail.com.

Portanto, este artigo pretende instigar uma reflexão ao que tange a ligação entre Psicomotricidade e TEA, enfatizando seu valor e potencial como estratégia terapêutica eficaz. Dada a crescente ocorrência de diagnósticos do autismo, é crucial aprofundar métodos terapêuticos que possam melhorar o crescimento global dos indivíduos afetados por esta condição. A psicomotricidade, que engloba componentes motores, cognitivos e emocionais, apresenta uma abordagem abrangente para atender às necessidades multifacetadas dos indivíduos, melhorando assim a independência e qualidade de vida. Aqueles com TEA frequentemente encontram obstáculos consideráveis em áreas como habilidades motoras, comunicação e envolvimento social.

Desta maneira pretende-se ainda aumentar a compreensão sobre a importância da Psicomotricidade no manejo do TEA, oferecendo conhecimentos valiosos para profissionais de saúde, educadores e familiares sobre as abordagens terapêuticas ideais para promover o crescimento e o bem-estar de indivíduos com autismo.

A metodologia utilizada será de cunho qualitativo do tipo bibliográfica com base em pesquisas já publicadas tendo como fontes livros, revistas e documentos que norteiam a educação, apresentando assim os principais resultados nas páginas que seguem tendo como aporte referencial autores como Piaget (1999), Wallon (986), Levitt (1997) entre outros.

PSICOMOTRICIDADE E INFÂNCIA

A Psicomotricidade constitui um campo transdisciplinar que se dedica à pesquisa e análise das interações e conexões recíprocas e sistêmicas entre a mente e a capacidade de movimento, conforme explicado por Fonseca (2001). De acordo com o mesmo autor o ser humano é visto como uma entidade única que exerce influência sobre todo o seu ser, concentrando sua ação no corpo, no movimento e na ação com o propósito de promover um desenvolvimento global adequado.

Este campo de estudo foca na relação entre a mente e o movimento corporal, examinando como ambos influenciam o comportamento e o crescimento geral e na infância é uma área interdisciplinar que estuda a relação entre o desenvolvimento motor, cognitivo e emocional das crianças. Além de envolver a compreensão e promoção do movimento como meio de expressão, aprendizado e desenvolvimento integral. Durante a

infância, a mesma desempenha um papel fundamental, ajudando as crianças a adquirirem habilidades motoras, explorarem seu corpo e ambiente, compreenderem suas emoções e desenvolverem capacidades cognitivas (Rochael, 2009).

Por meio de atividades lúdicas, jogos e experiências sensoriais, as crianças desenvolvem coordenação motora, equilíbrio, percepção corporal, noção de espaço e tempo, além de aprenderem a regular suas emoções e interagirem socialmente. De acordo com Ortiz (2005) a psicomotricidade na infância também contribui para o desenvolvimento da autoestima, confiança e autonomia, preparando as crianças para os desafios do mundo ao seu redor.

Segundo Major, Seabra-Santos e Merrel (2011) os profissionais da psicomotricidade, como psicomotricistas, pedagogos e terapeutas ocupacionais, trabalham para avaliar e intervir no desenvolvimento psicomotor das crianças, adaptando estratégias às necessidades individuais de cada uma. O apoio dos pais e cuidadores é essencial, tanto no fornecimento de estímulos adequados quanto na promoção de um ambiente seguro e acolhedor para o desenvolvimento infantil.

Durante as primeiras fases da infância, é importante priorizar a atividade física da criança e o crescimento e funcionamento do seu corpo. Este processo de desenvolvimento desempenha um papel crucial no estabelecimento das bases para o seu bem-estar geral. Quando uma criança começa a falar, marca o início de sua imersão no reino da imaginação, onde ela forma imagens mentais de objetos (referida como formação de símbolos) e também desenvolve uma representação de brinquedos em sua vida. Através de seus movimentos, a criança expressa sua individualidade e mostra sua abordagem única para realizar tarefas. Esses movimentos não são uniformes nem padronizados; em vez disso, a criança constrói seus próprios movimentos para trazer ordem e organização às suas ações (Alves, 2007).

Segundo Jean Piaget (1999), o desenvolvimento psíquico de uma criança é caracterizado por fases distintas, cada uma com suas formas únicas de pensar e se comportar. Esses estágios estão interligados e mantêm relacionamentos entre si. O primeiro estágio, conhecido como inteligência sensório-motora, normalmente dura até os dois anos de idade. Durante os primeiros estágios de desenvolvimento, as crianças confiam em seus instintos e formam seus hábitos iniciais. Eles reúnem novos estímulos, que servem de base para o aprendizado posterior. Neste ponto, a sua percepção de tudo o

que os rodeia desempenha um papel crucial na aquisição de novos conhecimentos e competências (Alves, 2007).

Os comportamentos que ocorrem antes dos seis anos contribuem para a assimilação do significado. A medida que a criança se desenvolve, ela continua a exibir um comportamento egocêntrico. Esse desenvolvimento assim como o do pensamento ocorre através de interações lúdicas, onde elas se envolvem em brincadeiras simbólicas e ganham uma consciência crescente do mundo que as rodeia. Através destas experiências, as crianças são capazes de recriar e construir os seus próprios sentimentos em relação aos outros. Este estágio de desenvolvimento, conhecido como operações concretas, ocorre normalmente entre as idades de 7 e 12 anos (Piaget, 1999).

O processo cognitivo da criança envolve a compreensão da relação entre causa e efeito, bem como os conceitos de meios e fins. A sua compreensão do tempo e do espaço baseia-se em experiências concretas e é desenvolvida através do envolvimento ativo, da intuição e da comunicação verbal. Quando a criança se envolve em uma ação, esse processo se desenrola.

Piaget (1999) ainda enfatiza a importância da atividade grupal durante a adolescência, à medida que os indivíduos passam de operações concretas para operações formais. A medida que os indivíduos progridem nas suas capacidades cognitivas e criam ligações sociais, certos ajustes na sua personalidade começam a ocorrer, permitindo-lhes integrar-se na sociedade adulta, embora a um ritmo gradual.

As fases iniciais da educação desempenham um papel importante ao proporcionar às crianças os estímulos necessários para um excelente desenvolvimento. É essencial abordar quaisquer problemas potenciais durante este período para evitar desafios futuros na idade adulta. Atrasos no desenvolvimento motor, por exemplo, podem estar associados à falta de estimulação adequada durante a infância.

As condições de baixo nível socioeconómico, a desnutrição, as infeções neonatais e os problemas de saúde respiratória, cardiovascular e neurológica são fatores que podem contribuir para o baixo peso à nascença (Clínica, 2023). Fonseca (2008) enfatiza que o ambiente em que a criança cresce pode ter um impacto significativo no seu desenvolvimento. O autor deste estudo examina o papel do desenvolvimento motor, que pode prejudicar ou aprimorar as habilidades de um indivíduo.

O desenvolvimento do indivíduo e de seu conhecimento está intrinsecamente ligado às suas experiências e interações com o meio ambiente. Consequentemente, é crucial fornecer estimulação psicomotora às crianças, pois contribui muito para o seu crescimento global. No ambiente educacional, as escolas desempenham um papel vital na expansão das experiências e do ambiente dos alunos (Le Bouch, 1984). Portanto, há um avanço significativo, principalmente quando vinculado ao âmbito da educação.

O desenvolvimento psicomotor refere-se à evolução das habilidades motoras grossas e finas, bem como à integração dessas habilidades com processos cognitivos e emocionais. Segundo Wallon (1986), o desenvolvimento psicomotor é essencial para a autonomia e a qualidade de vida da criança, influenciando diretamente suas capacidades de interação social e aprendizado.

Para Le Bouch (1984), em termos da ligação entre educação e desenvolvimento, existem objetivos específicos a alcançar. Estes incluem ganhar proficiência em habilidades físicas, estabelecer um senso de lateralidade, melhorar a consciência geográfica e espacial, promover a coordenação motora, o equilíbrio e a flexibilidade, nutrir traços emocionais e afetivos e promover uma melhor interação social.

A importância de focar na psicomotricidade nas instituições educacionais torna-se aparente durante os primeiros estágios da infância. A educação psicomotora deve ser enfatizada e iniciada na escola primária pois ela condiciona todos os aprendizados pré-escolares e escolares; leva a criança a tomar consciência de seu corpo, da lateralidade, a situar-se no espaço, a dominar o tempo, a adquirir habilmente a coordenação de seus gestos e movimentos, ao mesmo tempo em que desenvolve a inteligência. Deve ser praticada desde a mais tenra idade, conduzida com perseverança, permite prevenir inadaptações, difíceis de corrigir quando já estruturadas (Le Boulch, 1984).

A educação psicomotora na infância é a base do crescimento e do desenvolvimento das crianças, as crianças aprendem, o que é fundamental para o sucesso do sistema educativo, mas é importante notar que a participação efetiva dos professores e dos familiares neste processo é crucial, nos anos pré-escolares, muitas alterações físicas, motoras, de linguagem, ocorrem provocando comportamentos e emoções, em um período importante de desenvolvimento humano (Major; Seabra-Santos; Merrell, 2011). Em outras palavras, escolas e famílias devem ser procuradas atividades que visem o melhor desenvolvimento destas áreas, tais como: jogos educativos, brincadeiras e invenções.

Desenvolvimento Psicomotor de Crianças Autistas

Observar o desenvolvimento psicomotor em crianças autistas é um aspecto importante para compreender as particularidades e necessidades desse grupo. O autismo, como transtorno do neurodesenvolvimento, afeta a forma como uma criança percebe e interage com o mundo ao seu redor, influenciando diretamente seu desenvolvimento psicomotor.

Segundo o (Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais sem sua 5ª edição (DSM-5), elaborado pela American Psychiatric Association (APA, 2013) o autismo é caracterizado por déficits persistentes na comunicação social e na interação social em múltiplos contextos, além de padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades, o que pode impactar diretamente o desenvolvimento psicomotor da criança, pois ele abrange tanto as habilidades motoras quanto as cognitivas e emocionais.

Em crianças com transtorno do espectro autista (TEA), o desenvolvimento psicomotor pode apresentar particularidades que exigem atenção e intervenção especializada. Pois, elas frequentemente exibem desafios específicos. Esses desafios podem incluir dificuldades na coordenação motora, na integração sensorial e no planejamento motor. De acordo com Souza e Maciel (2018) “crianças autistas podem apresentar atrasos no desenvolvimento de habilidades motoras grossas, como correr e pular, além de dificuldades em habilidades motoras finas, como segurar um lápis”.

Em relação a integração sensorial que é um processo pelo qual o cérebro organiza e interpreta as informações sensoriais recebidas do corpo e do ambiente. Nestas crianças, a disfunção da integração sensorial é comum, afetando a capacidade de realizar movimentos coordenados. Dunn (2019, p. 142) destaca que “problemas de integração sensorial em crianças autistas podem levar a uma aversão a certas texturas, sons e movimentos, dificultando o desenvolvimento psicomotor”.

Desta forma vale considerar a intervenção precoce como primordial para maximizar os benefícios das terapias no desenvolvimento psicomotor de crianças autistas, que de acordo com Martínez-Cerna *et al.* (2020), “programas de intervenção precoce podem resultar em melhorias significativas nas habilidades motoras e na participação social das crianças com autismo”. Além das intervenções terapêuticas que são voltadas

para o desenvolvimento psicomotor em crianças autistas, pois, a terapia ocupacional, por exemplo, pode ajudar a melhorar a coordenação motora e a integração sensorial. Segundo Schaaf e Mailloux (2015, p. 227), "a intervenção precoce com terapia ocupacional pode promover melhorias significativas nas habilidades motoras e na qualidade de vida das crianças com TEA".

O ambiente e o apoio familiar desempenham papéis essencias no desenvolvimento psicomotor de crianças autistas. A participação ativa dos pais em programas de intervenção pode amplificar os benefícios terapêuticos. De acordo com o Instituto Nacional de Saúde Infantil e Desenvolvimento Humano Eunice Kennedy Shriver - NICHD (2024) afirmam que "o envolvimento dos pais nas terapias e atividades diárias é fundamental para o progresso contínuo e sustentado no desenvolvimento psicomotor das crianças com autismo".

Vale salientar que o desenvolvimento psicomotor de crianças autistas é um campo complexo que requer abordagens multifacetadas e personalizadas. Compreender as particularidades desse desenvolvimento e implementar intervenções adequadas pode promover um progresso significativo, melhorando a qualidade de vida e a autonomia dessas crianças.

O desenvolvimento psicomotor de crianças autistas é influenciado por uma interação complexa de fatores genéticos, ambientais e neurobiológicos, assim acredita-se que com uma compreensão abrangente desses fatores e intervenções adequadas, é possível promover um desenvolvimento motor saudável e melhorar a qualidade de vida dessas crianças.

A psicomotricidade como meio auxiliador da linguagem e socialização para autistas

Como já mencionado, a área científica que examina o comportamento humano em relação ao movimento é a psicomotricidade, abrangendo elementos emocionais, físicos e cognitivos. Segundo Schaaf e Mailloux (2015) atividades psicomotoras são especialmente recomendadas para pessoas com autismo, pois ajuda no desenvolvimento das partes sensoriais, motoras, de linguagem e de percepção do ambiente social do cérebro. Como também para fim de estabelecer e fortalecer relações sociais e facilitar a compreensão e interação com o mundo, sendo a linguagem fundamental para o pleno

desenvolvimento, considerando que as crianças autistas sofrem com dificuldades na linguagem, como ecolalia e uso inadequado de pronomes.

Para essas crianças, o estudo ressalta a relevância dos mecanismos de comunicação evoluindo sua integração social. O diagnóstico é essencial para encontrar alternativas que melhorem a qualidade de vida. Segundo Wallon (1986), a psicomotricidade desempenha um papel crucial na formação da personalidade e no aprendizado, já que, por meio do movimento, a criança explora o mundo, aprimora suas habilidades motoras e estabelece vínculos com o meio ao seu redor.

A interação entre psicologia e motricidade na concepção de Wallon (1986) teve um grande impacto na abordagem psicomotora em contextos educacionais e terapêuticos, destacando a relevância de considerar a conexão entre corpo e mente no processo de desenvolvimento humano.

Jean Ayres destacou-se no âmbito da terapia ocupacional pediátrica, ganhando reconhecimento sobretudo por suas contribuições para a compreensão do processamento sensorial e seu impacto no desenvolvimento e comportamento. Seu principal legado foi a Teoria da Integração Sensorial, que ela elaborou entre as décadas de 1960 e 1970. Segundo ela, o cérebro é o responsável por processar e unificar informações sensoriais provenientes do entorno e do corpo, a fim de gerar uma resposta adaptativa. A autora identificou três sistemas fundamentais: tátil, vestibular e proprioceptivo, os quais desempenham a função de detectar e interpretar estímulos como toque, movimento e posição corporal. Assim defendeu a tese de que para um desenvolvimento adequado e um comportamento funcional, o cérebro precisa realizar o processamento dessas informações sensoriais de maneira eficaz e integrada.

O que leva-se a considerar que a Psicomotricidade pode ser um meio auxiliador muito eficaz para a linguagem e socialização de pessoas com autismo, contribuindo para uma melhor qualidade de vida.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia desta pesquisa é de caráter qualitativo, com uma abordagem bibliográfica, baseada na análise de obras publicadas, como livros, artigos e documentos acadêmicos em meios físicos ou com uso de *sites* acadêmicos que apresentaram fontes

sobre o desenvolvimento psicomotor e do Transtorno do Espectro Autista (TEA) e Psicomotricidade.

Deve-se considerar que a pesquisa bibliográfica aqui desenvolvida visou proporcionar um levantamento teórico sobre os temas abordados, possibilitando uma incitação reflexiva dos conceitos e das práticas relacionadas ao desenvolvimento motor, cognitivo e emocional de crianças com autismo. Como Gil (2010) destaca, a pesquisa bibliográfica é um tipo de investigação que utiliza fontes secundárias para compreender um determinado fenômeno, sendo essencial para a construção do conhecimento teórico sobre o tema em estudo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desta forma pode-se compreender esta ciência como essencial para a infância, para o desenvolvimento global e saudável das crianças, fornecendo ferramentas importantes para que elas cresçam e se desenvolvam plenamente, tanto física quanto emocionalmente.

A evolução psicomotora de crianças com autismo é um campo desafiador que demanda estratégias interdisciplinares e personalizadas. Entender as especificidades desse processo de desenvolvimento e aplicar medidas pertinentes tem o potencial de impulsionar avanços notáveis, elevando o bem-estar e a independência dessas crianças.

Neste artigo, explorou-se diversos aspectos do autismo, incluindo suas características, diagnósticos, intervenções e impacto na vida das pessoas afetadas e suas famílias, tendo como principais achados a complexidade do transtorno do espectro autista (TEA) e a importância de abordagens individualizadas no diagnóstico e tratamento.

Descobriu-se que o diagnóstico precoce e intervenções personalizadas são cruciais para melhorar os resultados a longo prazo. A análise de diferentes métodos terapêuticos, como a terapia comportamental, ocupacional e intervenções baseadas em tecnologia, mostrou que a combinação de várias abordagens pode ser mais eficaz.

Este estudo contribui significativamente para o entendimento do TEA ao reunir dados atuais e fornecer uma visão abrangente das práticas eficazes. Nossos achados ressaltam a necessidade de um suporte contínuo e adaptado às necessidades individuais das pessoas com autismo, o que pode levar a uma melhor qualidade de vida e integração

Em termos práticos, sugere-se que profissionais da saúde, educadores e formuladores de políticas devem colaborar para desenvolver programas de intervenção mais acessíveis e eficazes. Teoricamente, o estudo amplia a compreensão sobre o TEA, destacando a variabilidade do espectro e a necessidade de pesquisas contínuas para explorar novas terapias e estratégias de suporte.

Sugere-se que futuras pesquisas se concentrem em avaliar a eficácia de novas tecnologias assistivas e intervenções baseadas em genética e neurociência. Além disso, explorar o impacto do ambiente familiar e educacional no desenvolvimento de crianças com TEA pode fornecer *insights* valiosos para programas de apoio mais eficazes.

Em conclusão, o estudo reafirma a necessidade de uma abordagem multifacetada e integrada no tratamento do autismo. As descobertas destacam a importância de estratégias personalizadas e colaborativas para apoiar as pessoas com TEA e suas famílias. Continuar a pesquisa e a implementação de práticas baseadas em evidências é essencial para promover uma sociedade mais inclusiva e compreensiva.

REFERÊNCIAS

ALVES, Fátima. **O desenvolvimento infantil**: aspectos fundamentais para a educação. São Paulo: Editora X, 2007.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais**: DSM-5. Porto Alegre: Artmed, 2013.

CLINICA, Let'S (org.). **Desenvolvimento Psicomotor:** importância, fases e como estimular. importância, fases e como estimular. 2023. Disponível em: https://letsclinica.com.br/blog/posts/desenvolvimento-psicomotor/. Acesso em: 23 nov. 2024.

DUNN, Winnie. **The Sensory Profile 2**: Understanding a Child's Sensory Processing Patterns. Pearson Clinical, 2019.

FONSECA, Vítor da. **Psicomotricidade**: Uma Visão Integrativa das Relações entre o Corpo e a Mente. Porto: Porto Editora, 2001.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LE BOULCH, Jean. **Educação Psicomotora**: a Psicocinética na Idade Escolar. 12. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.

MAJOR, Sofia O.; SEABRA-SANTOS, Maria João Rama; MERREL, Kenneth. **Desenvolvimento Infantil e Psicomotricidade**: Avaliação e Intervenção. Lisboa: Livros Horizonte, 2011.

MARTÍNEZ-CERNA, J. *et al*. The role of early intervention in improving motor function and social skills in children with autism: A review of therapeutic strategies. **Frontiers in Behavioral Neuroscience**, 2020. Disponível em: https://www.frontiersin.org/journals/behavioral-neuroscience/articles/10.3389/fnbeh.2020.587560/full. Acesso em: 23 nov. 2024.

NICHD - Eunice Kennedy Shriver National Institute of Child Health and Human Development. Parent-mediated therapy for autism. **National Institutes of Health.** Disponível em: https://www.nichd.nih.gov. Acesso em: 23 nov. 2024

ORTIZ, Célia. **Psicomotricidade na Infância**: Um Enfoque Interdisciplinar. São Paulo: Editora Vozes, 2005.

PIAGET, Jean. **A Psicologia da Criança**. 10. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

ROCHAEL, Luciana. **Jogos e Psicomotricidade na Educação Infantil**. São Paulo: Cortez, 2009.

SCHAAF, Roseann. C.; MAILLOUX, Zoe. Understanding the Impact of Sensory Processing on Learning and Development. **Occupational Therapy Perspectives**, v. 15, p. 227-240, 2015.

SOUSA, Patrícia Ribeiro de; MACIEL, Rosana Mendes. A Influência da Psicomotricidade no Desenvolvimento do Aluno Autista na Escola. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, Ano 03, ed. 01, Vol. 02, pp. 69-84, Janeiro de 2018. ISSN: 2448-0959

WALLON, Henri. **Psicologia e Educação da Primeira Infância**. Lisboa: Estampa, 1986.

IMPACTOS PROVOCADOS PELA FALTA DE ESTÍMULOS NO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR EM CRIANÇAS

Ana Rita Pereira de Paula[54]
Bruna Vicente Pereira[55]
Kamille Christine Capistrano da costa[56]
Raiane da Silva Medeiros dos Santos[57]
Wesley Henrique Silva de Souza[58]
Liliane Silva Câmara de Oliveira[59]

INTRODUÇÃO

A Psicomotricidade como ciência, é entendida como o campo transdisciplinar que estuda e investiga as relações e as influências recíprocas e sistêmicas, entre o psiquismo e o corpo, e, entre o psiquismo e a motricidade, emergentes da personalidade total, singular e evolutiva que caracteriza o ser humano, nas suas múltiplas e complexas manifestações biopsicossociais, afetivo-emocionais e psicossóciocognitivas. Neste parâmetro de enquadramento conceitual, a motricidade é entendida como o conjunto de expressões corporais, gestuais e motoras, não verbais e não simbólicas, de índole tônico-emocional, postural, somatognósica, econoscica e prática, que sustentam e suportam as manifestações do psiquismo (Gonçalves, 2012).

Levando em consideração a importância desta Ciência para o desenvolvimento humano e para a educação, este estudo foi fruto dos estudos propostos pelo componente curricular Psicomotricidade no curso de Pedagogia da Faculdade FAMEN. Tem como objetivo refletir sobre questões relacionadas ao desenvolvimento psicomotor do ser humano, abordando as principais bases teóricas amplamente discutidas pela comunidade acadêmica contemporânea. Assim, pretendeu-se explorar as perspectivas que contribuem

[54] Graduanda em Pedagogia Licenciatura, Faculdade FAMEN, anaritapereira35350@gmail.com.
[55] Graduanda em Pedagogia Licenciatura, Faculdade FAMEN, Brunetvicent675@gmail.com.
[56] Graduanda em Pedagogia Licenciatura, Faculdade FAMEN, kami.capistrano@gmail.com.
[57] Graduanda em Pedagogia Licenciatura, Faculdade FAMEN, raimedeiros0909@gmail.com.
[58] Graduando em Pedagogia Licenciatura, Faculdade FAMEN, whssilva222@gmail.com.
[59] Mestre em Ensino de Ciências, Especialista em Neuropsicopedagogia, docente na Faculdade Metropolitana Norte Riograndense (FAMEN), lilianecamara2007@hotmail.com.

para uma compreensão mais aprofundada dos aspectos cognitivos, afetivos, sociais, emocionais e motores, que são fundamentais para o desenvolvimento integral do indivíduo. Além disso, foi analisado o papel das tecnologias no contexto do desenvolvimento psicomotor, considerando como ferramentas digitais e recursos tecnológicos podem influenciar positivamente ou negativamente esse processo, especialmente em ambientes educacionais e terapêuticos.

A produção desta escrita justifica-se pela necessidade de evidenciar a importância da psicomotricidade para o desenvolvimento global do ser humano nas primeiras fases da vida. O texto enfatiza a problemática do impacto causado pela ausência desse desenvolvimento nas crianças, abordando as diversas questões e motivos pelos quais a psicomotricidade é essencial para o desenvolvimento completo de cada aluno.

Assim, no percurso de escrita o tema apresenta a relação crucial entre psicomotricidade e aprendizagem infantil. Inicialmente, destaca-se a importância do desenvolvimento psicomotor, alertando para os prejuízos que a falta de estimulação pode causar. Em seguida, é apresentada a metodologia da pesquisa, com foco na investigação da coordenação motora por meio de atividades lúdicas, como brinquedos, brincadeiras e jogos. A conclusão reforça os benefícios do desenvolvimento psicomotor para o sucesso escolar, incluindo a redução do risco de fracasso e dos danos decorrentes da subutilização de atividades recreativas. Por fim, o texto discute as intervenções necessárias para promover o desenvolvimento infantil, enfatizando o papel fundamental do brincar nesse processo.

BREVE HISTÓRIA SOBRE A PSICOMOTRICIDADE

Foi através do médico francês Dupré (1862-1921, que no século XIX constatou disfunções graves evidenciadas no corpo sem que o cérebro tivesse nenhuma lesão. Foi então que ocorreu a necessidade de encontrar uma área que explicasse tais fenômenos clínicos, o que deu origem a palavra “psicomotricidade” (Moi, Mattos, 2019).

De acordo com Vayer (1986) a psicomotricidade é sustentada por três conhecimentos básicos: o movimento, o intelecto e o afeto. Autores que mó decorrer da história tiveram uma influência e que contribuíram para a história da psicomotricidade foram: Wallon (1975), Piaget (1973) e Ajuriaguerra (1983) que aprofundaram seus

estudos voltados para o campo do desenvolvimento. Por tanto, o estudo da psicomotricidade possibilitou a percepção de que o corpo do indivíduo e muito mais que um simples ato motor, que o movimento é traduzido por intermédio das emoções, dos sentimentos, da expressão e da aprendizagem por meio da relação com o outro. Ou seja, está compreensão permite direcionar o desenvolvimento e a descoberta de novas potencialidades, muitas vezes escondidas dentro de casa um.

A psicomotricidade no Transtorno do Espectro Autista (TEA)

O TEA é uma condição que tem início precoce no ser humano e cujas dificuldades tendem a comprometer o desenvolvimento do indivíduo, ao longo de sua vida. Por ser um distúrbio com diferentes níveis de comprometimento o desenvolvimento da criança tende a ser menos comunicativo (Rutter, 2011).

Intensificar as atividades psicomotoras é uma possibilidade de intervenção com crianças autistas, que fortalecem a interiorização da criança ao se movimentar em torno de si mesma e dificultam a relação desta com o mundo com psicomotricidade traz a melhora no padrão motor desenvolvendo melhora na marcha e no equilíbrio (Gonçalves, 2012).

De acordo com Andrade (2014), a prática da terapia psicomotora abrange aspectos que relacione o indivíduo aos sentimentos, traumas e sua ligação à expressão através do corpo. Assim, é importante buscar a compreensão do que a criança que dizer por meio do seu corpo, valorizando movimento e o utilizando como forma de comunicação (Boato, 2013). Um exemplo dentre vários estudos que podem ajudar são os da psicomotricidade relacional, que consiste na prática de buscar trabalhar questões afetivas ou emocionais de crianças, seja jovens ou adultos.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia desta pesquisa apresenta-se com uma abordagem de cunho qualitativo do tipo bibliográfica com pesquisa em livros e trabalhos acadêmicos disponíveis em plataformas como *google acadêmico e scielo* que tratam do tema central. Deslandes *et. al* (2009) afirma que a metodologia aqui utilizada incluí simultaneamente

a teoria da abordagem (o método), os instrumentos de operacionalização do conhecimento (as técnicas) e a criatividade do pesquisador (sua experiência, sua capacidade pessoal e sua sensibilidade). Ou seja, pode-se compreender que é possível, trazer resultados e informações satisfatória e eficientes com uma pesquisa de caráter qualitativa.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O artigo destaca a importância do desenvolvimento psicomotor de uma criança, e como pode a falta dela pode impactar no seu desenvolvimento para aprender e até mesmo na sua vida. Ele ainda discute possíveis intervenções que poderiam promover o desenvolvimento infantil de crianças com TEA. Até porque é perceptível atualmente uma educação que precisa muito de atenção para todas as crianças, porém visando também as crianças neuro divergentes.

Diante dos argumentos citados, este estudo buscou alcançar o objetivo proposto, demonstrando assim a grande importância que a psicomotricidade exerce ao longo da vida de um aluno e sua influência no processo de ensino-aprendizagem. Abrange vários sub temas, como o significado em si da psicomotricidade, como ela pode influenciar não só as crianças, como os jovens e os adultos e as crianças neuro divergentes que faz com que nos educadores olhemos pra certas questões dos nossos alunos não como preguiçosos, mas muitas vezes com algum tipo de dificuldade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento da motricidade é essencial para o ser humano desde seus primeiros messes e se estende até o fim de seu ciclo de vida. Assim sendo vale ressaltar a importância da capacitação de profissionais da educação para com psicomotricidade, na perspectiva de um melhor desenvolvimento das habilidades cognitiva, motora, física, afetiva e social das crianças em especial as com TEA.

A utilização de atividades psicomotoras na escola traz inúmeras vantagens e qualidade de ensino e aprendizado, uma vez que elas têm a ludicidade como seu principal aliado, apresentando trabalho com movimentos, lúdico, afeto, e socialização o que é

prazeroso e atrativo tanto para o profissional quanto para o aluno, tornando o aprendizado e o ensino uma dupla eficiente e competente.

Por tanto, conclui-se que a competência do educando com a ciência psicomotricista juntamente com a escola torna a educação um combo de importância e qualidade para o educando, o que deve ser considerado pertinente para um melhor desenvolvimento de autistas. A psicomotricidade deve ser trabalhada com todas as crianças de imediato, pois os benefícios e habilidades desenvolvidas traz qualidade de vida aos indivíduos. Uma vez que o desenvolvimento de tais habilidades sejam tardados trará consequências na qualidade de vida do aluno, por isso a importância de ser trabalhado a psicomotricidade em todas as fases da vida.

REFERÊNCIAS

AJURIAGUERRA, J. **Manual da Psiquiatria Infantil**. São Paulo: Masson, 1983.

ANDRADE, F. F. de. **Psicomotricidade na educação infantil:** como utilizar o brincar como ferramenta didática. Brasília: Centro Universitário de Brasília, 2014.

DESLANDES, S. F.; GOMES, R.; MINAYO, M. C. S.; NETO, O. C. **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 28 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009. Disponível em: http://www.mobilizadores.org.br/wp-content/uploads/2015/03/MINAYO-M.Cec%C3%ADlia-org.-Pesquisa-social-teoria-m%C3%A9todo-e-criatividade.pdf. Acesso em: 03 nov. 2020.

GONÇALVES, I. A. M. **A Psicomotricidade e as perturbações do espectro do autismo no Centro de Recursos para a Inclusão da APPDA-Lisboa**. (Doctoral dissertation), 2012.

MOI, R. S.; MATTOS, M. S. Um breve histórico, conceitos e fundamentos da psicomotricidade e sua relação com a educação. *In*: Encontro Internacional História e Parcerias, 2., 2019, Rio de Janeiro. **Anais do 2 Encontro Internacional**. Recima21. Rio de Janeiro, 2019.

RUTTER, M. L. Progress in understanding autism: 2007–2010. **Journal of Autism and Developmental Disorders**, 41(4), 395-404, 2011.

LE BOULCH, J. **Educação psicomotora e a escola do corpo**. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

Vayer, P. **A educação psicomotora na escola primária**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1977.

WALLON, H. **As origens do caráter na criança**: os desenvolvimentos psicológicos e o meio social. 2. ed. Lisboa: Estampa, 1975.

PSICOMOTRICIDADE E ALFABETIZAÇÃO: CONEXÕES NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Joana Kamylla Neta Rodrigues de Oliveira Gonçalves[60]
Mayara Gomes da Silva[61]
Regiania Oliveira Freitas[62]
Liliane Silva Câmara de Oliveira[63]

INTRODUÇÃO

A Psicomotrocidade é uma ciência que tem como finalidade a análise do corpo humano, por intermédio do corpo em movimento em aspectos motor, cognitivo, afetivo e social auxiliando no desenvolvimento infantil a compreender a importância da mobilidade e da linguagem.

Assim é importante considerar o processo de desenvolvimento humano e as contribuições da psicomotricidade para o processo de aquisição da alfabetização de crianças, pois considera-se que ela pode proporcionar direcionamentos na formação de habilidades para a educação, onde a prática educativa se apresenta como essencial para a aprendizagem e avanços intelectual, a partir do seu ingresso na educação infantil, prorrogando aos anos iniciais do ensino fundamental.

A inserção da criança ainda pequena em uma instituição escolar, apesar de ser registrada pelo Estatuto da Criança e do Adolescente – Lei n. 8.069 de 13 de julho de 1990 (Brasil, 1990) em seu artigo 53°; e reafirmado pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – Lei n.9.394/96 de 20 de novembro de 1996 (Brasil, 1996), em seu artigo 3°, inciso I; não são garantia de aprendizagem.

Afinal, fatores extrínsecos e intrínsecos, como: apoio familiar, adaptação escolar, atuação do professor (Bulgraen, 2010), entre outros, como o desenvolvimento psicomotor, interrelacionam-se nesse processo (Ambrósio, 2011). Por identificar os

[60] Graduanda em Pedagogia Licenciatura, Faculdade FAMEN, E-mail: Joanakamylla81@gmail.com.
[61] Graduanda em Pedagogia Licenciatura, Faculdade FAMEN, E-mail: mayaragomesdasilva7@gmail.com.
[62] Graduanda em Pedagogia Licenciatura, Faculdade FAMEN, E-mail: regianiaof@gmail.com.
[63] Mestre em Ensino de Ciências, Especialista em Neuropsicopedagogia, docente na Faculdade Metropolitana Norte Riograndense (FAMEN), lilianecamara2007@hotmail.com.

indivíduos como seres que aprendem em função do movimento (Le Boulch, 1987; Gallahue, Ozmun, 2005), e assim é possível notar a necessidade de uma infância rica e diversificada em estímulos, divergente à ambientes organizados em fileiras, onde o silêncio é pedra angular à repetição de gestos que traduzem o êxito ou reprovação (Flores, 2007; Medeiros, 2011).

Estudos revelam que a o processo psicomotor possui papel essencial no desenvolvimento da alfabetização e aspectos intelectuais não devem ser separados das características físicas e desenvolvidas separadamente. Na prática, a psicomotricidade inclui atividades que ajudam a desenvolver a coordenação motora, o equilíbrio, a lateralidade e a percepção corporal, entre outros aspectos. Essas atividades são especialmente usadas no contexto educacional, com o objetivo de promover o desenvolvimento integral da criança, auxiliar na aprendizagem, melhorar a comunicação e contribuir para a saúde mental.

E é pela pertinência deste tema que esta pesquisa objetiva refletir a evolução da história da psicomotricidade, o desenvolvimento humano psicomotor e o rendimento escolar no processo de alfabetização de crianças, além de buscar compreender a presencialidade psicomotora efetiva no processo de alfabetização e a evolução nas habilidades humanas.

BREVE HISTÓRICO, CONCEITOS E FUNDAMENTOS DA PSICOMOTROCIDADE

Desde a Antiguidades o corpo humano sempre foi valorizado, das civilizações grega, oriental, ocidental, a Idade Média e até os dias presentes o conceito do corpo sofreu incontáveis transformações, o que torna pertinente a busca pela compreensão do seu desenvolvimento em todos os aspectos que o compreende, considerando a psicomotricidade como esse meio.

Essa ciência repercutiu pela primeira vez no discurso médico, na área da neurologia, tendo como pioneiro o neurologista francês Ernest Dupré (1862 – 1921), que no século XIX constatou disfunções graves evidenciadas no corpo sem que o cérebro tivesse nenhuma lesão. Foram descobertos por ele distúrbios da atividade gestual, da atividade prática, onde o "esquema anátomo-clínico" que determinava para cada sintoma

sua correspondente lesão focal já não podia explicar alguns fenômenos patológicos, tendo então a necessidade de encontrar uma área que explicasse tais fenômenos clínicos, e enão a palavra "Psicomotricidade" surge pela primeira vez em 1870 (Camus *apud* Levin, 2000, p. 23).

Em 1909, Dupré definiu a síndrome da debilidade motora através das relações entre o corpo e a inteligência, dando partida para o estudo dos transtornos psicomotores, patologias que não tinham nenhuma relação com sintoma neurológico estudados pela Psicomotricidade. As concepções sobre o desenvolvimento humano de Piaget (1999) e Schilder (1981) passaram a dar uma outra proporção ao termo psicomotricidade na perspectiva de Lapierre (2010), ou seja, não se tratava mais de uma atestação aplicável apenas às pessoas com deficiência intelectual, mas sim processo geral de desenvolvimento das faculdades mentais, a partir das experiências motoras, analisadas em todas as crianças.

Ainda nessa perspectiva científica de compreensão do corpo e mente, surge os estudos de Henry Wallon (1879-1962), médico, psicólogo, pedagogo e provavelmente o grande pioneiro da psicomotrocidade, visto no campo científico como importante até a contemporaneidade. Segundo Fonseca (1996), Wallon forneceu observações definitivas acerca de desenvolvimento neurológico do recém-nascido e da evolução psicomotora da criança. Ele afirma que "o movimento é a única expressão e o primeiro instrumento do psiquismo" (Wallon, 1975). Assim pode-se compreender o movimento (ação), o pensamento e a linguagem como unidades inseparáveis considerando ainda "o movimento como o pensamento em ato, e o pensamento como o movimento sem ato". Baseada na síntese das correntes e teorias que Wallon ajudou a desenvolver, pôde-se dá um enfoque mais abrangente e integrado ao tratamento, contribuindo para um desenvolvimento mais equilibrado das crianças.

No mesmo momento acontecia na França a era piagetiana, através dos meios psicoeducativos, da epistemologia genética, do sensório-motor, do perceptivo-motor e do hipotético-dedutivo, a atividade motora, e a própria Educação Física, foi impulsionada ao primeiro plano das preocupações pedagógicas. Acrescenta-se a tal contexto os trabalhos de Schilder (1981) que foi um psiquiatra, psicanalista e médico austríaco que descobriu a noção de corpo e do esquema corporal. Naquele momento havia um conjunto de práticas

teóricas que situavam o corpo e a atividade motora como base primário fundamental do desenvolvimento da inteligência conceitual (Lapierre, 2010).

Já nos primeiros anos após a Segunda Guerra Mundial, André Lapierre cursou Educação Física após, enquanto professor de Educação Física, ele trabalhou como Diretor do Centro de Reeducação de Troyes (centros criados no pós-guerra para prática de uma "ginástica corretiva" em benefício de crianças com deficiências morfológicas e posturais) e atuou também como cinesioterapeuta, em consultório especializado em tratamentos vertebrais, o que propiciou amplificar sua visão sobre corpo humano. Para Lapierre (2010, p. 23) "Era preciso reconhecer que o ser humano não se reduz a essa biomecânica a ser concertada. O sofrimento do corpo traduz, frequentemente, um outro sofrimento¨. Ele começou a receber indagações sobre a orientação inicial dos centros criados no pós-guerra, atendendo uma demanda da sociedade da época para suprir as deficiências alimentares das crianças.

Com o passar das décadas, as famílias passaram a preocupar-se com a saúde psicológica das crianças que apresentavam recorrência de fracassos escolares, atribuídos, com ou sem razão, às disfunções perceptivos-psicológicas como dislexia, disgrafia, entre outras. Com influência dessa corrente de pensamento que alguns diretores dos Centros de Reeducação repensaram a definição e os objetivos desses centros. Logo, isso permitiu que ocorresse a modificação do título inicial para Centros de Educação Física Especializada. O título garantiu a liberdade necessária para que os profissionais pudessem fazer aquilo em que acreditavam quanto psicomotricidade (Lapierre, 2010).

Com esse pensamento, progressões de exercícios específicos foram criadas e idealizados de maneira mais racional, das mais simples às mais complexas, as quais eram aplicadas nas atividades psicomotoras, a Psicomotricidade, associando perfeitamente com as preocupações pedagógicas.

A psicomotricidade começou a se desenvolver no Brasil de maneira semelhante à história mundial, nas décadas de 60 e 70, influenciada por correntes da psicologia, educação e outras áreas que buscavam integrar aspectos motores e psíquicos no processo de desenvolvimento humano. As primeiras abordagens sobre psicomotricidade no país foram por educadores físicos, pedagogos e psicólogos que viam a necessidade de considerar a relação entre movimento e desenvolvimento emocional, cognitivo e social. No decorrer dos anos, ela ganhou espaço em instituições de ensino, clínicas e centros de

reabilitação, sendo utilizada para apoiar o desenvolvimento infantil, a reabilitação de pessoas com deficiência e o tratamento de questões emocionais (Lapierre,2010).

Dessa forma, no campo educacional essa ciência se faz presente principalmente na educação infantil com crianças. A perspectiva da Base Nacional Comum Curricular – BNCC é que a criança precisa reconhecer e explorar o mundo e o espaço. Nesse sentido, suas atitudes, o corpo, o gesto e o movimento são resultados de uma ação de relação e expressão que a faz entender sobre si, o outro e o universo social e cultural como fator essencial para o desenvolvimento da linguagem, ou seja fala e da escrita (Brasil, 2018).

Assim compreende-se que na educação infantil, a criança inicia sua aquisição do processo de leitura através dos estímulos direcionados pedagogicamente para o seu desenvolvimento psicomotor.

A importância da psicomotricidade para aquisição da alfabetização de crianças

Os primeiros alfabetizadores na vida de uma criança são os pais, com interações e brincadeiras no cotidiano envolvendo-a no mundo mágico da linguagem, e logo ela se torna falante. A alfabetização começa no ventre da mãe, quando os pais nomeiam e conversam com o bebê ainda em gestação, colocando palavras e letras nesses diálogos familiares e afetivos. E também o desenvolvimento psicomotor é iniciado com o contato com a mãe na gestação, quando o feto começa fazer pressão nas paredes uterinas mobilizando as extremidades, exercendo uma retroalimentação sensorial tátil. Após o nascimento, a criança continuará explorando seu corpo com o mundo que a rodeia e desta forma, tomando consciência de que possui um corpo e que poderá utilizá-lo ao longo desses processos psicomotores (Moura, 2017).

As fases e estágios do desenvolvimento humano das crianças são iguais para todos, mas cada uma apresenta competências distintas, para isso são necessários atingir objetivos para que aprenda a se desenvolver. As funções cognitivas são estimuladas pela psicomotricidade através da reação corporal. Para Barroco (2007, p. 12) ¨a psicomotricidade é um termo empregado para uma concepção de movimento organizado e integrado, em função das experiências vividas pelo sujeito cuja ação é resultante de sua individualidade, sua linguagem e sua socialização.

Não há como desligar a aprendizagem do movimento. Segundo Lê Boulch (1987, p. 25), "a educação psicomotora deve ser praticada desde a mais tenra idade, conduzida com perseverança, permite prevenir inadaptações, difíceis de corrigir quando já estruturadas¨. Nesta perspectiva a aprendizagem do movimento é fundamental para o desenvolvimento humano e das habilidades motoras. Na infância estamos consecutivamente aprendendo e aperfeiçoando nossos movimentos, do engatinhar, andar, correr, a prática de esportes e outras atividades, essa aprendizagem ocorre devido a repetição, a ação definida do que recebemos do externo e interno.

A motricidade não pode ser separada do desenvolvimento intelectual, emocional e afetivo, para que a ação de ler e escrever ocorra adequadamente, é necessário o domínio de habilidades a ele relacionado, levando em conta que essas habilidades são fundamentais manifestações psicomotoras (Meur; Staes, 1984).

Para Molinari e Sens (2003) a educação psicomotora nas séries iniciais atua como prevenção. Com ela podem ser evitados diversos problemas como a má concentração, confusão no reconhecimento de palavras, confusão com letras e sílabas e outras dificuldades relacionadas com a alfabetização. A educação psicomotora deve ser considerada como uma educação inicial, pois ela determina o processo de alfabetização, a criança a aprender a consciência corporal, da lateralidade, a definir espaço, a dominar seu tempo, a conseguir continuamente a coordenação de seus gestos e movimentos.

Para Fonseca (1996) as atividades desenvolvidas na escola como a escrita, a leitura, o ditado, a redação, a cópia, o cálculo, o grafismo, e enfim, os movimentos estão ligados à evolução das possibilidades motoras. A psicomotrocidade tem auxiliado á criança a superar as dificuldades de aprendizagem e prevenir possíveis inadaptações, auxiliando na alfabetização.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Com o objetivo levantar informações pertinentes sobre o tema, este estudo apresenta de forma qualitativa dados a partir da pesquisa bibliográfica realizada em livros, artigos, documentos e sites a partir da base de dados *google* acadêmico. Para a escolha das fontes foram classificados como critérios as fontes que abordassem a psicomotricidade e alfabetização.

Considerou-se este método por que, de acordo com Gil (2002) a pesquisa bibliográfica promove a investigação de informações e ideias de outros autores, assim proporcionando novos conhecimentos. Ainda de acordo com ele, a abordagem qualitativa tem o objetivo de apresentar os resultados de forma mais aprofundados e abrangentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto até aqui é possível considerar que a psicomotricidade desempenha um papel essencial no desenvolvimento da criança, pois, envolve aspecto motores, cognitivos, afetivos e sociais que fazem parte do processo de alfabetização. Sendo fato que as atividades psicomotoras integram o corpo e a mente de forma a promover a coordenação motora, lateralidade, equilíbrio e a percepção corporal.

Mesmo que, o acesso a escola seja assegurado pela Lei de Diretrizes e Bases Educacionais e as concepções curriculares guiadas pela Base Nacional Comum Curricular, a verdadeira aprendizagem depende também da adaptação ao ambiente escolar, o suporte familiar e o papel exercido pelo educador. Desta forma, é essencial que a psicomotricidade seja absorvida ao currículo escolar, para promover uma melhora educação, garantindo competências para o sucesso escolar, o bem-estar, a saúde emocional e a aprendizagem do indivíduo.

Por fim, vale ressaltar que a psicomotricidade auxilia no desenvolvimento da alfabetização, reduzindo as dificuldades de aprendizagem que estão relacionadas ao desenvolvimento de habilidades físicas e motoras, que, quando não plenamente desenvolvidas, podem afetar o processo de aquisição da leitura e da escrita.

REFERÊNCIAS

AMBRÓSIO, M. F. de S. **A psicomotricidade e alfabetização de alunos do 2º Ano do Ensino Fundamental**, 2011. 88 p. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011. Disponível em: http://repositorio.unicamp.br/Acervo/Detalhe/797170. Acesso em: 13 dez. 2024.

BARROCO, S.M.S. **Psicomotricidade na infância**. Campo Mourão: Instituto Makro, 2007.

BRASIL. Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm#art266. Acesso em: 13 dez. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br. Acesso em: 13 dez. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. LBD n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394compilado.htm. Acesso em: 13 dez. 2024.

BULGRAEN, V. C. O papel do professor e sua mediação nos processos de elaboração do conhecimento. **Revista Conteúdo**, Capivari, v. 1, n. 4, p. 30-38, 2010. Disponível em: http://www.moodle.cpscetec.com.br/capacitacaopos/mstech/pdf/d3/aula04/FOP_d03_a04_t07b.pdf. Acesso em: 13 dez. 2024.

DE MEUR, A.; STAES, L. **Psicomotricidade:** Educação e Reeducação. Rio de Janeiro: Manole, 1984.

FLORES, E. A alfabetização infantil: Um olhar a partir das contribuições da psicomotricidade. **Revista da Graduação**, v. 1, n. 1, 2007. Disponível em: https:// revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/graduacao/article/view/2901/0. Acesso em: 13 dez. 2024.

FONSECA, V. **Psicomotricidade**. 4. ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1996.

GALLAHUE, D. L. OZMUN, J. C. **Compreendendo o desenvolvimento motor**: bebês, crianças, adolescentes e adultos. 3. ed. São Paulo: Phorte, 2005.

LAPIERRE, A. **Da psicomotricidade relacional à análise corporal da relação**. Curitiba: Ed. UFPR, 2010.

LE BOULCH, J. **Educação psicomotora**: a psicocinética na idade escolar. São Paulo: Penso, 1987.

LEVIN, E. **A clínica psicomotora**: O corpo na linguagem. Petrópolis: Vozes, 2000.

MEDEIROS, Ana Cláudia Costa. **A psicomotricidade na alfabetização**: contribuições para a prática pedagógica. 2011. 145 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/2188/1/2011_AnaClaudiaCostaMedeiros.pdf. Acesso em: 13 dez. 2024.

MOLINARI, Â. SENS, S. A Educação Física e sua relação com a psicomotricidade. **Rev. PEC**, Curitiba, v.3, n.1, p.89-93, jul. 2002/jul. 2003.

MOURA, M. O. *et al.* Atividade Orientadora de Ensino: unidade entre ensino e aprendizagem. In: MOURA, M. O. (Org.). **Educação escolar e pesquisa na teoria histórico-cultural**. São Paulo: Loyola, 2017.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.

SCHILDER, Paul. **A imagem corporal e a percepção do movimento**. 3. ed. São Paulo: Cultrix, 1981.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. 4. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1975.

A EVOLUÇÃO E O IMPACTO DOS DIFERENTES TIPOS DE MÍDIA

Maria Alice Lima de Souza
Sabrina Dantas Félix

INTRODUÇÃO

A mídia tem sido um dos principais agentes de transformação ao longo da história humana, influenciando diretamente a maneira como as sociedades se desenvolvem e como os indivíduos interagem com o mundo ao seu redor. Desde os primeiros meios de comunicação impressos, como jornais e livros, até as mais recentes inovações digitais, a mídia tem se reinventado constantemente para atender às necessidades e expectativas das audiências. Cada nova forma de comunicação trouxe consigo mudanças significativas, não apenas no modo como consumimos informações, mas também nas dinâmicas sociais, culturais e econômicas.

Nos dias de hoje, a ascensão da mídia digital, especialmente por meio das redes sociais e plataformas de streaming, tem transformado o panorama midiático de uma forma nunca vista antes. A comunicação em tempo real, a produção de conteúdo por qualquer pessoa e a interação direta entre os indivíduos criaram novas formas de construção da realidade, de formação de opinião e de engajamento social. Essa evolução tem implicações profundas, uma vez que a mídia não só informa, mas também desempenha um papel crucial na construção das identidades pessoais e coletivas, na modulação de comportamentos e no direcionamento de debates públicos.

Este trabalho tem como objetivo analisar essa trajetória de transformação da mídia, destacando as diferentes fases que marcaram sua evolução e os impactos que essas mudanças geraram nas sociedades. A pesquisa buscará explorar como as tecnologias e os meios de comunicação influenciam as práticas culturais, a economia global e as relações sociais, além de discutir as novas questões que surgem com o avanço das plataformas digitais. Mais do que entender os efeitos dessas mudanças, a proposta é refletir sobre os desafios e oportunidades que se apresentam para o futuro da mídia, considerando o papel que ela desempenha na formação de uma sociedade cada vez mais conectada e dinâmica.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A história da mídia é caracterizada por profundas transformações tecnológicas que alteraram não só a maneira como as pessoas se comunicam, mas também as estruturas sociais e econômicas globais. A evolução dos meios de comunicação pode ser observada em várias etapas importantes:

Mídia Impressa: Jornais, revistas e livros foram os primeiros veículos de comunicação em massa. Sua capacidade de alcançar grandes audiências e disseminar ideias de forma ampla desempenhou um papel crucial na formação da opinião pública e na disseminação do conhecimento, especialmente entre os séculos XVII e XX.

Rádio e Televisão: O rádio, surgido no início do século XX, e a televisão, que se popularizou nas décadas de 1950 e 1960, revolucionaram a comunicação de massa. Ambas as mídias permitiram a transmissão instantânea de notícias e eventos ao vivo, além de possibilitar a criação de narrativas audiovisuais que enriqueceram a experiência informativa e de entretenimento.

Mídia Digital: A internet e as tecnologias digitais, especialmente a partir da década de 2000, transformaram radicalmente a paisagem midiática. Surgiram novas plataformas interativas, como redes sociais, blogs e plataformas de streaming, oferecendo aos usuários não só o acesso à informação, mas também a possibilidade de produção e compartilhamento de conteúdo, o que gerou uma descentralização na criação de mídias.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para compreender a evolução da mídia e seus impactos, este estudo foi desenvolvido utilizando uma abordagem multifacetada, que incluiu os seguintes procedimentos metodológicos:

Revisão Bibliográfica: A pesquisa iniciou com uma extensa revisão da literatura científica sobre comunicação de massa, incluindo teorias da mídia, estudos sobre os diferentes tipos de mídia e seus impactos sociais, culturais e políticos.

Análise de Conteúdo: A análise abrangeu materiais de diversas fontes midiáticas, como notícias, programas de televisão, filmes, posts em redes sociais e artigos de blogs,

para identificar padrões, tendências de consumo e representações midiáticas de temas contemporâneos.

Pesquisa de Opinião: A pesquisa de opinião foi conduzida com uma amostra representativa da população, utilizando questionários online e entrevistas, a fim de coletar dados sobre o consumo de diferentes tipos de mídia e as percepções das pessoas sobre seu impacto.

Análise de Dados: Os dados coletados foram analisados através de técnicas estatísticas e de análise de conteúdo, com o objetivo de identificar correlações e tendências relacionadas ao consumo de mídia e aos efeitos sociais da comunicação de massa.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados indicam importantes mudanças no consumo de mídia e nos efeitos de suas mensagens sobre a sociedade:

Domínio da Mídia Digital: As plataformas digitais, como redes sociais e serviços de streaming, são as mais consumidas pela população, ultrapassando os meios tradicionais, como televisão e rádio. A internet tornou-se uma plataforma central para o consumo de notícias, entretenimento e interação social.

Influência na Formação de Opiniões: A mídia exerce um papel significativo na formação de opiniões e atitudes, especialmente em temas políticos, sociais e culturais. A fragmentação da audiência e a personalização de conteúdos criaram um ambiente em que as pessoas podem consumir notícias de acordo com suas crenças, reforçando certas visões de mundo.

Promoção da Interação e Construção de Comunidades: As redes sociais promovem a interação entre os indivíduos e facilitam a criação de comunidades online, onde os usuários compartilham experiências e informações. Este fenômeno contribui para o fortalecimento de relações sociais e a criação de subculturas digitais.

Relevância da Mídia Tradicional: Apesar do crescimento da mídia digital, os meios tradicionais, como a televisão, o rádio e os jornais impressos, ainda mantêm relevância, especialmente entre públicos mais velhos ou em contextos específicos, como a cobertura de eventos ao vivo ou notícias de maior profundidade.

A análise dos dados corrobora teorias da comunicação que destacam o papel da mídia na construção da realidade social e na formação de opiniões coletivas. Contudo, a crescente influência da mídia digital também levanta questões cruciais para a sociedade contemporânea, gerando tanto desafios quanto oportunidades.

Desafios

Fake News: A disseminação de informações falsas por meio das redes sociais representa uma ameaça significativa à democracia, à credibilidade da informação e ao debate público. O controle da veracidade das informações continua sendo uma questão central.

Privacidade: O uso de dados pessoais por grandes conglomerados de mídia para segmentar e personalizar conteúdos levanta preocupações sobre a privacidade dos indivíduos, especialmente com o aumento das tecnologias de rastreamento digital.

Polarização: A mídia digital pode intensificar a polarização política e social, ao reforçar bolhas de filtro e dificultar o diálogo entre diferentes pontos de vista, criando um ambiente mais fragmentado.

Oportunidade

Democratização da Informação: A mídia digital permite que qualquer pessoa com acesso à internet produza e compartilhe conteúdo, democratizando o acesso à informação e desafiando os modelos tradicionais de distribuição de notícias.

Mobilização Social: As redes sociais têm se mostrado ferramentas poderosas para mobilizar ações sociais, organizar movimentos e promover mudanças em diversas áreas, como direitos humanos, meio ambiente e justiça social.

Inovação e Convergência: A convergência dos meios tradicionais e digitais cria novas possibilidades para a criação de experiências mais interativas e envolventes, permitindo uma maior personalização do consumo e maior integração entre diversos tipos de mídia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A evolução da mídia é um processo dinâmico, impulsionado pelos avanços tecnológicos e pelas necessidades da sociedade. A inteligência artificial, a realidade aumentada e outras tecnologias emergentes estão remodelando a maneira como as pessoas interagem com a mídia, criando novas formas de comunicação e novas questões a serem debatidas. Nesse contexto, é essencial que os cidadãos, os governos e as organizações trabalhem juntos para garantir que as plataformas midiáticas sejam utilizadas de maneira ética, responsável e com respeito aos direitos e à privacidade dos indivíduos.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, A. P. **A evolução da mídia**: do impresso ao digital. São Paulo: Editora Comunicação Moderna, 2020.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

LÓPEZ, M. R. **O impacto da mídia digital na sociedade contemporânea**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2018.

McQUAIL, D. **Teorias da comunicação de massa**. São Paulo: Editora Vozes, 2010.

MOROZOV, E. **A caixa-preta**: Como a internet está moldando o futuro da democracia. São Paulo: Editora Zahar, 2011.

VIEIRA, F. L. **Redes sociais e a construção de realidades digitais**. Editora Campus, 2019.

O USO DE SIMULADORES COMO APOIO DIDÁTICO

Felipe Duarte da Silva

INTRODUÇÃO

O uso de simuladores como recurso didático tem ganhado destaque nas práticas pedagógicas contemporâneas devido à crescente integração das tecnologias digitais no ambiente educacional. Simuladores, enquanto ferramentas interativas que imitam situações reais ou hipotéticas, oferecem aos estudantes uma experiência de aprendizagem prática e dinâmica. Esse recurso, ao proporcionar uma representação visual e manipulativa de fenômenos ou processos, facilita a compreensão de conceitos abstratos e é eficaz em áreas como ciências, matemática e engenharias, além de ser aplicável a outras disciplinas. O uso de simuladores permite que os alunos explorem diferentes cenários e variáveis, criando um ambiente de aprendizado mais próximo da realidade.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A utilização de simuladores no contexto educacional tem sido abordada por diversos estudiosos. De acordo com Almeida e Souza (2023, p. 45), “os simuladores permitiram aos educadores criar ambientes de aprendizagem mais próximos da realidade, sem os riscos ou custos envolvidos na realização de experimentos reais”. Esses recursos podem ser particularmente vantajosos para o ensino de conceitos que, de outra forma, seriam difíceis de se ilustrar de maneira prática ou acessível. Martins (2021, p. 56) afirma que o uso de simuladores promove o desenvolvimento do pensamento crítico, pois “eles desafiam os alunos a tomarem decisões com base em dados e evidências, preparando-os para resolver problemas complexos no mundo real”. Além disso, os simuladores oferecem flexibilidade, pois permitem que os alunos repitam atividades e explorem diferentes soluções em um curto espaço de tempo.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Nesta pesquisa, foi realizada uma análise bibliográfica sobre o uso de simuladores como recurso didático, com foco nos benefícios que oferecem ao processo de ensino-aprendizagem. Foram consultados livros, artigos acadêmicos e teses sobre o tema, bem como foram analisados casos práticos de implementação de simuladores em diferentes contextos educacionais. A análise envolveu a comparação dos resultados de escolas que utilizam simuladores em suas práticas pedagógicas com aquelas que não fazem uso dessas ferramentas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados indicam que o uso de simuladores pode aumentar o engajamento dos alunos e facilitar a compreensão de conceitos difíceis de serem transmitidos por meio de métodos tradicionais. Em estudos realizados, os alunos que interagiram com simuladores mostraram melhor desempenho em atividades práticas e em testes teóricos relacionados aos conceitos simulados. Além disso, os simuladores permitiram uma aprendizagem mais autônoma, com os alunos se sentindo mais motivados para explorar diferentes cenários e soluções.

No entanto, é importante destacar que a efetividade do uso de simuladores depende da formação dos professores, que devem estar preparados para integrar essas ferramentas ao currículo de maneira estratégica. A pesquisa também apontou que a falta de recursos tecnológicos em algumas escolas pode limitar o potencial de uso de simuladores, embora existam muitas opções gratuitas e acessíveis.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de simuladores como recurso didático tem se mostrado uma ferramenta eficaz para melhorar o ensino de conceitos complexos e promover a aprendizagem ativa. Eles oferecem uma maneira inovadora de envolver os alunos, permitindo-lhes experimentar e refletir sobre o conteúdo de forma interativa e prática. No entanto, é essencial que os educadores recebam formação adequada e que o uso de simuladores seja

incorporado de maneira planejada ao currículo escolar. O estudo também sugere que a implementação de simuladores deve ser acompanhada de políticas educacionais que garantam o acesso igualitário a essas tecnologias.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, João. **Simuladores e tecnologias educacionais**: uma análise crítica. São Paulo: Editora Acadêmica, 2023.

MARTINS, Maria. **O impacto das tecnologias digitais no ensino**. Rio de Janeiro: Editora Pedagógica, 2021.

INTEGRAÇÃO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA EDUCAÇÃO: INOVAÇÃO E PERSONALIZAÇÃO NO USO DE MÍDIAS EDUCACIONAIS

Allan Victor Ramos de Oliveira

INTRODUÇÃO

A inteligência artificial (IA) representa uma das principais revoluções tecnológicas da era contemporânea. Caracterizada pela capacidade de simular processos cognitivos humanos, a IA tem transformado significativamente diversas esferas da sociedade. Desde a automação de tarefas rotineiras até a análise complexa de grandes conjuntos de dados, essa tecnologia tem demonstrado um potencial imenso para inovação e melhoria de processos. Este trabalho visa explorar as principais aplicações, desafios e perspectivas futuras da inteligência artificial, abordando suas implicações éticas, sociais e econômicas.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As mídias educacionais desempenham um papel fundamental na construção do conhecimento e na formação de indivíduos. Esta abordagem teórica explora as relações socioculturais entre mídias educacionais, considerando perspectivas de inteligência artificial, aprendizado de máquina, redes neurais e teorias de aprendizado.

A Teoria da Mente (Dennett, 1987) destaca a capacidade de atribuir intenções e significados às ações humanas, essencial para entender interações socioculturais. Já o Aprendizado de Máquina (Hastie *et al*., 2011) identifica padrões culturais e sociológicos em dados educacionais. Redes Neurais (Haykin, 2008) simulan processos cognitivos e socioculturais, enquanto Inteligência Artificial (Russell; Norvig, 2010) melhora interações entre alunos e professores.

O Connectivismo (Siemens, 2005) enfatiza aprendizado em redes, conexões e interações socioculturais. Relações socioculturais incluem identidade cultural, poder e hierarquia, comunicação intercultural e aprendizado colaborativo. Mídias educacionais

podem reforçar ou desafiar identidades culturais, influenciar relações de poder e facilitar ou dificultar comunicação.

Implicações educacionais incluem desenvolvimento de competências socioculturais, inclusão digital e educação crítica. É essencial analisar criticamente as mídias educacionais para promover uma educação de qualidade e inclusiva.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Durante a disciplina de Mídias Educacionais, desenvolvi um projeto inovador utilizando Inteligência Artificial (IA). Com o auxílio do Meta AI, criei imagens personalizadas para ilustrar conceitos chave, tornando o material mais atraente e interativo. Essa experiência prática demonstrou o potencial da IA na criação de recursos educacionais eficazes e de qualidade.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Projeto de Mídias Educacionais utilizando Inteligência Artificial (IA) com o Meta AI apresentou resultados significativos. A criação de imagens personalizadas de qualidade, adaptadas às necessidades específicas do material educacional, melhorou a experiência de aprendizado, tornando-a mais atraente e interativa. Além disso, a utilização da IA reduziu significativamente o tempo necessário para criar imagens de qualidade, proporcionando aprendizado prático sobre as possibilidades e limitações da tecnologia.

A experiência demonstrou o potencial da IA em revolucionar a criação de materiais educacionais, tornando-os mais personalizados e eficazes. A facilidade de uso do Meta AI mostrou que não é necessário conhecimento técnico avançado para utilizar IA na educação. No entanto, foram identificadas limitações, como dependência de dados de treinamento e necessidade de ajustes finos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto de Mídias Educacionais com Inteligência Artificial (IA) utilizando o Meta AI mostrou resultados promissores, melhorando a experiência de aprendizado, reduzindo tempo de produção e proporcionando aprendizado prático. Isso reforça a importância da integração da IA na educação, potencializando a personalização do aprendizado, melhoria dos resultados educacionais, acessibilidade, inclusão e inovação em materiais educacionais. Futuras pesquisas devem explorar desenvolvimento de modelos de IA avançados, integração em plataformas educacionais, avaliação de impacto na aprendizagem e superação de limitações técnicas e éticas.

REFERÊNCIAS

RUSSELL, S. J.; NORVIG, P. **Inteligência Artificial**: Uma Abordagem Moderna. Cengage Learning, 2010.

HASTIE, T.; TIBSHIRANI, R.; FRIEDMAN, J. **The Elements of Statistical Learning**: Data Mining, Inference, and Prediction. 2. ed. Springer, 2011.

HAYKIN, S. **Redes Neurais**: Princípios e Práticas. Bookman, 2008.

FACULDADE METROPOLITANA
NORTE RIOGRANDENSE

GT 5

JOGOS DIGITAIS EM SALA DE AULA (O USO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM E GAMIFICAÇÃO NO ENSINO

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
RIO GRANDE DO NORTE
Campus Natal - Central

PPGEP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
PPGEP Linha 2

USO DE MÍDIAS EDUCACIONAIS NA PRÁTICA DE METODOLOGIAS ATIVAS DO ENSINO: A GAMIFICAÇÃO COMO AUXILIAR PEDAGÓGICO NA AULA DE GEOGRAFIA

Décio Raniery dos Santos Bezerra[64]
João Matheus Laurentino da Silva[65]

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo demonstrar como o uso de metodologias ativas do conhecimento, com o apoio das mídias educacionais, mais específico a gamificação do ensino, pode auxiliar na fuga da tradicionalidade e no auxílio a assimilação do conteúdo. A educação está em constante evolução, buscando novas formas de tornar o aprendizado mais engajador e eficaz. Nesse contexto, podemos afirmar que as mídias educacionais e as metodologias ativas emergem como duas poderosas aliadas na transformação dos alunos e professores dentro do âmbito escolar. A gamificação consiste na aplicação de elementos de jogos em diversos contextos, com isso, é certamente um tópico a se destacar.

A gamificação do ensino oferece uma abordagem inovadora, utilizando elementos como pontuação, desafios, recompensas e níveis para motivar os alunos e torná-los agentes ativos do seu próprio processo de ensino aprendizagem. Ao transformar esse processo de ensino em uma experiência mais divertida e interativa, a gamificação contribui para o desenvolvimento de diversas habilidades, por exemplo, a colaboração, criatividade, pensamento crítico e resolução de problemas. Inclusive, essa metodologia pode e deve ser aplicada em diversos níveis de ensino e com a assistência de diferentes áreas do conhecimento.

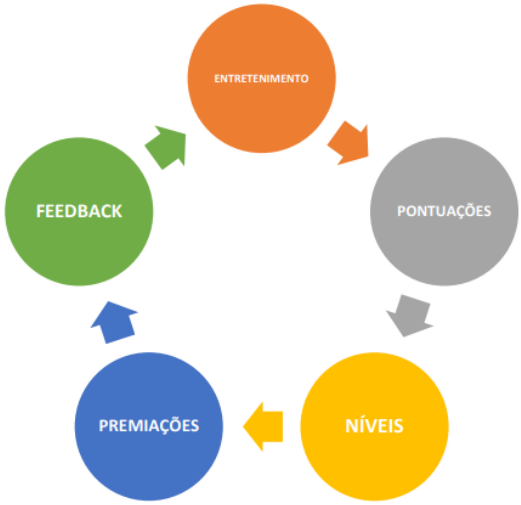
[64] Licenciando em Geografia, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – Campus Natal Central, decio.raniery@escolar.ifrn.edu.br.
[65] Licenciando em Geografia, Instituo Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – Campus Natal Central, laurentino.joao@escolar.ifrn.edu.br.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A gamificação é uma forma inovadora de abordar os conteúdos pedagógicos e isso é capaz de transformar a experiência educacional dos alunos, é uma ferramenta importante para o processo de ensino (Meroto *et al*., 2024). Com isso, explorar meios de fugir de uma tradicionalidade em sala de aula é importante para que a assimilação do conteúdo seja feita de forma plena e significativa para o aluno. É importante desviar de metodologias tradicionais do ensino, as mídias educacionais proporcionam diversificar essa aprendizagem por meio de materiais que possam ser impressos ou no formato digital. É com auxílio desse material impresso que os professores podem elaborar atividades que os alunos possam se sentir confortáveis em realizar e engajar com o conteúdo.

A abordagem da gamificação se torna fundamental para uma aula mais dinâmica e proveitosa para os alunos — "Quando o aluno se torna um participante do jogo, a tendência é que sua dedicação aumente." (Ecossistema Educacional, 2024). Metodologias ativas visam uma maior participação do aluno no seu aprendizado, o professor torna-se um mediador de todo esse processo. No caso da gamificação, essa metodologia segue diversas etapas para que os objetivos sejam atingidos e os alunos possam assimilar o conteúdo. Essas etapas podem ser analisadas na tabela abaixo:

Figura 1 – Etapas da gamificação



Fonte: Wagner, 2020.

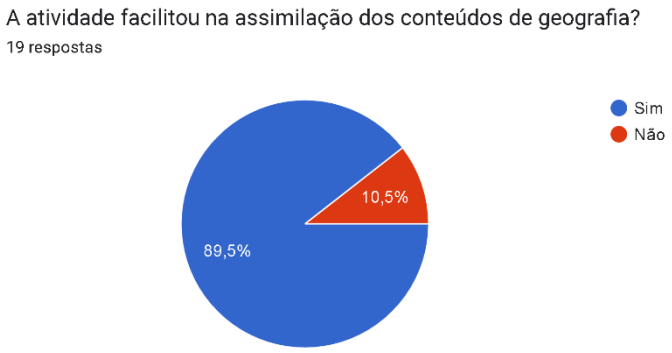
Nessa figura, podemos analisar o procedimento da gamificação e como ela pode funcionar em etapas que auxiliam na elaboração de uma aula com essa metodologia ativa. Onde o mais importante para que esse processo de gamificação seja realizado é o entretenimento do aluno.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os resultados da sala de aula, a educação enfrenta diversos desafios para poder se moldar e adaptar às necessidades dos alunos, o uso de mídias educacionais em uma metodologia ativa salienta a importância das mídias nas escolas como ferramenta pedagógica que auxilia os professores. O modelo de ensino com metodologias ativas e o uso de mídias está agregando as escolas a cada dia, é importante que os profissionais da educação tenham domínio desses assuntos para poder elaborar aulas mais ricas para os alunos.

Diante disso, após utilizar o jogo, a turma de 9° ano do ensino fundamental do Espaço Educacional Integrado, localizado na cidade de Natal-RN, registraram respostas às perguntas do questionário. O público tem a faixa etária de entre 14 e 16 anos. Nessa ocasião, 89,5% dos alunos afirmaram que a atividade com mídias educacionais facilitou a assimilação dos conteúdos de geografia, como pode ser apresentado na figura 2:

Figura 2 – Assimilação dos conteúdos de geografia

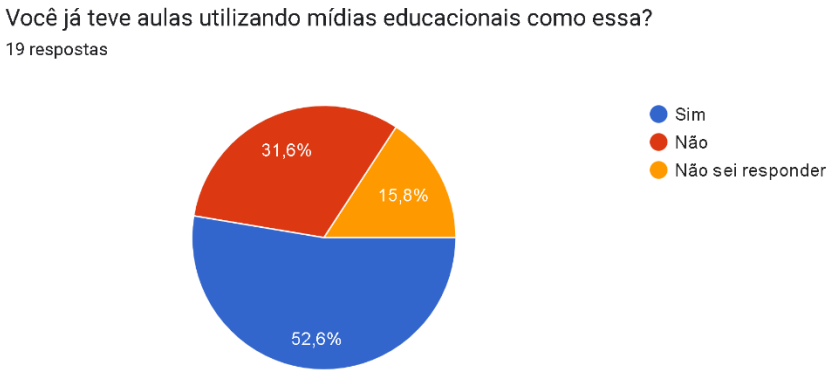


Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

Podemos notar que a maioria dos alunos se sentiram à vontade com a atividade utilizando as mídias. Em relação às aulas com o auxílio das mídias educacionais, podemos

considerar que 52,6% dos alunos tiveram aulas onde o professor utilizou mídias educacionais como um apoio, como é demonstrado na figura 3:

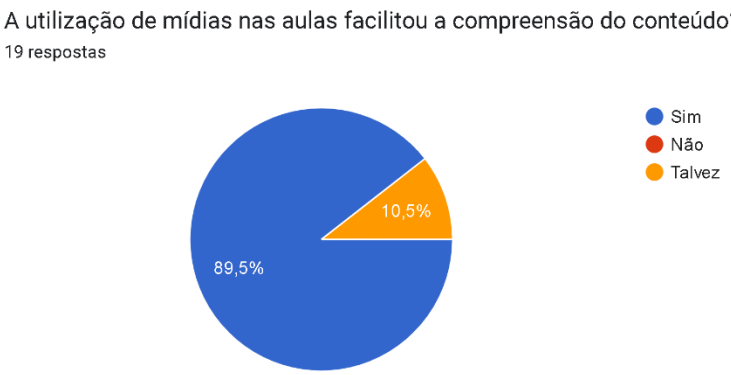
Figura 3 – Aulas utilizando mídias educacionais



Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

É relevante que os alunos possam utilizar as mídias educacionais em seu processo de ensino aprendizagem, para que exista uma facilitação da assimilação do conteúdo, não devemos privar o aluno de uma experiência que pode permanecer na memória, onde ele possa desenvolver um afeto pelo conteúdo. Com isso, foi feita uma análise para saber se as mídias foi, efetivamente, um agente facilitador da mediação do conteúdo, onde 89,5% dos alunos responderam que sim, como pode ser visualizado na figura 4:

Figura 4 – Compreensão dos conteúdos



Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A contribuição que a gamificação pode e deve ser utilizada em ambientes pedagógicos como um auxílio do educador que irá mediar o conteúdo através dessa metodologia ativa. É significativo que os profissionais da educação perpetuem no desenvolvimento de um saber pedagógico marcante para a vida do aluno, onde ele possa desenvolver um real afeto pelo conteúdo e pela disciplina.

As metodologias ativas estão se apropriando cada vez mais das salas de aula e o professor, um agente mediador do conhecimento, deve estar dominando todas as ferramentas necessárias para poder transmitir e mediar os assuntos propostos em sala de aula. É importante que as mídias sejam aprofundadas em exploradas em diversos trabalhos para que esse tópico se aperfeiçoe e se modifique em razão do melhor aprendizado do estudante.

REFERÊNCIAS

GAMIFICAÇÃO na educação: vantagens e como pôr em prática. **Ecossistema Educacional**, 2024. Disponível em: https://educacional.com.br/gestao-escolar/gamificacao-na-educacao/. Acesso em: 10 de dez. de 2024.

MEROTO, M. B. das N.; GUIMARÃES, C. D.; DA SILVA, C. K.; DA SILVA, D. A.; DE ARAÚJO, F. J.; DE SÁ, G. B.; DE CARVALHO, I. E.; BEZERRA, O. P. C. JOGANDO PARA APRENDER: COMO A GAMIFICAÇÃO ESTÁ MUDANDO A EDUCAÇÃO. **REVISTA FOCO**, *[S. l.]*, v. 17, n. 1, p. e4122, 2024. DOI: 10.54751/revistafoco.v17n1-058. Disponível em: https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/4122. Acesso em: 12 jan. 2025.

METODOLOGIAS ativas de aprendizagem: 12 tipos e como adotá-las. **Ecossistema Educacional**, 2023. Disponível em: https://educacional.com.br/praticas-pedagogicas/metodologias-ativas-de-aprendizagem/. Acesso em: 10 de dez. de 2024.

WAGNER, N. S. **Contribuições da gamificação no ensino de ciências**: uma proposta de plano de aula gamificado sobre ácidos e bases. Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Educação do Campo, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Tramandaí, 2020.

JOGOS DIGITAIS: A DÚVIDA SOBRE A GAMIFICAÇÃO DO ENSINO

Gustavo Henrique Alves Medeiros[66]

INTRODUÇÃO

Nesse resumo estendido está presente questionamentos e respostas para tais sobre a dúvida frequente sobre a gamificação do ensino. Afinal, jogos ajudam ou não no processo de aprendizagem de cada aluno, no caso desse trabalho o foco é na matéria de matemática, onde muitas pessoas reclamam por não ter experiências doces com essa disciplina, ou até mesmo por teme-la de forma inexplicável. O foco aqui é mostrar o porquê é importante uma mudança na metodologia e também mostrar que nos dias atuais o que deve ser observado com prioridade é se todos os alunos estão aprendendo ou não, independente da forma que o ensino está sendo passado.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A matemática nunca foi uma matéria tão querida pelos alunos, muitos carregam um medo dela por motivos como dificuldade em aprender, “onde vou usar isso na vida?” e por acharem que ela só serve para cumprir com as normas do sistema de educação atual, ou seja, muitos ao invés de aprender decoram boa parte das formulas forçadamente apenas para conseguirem passar no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM).

Então fica uma dúvida: Como fazer as pessoas, principalmente estudantes, a perderem o medo da matemática e começarem a ver ela com outros olhos? A resposta seria com os jogos. Segundo Kamii e Joseph (1992), os jogos podem ser utilizados na Educação Matemática por estimular e desenvolver a habilidade da criança pensar de forma independente, contribuindo para o seu processo de construção de conhecimento lógico matemático. Logo, o costume com a matemática deveria ser uma construção e não a tentativa de encaixar uma peça em um lugar que não a cabe mais. Com os jogos, além de crianças, adolescentes e até mesmo adultos podem tomar gosto pelo conteúdo passado pela disciplina, pois assim como afirma Grando (2000) o jogo pode ser utilizado como

[66] Estudante, IFRN, E-mail: gushenriqueam@gmail.com.

um instrumento facilitador na aprendizagem de estruturas matemáticas, muitas vezes de difícil assimilação.

Segundo a Revista Processus a tecnologia na educação tem estado fortemente presente nessas últimas décadas. Assim como na educação a tecnologia está tomando espaço em todos os meios da vida de uma pessoa, muitas pessoas já crescem com um celular na mão e outras se conectam frequentemente com redes, jogos e entre outros tipos de mídias. Logo porquê não juntas esses tipos de mídias na educação da matemática, fica o questionamento. No entanto, isso foi respondido por Araújo (2027), na qual a mesma afirma que: “Em nossas pesquisas percebemos que os jogos digitais matemáticos são facilitadores na aprendizagem dos alunos, ou seja, auxiliam o entendimento da Matemática.”.

Nos dias de hoje o que mais vale não é o processo ao qual um estudante aprende determinado tipo de matéria, não é a metodologia, e sim o foco no ato de aprender do professor e do aluno, sem se importar do como chegaram lá, seja através de jogos, brincadeiras, textões, documentários, revistas, o que importa é que o estudante saia sabendo de verdade tudo aquilo que foi feito em sala de aula.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Foi realizada uma pesquisa bibliográfica focada em artigos e revistas que falavam sobre educação, jogos e tecnologias.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O seguinte trabalho obteve sucesso em sua pesquisa, ao encontrar e provar que é possível e necessário incluir jogos na metodologia da disciplina de matemática como exemplo: Sudoku, KenKen, Rastros, Quis, Torre de Hanói, Tangram e entre diversos outros.

As mídias se tornaram um objeto facilitador para que esse tipo de interação aconteça, deixando de lado a necessidade da “mesmice”, ou seja, de escrever, decorar e, após um tempo, esquecer tudo aquilo que dizia ter aprendido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da pesquisa foi possível juntas fatos de o porquê incluir jogos e outros métodos em sala de aula para que os alunos consigam, dessa forma, aprender e deixar de temer matérias por motivos que nem mesmo eles conseguem explicar. O aluno, para conseguir aprender com jogos precisa de um professor que já saiba mexer com eles, logo, uma matéria interessante a ser estudada é essa de jogos digitais. Para continuações do projeto recomendo a citação de exemplos de jogos, ou até criação de novos e a partir deles, aplicar um projeto em diversas salas e, por fim, reunir resultados sobre a carga de aprendizagem do próprio projeto.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Anna Karollyna Lima *et al*. **Jogos digitais na educação matemática.** UEPB, 2017. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/enid/2015/TRABALHO_EV043_MD1_SA1 0_ID913_31072015235258.pdf. Acesso em: 06 dez. 2024.

GRANDO, Regina Cela. **O conhecimento Matemático e o uso de jogos na sala de aula**. Campinas: FE/UNICAMP. Tese de Doutorado, 2000. 183 p. Disponível em: http://matpraticas.pbworks.com/w/file/fetch/124818583/tese_grando(1).pdf. Acesso em: 03 dez, 2024.

KAMII, Constance; JOSEPH, Linda Leslie. **Aritmética**: Novas Perspectivas – implicações da teoria de Piaget. 8. ed. Campinas: Papirus, 1992. Acesso em: 30 nov. 2024.

Revista Processus de Estudo de Gestão, Jurídicos e Financeiros. Distrito Federal. Me. Ana Carolina Borges de Oliveira. v.10, n.37, março, 2019. Disponível em: https://periodicos.processus.com.br/index.php/egjf/article/view/65/50. Acesso em: 08 dez. 2024.

JOGOS DIGITAIS EM SALA DE AULA: O USO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM E GAMIFICAÇÃO NO ENSINO

Jacó Geovani da Silva Andrade[67]
Marcos Vinicíus Gonçalves Marques[68]
Pedro Hugo Cavalcanti Crisanto[69]

INTRODUÇÃO

A relação professor e aluno muitas vezes é consolidada a partir da metodologia do docente, indicando a forma com a qual o ensino é transmitido. Um dos fatores que contribuem para o abandono da docência é a dificuldade de implementar novas práticas pedagógicas, incluindo a atualização da metodologia e utilização de tecnologias como ferramentas auxiliares na aprendizagem, este fator atua como obstáculo na comunicação entre as duas partes (Ferreira; Rocha, 2021).

De acordo com Sobrinho *et al*., (2024), o processo de difusão das redes sociais como elemento chave da vida cotidiana, impactou diretamente a educação, mudando o modo que os estudantes absorvem, processam e aplicam o conhecimento. Diante do exposto, os jogos digitais são um meio de desenvolver um ensino lúdico e dinâmico, um processo metodológico que promove a comunicação com as novas gerações, trazendo benefícios como a melhoria na comunicação e no trabalho coletivo, além do desenvolvimento pessoal dos alunos (Neidenbach; Cepellos; Pereira, 2020).

Neste trabalho, conceituamos gamificação como uma ferramenta de ensino que se torna possível após diversas mudanças socioculturais promovidas pelo avanço tecnológico, como citado anteriormente. Seus objetos de estudos incluem jogos e brincadeiras por meio da ludicidade, trabalhando nos campos da imaginação e lazer (Fortuna, 2017). A prática de jogos em sala de aula apresenta-se como uma promissora ferramenta para aumentar o engajamento dos alunos e promover a aprendizagem ativa.

67 Aluno do curso de licenciatura em geografia, Instituto Federal Do Rio Grande Do Norte, geovani.a@academico.ifrn.edu.br.
68 Aluno do curso de licenciatura em geografia, Instituto Federal Do Rio Grande Do Norte, marques.v@academico.ifrn.edu.br.
69 Aluno do curso de licenciatura em geografia, Instituto Federal Do Rio Grande Do Norte, cavalcanti.hugo@academico.ifrn.edu.br.

No entanto, ainda há obstruções na ampla implementação desta metodologia. Em suma, os resultados desta análise podem contribuir para a melhor compreensão sobre a utilização de novas tecnologias no ensino e na formação docente.

Logo, este artigo traz uma contribuição ao ramo da educação, com os objetivos de analisar e sintetizar os principais resultados de pesquisas anteriores. Ademais, investigar os tipos de jogos digitais e objetos de aprendizagem utilizados em ambientes educativos e suas características, além de identificar os desafios e oportunidades relacionados à integração de jogos digitais e gamificação no currículo escolar.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Guarda e Pinto (2021) afirmam que neste mundo globalizado se faz necessário a adaptação do trabalho docente ao novo estilo de vida de seus alunos, pois, o uso destas tecnologias no meio educacional faz uma diferença significativa e provoca uma percepção crítica com relação as mensagens enviadas, conteúdos acessados e informações recebidas, onde, muitas vezes chegam de forma fragmentada e incompleta. Dentro deste contexto, se pode destacar as mídias educacionais como veículo transformador, fazendo os jovens saírem do posto de consumidores de informação para serem os próprios criadores de conteúdo, assim estimulando uma forma de educação mais dinâmica e atrativa, mantendo a atenção e presença dos alunos no espaço de aula não por obrigação, mas por ser um espaço familiar ao seu cotidiano.

Silva e Morais (2011) em seu trabalho antecipam este pensamento quando afirmam que a cada dia tem se tornado mais desafiador manter a atenção do estudante durante aulas puramente teóricas e exibe um ponto de vista onde a participação dos estudantes em projetos de jogos digitais melhora seu desempenho escolar com base na área onde o jogo é empregado.

Durante o ano de 2024 um jogo de simulação de supermercado se tornou viral dentre o público jovem, principalmente em salas de aula, pois o jogo contava com um sistema que iria desde a organização de prateleiras à passagem de troco e até mesmo a administração financeira na compra de novos produtos. Para Sousa (2017), todo e qualquer jogo conta com um sistema de regra que define sua categoria e progressão, isto valido para virtuais e físicos, este conjunto define se aquele jogo é próprio para a educação

ou apenas lazer. O jogo mencionado antes contribui para a melhora do pensamento do jogador, permitindo que ele adote diferentes estratégias dentro da logística e matemática, influenciando em uma melhora dentro do desempenho acadêmico com relação as disciplinas de matemática e economia por exemplo.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este estudo, fundamentado em uma revisão sistemática de literatura, visa investigar e sintetizar os parâmetros de integração dos jogos digitais no ambiente escolar, além de suas características. Realizou-se uma busca na base de dados do Google Acadêmico utilizando os seguintes descritores combinados: Gamificação, aprendizagem, ensino e educação básica. Os artigos foram selecionados de acordo com os critérios de inclusão: Artigos em português, publicados entre 2006 e 2024, com foco na aplicação da gamificação na educação. Os dados foram extraídos e organizados de maneira qualitativa de modo que atendam os objetivos da pesquisa (Cavalcante; Oliveira, 2020).

Figura 1 – Processo metodológico

Fonte: Autoria própria.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A revisão da literatura revelou que os jogos digitais são utilizados em diversas áreas do conhecimento, sendo os jogos educativos e as simulações os tipos mais comuns. Estudos demonstram que a utilização de jogos digitais pode aumentar o engajamento dos alunos, promover a aprendizagem ativa e desenvolver habilidades como resolução de problemas e trabalho em equipe (Fortuna, 2017). A tabela 1 apresenta elementos que são comuns em jogos, relacionando com competências que os alunos podem desenvolver ao trabalhar estes elementos.

Tabela 1 – Tabela Estrutural de Desenvolvimento de Estratégias de Gamificação

Elementos de Jogos	Motivação	Engajamento	Modelos Motivacionais de Aprendizagem
Recompensas Desafios.	Incentivos Competição.	Participação Interatividade.	Gamificação Design de Jogos.
Progresso.	Feedback.	Colaboração.	Psicologia da Motivação.
Níveis.	Relevância.	Autonomia.	Teoria da Autodeterminação.

Fonte: Fraga (2022).

Schwarz (2006, p.49), comenta que esta prática torna a aula mais prazerosa para ambas as partes, professor e aluno. Para a autora, o prazer de Jogos Educativos Digitais (JED), está intrinsecamente ligada a emoção de algo inovador e inesperado, que combina cognição e ação, resultando em sentimentos construtivos e evolutivos, desta forma despertando o interesse do discente.

No entanto, a implementação JEDs em sala de aula pode apresentar riscos, através de falhas de planejamento. As bibliografias consultadas por Sousa (2017), apontam que a competição é um fator inevitável e contribui para criação de relações desarmoniosas. Os jogos trabalham com a dualidade entre vitória e derrota, que por sua vez, podem trazer o sentimento de frustração ao aluno.

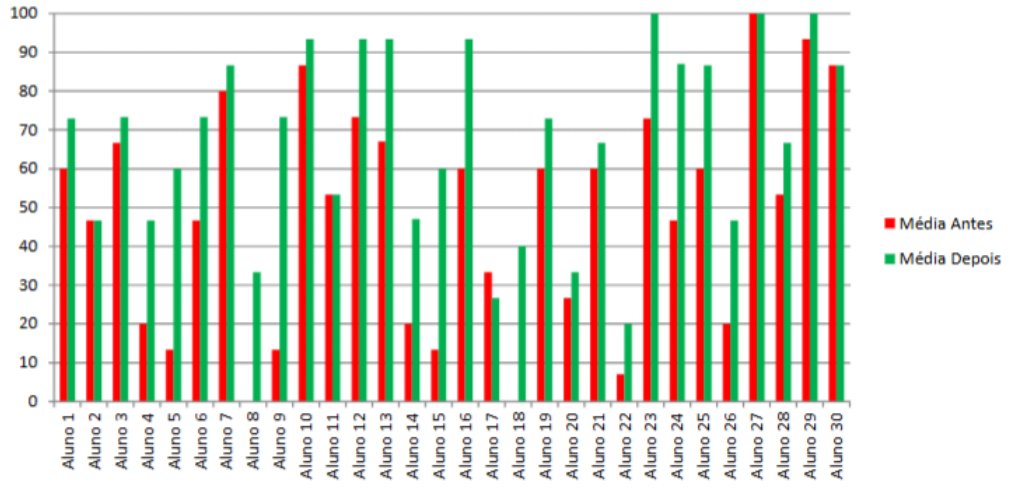
Ademais, Silva e Morais ll (2011) conduziram testes práticos para avaliar a eficiência dos jogos no processo de aprendizagem. Eles elaboram um questionário composto por quinze questões objetivas e três subjetivas acerca do tema do jogo "pelos caminhos da ciência". Esta atividade foi elaborada com intuito de suprir a dificuldade que os alunos tem de absorver os múltiplos conteúdos de ciências, e tem como objetivo auxiliar na aprendizagem e compreensão destes conteúdos. O *game* foi concebido para estudantes do 6º ao 9º ano, fundamentado na teoria construtivista, possibilitando a construção do conhecimento por meio da ludicidade, que funciona da seguinte maneira:

> O jogo foi elaborado em forma de tabuleiro contendo 48 casas, as quais se o aluno acumula pontos que servirão para comprar os auxílios descritos acima misturam entre casas especiais compostas por questões-desafios, e casas especiais para compra de auxílios que o ajudarão a responder tais questões. Entre estes bônus estão: pulo, dica, auxílio e eliminação de alternativas. Ao responder as questões corretamente,

> caso caiam em alguma casa especial que possibilite isso. Em caso de erro, existirá uma punição para cada pergunta respondida de maneira errônea, o que dependerá do nível de dificuldade da pergunta: Para perguntas de nível fácil o aluno retornará 3 casas; para perguntas de nível médio o aluno retornará 2 casas; e pra perguntas de nível difícil o aluno retornará 1 casa (Silva; Morais II, 2011, p. 160).

Após a realização do primeiro questionário, foi introduzido aos alunos as regras do jogo, que durou em torno de 50 a 60 minutos. Os autores destacaram que o empenho e dedicação dos discentes foi determinante para que a atividade fosse realizada com sucesso. Após o fim de prática, foi realizado o segundo questionário, que por sua vez, teve um aumento considerável de acertos em relação ao primeiro. O teste realizado com trinta alunos do sétimo ano do ensino fundamental, obteve uma média de 48% de acertos nas questões objetivas do primeiro questionário, após a aplicação do segundo, esta média subiu para 68%. Para certificar o ganho de conhecimento, os autores também avaliaram as questões subjetivas, onde constataram que antes da realização do jogo as respostas foram redigidas de maneira simples, apenas com os conhecimentos prévios dos alunos. Já no segundo questionário, conseguiram dissertar melhor sobre o assunto, pois tinham melhor compreensão sobre o tema.

Figura 2 – Gráfico com a média de acertos da turma



Fonte: Silva; Morais II (2011).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, a incorporação de jogos digitais no ambiente escolar se revela uma estratégia eficaz para aumentar o envolvimento dos estudantes e promover uma aprendizagem ativa. Este estudo ressaltou que a gamificação e os objetos de aprendizagem são ferramentas que se alinham às transformações socioculturais e tecnológicas atuais, favorecendo o desenvolvimento de habilidades essenciais, tais como a solução de problemas, o trabalho colaborativo e o pensamento crítico.

Entretanto, a adoção desses recursos enfrenta alguns obstáculos. A ausência de um planejamento adequado e o risco de provocar frustrações ou competições desarmônicas entre os alunos evidenciam a importância de uma abordagem cuidadosa. Para potencializar os benefícios, é imprescindível que os docentes sejam treinados para integrar esses recursos de maneira eficaz e que os jogos sejam selecionados ou elaborados com objetivos pedagógicos bem definidos.

Assim, reforça-se a importância de pesquisas futuras e de investimentos em formações docentes para consolidar o uso de jogos digitais como uma prática pedagógica inovadora e eficaz, alinhada às demandas da educação contemporânea.

REFERÊNCIAS

BRAZ SOBRINHO, Benedito *et al*. Impacto das redes sociais na educação: como as mídias sociais influenciam o aprendizado. **Revista Foco** (Interdisciplinary Studies Journal), v. 17, n. 1, 2024.

CAVALCANTE, L. T. C.; OLIVEIRA, A. A. S. Métodos de revisão bibliográfica nos estudos científicos. **Psicol. Rev**. 26 (1), 2020 [em linha]. 2020.

FERREIRA, Simone Pereira; SANTOS ROCHA, Vera Cristina Scheller. Onde está o professor de geografia? Por que ele foi embora? **Caderno Intersaberes**, v. 10, n. 26, p. 112-126, 2021.

FORTUNA, T.; CAILLOIS, R. Apresentação da Coleção Classicos dos Jogos. **CAILLOIS, R. Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Petrópolis: Editora Vozes Ltda, 2017.

FRAGA, Vinícius Munhoz *et al*. Tabela Estrutural de Desenvolvimento das Estratégias de Gamificação–TEDEG: uma proposta de recurso didático-pedagógico para soluções de aprendizagem gamificadas. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 9, p. e13311931746-e13311931746, 2022.

GUARDA, Graziela Ferreira; DA SILVA PINTO, Sérgio Crespo Coelho. O uso dos jogos digitais educacionais no processo no ensino-aprendizagem com ênfase nas habilidades do pensamento computacional: experiências no ensino fundamental. **Revista Brasileira de Pós-Graduação**, v. 17, n. 37, p. 1-35, 2021.

NEIDENBACH, Soraia Finamor; CEPELLOS, VANESSA; PEREIRA, Jussara Jéssica. Gamificação nas organizações: processos de aprendizado e construção de sentido. **Cadernos EBAPE. BR**, v. 18, p. 729-741, 2020.

SCHWARZ, Vera Regina Karpss**. Contribuição dos jogos educativos na qualificação do trabalho docente**. 2006. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

SILVA, Isayane Karinne de Oliveira; MORAIS II, Marçal José de Oliveira. Desenvolvimento de jogos educacionais no apoio do processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental. **Holos**, v. 5, p. 153-164, 2011.

SOUSA, Diego Barrêto Nóbrega. **Utilização de jogos educativos digitais no processo ensino-aprendizagem**. 2017.

GAMIFICAÇÃO: UMA FERRAMENTA QUE POTENCIALIZA O ENSINO APRENDIZAGEM DO ALUNOS NA EDUCAÇÃO

Felipe Emanuel de Pontes[70]
Pedro Henrique Moreira da Silva[71]
Thiago Pereira Batista[72]
Willams da Silva [73]

INTRODUÇÃO

A gamificação é uma ferramenta que auxilia os professores na educação básica, pois ela proporciona ao aluno o desenvolvimento de habilidades bem como também estimula a aprendizagem de forma prática e divertida. Além disso, essa prática corrobora para melhoramento do desenvolvimento social e cognitivo dos estudantes no ensino básico. O uso de aparatos tecnológicos como tablets, computadores e celulares são essenciais, pois eles contribuem para o auxílio do uso pedagógico da gamificação como ferramentas educativas. Segundo (Tolomei, 1997) ela afirma que:

Dessa forma, a ideia de que o uso de games ou atividades gamificadas favorece o engajamento dos estudantes em atividades escolares tidas por eles como enfadonhas é inevitável, porque o uso dos games pode aproximar o processo de aprendizagem do estudante à sua própria realidade. Primeiramente por estimular o cumprimento de tarefas para o avanço no curso com o objetivo de alcançar as recompensas e segundo por ser de fácil acessibilidade, tendo em vista que sua utilização pode ocorrer com celulares, tablets e computadores (Tolomei, 2017, p. 149).

O desenvolvimento social dos alunos é um ponto importante a ser discutido, pois a teoria do construtivismo ou sociocultural abordada por Lev Vygotsky e Jean Piaget no qual contribuem e enfatizam para construção do conhecimento acerca da interação social entre os indivíduos. Logo a gamificação pode ser utilizada como ferramenta para dinamizar as atividades propostas pelos professores em sala de aula, uma vez que o ensino

[70] Estudante licenciatura em Geografia, IFRN-Natal Central, E-mail: felipe.emanuel@academico.ifrn.edu.br.
[71] Estudante licenciatura em Geografia, IFRN Natal Central, E-mail:p.moreira@ifrn.edu.br.
[72] Estudante licenciatura em Geografia, IFRN Natal Central, E-mail:p.thiago@academico.ifrn.edu.br.
[73] Estudante licenciatura em Geografia, IFRN Natal Central, E-mail:willams.s@academico.ifrn.edu.br.

tradicional vai de encontro ao novo modelo de ensino que traz a gamificação como aparato diante das dificuldades dos alunos.

O uso de metodologias ativas é uma estratégia que tem como objetivo ensinar aos alunos de forma dinâmica, pois ela contribui para o protagonismo e desenvolvimento escolar do indivíduo, ou seja, o professor auxilia, no entanto, o estudante é responsável pela busca do seu próprio conhecimento. Logo a gamificação é uma ferramenta utilizada como apoio para destacar a importância de uma metodologia ativa, pois ela engloba o ensino-aprendizagem dos alunos, levando em consideração o momento e que há a disponibilidade de acesso à tecnologia, infraestrutura e também diante dos recursos ofertados pelas instituições de ensino.

A gamificação não se restringe apenas a parte tecnológica, ela abrange muito mais ferramentas, como por exemplo, elaborar materiais que contenham pistas, envolto da sala de aula, onde, através de fases, os alunos em trio ou mais membros no grupo, possam avançar etapas e se consolidarem como vencedores. Nesta dinâmica podem se utilizar folhas de ofício, com as etapas e dicas para avançarem, essas dicas devem exercer o pensamento dos alunos para que possam ajudar, uns aos outros, pertencentes do grupo e estimular a criatividade, capacidade e habilidade de cada um para que haja a reflexão de um grupo (equipe) como um todo.

Como nos coloca Fadel, 2014 que “A gamificação, que tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo” (Ulbritcht; Fadel, 2014, p. 15.). Utilizar essa metodologia no contexto escolar da atualidade, oferece aos alunos alternativas de aprendizagem que são atrativas, sai de uma abordagem “monótona” e passa para uma abordagem entusiástica, pois os jovens gostam do tipo de abordagem onde há jogos que possam explorar um trabalho em equipe, além dos vários diálogos que acontecem entre os membros do grupo, quando estes interagem entre si.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Com o intuito de potencializar a aprendizagem, a gameficação surge como ferramenta ou estratégia de ensino, para influenciar, estimular e motivar o conhecimento da aprendizagem na área da educação unindo culturas. A gamificação (do original inglês

gamification), que consiste na utilização de elementos dos jogos fora do seu contexto, com a finalidade de mobilizar os sujeitos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens (Kapp, 2012). A partir de um planejamento da gamificação podemos utilizar essa ferramenta em uma situação de aprendizagem através de uma proposta pedagógica identificando-a em etapas e elementos fundamentais do processo envolvendo: aspectos de contexto; objetivos educacionais; habilidades requeridas; comportamentos e interações desejados; e estratégias baseadas em objetivos.

O processo de gamificação é composto de etapas que executam diferentes atividades. Uma das atividades consiste na identificação e caracterização de elementos e procedimentos, tanto do jogo quanto do objetivo de gamificação, desenvolvida com a utilização de técnicas. As principais técnicas para a gamificação são baseadas no uso da mecânica (regras), dinâmica (comportamentos), estética (emoções) e de elementos do jogo (Zichermann; Cunningham, 2011).

Quadro 1 – Uso da mecânica, dinâmica, estética e de elementos do jogo na gamificação

Dinâmica de jogos	Mecânica de jogos	Estética de jogos	Elementos de Jogos
Restrições	Regras	Motivação, Competências	Habilidades, Regras
Progressão de níveis	Recompensa	Motivação	Pontos, medalhas, níveis
Relações sociais	Compartilhamento, Equipe	Engajamento, Motivação, Cooperação, Colaboração, Altruísmo	Formação de equipe, presentes
Posição	Status, Feedback	Competição, Motivação	Ranking
Conquista Competição, Motivação	Desafios, Missões, Vitória, Aleatoriedade	Competição, Motivação	Desbloqueio de conteúdo, Desafios do jogo, Mapas
Personalização	Configurações	Engajamento	Avatar, Bens virtuais
Reforço	Re-play	Competências	Loops
Narrativa	Escolhas	Engajamento, Motivação	Diálogos, enredo

Fonte: Elaboração própria.

Definir objetivos para o ensino baseados em processos pedagógicos é estrutura caminhos que levarão o educador a conduzir e facilitar o ensino e aprendizagem do aluno.

Segundo Ferraz e Belhot 2(010, p. 421), a estruturação é resultado de um processo de planejamento estando diretamente relacionada "à escolha do conteúdo, de procedimentos, de atividades, de recursos disponíveis, de estratégias, de instrumentos de avaliação e da metodologia a ser adotada por um determinado período de tempo."

De acordo com Huang e Soman (2013), o processo para a gamificação aplicada ao contexto da educação ocorre em cinco etapas: 1) compreender o público-alvo e o contexto; 2) definir objetivos de aprendizagem; 3) estruturar a experiência como o programa de aprendizagem; 4) identificar o recurso os recursos necessários para a gamificação; e 5) aplicar elementos.

Apresentamos como fundamentação teórica Kenski (2012), para reforçar a importância da gamificação na sala de aula para torná-la o mais atrativa possível quando nos coloca que "novas tecnologias e velhos hábitos de ensino não combinam" (Kenski, 2003, p. 75). Podemos perceber a importância da metodologia se adequar ao contexto escolar, a partir da análise do contexto social atual, onde as tecnologias estão cada vez mais presentes e como nos coloca Vygotsky, 1997 ao dizer que "ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade" (Vygotsky, 1997). Dessa forma, percebe-se a importância da ludicidade em conjunto com o jogo para que a sala de aula proporcione as melhores experiências, no desenvolvimento das atitudes, quando estas são trabalhadas em grupo, e nos valores, quando estes são explicados e compreendidos nas formas das regras e normas do jogo.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O trabalho foi desenvolvido por meio da pesquisa bibliográfica e qualitativa. Enquanto a primeira nos auxiliou com obras literárias de autores renomados no qual nos proporcionou a retirada de materiais de apoio dentre eles de livros e artigos. A segunda foram utilizadas e selecionadas obras de qualidade para embasamento da pesquisa, ou seja, foram selecionados materiais e autores de referência para construção da pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Obtivemos resultados satisfatórios acerca da temática desenvolvida uma vez que foi utilizado o kahoot como ferramenta de avaliação referente ao uso de tecnologia em sala de aula e logo demonstrou uma adesão por parte dos alunos que participaram das aulas, pois a metodologia foi desenvolvida de forma simples e clara com auxílio dos smartphones, tablets, computadores, da internet e por fim o uso do projetor. Dessa forma, essas ferramentas contribuíram para o desenvolvimento de uma metodologia ativa que ao final foi importante para formação dos alunos.

Além disso, a pesquisa abordou também o uso de metodologias ativas de forma mais rústica e sem o uso de tecnologias em sala de aula. No qual foi utilizado folhas de ofício para realização de trabalho como também a divisão foi em grupos de 3 (três) pessoas para sequência do trabalho. Por fim, o trabalho superou as expectativas e contribuiu para o desenvolvimento acadêmico dos alunos e também dos pesquisadores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das ideias apresentadas, podemos afirmar que o presente trabalho nos traz uma óptica para a utilização dessa ferramenta que visa auxiliar os alunos e professores acerca da proposta apresentada. Dessa forma, podemos ter a gamificação como uma estratégia, onde o objetivo principal é garantir ao aluno uma aula lúdica e atrativa, saindo então do cotidiano escolar, que em muitas situações, não oferecem um olhar de curiosidade e uma participação efetiva por parte dos alunos. Além disso, o uso de metodologias ativas é de suma importância para o desenvolvimento cognitivo dos alunos uma vez que ele proporciona ao aluno uma visão mais ampla do uso das tecnologias como ferramentas de ensino.

REFERÊNCIAS

FERRAZ, A. P. C. M.; BELHOT, R. V. Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais. **Gest.Prod**. São Carlos, v.17, n.2, p.421-431, 2010.

HUANG, W. Y.; SOMAN, D. A Practitioner's Guide To Gamification Of Education. **Rotman School of Management**, University of Toronto, 2013.

LEILA, Graziela Giacomazzo Gonçalves; MACAIA, Flavia Rodrigues Bráulio. **Gamificação na Educação**: um modelo conceitual de apoio ao planejamento em uma proposta pedagógica. (SBIE 2016). Disponível em: http://milanesa.ime.usp.br/rbie/index.php/sbie/article/view/6818. Acesso em 07 jan. 2025

KAPP, K. **The Gamification of Learning and Instruction**: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. 2012.

ZICHERMANN, G. Cunningham, C. **Gamification by Design: Implementing Games Mechanics in Web and Mobile Apps**. Sebastopol, CA: O´Reilly Media, Inc, 2011.

ULBRITCHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. Educação Gamificada: valorizando os aspectos sociais. *In*: FADEL, Luciane Maria. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, p. 6-10, 2014.

VYGOTSKI, L. S. **Fundamentos da Defctologia**: Obras Escogidas V. Madri: Visor, 1997.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas, SP: Papirus, 2003.

Tolomei, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na **Educação. EaD Em Foco**, *7*(2)., 2017.

FACULDADE METROPOLITANA
NORTE RIOGRANDENSE