



## ESCOLA CÂNDIDA OLIVEIRA LUZ

Porto Barreiro – PR

(em um acampamento de famílias Sem Terra)

# Revista **1ª** EVOLUÇÃO

Ano IV - nº 38 - Março de 2023

ISSN 2675-2573

Uma publicação mensal da Edições Livro Alternativo

**Editor Responsável:**

Antônio Raimundo Pereira Medrado

**Editor correspondente (Angola):**

Manuel Francisco Neto

**Coordenaram esta edição:**

Andreia Fernandes de Souza

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

**Organização:**

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

**Colunista:**

Ana Paula de Lima

## AUTORES(AS) DESTA EDIÇÃO

Anildo Joaquim da Silva

Isabel Delfina Casimiro e Luís Venâncio

Jucélia Maria do Nascimento

Jucira Moura Vieira da Silva

Juliana Godoi Marques

Leidimar Martins da Rocha Almeida

Leila da Silva Siqueira

Luciana Mendes do Rego

Marlene da Silva

Patrícia Mendes Cavalcante de Souza

Rita de Cássia Martins Serafim

Vera Lucia Meneses de Lima Marques

Viviane de Cássia Araujo

Os artigos assinados são de responsabilidade exclusiva dos autores e não expressam, necessariamente, a opinião da revista.

## Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. – ano 4, n. 38 (mar. 2023). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2023. 132 p. : il. color

Bibliografia

Mensal

Vol. 1, n. 1 (fev. 2020)

ISSN 2675-2573 (on-line)

Modo de acesso: <https://primeiraevolucao.com.br>

DOI 10.52078/issn2673-2573.rpe.38

1. Educação – Periódicos. 2. Pedagogia – Periódicos. I. Medrado, Antonio Raimundo Pereira, editor. II. Título.

CDD 22. ed. 370.5

Patrícia Martins da Silva Rede – Bibliotecária – CRB-8/5877

ACESSOS:

<https://primeiraevolucao.com.br>



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.38>

**A**

São Paulo | 2023

## Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

## Editor correspondente (ANGOLA):

Manuel Francisco Neto

## Coordenação editorial:

Ana Paula de Lima  
Andreia Fernandes de Souza  
Antônio Raimundo Pereira Medrado  
Isac dos Santos Pereira  
José Wilton dos Santos  
Manuel Francisco Neto  
Vilma Maria da Silva

## Com. de Avaliação e Leitura:

Prof. Me. Adeílson Batista Lins  
Prof. Me. Alexandre Passos Bitencourt  
Profa. Esp. Ana Paula de Lima  
Profa. Dra. Andreia Fernandes de Souza  
Profa. Dra. Denise Mak  
Prof. Dr. Isac dos Santos Pereira  
Prof. Dr. Manuel Francisco Neto  
Profa. Ma. Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco  
Profa. Mirella Clerici Loayza  
Profa. Dra. Patrícia Tanganelli Lara  
Profa. Dra. Thaís Thomaz Bovo

## Bibliotecária:

Patrícia Martins da Silva Rede

## Colunistas:

Profa. Esp. Ana Paula de Lima  
Profa. Ma. Cleia Teixeira da Silva  
Prof. Dr. Isac dos Santos Pereira  
Prof. Me. José Wilton dos Santos

## Edição, Web-edição e projetos:

Antônio Raimundo Pereira Medrado  
Vilma Maria da Silva  
Lee Anthony Medrado

## Contatos

Tel. 55(11) 99543-5703  
Whatsapp: 55(11) 99543-5703  
primeiraevolucao@gmail.com (S. Paulo)  
netomanuelfrancisco@gmail.com (Luanda)  
<https://primeiraevolucao.com.br>

## Imagens, fotos, vetores etc:

<https://publicdomainvectors.org/>  
<https://pixabay.com>  
<https://www.pngwing.com>  
<https://br.freepik.com>

Publicada no Brasil por:

Edições  
**Livro Alternativo**

CNPJ: 28.657.494/0001-09

Colaboradores voluntários em:



A revista PRIMEIRA EVOLUÇÃO é um projeto editorial criado pela **Edições Livro Alternativo** para ajudar e incentivar professores(as) a publicarem suas pesquisas, estudos, vivências ou relatos de experiências.

Seu corpo editorial é formado por professores/as especialistas, mestres/as e doutores/as que atuam na rede pública de ensino, e por profissionais do livro e da tecnologia da informação.

Uma de suas principais características é o fato de ser **independente e totalmente financiada por professoras e professores**, e de distribuição gratuita.

## PROPÓSITOS:

Rediscutir, repensar e refletir sobre os mais diversos aspectos educacionais com base nas experiências, pesquisas, estudos e vivências dos profissionais da educação;

Proporcionar a publicação de livros, artigos e ensaios que contribuam para a evolução da educação e dos educadores(as);

Possibilitar a publicação de livros de autores(as) independentes;

Promover o acesso, informação, uso, estudo e compartilhamento de softwares livres;

Incentivar a produção de livros escritos por professores/as e autores independentes;

Financiar (total ou parcialmente,) livros de professoras/es e estudantes da rede pública.

## PRINCÍPIOS:

Os trabalhos voltados para a **educação, cultura** e produções independentes;

O uso exclusivo de **softwares livres** na produção dos livros, revistas, divulgação etc;

A ênfase na produção de **obras coletivas** de profissionais da educação;

Publicar e divulgar **livros de professores(as)** e autores(as) independentes;

O respeito à **liberdade e autonomia** dos autores(as);

O combate ao despotismo, ao preconceito e à superstição;

O respeito à **diversidade**.

**Esta revista é mantida e financiada por professoras e professores.  
Sua distribuição é, e sempre será, livre e gratuita.**

Produzida com utilização de softwares livres



Filiada à:



Platform &  
workflow by  
OJS / PKP

Google Acadêmico



**[www.primeiraevolucao.com.br](http://www.primeiraevolucao.com.br)**

A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

## 05 APRESENTAÇÃO

Profª. Vilma Maria da Silva

## 06 Refletindo sobre pessoas... aprendendo com elas

Ana Paula de Lima

## 07 Tempo

BEATRIZ GONÇALVES DA SILVA – 9ºC

## 08 A arte

FRANCESCO RODRIGUES MOREIRA - 9ºA

## 10 ESCOLA CÂNDIDA OLIVEIRA LUZ

Porto Barreiro-PR

(em um acampamento de famílias Sem Terra)



# ARTIGOS

1. SEGURANÇA DE INFORMAÇÃO NO AMBIENTE DA COMPUTAÇÃO NA NUVEM Anildo Joaquim da Silva	13
2. O PAPEL DOS SINDICATOS E OUTROS ACTORES NA ELABORAÇÃO DAS POLÍTICAS EDUCATIVAS EM ANGOLA Isabel Delfina Casimiro /Luís Venâncio	27
3. EDUCAÇÃO INFANTIL: A EDUCAÇÃO ESPECIAL NA PERSPECTIVA INCLUSIVA Jucélia Maria do Nascimento	39
4. O BRINCAR E OS DESAFIOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL Jucira Moura Vieira da Silva	47
5. A PSICOPEDAGOGIA E SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO Juliana Godoi Marques	55
6. FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO INTEGRAL NA ATUALIDADE Leidimar Martins da Rocha Almeida	63
7. GÊNEROS TEXTUAIS E SEQUÊNCIA DIDÁTICA NO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL Leila da Silva Siqueira	71
8. PEDAGOGIA HOSPITALAR, UMA PRÁTICA, GARANTINDO O DIREITO A EDUCAÇÃO Luciana Mendes do Rego	81
9. AS CEM LINGUAGENS DA CRIANÇA: PERSPECTIVAS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL Marlene da Silva	89
10. CONTRIBUIÇÕES DA MÚSICA NO DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL E COGNITIVO Patrícia Mendes Cavalcante de Souza	97
11. TECNOLOGIAS PARA A APRENDIZAGEM Rita de Cássia Martins Serafim	107
12. A IMPORTÂNCIA DA LEITURA NA EDUCAÇÃO INFANTIL Vera Lucia Meneses de Lima Marques	115
13. AS PRÁTICAS CORPORAIS POR MEIO DA DANÇA E DO TEATRO Viviane de Cássia Araujo	123

# APRESENTAÇÃO

Os professores desempenham um papel crucial no desenvolvimento educacional e intelectual de seus alunos, mas também têm um papel importante a desempenhar na pesquisa e publicação de seus estudos. A pesquisa acadêmica é fundamental para avançar o conhecimento em uma determinada área e para aprimorar a qualidade do ensino em geral.

Quando os professores pesquisam e publicam seus estudos, eles contribuem para o avanço do conhecimento em sua área de atuação e ajudam a criar uma cultura de aprendizado contínuo. Ao conduzir pesquisas, os professores têm a oportunidade de aprofundar sua compreensão de tópicos específicos e descobrir novas informações que podem ser aplicadas em suas aulas.

Além disso, a publicação de estudos ajuda a disseminar essas descobertas e contribuições para uma audiência mais ampla, incluindo outros professores, pesquisadores e estudantes. Isso pode levar a novas colaborações e oportunidades de pesquisa, bem como a uma melhor compreensão dos desafios e oportunidades enfrentados pelos educadores.

Por fim, a pesquisa e publicação de estudos também pode ser uma fonte de inspiração para os alunos, mostrando-lhes que seus professores estão engajados em aprender continuamente e que valorizam o conhecimento e a descoberta. Isso pode motivar os alunos a se tornarem mais envolvidos em suas próprias pesquisas e estudos, criando assim uma cultura de aprendizado e descoberta contínua.

Nós, da Revista Primeira Evolução, temos orgulho de proporcionar um espaço inclusivo e colaborativo para que os profissionais da educação publiquem seus estudos, pesquisas e experiências. Fazemos isso porque amamos a educação, conhecemos e vivemos a realidade das salas de aulas e nos dedicamos diariamente ao bem-estar e à emancipação do ser humano.

Junte-se a nós. #Junt@sSomosMaisFortes



**Profª. Vilma Maria da Silva**

Pedagoga, especialista em Educação Especial e Alfabetização.

Coordenadora Editorial da Edições Livro Alternativo

*vilmamedrado@gmail.com*

## TECNOLOGIAS PARA A APRENDIZAGEM

RITA DE CÁSSIA MARTINS SERAFIM

### RESUMO

A pesquisa dar-se-à no bojo da análise bibliográfica, tendo em vista verificar de que forma podemos utilizar as tecnologias educacionais como recurso para a aprendizagem de forma significativa. A situação problema refere-se à necessidade de adequarmos as propostas pedagógicas para a efetiva inclusão digital, de maneira que os conteúdos propostos estejam de acordo com os conhecimentos a serem adquiridos que perpassam a mera exploração dos recursos digitais. Assim, a hipótese levantada é a de que é possível desde a educação infantil estruturar um planejamento que versa sobre o desenvolvimento de habilidades que fomentem o raciocínio lógico que incidirá no pensamento computacional, por meio da exploração e do fazer lúdico através de jogos e desafios adaptados a cada faixa etária. Verifica-se que as tecnologias para a aprendizagem devem ser utilizadas desde a educação infantil, sendo necessária a utilização de metodologias lúdicas para a sua implementação, bem como a atuação docente deve mediar o processo de aprendizagem o que demanda constante atualização acerca da utilização das tecnologias digitais.

**Palavras – chave:** Aprendizagens; Desenvolvimento; Didática; Tecnologias Digitais.

### INTRODUÇÃO

A pesquisa refere-se à investigação acerca do uso das tecnologias para aprendizagem em sua aplicação prática, a situação problema apresentada relaciona-se à necessidade urgente de organizarmos as práticas pedagógicas desde os anos iniciais contemplando a inclusão digital, entretanto, como educadora vejo que há uma lacuna muito grande na formação inicial docente.

Sendo assim, cabe às redes públicas e privadas adequarem-se para tal demanda, bem como ao professor buscar o aperfeiçoamento acadêmico frente às mais recentes teorias e metodologias aplicadas ao uso das tecnologias na promoção da aprendizagem.

Durante muitos anos as aulas de informática na escola foram utilizadas para ensinar os primeiros acessos às pesquisas na internet, ou ao uso de jogos lúdicos.

Entretanto, estamos vivendo uma era em que a programação e o pensamento computacional são realidade, assim, a presente pesquisa pretende verificar de que forma podemos ofertar propostas que venham a desenvolver as habilidades necessárias aos estudantes frente às necessidades atuais.

A hipótese levantada é a de que a utilização de jogos, ludosofia, e a construção de brinquedos precedem o exercício e o desenvolvimento do pensamento computacional.

---

A metodologia utilizada para a elaboração do presente trabalho é a pesquisa bibliográfica, onde foi possível aprofundar os conhecimentos relativos à temática através da análise de livros e artigos.

Assim, no capítulo inicial serão explorados os conceitos acerca da utilização dos jogos e demais meios afins, que mesmo sem a conexão com a internet possibilitam o desenvolvimento de importantes habilidades aos estudantes em sua fase inicial.

No segundo capítulo serão apresentadas as tecnologias de aprendizagem com a utilização de conexões, sendo exploradas as ferramentas indicadas para a implementação das práticas no contexto educativo.

Todavia, este trabalho versa sobre os benefícios da utilização das tecnologias para a aprendizagem, destacando a utilização de métodos não convencionais, no bojo do alcance da melhoria da aplicação dos conteúdos aos estudantes.

## **O LÚDICO E A CONSTRUÇÃO DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL**

Na atualidade vivemos uma grande demanda educacional que versa sobre o desenvolvimento de indivíduos autônomos que saibam resolver problemas, sendo que estas habilidades são intrínsecas ao desenvolvimento do pensamento computacional.

A pesquisa bibliográfica refere-se à importância da utilização de recursos lúdicos para esta finalidade desde as séries iniciais, quando os estudantes participam de atividades lúdicas estes vivenciam experiências que permitem compreender o percurso necessário para a realização de um projeto, de tal forma são desenvolvidas as habilidades para o planejamento, raciocínio lógico e ordenação entre outros aspectos que favorecem o seu desenvolvimento e compreensão acerca dos diferentes assuntos.

De acordo com o Currículo da Cidade de São Paulo (2019), considerando o contexto histórico, com intensas transformações culturais e sociais, são definidos como objetivo mais amplo do Currículo de Tecnologias para Aprendizagem da Cidade de São Paulo a promoção do pensamento computacional, em uma abordagem construcionista, a partir de três eixos: Programação, Tecnologia de Informação e Comunicação e Letramento Digital (SÃO PAULO, 2019, p. 80)

São atividades que facilitam a construção do pensamento lógico: os jogos de tabuleiro, jogos de cartas, desafios e atividades que demandam o desenvolvimento de padrões. (SÃO PAULO, 2019, p. 28).

Ao criar, confeccionar, e jogar um jogo o estudante tem acesso à sua estrutura e aos conceitos ligados ao desenvolvimento das capacidades de raciocínio lógico, desenvolvimento da imaginação e do pensamento criativo, além do desenvolvimento das habilidades relacionais inerentes à sua atuação.

Através do contato com as diferentes situações-problema ocorridas durante o processo de desenvolvimento dos jogos, os estudantes tem o contato com elementos importantes para o desenvolvimento do raciocínio lógico como a determinação do grau de dificuldade, estabelecimento das regras, duração e jogabilidade.

A sabedoria sutilmente potencializada em cada jogo proporciona poderosas metáforas que nos conectam de forma lúdica e prazerosa com o instigante processo de aprender de corpo, mente e alma. (MARCOS NICOLAU, 2011, p.9).

Em consonância ao pensamento do autor, verifica-se que através do contato com as diferentes situações-problema ocorridas durante o processo de desenvolvimento dos jogos, os estudantes desenvolvem-se de forma integral, pois são contemplados os aspectos motores, cognitivos, emocionais e relacionais devido à sua implementação, sendo assim verifica-se que a utilização de jogos permite o desenvolvimento de habilidades que incidirão na construção do pensamento computacional.

Nesta ótica, a utilização de tecnologias educacionais, possibilita a ampliação dos conhecimentos por meio de práticas atrativas que dialogam com o universo de crianças e jovens na contemporaneidade.

Ampliam-se as possibilidades, os caminhos, os espaços. Se o olhar do educador estiver integrado às possibilidades de um ensinar mais compartilhado que oriente e permita uma participação ativa do estudante, a tecnologia será de grande utilidade e certamente poderá mudar a relação professor/estudante/conhecimento, levando-os a atuar em parceria. (GAVASSA, 2016, p.12)

O uso de ferramentas tecnológicas, desperta o interesse por parte dos estudantes e facilita o trabalho do professor, pois permite a utilização de conteúdos disponíveis na internet como apoio para a elaboração do planejamento pedagógico.

A educação e a tecnologia na contemporaneidade são termos indissociáveis, entretanto demanda preparo e aperfeiçoamento contínuo por parte do professor e da instituição escolar como um todo.

O ambiente digital precisa ser utilizado com objetivos específicos e finalidade pedagógica para que não seja compreendido como mero entretenimento, o que se refere diretamente à reflexão sobre os procedimentos metodológicos a serem desenvolvidos para a sua aplicação.

Ao professor cabe desenvolver meios para a adequação das tecnologias educacionais em sua prática cotidiana em sala de aula.

Segundo Moran (2009):

Cada docente pode encontrar sua forma mais adequada de integrar as várias tecnologias e os muitos procedimentos metodológicos. Mas também é importante que amplie e que aprenda a dominar as formas de comunicação interpessoal/grupal e as de comunicação audiovisual/telepática (MORAN, 2009, p.32).

## **APLICAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DE APRENDIZAGEM**

A incorporação das inovações tecnológicas só tem sentido se contribuir para a melhoria da qualidade de ensino. A simples presença de novas tecnologias na escola não é por si só, garantia de maior qualidade na educação, pois a aparente modernidade pode mascarar um ensino tradicional baseado na recepção e na

---

memorização de informações. (GATTI, 1993, apud MAINART; SANTOS, 2010, p.03).

A definição de tecnologia é bastante abrangente e envolve, entre outros, a aplicação prática de conhecimento científico. Para Silva (2002), tecnologia é um sistema por meio do qual a sociedade satisfaz suas necessidades. Soffner (2013) a define como tudo o que aumenta as capacidades humanas e diz que a primeira tecnologia foi o pedaço de osso que um homem utilizou para se defender ou atacar outro animal. Para o autor, os óculos que utilizamos para melhorar nossa visão e mesmo o giz que o professor usa em sala de aula são tecnologias. Assim sendo, podemos dizer que tecnologias são produções humanas e, como tais, são partes de suas culturas. Nos diferentes momentos históricos, a humanidade criou e/ou aprimorou suas produções, visando atender suas necessidades sociais, culturais, etc (SÃO PAULO, 2019, p.64).

As tecnologias digitais de informação e comunicação devem ser utilizadas como um importante recurso em sala de aula são muitas as possibilidades para a sua aplicação como, por exemplo, o uso de softwares e aplicativos, tablets, notebooks, bem como a utilização de vídeos, imagens, simuladores, entre outras ferramentas que motivam os estudantes à aprender de forma criativa e potente, criando assim novas estratégias e modos de ensinar.

Finalmente, é preciso lembrar que as crianças têm o direito ao acesso a computadores, jogos didáticos e livros de literatura de qualidade, para aprenderem ao mesmo tempo em que usufruem de certos instrumentos da sociedade letrada, os quais contribuem para suas aprendizagens (BRASIL, 2012, p.21)

De acordo com Ribas (2008), o professor deve ser alguém criativo, competente e comprometido com o advento das novas tecnologias, interagindo em meio à sociedade do conhecimento, repensando a educação e buscando os fundamentos para o uso dessas novas tecnologias, que causam grande impacto na educação e determinam uma nova cultura e novos valores na sociedade.

Em conformidade Levy (1993), cita:

As tecnologias da comunicação não substituem o professor, mas modificam algumas das suas funções. A tarefa de passar informações pode ser deixada ao banco de dados, livros, vídeos, programas em CD. O professor se transforma agora no estimulador da curiosidade do aluno por querer conhecer, por pesquisar, por buscar as informações mais relevantes. Num segundo momento, coordena o processo de apresentação dos resultados pelos alunos. Depois, questiona algum dos dados apresentados, contextualiza os resultados, adapta-os à realidade dos alunos, transforma informação em conhecimento e conhecimento em saber, em vida, em sabedoria. (LEVY, 1993, p.25)

Na atualidade, podemos pensar em uma aula em que os estudantes tenham que criar podcasts, blogs, experiências interativas, entre outras situações, são inúmeras as

possibilidades que perpassam totalmente o ensino tradicional ao qual fomos expostos durante muitas décadas.

Sob essa perspectiva cito Ferreira (2014):

Essas novas tecnologias trouxeram grande impacto sobre a educação, criando novas formas de aprendizado, disseminação do conhecimento e especialmente, novas relações entre professor e aluno. Existe hoje grande preocupação com a melhoria da escola, expressa, sobretudo, nos resultados de aprendizagem dos seus alunos. Estar informado é um dos fatores primordiais nesse contexto. Assim sendo, as escolas não podem permanecer alheias ao processo de desenvolvimento tecnológico ou à pena de perder-se em meio a todo este processo de reestruturação educacional (FERREIRA, 2014, p.15).

A tecnologia é uma realidade que deve ser contemplada no aspecto educativo, pois é rotineira e cotidiana em nossa sociedade atual.

O uso da internet facilita a aquisição de novos conhecimentos, sendo um importante meio para a aquisição de saberes através das inúmeras fontes de informação.

Segundo Ribeiro (2006):

Os jogos digitais, ao permitirem a simulação em ambientes virtuais, proporcionam momentos ricos de exploração e controle dos elementos. Neles, os jogadores – crianças, jovens ou adultos – podem explorar e encontrar, através de sua ação, o significado dos elementos conceituais, a visualização de situações reais e os resultados possíveis do acionamento de fenômenos da realidade. Ao combinar diversão e ambiente virtual, transformam-se numa poderosa ferramenta narrativa, ou seja, permitem criar histórias, nas quais os jogadores são envolvidos, potencializando a capacidade de ensino-aprendizagem (RIBEIRO, 2006, p. 26).

O avanço da tecnologia nos impulsiona como sociedade a nos adaptar cada vez mais e em maior velocidade a ela, e a educação segue o mesmo caminho buscando múltiplas possibilidades para atender os objetivos de aprendizagem.

Entretanto para que as tecnologias de aprendizagem sejam aplicadas de forma correta no contexto educativo, faz-se necessária a intervenção do professor, por meio de um planejamento coerente de acordo com a proposta pedagógica, havendo assim intencionalidade.

Em consonância, cito Moran (1995):

A concepção de ensino e aprendizagem revela-se na prática de sala de aula e na forma como professores e alunos utilizam os recursos tecnológicos disponíveis. A presença dos recursos tecnológicos na sala de aula não garante mudanças na forma de ensinar e aprender. A tecnologia deve servir para enriquecer o ambiente educacional,

---

propiciando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte dos alunos e professores. (MORAN, 1995, apud MAINART; SANTOS, 2010, p. 04).

Para que ocorra a efetiva utilização das tecnologias digitais como recurso pedagógico, é necessário o planejamento das ações de forma que os recursos não sejam vistos como fins em si mesmos, e sim um meio para que sejam desenvolvidas as habilidades para cada etapa.

Neste sentido alguns aspectos devem ser considerados no planejamento do professor como, refletir sobre a adequação dos recursos respeitando à faixa etária atendida, organizar as propostas em conformidade aos objetivos implícitos ao currículo, conhecer as funções dos aplicativos e demais suportes de modo a favorecer a mediação da aprendizagem junto à demanda escolar.

Os usos das tecnologias de aprendizagem referem-se também a aplicação das metodologias ativas, sendo elas: aprendizagem baseada em problemas, aprendizagem baseada em projetos, aprendizagem baseada em investigação, sala de aula invertida, aprendizagem baseada em temas, aprendizagem baseada em jogos e gamificação e aprendizagem pelo fazer/refazer (maker/design thinking).

O conceito de metodologias ativas implica o uso de estratégias pedagógicas que privilegiam o estudante como sujeito do processo de ensino e de aprendizagem. Elas contribuem para a criação de situações em que os estudantes realizam atividades, colocam conhecimentos em ação, pensam e conceituam o que fazem, constroem conhecimentos sobre os conteúdos envolvidos nas atividades que realizam, bem como desenvolvem estratégias cognitivas, capacidade crítica e reflexão sobre suas práticas, fornecem e recebem feedback, aprendem a interagir com colegas e professor e exploram atitudes e valores pessoais e sociais (ALMEIDA; VALENTE;GERALDINI, 2017)

Por meio da utilização de tecnologias para a aprendizagem, e da aplicação das metodologias ativas, espera-se que os estudantes sejam capazes de produzir, pesquisar, analisar, publicar, programar e criar materiais inerentes ao uso da internet acompanhando assim a evolução da sociedade.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Por meio da presente análise bibliográfica foi possível concluir que, a tecnologia educacional é uma realidade que precisa ser vivenciada no contexto escolar desde o ingresso à educação infantil.

De acordo com os autores pesquisados, a criança desde a primeira infância possui capacidades de desenvolver o pensamento lógico que é um pilar para a aquisição do pensamento computacional, por meio da exploração e da ludicidade no contexto educativo, de tal forma devem ser propiciadas as propostas por meio de um planejamento coerente, através da utilização de jogos e desafios.

Os jogos devem ser utilizados de forma a exercitar o protagonismo infantil, no que abarca a criação destes, a organização das regras, o confronto de ideias de forma individual e coletiva, permitindo assim que a criança aprenda por meio da exploração e da vivência

significativa, interagindo com os conflitos e desafios que os levem a pensar e a criar possibilidades de resolução de problemas.

Para que isso ocorra, cabe ao professor agir como um importante mediador do processo de ensino-aprendizagem, buscando fundamentar as ações por meio de um planejamento embasado, e com objetivos bem definidos de acordo com cada faixa etária.

A utilização dos recursos digitais também deve ser aplicada ao cotidiano escolar, por meio da utilização de tablets, notebooks, games, visando à alfabetização digital.

Nas etapas seguintes, os estudantes desde as séries iniciais podem explorar os recursos digitais para a realização de pesquisas, elaboração de conteúdos, criação de blogs, sites, podcasts e demais recursos afins, de maneira que o conhecimento seja desenvolvido de forma prática e prazerosa através de uma linguagem comum a todos.

Conclui-se que a utilização de tecnologias para a aprendizagem favorece a aprendizagem diante à retenção do conhecimento, o estímulo ao protagonismo do estudante na aquisição do conhecimento, a possibilidade de interação entre os pares, e o suporte ao docente no sentido da elaboração de seu planejamento.

Entre as diferentes metodologias citadas, destaca-se a relevância do uso da internet como ferramenta fundamental, que promove a organização do trabalho pedagógico do professor em face ao planejamento didático, a avaliação e a interação.

De tal forma é essencial o acompanhamento das mais recentes tecnologias educacionais, a fim de renovar os equipamentos utilizados nas unidades escolares, oferecendo amplo acesso à internet, manutenção adequada, qualificação do corpo docente para o uso da tecnologia, o que se relaciona diretamente ao investimento financeiro e ao uso adequado das verbas.

O papel do professor é de suma importância para o sucesso da utilização das tecnologias para a aprendizagem, cabe a ele adequar-se frente aos novos procedimentos didáticos, apoiando-se nas políticas públicas que norteiam a temática, assegurando o direito ao uso adequado das ferramentas aos estudantes.

Assim, conclui-se que a tecnologia aplicada à educação é um importante recurso para a promoção de conhecimento nas diferentes áreas, e deve ser reconhecida como uma ferramenta indissociável à formação integral do sujeito tendo em vista as exigências do mercado de trabalho e a sociedade como um todo na atualidade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, VALENTE, J. A. **Narrativas Digitais e o Estudo de Contextos de Aprendizagem.**, 2017. Disponível em: <http://aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/issue/view/1>. Acesso em 20 dez 2022.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_publicacao.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf) Acesso em: 05 dez. 2022.

FERREIRA, M. J. M. A. **Novas tecnologias na sala de aula**. 2014. 121 páginas. Monografia (Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares). Universidade Estadual da Paraíba.

GATTI, Bernardete A. O professor e a avaliação em sala de aula. **Estudos em Avaliação Educacional**, São Paulo, n. 27, jan.-jun. 2003.

---

GAVASSA, R. C. F. B. Tecnologias na educação: desafios para o ensino e a aprendizagem. In: SÃO PAULO (SP). **Secretaria Municipal de Educação. Gestão e Currículo**. São Paulo: SME, 2016. (Coleção Gestão Educacional, 1).

LÉVY, P. **As tecnologias das inteligências: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro, 1993.

MAINART, D. A.; SANTOS, C. M. A importância da tecnologia no processo ensino-aprendizagem. In: **CONGRESSO VIRTUAL BRASILEIRO DE ADMINISTRAÇÃO**, 7, 2010. Anais..., 2010. Disponível em: Acesso em: 02 dez. 2022.

MORAN, J. M. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias**. 1995.

\_\_\_\_\_. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**, Coleção Papirus Educação, Editora Papirus, Campinas, 16. ed., 2009.

RIBAS, D. A docência no Ensino Superior e as novas tecnologias. **Revista Eletrônica Latu Sensu**, ano 3, n. 1, mar. 2008.

RIBETTO, Anelice; MAURÍCIO, Lúcia Velloso. Duas décadas de educação em tempo integral: dissertações, teses, artigos e capítulos de livros. **Em Aberto**, Brasília, v. 22, n. 80, p. 137-160, abr. 2009. SÃO PAULO (SP). **Currículo da cidade: Ensino Fundamental: Tecnologias para aprendizagem**. – São Paulo: SME / COPED, 2017.

\_\_\_\_\_. Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria Pedagógica. **Práticas para aprendizagens híbridas e interdisciplinares envolvendo criação, inventividade e computação física**. [livro digital] – São Paulo : SME / COPED, 2021

SILVA, B. A inserção das tecnologias de informação e comunicação no currículo: repercussões e exigências na profissionalidade docente. In: MOREIRA, Antonio; MACEDO, Elizabeth (Org.). **Currículo, práticas pedagógicas e identidades**. Porto: Porto Editora, 2002.

SOFFNER, R. Tecnologia e educação: um diálogo Freire – Papert. **Tópicos Educacionais**, Recife, v.1, 2013. Disponível em: <http://www.revista.ufpe.br/topicoseducacionais/index.php/topicoseducacionais/article/view/25>. Acesso em 20 de dez de 2022.

### **Rita de Cássia Martins Serafim**

Graduada em Pedagogia pela Universidade Cruzeiro do Sul, SP, UNICSUL. Licenciatura Plena em Artes Visuais pela Faculdade Mozarteum de São Paulo, FAMOSP. Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental I na Prefeitura Municipal de São Paulo, PMSP.  
Email: ritaserafim02@yahoo.com.br

UÇÃO

Revista n. 37 Maio 2023  
ISSN 2675-2573

Revista **a EVOLUÇÃO** n. 38 Maio 2023  
ISSN 2675-2573



**ESCOLA CÂNDIDA OLIVEIRA LUZ**  
Porto Barreiro – PR  
(em um acampamento de famílias Sem Terra)

www.primeiraevolucao.com.br

Logos: ABEC BRASIL, OJS / PKP, CiteFactor, Google Acadêmico

**ORGANIZAÇÃO:**

Manuel Francisco Neto  
Vilma Maria da Silva

**AUTORES(AS):**

Anildo Joaquim da Silva  
Isabel Delfina Casimiro e Luís Venâncio  
Jucélia Maria do Nascimento  
Jucira Moura Vieira da Silva  
Juliana Godoi Marques  
Leidimar Martins da Rocha Almeida  
Leila da Silva Siqueira  
Luciana Mendes do Rego  
Marlene da Silva  
Patrícia Mendes Cavalcante de Souza  
Rita de Cássia Martins Serafim  
Vera Lucia Meneses de Lima Marques  
Viviane de Cássia Araujo



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.38>

Produzida com utilização de softwares livres



Platform &  
workflow by  
OJS / PKP

[www.primeiraevolucao.com.br](http://www.primeiraevolucao.com.br)

