

O USO DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA E NO ENSINO SUPERIOR

[Ciências Humanas, Volume 28 – Edição 138/SET 2024 / 04/09/2024](#)

REGISTRO DOI: 10.69849/revistaft/ar10202409040928

Anelise da Silva Feltz¹;

Jamile Rodrigues da Cruz²;

Orientadora: Prof^a. Me. Tainá Trindade Pinheiro³.

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo retratar a importância das novas tecnologias sendo aplicada na educação básica e no ensino superior e, como ela pode influenciar e alterar os parâmetros das metodologias do ensino, mostrando qual o papel do docente em meio essa transição, e como este, pode se transformar ao ponto em que se adentra neste ambiente digital. O artigo visa apresentar os novos métodos de aprendizagem criados a partir do avanço tecnológico e da digitalização global, estes modificando a estrutura educacional em todo nosso planeta. Salienta também, o quanto discente e docente cada vez mais se busca a usufruir dessa modalidade, a fim de incrementar ainda mais seu ensino aprendizagem. Demonstra a importância de crianças, jovens e adultos de diversas áreas e etapas de ensino de como a tecnologia é útil em nossa

vida, haja visto que, em todo lugar a mesma está presente e apta a ajudar em nossas missões e incumbências do dia a dia.

Palavras-chave: Ensino a Distância. Tecnologia na Educação. Qualificação Docente.

1. INTRODUÇÃO

Ao observar o avanço da tecnologia na vida cotidiana, desde o desenvolvimento inicial da vida humana e ao desenvolver de fases até chegar a adulta, verifica-se a plena necessidade de incrementar e aceitar a mesma como suporte técnico, metodológico, lazer e como meio de notícia e comunicação no meio em que vivemos e aprendemos. Hoje em dia, em quase tudo que deparamos tem o uso dos meios tecnológicos inseridos em nosso meio. Saber manusear a máquina tecnológica e aproveitar o quão ela pode nos beneficiar é algo de suma importância para cada um de nós, desde a fase de criança até a fase adulta. Entretanto, os adultos têm a incumbência de monitorar e assessorar a criança e adolescente quanto ao uso devido desse meio.

Nessa premissa, pode-se dizer que, a tecnologia revolucionou a forma como recebemos, enviamos e usamos informações todos os dias. Sabe-se também que, os recursos on-line atingem quase todos os aspectos da vida moderna e cotidiana. Uma das áreas com maior potencial para o uso destas transformações é sem dúvida o campo educacional. Mesmo que em ritmo lento, ao acompanhar todos os benefícios que a tecnologia oferece, é certo que a invasão de computadores, celulares, tablets e outros meios tecnológicos em sala de aula já é um processo irreversível, criando com esse avanço novos métodos de ensino, e novas filosofias acerca da educação.

Segundo (ARAÚJO; ABIB, 2003), o mundo passa por grandes mudanças no que tange as tecnologias. Essas transformaram as relações pessoais, os sistemas de produção e as formas de geração e circulação do conhecimento. A capacidade de criar e inovar passaram a ser o grande

ativo das organizações, também a flexibilidade, a aptidão para resolver problemas, se comunicar, liderar, trabalhar em equipe e estar sempre aprendendo tornaram-se as competências mais valorizadas atualmente.

Neste contexto, (ALVAREZ, 2006), menciona e observa que os conceitos da educação têm uma abstração elevada para o aluno. Dentro desse aspecto, as atividades experimentais são um diferencial num processo de ensino e aprendizagem significativo. Com isto terá uma maior aproximação do aluno com o conhecimento, favorecendo um desenvolvimento cognitivo e tornando a linguagem bem mais acessível. Assim entende-se que, quando o aluno tem a oportunidade de realizar atividades experimentais por meio de tecnologias, conseqüentemente ele terá um desenvolvimento maior das atividades práticas.

Para (COX, 2003), é evidente que para se ensinar na Educação Básica (nível de ensino correspondente aos primeiros anos de educação escolar ou formal) de uma forma que faça sentido para o aluno, deve-se tomar como ponto de partida situações-problema do cotidiano da comunidade local, pois trabalhando de forma contextualizada e com situações reais do seu cotidiano, o aluno consegue assimilar melhor os conteúdos físicos apresentados.

Segundo (ARAÚJO; ABIB, 2003), utilizar a tecnologia significa não somente uma questão de sobrevivência, mas também é o início de um verdadeiro processo de transformação e inserção social, evitando assim o processo conhecido como analfabetismo digital.

Com referências e embasamentos adquiridos ao ler diversas obras e teses de autores sobre o tema mencionado, manifesta-se, que este documento tem como principal objetivo elencar os benefícios que o uso da tecnologia em sala de aula pode promover, bem como relatar quais os desafios os docentes precisam superar, mesmo com a conscientização de diversas classes que atuam direta e indiretamente na educação, e que esse meio bem assessorado pode contribuir também no desenvolvimento pessoal

de cada criança, tais como fonte de lazer, principalmente se priorizar o lúdico como princípios para o incremento racional, metodológico e de lazer para com nossas crianças e adolescentes em um todo.

Por fim, o artigo elenca possíveis caminhos e metodologias para aplicar todos estes recursos que temos disponíveis na atualidade com foco no desenvolvimento do profissional que é peça fundamental para o sucesso deste projeto: o professor, acrescido da importância da família, da sociedade e quaisquer que seja responsável ao bom desenvolvimento de nossas crianças, adolescentes e adultos no uso correto e consciente de nossas máquinas e redes de acessos tecnológicos.

2. TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO

Desde o início dos tempos, o homem busca maneiras de transmitir seu conhecimento de maneira mais rápida e precisa, de forma, que possa facilitar a transmissão e recepção destas informações, tendo em vista o avanço da tecnologia, utiliza-se este diferencial para fins educacionais, onde se permitiu várias novas modalidades de ensino e experimentos.

A abordagem do tema, deve-se ao grande avanço na tecnologia e nas formas de comunicação, a tecnologia aplicada à educação é assunto a se debater e se analisar, ainda é alvo de grande preconceito de grande parte da população, que ainda não acredita que uma maneira diferente de educação possa ensinar, qualificar ou formar um profissional, com isso, cabe ressaltar que no mundo moderno em que vivemos nunca é demais, quaisquer pessoa ter o privilégio de saber manusear as redes sociais, tais como, ela pode incrementar em coisas boas em nossa vida.

Em relação específico das escolas e qualquer que seja as instituições de ensino, é sempre louvável a aquisição e disposição desses meios para com seus alunos/acadêmicos para um melhor desempenho em seu ensino e aprendizagem. Salienta se que, cada dia que passa crianças e adolescentes ficam mais integrados nesse meio tecnológico, trazendo

consigo a responsabilidade de escolas e demais fontes de ensinosa objetivar seus preceitos e conceitos de ensino e aprendizagem.

2.1 OS BENEFÍCIOS DO USO DAS TECNOLOGIAS NA SALA DE AULA

Ao aprofundar-se no assunto, são encontrados vários pontos positivos, que fazem com que a tecnologia dentro da educação torne possível alcançar e levar a educação e o conhecimento, onde antes era impossível de chegar ou de alcançar. Novos modelos e métodos de ensino foram criados a partir do avanço desta tecnologia, de maneira que se pudesse promover uma educação de qualidade de uma forma mais ágil.

Assim, o uso das tecnologias de informação e comunicação na elaboração de planos de aula e de estratégias de ensino podem proporcionar um ambiente melhor de aprendizagem, oferecendo mais fontes de pesquisas e formas diferenciadas da aplicação do conteúdo estudado. Outra vantagem que podemos elencar refere-se ao aprimoramento da retenção do conhecimento no processo ensino-aprendizagem.

A fim de desenvolver uma análise do processo de retenção do conhecimento, é necessário definir o seu escopo. Retenção do conhecimento consiste em três atividades: aquisição, armazenamento e recuperação do conhecimento (WALSH; UNGSON, 1991).

Como define o autor, o processo de conhecimento, precisa ser estruturado para que o ciclo captação de informação seja funcional, e não somente dados jogados ao pesquisador sem a intenção que este realmente consiga compreender o que lhe foi apresentado.

Desta forma, a implantação da tecnologia na educação tem como objetivo de suprir essas lacunas, pois através dela é possível trabalhar com

informações complementares de um modo mais atrativo, permitindo uma memorização mais detalhadas das informações estudadas.

Pensando assim, pode-se realçar que educação e tecnologia caminham juntas, mas unir as duas é uma tarefa que exige preparo do professor dentro e fora da sala de aula. Ao mesmo tempo em que oferece desafios e oportunidades, o ambiente digital pode tornar-se um empecilho para o aprendizado, cabendo ao educador fazer inclusão de conteúdo pertinente à disciplina ministrada. Com alunos cada vez mais conectados, professores e coordenadores, têm repensado suas metodologias e as maneiras mais eficazes de manter a atenção dos estudantes. É dever do educador planejar e desenvolver a melhor maneira de adequar esta tecnologia aos seus métodos de ensino, cabendo ao docente a aplicação da hipermídia no ensino, por esse motivo Moran (2009, p. 32) define que:

Cada docente pode encontrar sua forma mais adequada de integrar as várias tecnologias e os muitos procedimentos metodológicos. Mas também é importante que amplie que aprenda a dominar as formas de comunicação interpessoal/grupal e as de comunicação audiovisual/telemática.

Ainda que a tecnologia possa ser utilizada de maneira a facilitar a absorção de um conteúdo, não descarta a responsabilidade do professor, que tem o papel de personalizar este meio, afim de conseguir melhores resultados quanto a compreensão do conteúdo por seus discentes. Assim, reforça Levy (1993, p, 25) quando afirma:

As tecnologias da comunicação não substituem o professor, mas modificam algumas das suas funções.

A tarefa de passar informações pode ser deixada aos bancos 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 alguns dos dados apresentados, contextualiza os resultados, adapta-os à realidade dos alunos, questiona os dados apresentados. Transforma informação em conhecimento e conhecimento em saber, em vida, em sabedoria – o conhecimento com ética.

Segundo o autor, esta é a justificativa para se elaborar novos métodos educacionais, de maneira a recuperar o prazer do aluno pela busca do conhecimento, e não apenas sufocar o mesmo com informações que são esquecidas rapidamente, por isso a necessidade da estruturação das informações repassadas ao estudante.

Quando se usa tecnologia em sala de aula, nivelar o aprendizado entre todos os alunos pode ser mais simples. Ao respeitar o ritmo de aprendizagem de cada um, o professor pode oferecer uma aula na qual o aluno participa ativamente:

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).

Desta forma analisa-se que o professor deve saber esta tecnologia a ponto de conseguir despertar a curiosidade do seu aprendiz, de maneira a utilizar esta ferramenta como um diferencial aos seus métodos de ensino, e um diferencial a facilitar a compreensão do aluno sobre o conteúdo.

Se por um lado o uso das novas tecnologias tem seus méritos, o acesso à todas estas ferramentas, conteúdos digitais e os diversos recursos que as novas tecnologias proporcionam ainda se revela uma tarefa desafiadora: Segundo (MORAN, 2005, p.12):

Quanto mais avança a tecnologia, mais se torna importante termos educadores maduros intelectual e emocionalmente, pessoas curiosas, entusiasmadas, abertas, que saibam motivar e dialogar. Pessoas com as quais valha a pena entrar em contato, porque dele saímos enriquecidos. (MORAN, 2005, p.12):

As novas tecnologias já fazem parte da maioria do cotidiano de alunos e professores, porém, isso não significa que o uso está sendo feito de forma totalmente adequada, as dificuldades de atualização e de uma formação

continuada para estes torna o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação subaproveitadas se comparamos com dados de outros países mais desenvolvidos, sem contar as precariedades dos meios/mídias tecnológicas nas maiorias das instituições de ensino via Brasil a fora.

Na pesquisa efetuada para elaboração deste texto apontam a dificuldade de encontrar dados confiáveis que permitam afirmar se as tecnologias voltadas para a aprendizagem estão sendo muito ou pouco utilizadas nas escolas brasileiras. Censos realizados pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisa (Inep) demonstram que as escolas públicas, em sua grande maioria, possuem diversas tecnologias à disposição, mas não comprova se o uso destas ferramentas está sendo adequado e usado com frequência/regularmente.

3. MÉTODOS EDUCACIONAIS ALTERNATIVOS

O avanço tecnológico no âmbito educacional permitiu o surgimento de novas modalidades de ensino, facilitando a abrangência de novos territórios e desta forma permitindo que pessoas que antes não tinha acesso à educação, enfim tivessem a possibilidade de se graduarem.

Nesse sentido, destaca que estes novos métodos obrigarão a revisão de novas práticas e leis acerca da educação, tendo em vista que a educação teve de ser moldada em relação a necessidade e agora com a tecnologia inserida, as oportunidades que esta permitiu acontecer.

E a partir desse pensamento e da necessidade de levar o conhecimento em diferentes áreas que não era possível até o avanço tecnológico, surge algumas metodologias diferenciadas, que fazem uso deste meio como principal fonte de interligação do professor com o aluno. Destacam-se alguns desses métodos, por serem os mais populares dentre os métodos alternativos de ensino que se utilizam da tecnologia como principal forma de transmissão de dados e informação.

3.1 EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

Se retratar aos processos educacionais, pode-se dizer que um dos principais métodos educacionais atualmente, a educação a distância teve grandes melhorias com o avanço tecnológico, possibilitando alcançar pessoas em diferentes regiões e classes sociais, com o objetivo de expandir os horizontes daqueles que muitas vezes eram impossibilitados de ter uma educação de qualidade por residir longe dos centros educacionais.

Este método que se originou no século XIX, teve início como ensino por correspondência, onde facilitava aqueles que não tinham a possibilidade de frequentar o ensino presencial, este método continuou evoluindo através dos anos, e se modificou com a tecnologia disponível a cada período, primando aqueles que almejavam e almejam de alguma forma o ensino superior.

Com isso, pode-se dizer que nesta metodologia, a presença do professor deixa de ser obrigatória, mas não desnecessária, ainda cabe ao professor programar, estruturar e avaliar o conteúdo que será disponibilizado ao aluno nas plataformas utilizadas, exemplo: AVA, visto anteriormente, este ambiente possibilita aulas, interação, atividades e até avaliações no modo online.

Assim Cascarelli, (1998, p 77) define que:

A velocidade das mudanças tecnológicas é tamanha que exige que a educação mude rapidamente, para acompanhá-las. O surgimento do rádio, da televisão, de microcomputadores e dos CD-ROMS interativos passou a influenciar o modo pelo qual aprendemos e continuamos aprendendo. Com uma fonte de energia elétrica e uma conexão telefônica, mesmo as áreas mais remotas podem ter acesso aos grandes centros de informação do mundo.

Desta forma, o rápido avanço da tecnologia nos permite e nos obriga a uma adaptação contínua a ela, não sendo diferente com a educação, que por sua vez, continua se adaptando e buscando maneiras de atingir seu objetivo, sendo este, repassar seu conteúdo da maneira mais clara possível.

Definindo o EAD, Sloczinski e Chiaramonte afirmam:

Os textos na internet se apresentam formando uma cadeia de informações, com sequência livre para o usuário (ou aprendiz) ligada de maneira criativa por meio de links. Esses textos podem ser modificados, ampliados e reconstruídos a partir da pesquisa em diferentes áreas do conhecimento, encontradas no “mundo virtual” rompendo com a forma hierárquica da estrutura escolar tradicional.

De forma estruturada, o formato tradicional escolar é modificado, dando espaço para que a tecnologia seja a ligação entre professor e aluno, dando liberdade a ambos trabalharem de uma forma mais pessoal.

Seguindo o pensamento do autor, pode-se destacar que o ensino à distancia se tornou popular e de grande utilidade à população mundial, por atravessar barreiras sociais, geográficas e econômicas, a fim de levar a educação e a informação a todos os que buscam pelo conhecimento, formando mais profissionais, que por sua vez elevam a qualidade de vida da região onde instalados. Esses fatores também colaboram para uma melhor pontuação no IDH-Índice de Desenvolvimento Humano, sendo este, responsável por medir o grau do desenvolvimento humano, levando

em consideração: educação, saúde, longevidade e o produto interno bruto de cada país.

3.2 JOGOS MIDIÁTICOS

Segundo Vygotsky (2007), apontando a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil, comenta que o jogo permite à criança ingressar em um processo de autodescoberta, desenvolvendo o seu potencial criativo. Menciona, além disso, que a criança nasce em um contexto cultural complexo, cheio de significações e representações sociais que são de difícil compreensão/interpretação para ela. Desse modo, o jogo permite que ela assimile conceitos abstratos e experimente-os dentro do seu próprio contexto, formulando sua própria compreensão e significado.

Para Campos, Bortoloto e Felício (2003), os jogos didáticos tornam-se aliados no desenvolvimento psicossocial, já que estabelecem conexões importantes entre professor e alunos, possibilitando a transmissão do conhecimento de modo mais motivador e dinâmico. Os autores ressaltam que é importante a busca por alternativas que colaborem no desenvolvimento do processo de ensino, principalmente numa era em que o educador compete, a todo instante, com diversas ferramentas tecnológicas mais atraentes do que muitas das propostas apresentadas em sala de aula.

O surgimento e o desenvolvimento dos meios de comunicação acarretaram grandes impactos na cultura de todas as comunidades que dela se utilizavam, de maneira a mudar pensamentos, crenças e tradições, essas influências possibilitaram a expansão de alguns elementos tecnológicos para área de entretenimento, que por sua vez torna-se cada dia mais popular.

Segundo Bugay e Ulbricht (2000, p. 40) descrevem que: “No coração do paradigma de hipermídia está um modelo da interação entre os seres humanos e a tecnologia”. E assim, esta tecnologia é abraçada pela

incorporada pelas pessoas de todo o mundo, tendo um papel que muitas vezes vai além do entretenimento, chegando até o campo educacional.

Sendo utilizado muitas vezes na alfabetização infantil, tendo em vista que o mesmo se utiliza de meios voltados à diversão para trabalhar contextos educativos, os jogos midiáticos têm como objetivo a representação de um determinado conteúdo de forma mais atrativa.

(BAIRON apud PETRY, 2005, p. 92), afirmam que:

[...] no jogo da hipermídia o ato de perguntar assume a condição primordial do diálogo. Nesta trajetória, tentamos interpretar, nos testamos o tempo todo e brincamos com o futuro e pensamos “e se isto acontecer? ”, “então posso? ”, “o que será que vem agora? ” etc. A velocidade dessas perguntas, soluções e opções tem encontrado um espaço na estrutura digital como nunca ocorreu antes com outra estrutura midiática. Esta tem algo do ritmo do “irracional”, da “paixão”, do enamoramento com o mundo, do ser jogado que tem como sujeito a ludicidade [...].

Seguindo o pensamento do autor, pode-se entender que a partir do envolvimento do usuário com a hipermídia, ocorre um “enamoramento”, onde o mesmo desenvolve a curiosidade de descobrir o além, desenvolvendo assim um senso crítico e questionador.

Como esta tecnologia tem o poder de seduzir aqueles que dela se utilizam, a adaptação desta na educação torna-se de extrema benfeitoria, ajudando aqueles que tendem a ter dificuldades no ensino convencional,

e despertando o interesse em conteúdo que antes não havia. Para Ribeiro (2006, p, 26):

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-aprendizado.

Segundo o autor, os jogos de hipermídia permitem que o usuário viva de forma digital, situações reais, testando suas ações e seus resultados, com objetivo de potencializar sua capacidade de aprendizado, concentração e velocidade nas tomadas de decisões.

Porém, ainda é dever do educador planejar e desenvolver a melhor maneira de adequar esta tecnologia aos seus métodos de ensino, cabendo ao docente a aplicação da hipermídia no ensino, por esse motivo Moran (2009, p. 32) define que:

Cada docente pode encontrar sua forma mais adequada de integrar as várias tecnologias e os muitos procedimentos metodológicos. Mas também

é importante que amplie que aprenda a dominar as formas de comunicação interpessoal/grupal e as de comunicação audiovisual/telemática.

Por fim, é possível entender a agregação desta tecnologia, no meio educacional, tendo em vista que este método é capaz de desenvolver certas capacidades no usuário, que o ensino convencional não conseguiria, de forma a melhorar suas aptidões e qualidades, reforçando os favorecimentos deste método de ensino.

4. METODOLOGIA

O embasamento presente neste trabalho, é uma pesquisa descritiva e teve seu desenvolvimento baseado na metodologia bibliográfica, onde foi possível aprofundar o conteúdo através de livros, artigos, revistas e reportagens.

Segundo Lakatos (2001, p.43) “a pesquisa bibliográfica ou de fonte secundarias é a que especificamente interessa a esse trabalho. Trata-se de levantamento de toda a bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas, publicações avulsas e impressa escrita”.

Assim, entende-se, que a bibliografia possui em suas fontes um alto grau de confiabilidade, oferecendo segurança na utilização das suas informações, dando uma real credibilidade a pesquisa e ao pesquisador que dela se utiliza.

Contudo, este trabalho se propôs em apresentar os benefícios da utilização das tecnologias dentro do âmbito educacional, mostrando que esta prática torna possível ao professor/tutor a utilização de métodos, afim de alcançar melhores resultados no quesito de aplicação dos conteúdos acadêmicos e ensino aprendizagem em um todo.

5. CONCLUSÃO

Conclui-se, do uso que as ferramentas tecnológicas oferecem na aprendizagem o incentivo a aprendizagem individual e coletiva e o suporte que o professor tem no preparo das aulas para torna-las mais atrativas.

A integração da tecnologia no âmbito educacional permitiu a criação de novos métodos e modalidades de ensino, de forma, a atender os mais diversos estilos de discentes, auxiliando na interação do professor com o aluno, e possibilitando um aprendizado alternativo.

Ainda dentro das melhores tendências no uso das tecnologias voltadas para a aprendizagem elencamos o uso da internet como ferramenta de preparo das aulas e de avaliação, interação e como elemento facilitador da atividade docente. Na nossa realidade educacional, sabemos que nem todas as escolas podem acompanhar a velocidade com que a tecnologia muda. Renovar os equipamentos constantemente, oferecer amplo acesso à internet e ter mão de obra especializada para manutenção de todo este aparato tecnológico incluindo um quadro docente qualificado e exige um grande investimento por parte dos gestores, governantes e professores.

Por mais que a realidade em sala de aula já se apresente com alunos mais digitais, o ambiente escolar ainda não alcançou todo o potencial que as tecnologias oferecem. Isto ocorre por diversas razões, desde a falta de investimento adequado por parte dos governantes e gestores escolares, até a falta de acesso, entendimento e qualificação dos professores. Manter os alunos atentos em sala de aula, quer seja, no presencial ou na aula online, depende da condução adequada dos recursos tecnológicos disponíveis.

Nesta premissa, evidencia-se que haja prazer pelo uso destes equipamentos e que os mesmos contribuam para que a rotina da sala de aula seja sempre fonte de motivação para o aprendizado. Contudo, cabe ao professor este papel: o de adequar-se às estas ferramentas usando-as a

seu favor, apoiando-se nas políticas públicas e procurando equilibrar-se no papel de detentor do conhecimento e mediador no processo de aprendizagem. Sendo assim, conclui-se dizendo que aprender depende da motivação e este novo jeito de ensinar pode ser a chave para o sucesso na criação do conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALVAREZ, Zayas C. de. ***Epistemologia da educação com suporte eletrônico***. São Paulo: Ubiratam, 2006.

ARAÚJO, M. S. T. D; ABIB, M. L. V. D. S. Atividades Experimentais no Ensino de Matemática e física: Diferentes Enfoques, Diferentes Finalidades. *Revista Brasileira de Ensino de Matemática*. 2003.

BUGAY, E. L., ULBRICHT, V.R. Hipermissão. Florianópolis. Visual Books, 2000.

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. *Cadernos dos Núcleos de Ensino*, p. 35-48, 2003.

COX K. ***Informática na educação escolar***. Campinas, SP.: [s.n.] 2003 (Coleção polêmicas do nosso tempo).

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.

GODOI, Guilherme Canela. ***Desafio aos professores: aliar tecnologia e educação***. Revista Veja. São Paulo. 09/06/2010. Disponível em: Acesso em: 06/05/2024.

LAKATOS, E. M. & MARCONI, M de A. **Fundamentos da metodologia científica**. 4. e. SP: Atlas, 2001.

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

MORAN, J. M., **Novas tecnologias e mediação pedagógica**, Coleção Papyrus Educação, Editora Papyrus, Campinas, 16. ed., 2009.

MORAN, J. M. **As múltiplas formas de aprender**. Revista atividades & experiências, São Paulo, jul 2005. Disponível em: Acesso em: 14 maio. 2024.

RIBEIRO, L. O. M. *et al.* Modificações em jogos digitais e seu uso potencial como tecnologia educacional para o ensino de engenharia. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, v. 4, n. 1. Porto Alegre: UFRGS, 2006.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WALSH, James P. and UNGSON, Gerardo Rivera. The Academy of Management Review. Vol 16, N° 1 (Jan 1991), pp. 57-91

¹Acadêmica do Curso de Gestão Pública. Instituto Federal de Rondônia - IFRO

²Acadêmica do Curso de Gestão Pública. Instituto Federal de Rondônia - IFRO

³Professora Orientadora, Mestre em Geografia. Universidade Federal de Rondônia -UNIR. Especialista em Educação a Distância-UNILEYA

[← Post anterior](#)

[Post seguinte →](#)

RevistaFT

A RevistaFT têm 28 anos. É uma **Revista Científica Eletrônica Multidisciplinar Indexada de Alto Impacto e Qualis “B2”**.

Periodicidade mensal e de acesso livre. Leia gratuitamente todos os artigos e publique o seu também [clikando aqui](#).



Contato

Queremos te ouvir.

WhatsApp RJ:
(21) 98275-4439

WhatsApp RJ:
(21) 98159-7352

WhatsApp SP:
(11) 98597-3405

e-Mail:
contato@revistaf
t.com.br

ISSN: 1678-0817

CNPJ:
48.728.404/0001-
22

**FI= 5.397 (muito
alto)**

Fator de impacto é um método bibliométrico para avaliar a importância de periódicos científicos em suas respectivas áreas. Uma medida que reflete o número médio de citações de artigos científicos

Conselho Editorial

Editores

Fundadores:

Dr. Oston de Lacerda Mendes.
Dr. João Marcelo Gigliotti.

Editor

Científico:

Dr. Oston de Lacerda Mendes

Orientadoras:

Dra. Hevellyn Andrade Monteiro
Dra. Chimene Kuhn Nobre

Revisores:

Lista atualizada periodicamente em revistaft.com.br/expresspediente Venha fazer parte de nosso time de revisores também!

publicados em
determinado
periódico, criado
por Eugene
Garfield, em que
os de maior FI
são considerados
mais
importantes.

Copyright © Revista ft Ltda. 1996 -
2024

Rua José Linhares, 134 - Leblon | Rio
de Janeiro-RJ | Brasil