

# O USO DAS MÍDIAS NO PROCESSO EDUCATIVO: POSSIBILIDADES E DESAFIOS<sup>5</sup>

Olinderge Priscilla Câmara Bezerra<sup>1</sup>

Agnólia Pereira de Almeida<sup>2</sup>

Camila Sabino de Araujo<sup>3</sup>

Joelson Miranda Ferreira<sup>4</sup>

Pedro Soares Magalhães<sup>5</sup>

<https://doi.org/10.46550/ilustracao.v4i6.228>

**Resumo:** Este presente trabalho apresenta o uso das mídias na educação, mostrando as possibilidades e desafios para implantação dessas ferramentas tecnológicas na educação. Este estudo tem como objetivo demonstrar a importância das mídias para a criação de conteúdos e suas contribuições para o processo educativo, como também mostrar que mesmo na era digital ainda existe muitas dificuldades de acesso a esses recursos, consequentemente causando um aumento da exclusão como no período de pandemia, pois muitos alunos não conseguiam acompanhar as aulas remotas e posteriormente com o ensino híbrido pela dificuldade de

- 1 Graduada em Pedagogia (UNITINS - Universidade Estadual do Tocantins); Especialista em Psicopedagogia Institucional e Educação Infantil e Anos Iniciais (Universidade Maurício de Nassau); Especialista em Psicopedagogia Clínica (Faculdade Dom Alberto); Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University E-mail: olinderge@gmail.com
- 2 Graduada em Letras Vernáculas e Literatura (Unijorge); licenciada em Pedagogia (UNINTER). Graduada em Recursos Humanos (Estácio de Sá). Especialização em Psicopedagogia Clínica e Institucional (Estácio de Sá); Gestão Escolar e Coordenação Pedagógica (Unyleya). Especialização em Metodologia do Ensino Superior (UNINTER); Especialização em Tecnologias Educacionais (Anhanguera); Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: noliaalmeida@hotmail.com
- 3 Bacharel em Fisioterapia; Licenciatura em Biologia (UNIFRAN), em Pedagogia e em Artes Visuais (UNIMES); Especialização em Fisiologia do Exercício (USP), em Filosofia (UNIFESP) e em Arte-Educação; Mestranda em Tecnologias Emergentes na Educação pela Miami University of Science and Technology (Must University). E-mail: camissabino@gmail.com
- 4 Graduação em Geografia e Pedagogia. Especialização em Gestão Escolar. Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University, Doutorando em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciências Sociales - FICS. E-mail: joelsonsaba@gmail.com
- 5 Graduado em Pedagogia e Letras pela Faculdade Excelência (FAEX). Especialista em Gestão Escolar pela Faculdade Venda Nova do Imigrante (Faveni) e Língua Portuguesa e Literatura Brasileira pela Faculdade Única de Ipatinga. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: pedroletras225@gmail.com



acesso à internet e/ou recursos digitais, além de muitas instituições não possuíam a estrutura necessária para oferecer o ensino através dos recursos tecnológicos que possibilita uma diversidade de ferramentas que podem ser utilizadas nas estratégias usadas no processo de ensino-aprendizagem, dentre elas podemos citar: plataformas, games, vídeos, quiz, e-books, dentre outros. As mídias digitais fazem parte do nosso dia a dia, mas ainda não são inteiramente usadas nas metodologias de ensino e aprendizagem e no ensino formal. Um dos maiores desafios está na seleção das mídias, pelos professores, em consonância com contexto em que está inserido e o comunicado que deseja transmitir. Perante inúmeras probabilidades, conhecê-las não é o suficiente, pois é fundamental analisar, utilizando nas mais diversas situações com a finalidade de descobrir o que é mais eficaz com seus estudantes. As mídias podem propiciar diferentes experiências para os discentes e uma dessas vivências está na formação das comunidades virtuais.

**Palavras-chave:** Mídias digitais. Aprendizagem. Novos paradigmas. Inovação. Cultura digital.

**Abstract:** This present work presents the use of media in education, showing the possibilities and challenges for implementing these technological tools in education. This study aims to demonstrate the importance of media for creating content and its contributions to the educational process, as well as showing that even in the digital era there are still many difficulties in accessing these resources, consequently causing an increase in exclusion as in the period pandemic, as many students were unable to follow remote classes and later with hybrid teaching due to difficulty accessing the internet and/or digital resources, in addition to many institutions not having the necessary structure to offer teaching through technological resources that enable a diversity of tools that can be used in the strategies used in the teaching-learning process, among them we can mention: platforms, games, videos, quizzes, e-books, among others. Digital media are part of our daily lives, but they are not yet fully used in teaching and learning methodologies and in formal education. One of the biggest challenges is the selection of media, by teachers, in line with the context in which they are inserted and the communication they want to transmit. Faced with countless probabilities, knowing them is not enough, as it is essential to analyze, using them in the most diverse situations in order to discover what is most effective with your students. Media can provide different experiences for students and one of these experiences is the formation of virtual communities.

**Keywords:** Digital media. Apprenticeship. New paradigms. Innovation. Digital culture.

## Introdução

A evolução da tecnologia vem acontecendo em uma velocidade cada vez maior, esse desenvolvimento favorece o homem para que se torne progressivamente mais consciente do seu papel na sociedade e enquanto descobre o porquê de muitas coisas.

Nessa perspectiva, surgiu a necessidade da educação inovar, procurando propostas compatíveis com as exigências da sociedade contemporânea, com a finalidade de acompanhar as modificações consequentes da revolução digital que por muitas vezes propicia a interação através da utilização de aplicativos móveis, comunidades virtuais, e-mail, redes sociais, realizam pesquisas em sites, dentre outras possibilidades.

Diante desse pressuposto, é fundamental afirmar que a revolução digital provoca mudanças nas mídias na sua totalidade, como nas estratégias de instrução, na concepção de sala de aula, um exemplo é a educação a distância, pois através de plataformas que os discentes pode organizar a sua rotina de estudo, bem como há a oportunidade de personalizar estes ambientes de acordo com as necessidades dos alunos.

Em consequência das transformações que estão ocorrendo na sociedade da informação e do conhecimento, vem ocasionando profunda revisão do sistema educativo, e as instituições educacionais não podem ignorar isso. A educação é um segmento contínuo, aberto e para todas as idades. As mudanças sociais são rápidas e as escolas necessitam se adaptar a elas.

É visível que a aprendizagem se torna significativa, quando o indivíduo está disposto e interessado em aprender, sabe-se que a inserção das TIC contribui para que novas estratégias de ensino sejam implementadas, garantindo resultados satisfatórios.

Este artigo, mostra a oportunidade de ser realizado um desenho da complexidade e problemática mostrando como é essencial que seja promovido uma reflexão sobre os questionamentos relacionados ao uso das tecnologias digitais na atuação do professor, mostrando as perspectivas e dificuldades para a inserção de práticas inovadoras na educação.

Essa pesquisa objetiva conhecer a metodologia educacional mediante a utilização dos recursos digitais, mostrando a sua importância na educação na sociedade contemporânea; refletir sobre a importância desses recursos na atuação docente; analisar as contribuições e contribuições significativas no processo de ensino e na aquisição de conhecimentos.

## Metodologia

Esse trabalho é constituído por meio de uma revisão bibliográfica, através de uma pesquisa qualitativa, tendo base na análise de trabalhos, sendo utilizado livros, artigos e dissertações de mestrado e teses de doutorado. Para Gil (2007, p. 44) “a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”.

Para este estudo a metodologia usada é a revisão da literatura, sendo composto pelas etapas: definição dos objetivos, problemática, verificação e seleção dos trabalhos, escrita e definição dos resultados.

Este método leva em consideração as pesquisas feitas nas fontes bibliográficas: Google Acadêmico, Periódicos da Capes, Scielo, usando as palavras chave e descritores: o uso das mídias na educação, os desafios para a utilização das mídias no processo educacional, a cultura digital no processo educacional e a importância da cultura educacional para a educação.

A presente investigação enquadra-se no paradigma qualitativo, dado que o conhecimento sobre o objeto de investigação é construído ao mesmo tempo com o conhecimento do próprio sujeito, à medida que o investigador vai interpretando a realidade em análise (Coutinho, 2011). De facto, os paradigmas de investigação constituem um referencial que informa a metodologia do investigador. Este estudo enquadra-se na metodologia qualitativa porque pretende explicar os fenômenos, investigando ideias e descobrindo significados nas ações e interações sociais, partindo da perspectiva dos atores que intervêm no processo. (Coutinho, 2011)

## Uso das mídias na educação

No contexto atual, mediado pelos recursos tecnológicos e mídias digitais, compreendemos que é possível desenvolver uma comunicação multidimensional, agregando discursos, sentidos, ritmos e percursos diferentes para ter acesso à informação, colaborando para a construção de novos conhecimentos.

Na sociedade contemporânea observamos a inserção de recursos digitais que passaram a ser adaptados para serem utilizados de maneira formal no processo de aprendizado e essas mudanças na educação ficaram ainda mais claras no período da pandemia, pois os professores precisaram reinventar a sua prática pedagógica.

No sistema educativo sugerimos o emprego em grupos de aplicativos como *WhatsApp* e *Telegram*, redes sociais e até mesmo a criação de comunidades virtuais que podem ser adaptadas de acordo com o planejamento com intuito de se transformar em comunidades de aprendizagem. Essa diversidade de opções facilita e enriquece o ensino, contribuindo para uma educação transformadora, transdisciplinar e crítica.

Segundo Morin (1995) as tecnologias permitem um novo encantamento na escola, pois possibilita interação entre os estudantes porque eles podem conversar e pesquisar juntamente com outros alunos da mesma cidade, país ou até mesmo do exterior, seguindo seu próprio ritmo.

Existe uma variedade de possibilidades, compete ao professor escolher qual ferramenta se adequa a sua prática de instrução e fazer o planejamento para trabalhar de forma adequada para atingir os objetivos.

Essas mídias digitais, integradas à tecnologia digital, proporcionam a elaboração e a melhoria de métodos de aprendizagem. Existem uma gama tipos mídias digitais podendo ser inserida as técnicas de ensino e aprendizagem:

Comunidades virtuais

- Jogos online
- Processos de *gamificação*
- Nuvem de palavras
- *Quizzes*
- Painéis virtuais
- Mapas mentais

## Comunidades virtuais

A partir do uso da internet, vimos desaparecer os limites físicos, espaciais e temporais. Observamos o aparecimento das comunidades virtuais, que propiciam a integração dos indivíduos com interesses comuns por meio da troca de informações e experiências. Estes intercâmbios levam a construções coletivas de conhecimento. Nas comunidades, cada partícipe contribui com uma fração do seu saber individual, tornando-se viável a formação por meio de diferentes mídias.

As primeiras comunidades virtuais que surgiram foram o *LinkedIn*, após veio o *Orkut*, e depois o Facebook, o Instagram, dentre outras. As

precedentes começaram como lista de discussão, fóruns temáticos, antes mesmo de formarem comunidades como as que convivemos

atualmente. Esses espaços virtuais são usados por pessoas de todo o mundo, pois fazem leitura, divulgam, comentam, reúnem-se de acordo com as afinidades, ultrapassam fronteiras geográficas e de idiomas, e favorecem através das suas competências individuais, além de enriquecer a inteligência coletiva. Há uma diversidade de tipos de comunidades, as que nos interessam são as comunidades de aprendizagem e as comunidades de prática.

## O uso dos jogos online no ensino

De acordo com Alves & Bianchin (2010, P. 282-287), a palavra “jogo” se origina do vocábulo latino *ludus*, que significa diversão, brincadeira e que é tido como um recurso capaz de promover um ambiente planejado, motivador, agradável e enriquecido, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades. Dessa maneira, alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem podem aproveitar-se do jogo como recurso facilitador na compreensão dos diferentes conteúdos pedagógicos.

Inicialmente os jogos eram usados de forma lúdica, para entretenimento, porém atualmente é considerado como uma estratégia de obtenção de conhecimento. Os jogos, seja por meio de *tablets*, *smartphones* ou computadores, auxiliam na estimulação e na evolução de capacidades cognitivas.

De acordo com Alves & Bianchin (2010, P. 282-287), a palavra “jogo” se origina do vocábulo latino *ludus*, que significa diversão, brincadeira e que é tido como um recurso capaz de promover um ambiente planejado, motivador, agradável e enriquecido, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades. Dessa maneira, alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem podem aproveitar-se do jogo como recurso facilitador na compreensão dos diferentes conteúdos pedagógicos.

Inicialmente os jogos eram usados de forma lúdica, para entretenimento, porém atualmente é considerado como uma estratégia de obtenção de conhecimento. Os jogos, seja por meio de *tablets*, *smartphones* ou computadores, auxiliam na estimulação e na evolução de capacidades cognitivas.

Os jogos são um recurso fundamental criado pelo ser humano e essa ferramenta favorece o desenvolvimento de habilidades, como o raciocínio

lógico, a solução de problemas, a interação e comunicação.

O emprego dos jogos digitais tem aumentado na prática educativa, pois é uma forma prazerosa de estimular os discentes na busca do conhecimento, despertar a criatividade, a curiosidade e a memória.

Outra alternativa é a utilização de jogos em forma de quiz, pois as aulas mais atrativas promovendo uma aprendizagem significativa contribui no desenvolvimento de habilidades.

## **Desafios do uso das mídias no processo educativo**

Na sociedade contemporânea um dos maiores desafios é preparar os sujeitos com conhecimentos, habilidades e ações que compreendam as exigências de um mundo globalizado. Com isso, é imprescindível obter avanços relacionados às tecnologias do conhecimento.

O emprego desses recursos é essencial para a educação, pois facilita a aprendizagem e contribui no progresso da autonomia e competências digitais para professores e estudantes. Porém no período pandemia as desigualdades sociais ficaram ainda mais aparente, pois muitos estudantes de escolas públicas não conseguiam participar das aulas remotas e posteriormente híbridas por não terem acesso a essas ferramentas e muitos deles estão sofrendo as consequências dessa crise social e econômica, foram aprovados, mas não conseguem acompanhar os conteúdos referentes a aquele ano.

Existem uma variedade de ferramentas tecnológicas que podem auxiliar na busca do conhecimento, mas não está restrito apenas em proporcionar acesso aos estudantes, é fundamental analisar, examinar o assunto, verificar se está em consonância com a proposta das componentes curriculares e com a prática pedagógica do professor, bem como ser criterioso para que atenda às necessidades dos discentes. Os recursos citados auxiliam na aprendizagem em curso e não só no processo inicial do conteúdo, para que se torne eficiente é necessária uma boa gestão, formação de profissionais, bem como assegurar que todos os alunos tenham acesso a softwares.

Ramal (2001) afirma que, a educação a distância contribui para a diminuição da exclusão educacional, mas ainda existe um risco de se aumentar a distância entre os mais ricos e os mais pobres, os “sem modem”. Muitas pessoas ainda não têm acesso aos recursos tecnológicos, tornando um desafio definir políticas eficazes de

acesso a essas pessoas e proporcionar a educação a todos.

Preti (2000) chama atenção a outros desafios, entre eles destacamos:

- Produzir uma educação de qualidade voltada para o trabalhador, educação enquanto qualificação social e não simplesmente técnica.
- Encarar a EAD como uma opção e não como substituição.
- Não encarar a EAD como um caminho mais barato para atingir um número maior de pessoas.
- Ela deve ser caminho para socialização de conhecimento.

Não podemos esquecer que a tecnologia também gera consequências negativas, como podemos citar: a multitarefa, a precisão do desempenho diante de várias câmeras e por meio de uma gama de atividades, pois pode causar danos na capacidade de assimilação, lembrar e raciocinar, pois a concentração em várias atividades enquanto afeta o registro da memória e da recuperação.

Outra consequência da revolução digital na vida dos indivíduos é a falta de atenção, além de possibilitar relacionamentos atomizados. No mesmo momento que estamos globalmente conectados, mas muitas vezes mediante relacionamentos frágeis e momentâneos. Portanto corremos o risco de desenvolver uma sociedade globalmente conectada e colaborativa, mas ao mesmo tempo impaciente, isolada e desconectada da realidade.

Ramal (2001, pp. 12-16) afirma que a internet possibilita uma diversidade de benefícios para a EAD: pode trabalhar um currículo sem limites, pois o estudante pode acessar links de acordo com sua necessidade e interesse, pode respeitar as possibilidades e ritmo de cada um, o aluno escolhe o horário escolhido por ele. Porém pode haver problemas de dispersão e desorientação por ter dificuldade de selecionar o que é indispensável, por não terem uma visão crítica do que está sendo estudado.

## **A cultura digital no processo educativo**

A origem do termo cultura digital surgiu em virtude das determinações do capitalismo e das disputas que aconteceram no século 20, como a Segunda Guerra Mundial, tendo em vista que esse acontecimento fez aparecer o modelo binário da computação. Esta expressão está diretamente relacionada ao uso contínuo das ferramentas digitais. A comunicação acontece por meio de vídeos, *podcasts*, animações, entre outros, expandindo através do uso de aplicativos, redes sociais,



comunidades virtuais, plataformas adaptativas e bibliotecas online.

Carvalho (1997) citado por Gewehr (2016), as inovações tecnológicas derivam basicamente do capitalismo, que surgiu como um novo modelo de produção entre os séculos XVIII e XIX, refletindo em uma nova sociedade, uma sociedade tecnológica. O autor complementa que a tecnologia se modifica de acordo com as necessidades da sociedade. Castells (2005, p. 17), “A sociedade é que dá forma à tecnologia de acordo com as necessidades, valores e interesses das pessoas que utilizam as tecnologias”.

Com a chegada da internet por volta de 1992, se popularizando nos anos de 1995 até 2010, surgiu um novo paradigma que aperfeiçoa o acesso à comunicação imediata entre os usuários. Essa sociabilização através do uso da internet vem excedendo outros meios de comunicação de massa, em consequência do seu grande poder de interação, facilidade em trocas de experiências e compartilhamento de resultados em tempo real.

No Brasil a inserção das tecnologias digitais no contexto de ensino se disseminou a partir de 1997, emergindo principalmente pela introdução de políticas públicas que tornaram como prioridade a introdução de laboratórios de informática nas escolas, com recursos tecnológicos, tais como tablets, computadores, e lousas digitais, dentre outras.

Os computadores e as redes digitais estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano. A Internet – rede mundial que interliga milhões de computadores e de usuários - não pára de crescer em um ritmo vertiginoso, e incorporou a nosso vocabulário uma palavra que há poucos anos, fazia parte dos domínios da ficção científica: o ciberespaço, ou espaço virtual. Além disso, o constante desenvolvimento de equipamentos e programas destinados à simulação faz com que seja possível, hoje, dar a um usuário a sensação de estar em outra realidade, em uma realidade virtual. (LÉVY, 1996, p. 1).

Desta forma, pode-se dizer que a cultura digital começa a surgir a partir das influências das tecnologias digitais e das conexões em rede com a população. Diante disso, as informações passaram a ser disseminadas simultaneamente, tornando-se reflexo do impacto causado pelas mídias que usamos no nosso cotidiano. Continuamente observa-se a ampliação e tornando ágil a produção dos conteúdos, bem como provocar o aumento gradativo a essas informações, conforme a diminuição do valor das tecnologias.

## A importância da cultura digital para o sistema educativo

A sociedade contemporânea vem sofrendo um grande impacto, acarretando transformações que influenciam na realidade vivenciada pelas pessoas e nas relações interpessoais, profissionais e consumo. Portanto, a educação precisa seguir essas mudanças, adequando o projeto político pedagógico às determinações para que possa oferecer uma educação que proporcione as condições para que seus estudantes se preparem para as futuras necessidades.

A cultura digital ajuda os educandos a conseguirem explorar suas habilidades porque a tecnologia possibilita a escolha da maneira como preferem aprender. Nesse cenário, o docente deixa de ser um mero transmissor de conhecimento e se tornando um tutor no método de ensino, dessa maneira os discentes podem ter condições de explorar suas capacidades nas mais diversas áreas.

Essa revolução digital pode ajudar na prática escolar, no desenvolvimento das habilidades alinhadas à BNCC. Atualmente o currículo escolar está relacionado a tecnologia que irá auxiliar no desenvolvimento do projeto político pedagógico.

A cultura digital se encontra na convergência das mídias. Lemos (2003) aborda as relações pessoais influenciadas pelos instrumentos comunicacionais que determinam a cultura digital:

[...] as novas ferramentas de comunicação geram efetivamente novas formas de relacionamento social. A cibercultura é recheada de novas maneiras de se relacionar com o outro e com o mundo. Não se trata, mais uma vez, de substituição de formas estabelecidas de relação social (...), mas do surgimento de novas relações mediadas. (LEMOS, 2003, p. 17).

Essa concepção cultural (re)criada pelo ser humano, desenvolve mudanças no cotidiano dos indivíduos, permitindo que as informações e os conhecimentos construídos tenham amplo e fácil acesso. Perceber essa dinâmica social nos leva a reconhecer que os mecanismos de aprender e ensinar também sofrem essas transições e nos faz refletir sobre um aprendizado que não se enjaula em uma sala de aula, mas que se expande pelos espaços físicos e não físicos. Um aprendizado que é constante, flexível e ubíquo. Assim, as formas de construir e compartilhar conhecimento se convergem com as práticas individuais e coletivas que constituem os espaços socioculturais da vida, que por si só, tal como a cultura, é plural

(BOLL, 2013, P. 416-440).

O processo educativo do aluno é fruto da constante interação entre os diversos campos em que o sujeito está inserido: a família, a sociedade, o momento histórico, a filosofia e as tecnologias. O avanço cada vez mais acelerado de dispositivos eletrônicos e a democratização do acesso à internet mudaram os fluxos informacionais, a velocidade, o alcance com que as informações são compartilhadas [...]. Sendo assim, a escola tem pela frente um enorme desafio. (Silva e Sales, 2017, p. 783)

Nessa perspectiva, a iniciação ao emprego da tecnologia propicia facilidade e praticidade na vida das pessoas. As transformações nas tecnologias e de comportamento começaram no início do século XX, com a revolução digital no século XXI, conseqüentemente, esses dispositivos passaram a fazerem parte da rotina e nos relacionamentos das pessoas, sendo implementados no sistema educacional.

## Conclusões

Um dos grandes símbolos da sociedade atual está sendo o emprego das tecnologias digitais, dessa maneira os indivíduos podem acessar a informação através de dispositivos móveis conectados à internet facilitando o contato com uma grande variedade de assuntos e formas de comunicação, possibilitando novas oportunidades para a construção do conhecimento.

A era digital proporcionou mudanças na maneira como nos relacionamos na sociedade e facilita numa diversidade de ações do cotidiano, com isso se faz necessário inserir a cultura digital no ensino para as escolas conseguirem equiparar às demandas e expectativas do século XXI, mas ainda existe muitos desafios, pois toda comunidade escolar precisa estarem preparados na implantação dos novos paradigmas e adotarem uma nova conduta pedagógica.

A evolução tecnológica, se configura pela divulgação nos diferentes suportes midiáticos, em um determinado contexto social que amplia as perspectivas de informação e comunicação, envolvendo e seduzindo o indivíduo para aquisição de um novo saber.

Pensando na prática docente, observa-se que a EAD se apresenta pela imagem em um tempo tecnológico do espaço educativo que vivemos na atualidade e é organizada em linguagens com base nos estímulos e pela criação de comunidades online, em que a comunicação é a ferramenta principal.

A revolução tecnológica proporcionou novos suportes para se trabalhar de forma interativa na EAD.

Nesse sentido, as ferramentas digitais de informação e comunicação (TDICs) precisam ser bem integradas às práticas de ensino-aprendizagem. Portanto, é necessário compreender o significado e as contribuições para a formação dos estudantes. Precisamos considerar as novas perspectivas e novos desafios com a finalidade que a educação cumpra seu papel de formação.

Na atualidade esses recursos tecnológicos vêm ganhando cada vez mais espaço, porém precisam ser usados com objetivo pedagógico, pois se faz necessário haver um planejamento com objetivos pedagógicos adequados para contribuir com a assimilação de conhecimento e evitar prejuízos no desenvolvimento cognitivo dos alunos.

## Referências

- ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia**, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010.
- Carvalho, M. G. (1997). Tecnologia, desenvolvimento social e educação tecnológica. *Revista Educação & Tecnologia*, (1), 70-87.
- CORRÊA, Maiara Lenine Bakalarczyk; BOLL, Cintia Inês; NOBILE, Marcia Finimundi. Cultura digital, mídias móveis e metodologias ativas: potencialidades pedagógicas. **Revista Diálogo Educacional**, v. 22, n. 72, p. 416-440, 2022.
- Coutinho, C. (2011). *Metodologia de Investigação em Ciências Sociais e Humanas: teoria prática*. Coimbra: Almeida.
- D' Annunzio, G. (2006). *The child of pleasure*.
- Gil, A. C. (2002). Como classificar as pesquisas. *Como elaborar projetos de pesquisa*, 4(1), 44-45.
- Lemos, A. (2003). Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época, 17.
- Lévy, P. (2010). *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Editora 34.
- Morin, E. (1995 n. p.). *As duas globalizações: complexidade e comunicação, uma pedagogia do presente*. Porto Alegre: Sulina/

EDIPUCRS.

Preti, Oreste (Org.) (2000, n.p.). **Educação a Distância: construindo significados**. Cuiabá: UFMT.

Ramal, A. C. (2003). **Educação a distância: entre mitos e desafios**. *Revista Pátio, ano, 5*, 12-16.

Silva, J. B., Andrade, M. H., de Oliveira, R. R., Sales, G. L., & Alves, F. R. V. (2018). Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. *Revista Thema*, 15(2), 780-791.