

O TRABALHO DOCENTE NA ERA DIGITAL: DESAFIOS E OPORTUNIDADES*TEACHING WORK IN THE DIGITAL AGE: CHALLENGES AND OPPORTUNITIES***DOI: 10.5281/zenodo.14340472**Fabiola Santos Martins de Araujo Oliveira¹Edja Betania da Rocha Lima²Milka Verônica Martins da Luz³

RESUMO: O presente artigo tem como relevância abordar uma temática ainda vista como muito tabu para alguns docentes, mesmo depois de um período pandêmico (2020-2021), quando estes tiveram que se adentrar na era digital e se adequar a esta realidade. O objetivo desta pesquisa foi trazer uma reflexão sobre o trabalho docente na era digital apresentando desafios e oportunidades. Partimos do seguinte questionamento: Como os docentes devem se adequar a era Digital (tecnologia digital), superando barreiras como a falta de formação e resistência à mudança, enquanto documentos reforçam a importância da transformação no processo de ensino-aprendizagem? A metodologia adotada neste estudo foi pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa explicativa. No levantamento bibliográfico apresentamos um pouco da história dos métodos de ensino usado ao longo da história, em seguida, explicamos as vantagens e desvantagens do uso da tecnologia na Educação. Como resultados, trouxemos a complementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) Computação, documento norteador para a utilização da tecnologia na sala de aula com os estudantes, bem como, o uso da inteligência artificial na Educação por parte do professor.

Palavras-chave: Docentes; Era digital; BNCC Computação.

ABSTRACT: This article highlights a topic still considered taboo by some teachers, even after the pandemic period (2020–2021), during which they had to engage with the digital era and adapt to its reality. The objective of this research was to reflect on teaching work in the digital era, addressing its challenges and opportunities. The study is guided by the following question: How should teachers adapt to the digital age (digital technology), overcoming barriers such as lack of training and resistance to change, while adhering to guidelines that emphasize the importance of transforming the teaching-learning process? The methodology adopted in this study was bibliographic research with a qualitative and explanatory approach. The literature review presents a brief history of teaching methods used throughout history, followed by an analysis of the advantages and disadvantages of using technology in education. As a result, the study highlights the role of the National Common Curricular Base (BNCC) Computation, a guiding document for integrating technology into the classroom, as well as the application of artificial intelligence in education by teachers.

Keywords: Teachers; Digital Era; BNCC Computation.

¹ Doutoranda em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciências Sociales (FICS), <http://lattes.cnpq.br/5951613960150700> E-mail: fabiolaoliveira2007@gmail.com

² Doutoranda em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciências Sociales (FICS), <http://lattes.cnpq.br/2336919692406624> E-mail: edja_bet@hotmail.com

³ Doutoranda em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciências Sociales (FICS), <https://lattes.cnpq.br/7944530454410963> E-mail: venusmv@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

O século XXI representa a era digital e suas contínuas transformações. A tecnologia tem modificado de maneira profunda e avassaladora, todos os aspectos da sociedade contemporânea, e no âmbito da educação não é diferente. O trabalho docente, que tradicionalmente era focado na sala de aula física, tem vivenciado mudanças consideráveis em função do avanço tirano das tecnologias digitais, bem como do crescimento vasto das ferramentas digitais no dia a dia escolar. Assim sendo, a revolução digital trouxe muitos desafios e oportunidades para os docentes no que se refere as metodologias de ensino.

Nesse sentido as ferramentas tecnológicas utilizadas na seara educacional estabeleceram uma nova configuração das relações pedagógicas, desde a transição do ensino presencial para modalidades híbridas e à distância. Fato este acelerado durante o período pandêmico de COVID-19 (2020 a 2021), na qual muitos docentes foram pegos de surpresa, e tiveram que lidar com o uso da tecnologia para conseguir lecionar suas aulas. Exigindo assim uma nova postura por parte dos educadores e instituições de ensino. Silva e Silva (2020, p.58) “a educação precisou retomar suas atividades aderindo um novo modelo, denominado ensino remoto. As salas de aulas passaram a ocupar um novo tipo de espaço tendo em vista as peculiaridades desta atividade.”

Com a suspensão das aulas presenciais muitos docentes tiveram que se reinventar para dar conta das suas aulas, fazem com que muitos se enveredasse no caminho de como utilizar as plataformas, como: Google Sala de Aula, WhatsApp, Google Meet, Zoom), como também, o uso de aplicativos para tornar as aulas mais interessantes como, Mentimeter, Wordwall, Padlet, dentre outros. Para Santos e Santo (2024, p. 15) “O contexto de pandemia de Covid-19 foi para muitas escolas públicas e particulares um laboratório vivo de experiências pedagógicas, com o amplo uso das tecnologias digitais na mediação do saber”.

Sendo assim, é preciso entender que o trabalho docente se utiliza de recursos educativos desde a época imperial e que evoluíram com o passar do tempo. Partindo dessa reflexão levantamos o seguinte questionamento: Como os docentes devem se adequar a era Digital (tecnologia digital), superando barreiras como a falta de formação e resistência à mudança, enquanto documentos reforçam a importância da transformação no processo de ensino-aprendizagem?

Portanto, neste artigo temos como objetivo entender o trabalho docente na era digital compreendendo os desafios e oportunidades. Para isto utilizamos como procedimento

metodológico uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa explicativa. Segundo Gil (2017, p. 44) “a pesquisa bibliográfica consiste na análise de materiais já publicados como livros, revistas, jornais, dissertações, teses e anais de eventos”. Este mesmo autor, comenta que a pesquisa explicativa tende a aprofundar o conhecimento da realidade, explicando o porquê das coisas. Diante disto, esta pesquisa tende a aprofundar causa e consequências do uso da tecnologia no impacto do trabalho docente.

2 DA UTILIZAÇÃO DO QUADRO NEGRO À ERA DIGITAL: DESAFIOS PARA A ADAPTAÇÃO DOS PROFESSORES

A prática pedagógica de ensino brasileira passou por diversas transformações desde a época imperial, na qual, os docentes utilizavam alguns recursos em sala de aula para conseguir mediar seu conhecimento fato este que foi aprimorado até chegar os dias atuais. O uso do *quadro negro* prevaleceu desde o Império, diante a outros recursos utilizados pelos professores.

No **Brasil Imperial** prevalecia o uso de: livros, jornais, quadro, periódicos e cadernos; **na República**: mapas, livros, cadernos e quadro; **nos anos 50/60**, sistema de rádio e cinemas educativos, livros, quadros, cadernos e cartilhas; **nos anos 70/80**, cartilhas, livros, cadernos, quadro e mimeógrafos; **nos anos 90/2000**, cartilhas, livros, quadro, retroprojetores, mimeógrafos, computadores, DVD e TV; **nos anos 2010 a 2018**, livros, cadernos, quadro, vídeo, internet, computadores, notebook e lousa digital (Tessari *et al*, p. 3, 2021).

Conforme já mencionado, é possível perceber que o quadro negro foi o recurso que prevaleceu ao longo do tempo. Acreditamos que o uso do quadro por parte dos professores não houve dificuldade, entretanto, a partir anos 90 com a introdução dos computadores na sala de aula, aí sim, começaram as dificuldades dos docentes nas suas aulas, entretanto, é preciso quebrar essa barreira imposta por alguns docentes, tende em vista, que a tecnologia está cada vez mais presente não só na escola, mas também no nosso cotidiano, inclusive com o advento do uso da inteligência artificial (IA).

Acreditamos que é possível fazer a interação entre o “velho” e do “novo” no contexto educacional por parte dos docentes, um exemplo desta interação é a utilização da gamificação na sala de aula, na qual o docente pode ensinar algum assunto e determinada disciplina e através da gamificação verificar se os estudantes estão compreendendo determinado conteúdo (Alves; Vieira, 2022). As autoras também especificam que,

A gamificação surge então como um dos recursos com grande potencial para o desenvolvimento de um trabalho pedagógico envolvente e estimulante. Nessa estratégia, constituintes de games são adaptados para contextos non-games. Essa prática ganha espaço no ambiente educacional devido aos resultados positivos que proporciona, pois, através dela, o aluno/jogador desenvolve habilidades de pensamento e tem a atenção e a memória estimuladas (Alves; Vieira, 2022, p.10).

Sendo assim, é possível que o professor encontre o equilíbrio entre os métodos tradicionais e os atuais, ou seja, usar o "velho" como base e o "novo" como ferramenta ajudando os alunos a aprenderem de forma mais autônoma e significativa.

2. 1 Vantagens e Desvantagens do uso da tecnologia no trabalho docente

O uso da tecnologia no trabalho docente pode haver vantagens e desvantagens com relação ao seu uso. Iniciaremos expondo as vantagens para em seguida, as desvantagens.

A tecnologia oferece aos educadores uma maior liberdade na criação e na realização de suas aulas. De acordo com Moran (2015, p. 52), “a utilização de recursos como plataformas online, aplicativos e ferramentas multimídia possibilita a diversificação das estratégias de ensino, tornando a aprendizagem mais envolvente e interativa”. Ademais, o acesso aos conteúdos recentes e materiais suplementares facilita a personalização do aprendizado, atendendo às necessidades específicas de cada estudante.

Outra vantagem do uso da tecnologia, é o benefício na preparação das aulas otimizando o tempo do professor, quando o mesmo utiliza ferramentas que facilitam fazendo: planejamento, atividades diferenciadas, games, slides das aulas, diagnoses dos estudantes e até mesmo avaliações para serem aplicadas na sala de aula. Restando assim, mais tempo para o preenchimento da caderneta/diário de classe. Esse, também passou por inovações sendo agora preenchido virtualmente na maioria das escolas. Como podemos observar, o uso da tecnologia tem um grande potencial no dia a dia dos docentes.

Mas, nem tudo são pontos positivos, com relação ao uso da tecnologia por parte dos docentes. Como desvantagens podemos elencar a adaptação às novas ferramentas e a necessidade de formação contínua podem exigir um esforço significativo, especialmente para professores que não estão familiarizados com os recursos digitais. Quando a pessoa não está familiarizada com tal recurso nos referimos que a pessoa não tem “letramento digital”.

O letramento digital consiste num conjunto de competências que possibilita qualquer indivíduo a entender e utilizar no seu cotidiano as comunicações disponíveis na internet,

conseguindo ler, escrever e refletir sobre os elementos com as quais se depara nesse cenário virtual (Gonzaga, 2022). Outra situação das desvantagens é a dificuldade e a falta de apoio técnico e de formação contínua proporcionada pelas instituições de ensino.

Entretanto, apesar de alguns pontos elencados como desvantagens, devemos levar em consideração que já existe um documento norteador que viabiliza a obrigatoriedade do conhecimento computacional na Educação Básica, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) Computação, para os estudantes, logo, os docentes querendo ou não terão que se aperfeiçoar para conseguir se adequar a esta nova realidade.

2. 2 O uso da tecnologia com a BNCC Computação

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) Computação surgiu como complementação da BNCC já elaborada anteriormente. O complemento chegou em outubro de 2022 com a Resolução CEB nº 01/2022, e determinado pela Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023 que institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED), fruto de discussões ao longo de cinco anos entre a sociedade, incluindo professores de rede pública e privada, como também, professores de universidade (Coutinho, 2024).

Esta complementação da BNCC está estruturada em três eixos: Pensamento computacional, Mundo digital e Cultura digital e atende desde a Educação Infantil ao Ensino Médio (BNCC, 2022). Essa organização curricular integrada e interdisciplinar, demonstra o tão importante e urgente é a formação dos professores, no tocante a uma proposta formativa contínua que promova conhecimentos além do uso da tecnologia, envolvendo concepções de uma formação integral do indivíduo, com os objetivos de aprendizagem previstos na BNCC Computação e conceitos para mediar o protagonismo estudantil frente a sociedade cada vez mais tecnológica e conectada.

O Parecer CNE/CEB nº 2/2022 (Brasil, 2022) de 17 de fevereiro de 2022, especifica cada eixo da complementação da seguinte maneira:

1. *Pensamento Computacional*- refere-se à habilidade de compreender, analisar definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento.

2. *Mundo Digital*- envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados). Compreender o mundo contemporâneo requer conhecimento sobre o poder da informação e a importância de armazená-la e protegê-la, entendendo os códigos utilizados para a sua representação em diferentes tipologias informacionais, bem como as formas de processamento, transmissão e distribuição segura e confiável.
3. *Cultura Digital*- envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade contemporânea; bem como a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, e os diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos veiculados; assim como fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas.

Vale destacar que, conforme já mencionado anteriormente, cada modalidade de ensino trabalhará de forma diferenciada. *Na Educação Infantil*, se baseará nas quatro premissas básicas para o trabalho com a educação digital interligando com a ludicidade. *No Ensino Fundamental*, é essencial enfatizar a compreensão da computação como um campo de estudo que ajuda a elucidar a realidade contemporânea. O aluno deve ser visto como um participante ativo nesse contexto, desenvolvendo habilidades críticas. *No Ensino Médio*, a ênfase do aprendizado é voltada para a criação de projetos que busquem explorar desafios atuais, desenvolver soluções e realizar escolhas éticas, democráticas e socialmente responsáveis de forma colaborativa (Garofalo, 2022).

Ao abordamos os pontos principais aqui da BNCC Computação demonstramos que o docente, terá um papel fundamental nesta introdução da era digital. Reportando novamente ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022, o mesmo especifica que é imprescindível, um olhar para o aperfeiçoamento dos professores, bem como, o investimento do governo nas estruturas das escolas, com internet, disponibilidade de computadores e tablets para sua implementação, que será de realizada de forma gradual. Neste mesmo Parecer existe uma discursão sobre o uso da

inteligência artificial (IA) por parte das crianças, entretanto, nos deteremos na seção a seguir sobre o uso da IA por parte dos educadores.

2. 3 Os benefícios do uso da Inteligência Artificial na Educação

Conforme já mencionado na seção anterior apresentaremos o uso da Inteligência Artificial (IA) na educação no auxílio do planejamento docente para suas aulas. Compreendemos que o uso da IA por parte dos docentes tendem a minimizar seus trabalhos diários, e que esta ferramenta dará um suporte essencial na vida destes professores trazendo benefícios.

Leão et al. (2021, p. 3) especifica que “o uso de IA e, mais especificamente, de algoritmos de aprendizado de máquina no processo de ensino-aprendizagem, que oportuniza ao educador descobrir mais rapidamente conhecimentos novos a partir de padrões ocultos nos dados brutos coletados no ambiente educacional.” E a partir destes dados o docente fazer um planejamento mais voltado para estudante de forma individualizada, garantindo assim, um maior direcionamento.

De acordo com Moran (2024),

a IA pode ajudar os professores a ensinar de forma mais eficaz (aprendendo também muito) e os alunos a aprender de forma mais eficiente, crítica e criativa. O professor é o grande designer, o motivador, o mediador, o grande orientador e as tecnologias digitais podem ajudar muito no planejamento das aulas, das metodologias, das atividades, na gestão do processo de cada estudante, na avaliação.

Existem diversas ferramentas que usam a Inteligência Artificial para auxiliar o docente, entretanto, a mais conhecida é o Chat GPT. Esse recurso de inteligência artificial pode ser uma fonte rápida de pesquisa, auxiliando educadores na procura por dados relevantes em diversas áreas e temas. Ele ajuda no planejamento de aulas e atividades, possibilitando que os docentes tenham acesso a ideias, exemplos e recomendações de dinâmicas e recursos educacionais que podem ser incorporados em suas abordagens de ensino (Souza, 2023, p. 11).

Sunaga (2023) proporciona exemplos de como o Chat GPT pode auxiliar o docente na preparação das suas aulas como: planos de aula, atividades, avaliação dos alunos, como também apresentações para dificuldades dos estudantes.

Existem outras IA com a funcionalidade de auxiliar o docente, apresentaremos algumas destas ferramentas de acordo com (Alvoroçado, 2024):

- Canva- é uma plataforma de design gráfico que permite criar diversos tipos de materiais visuais de forma rápida. Com o uso da IA ela edita fotos, cria textos, acessibilidade com atividades para estudantes com dificuldade, dentre outros, pois o Canva, está se modificando constantemente;
- Conker- auxilia o professor a criar questionários personalizados (múltiplas escolhas, verdadeiro ou falso ou questões abertas) e alinhados a padrões educacionais, possibilitando a redução de tempo pelos docentes, bem como o engajamento dos estudantes;
- Diffit.me- auxilia o professor na busca de materiais para suas aulas (vídeos, jogos educativos, artigos), bem como, materiais de acordo com as necessidades de cada estudante;
- FigJam- permite ao docente a criação de diagramas, fluxogramas, mapas mentais e outros tipos de visualizações de forma colaborativa;
- Gemmi- possibilita a elaboração de plano de aulas, quizzes e até materiais completos.

Além das ferramentas citadas acima, existem outras que também servem para apoiar os educadores, como Teachy (preparação de aulas, de atividades, criação e a correção de avaliações), Eureka (auxilia o professor no processo de orientação de carreiras e planos personalizados), Mettzer (ajuda os professores na formatação de trabalhos científicos) e Classcraft (auxilia os professores a transformarem a aula em jogo interativo), dentre outras que vem surgindo (Autor desconhecido, 2023).

Podemos observar que há recursos que servem para apoiar o educador, mas é fundamental entender que a utilização da Inteligência Artificial não resultará na perda de postos de trabalho para os professores, como muitos imaginam, nem irá substituir os profissionais da educação. Moran (2024) ressalta que “a IA não substituirá os professores no que eles têm de melhor: a interação humana, a empatia, o apoio emocional e o ensino criativo, que continuam

sendo essenciais para uma educação de qualidade”. Este mesmo autor reforça que a inteligência artificial não transforma a escola e sim, a escola que se transformará mais rapidamente na direção que quiser com o apoio da IA.

Como educadores, é fundamental estarmos abertos as novas tendências tecnológicas a qual estamos inseridos, pois a escola é um local de aprendizagem e troca de conhecimento e precisamos estar atentos a essas inovações.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo aqui exposto percebemos que o uso da tecnologia no cotidiano escolar, principalmente, para o docente requer uma constante atualização e adaptação, tanto por parte dos educadores quanto das Entidades de ensino. O emprego das tecnologias não é somente uma necessidade determinada pelas circunstâncias, mas principalmente uma oportunidade para rever e enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Dessa maneira, é imprescindível que o educador se apodere das ferramentas disponíveis, visando sempre aprimorar suas práticas pedagógicas para melhor atender às demandas de um corpo social cada vez mais digitalizado e interconectado.

Em suma, as mutações no processo de ensino aprendizagem, aquecidos pela utilização das tecnologias, ofertam um cenário desafiador, bem como cheio de oportunidades. O equilíbrio entre os métodos tradicionais e as novas ferramentas tecnológicas é indispensável para que os docentes possam oferecer um ensino de qualidade, que prepare os educandos para um mundo cada vez mais interconectado e digital. A educação brasileira, destarte, se encontra em um ponto de inclinação, onde a inovação e a tradição devem caminhar juntas, garantindo que a tecnologia seja uma aliada na pratica pedagógica. Tendo sempre em vista que apesar da introdução da inteligência artificial na sala de aula, ela nunca substituirá o trabalho do professor, precisamos entender como um auxílio para desafios futuros na sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALVES, S. M.; VIEIRA, A. K. S. Gameficação nas práticas pedagógicas: pontos a considerar. *In: Tecnologias digitais na educação: dos limites às possibilidades*. Vol. 1 [recurso eletrônico] / (Org.) Cleber Bianchessi. – 1.ed.– Curitiba-PR, Editora Bagai, 2022. Disponível em <<https://drive.google.com/file/d/13KW8vzu6SiBWJyhWFpJjpm76aZ1PNNpW/view>> Acesso em 14 de nov. 2024.

ALVOROÇADO, D. **10 ferramentas de IA que facilitam a vida do professor**. Porvir inovações tecnológicas, 2024. Disponível em: <<https://porvir.org/10-ferramentas-de-ia-que-facilitam-a-vida-do-professor/#:~:text=O%20Conker%20%C3%A9%20uma%20ferramenta,acompanhamento%20do%20aprendizado%20dos%20alunos.>> Acesso em 16 nov. 2024.

BRASIL. **Base Curricular Nacional Comum Curricular Computação complemento à BNCC**. Ministério da Educação, 2022. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao&Itemid=30192> Acesso em 25 de no. 2024.

BRASIL. **Parecer CNE/CEB nº 2/2022**. Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC, 2022.

COUTINHO, D. BNCC Computação: conheça o documento que orienta como levar tecnologia à sala de aula. **Revista Nova Escola**. Disponível em <<https://novaescola.org.br/conteudo/21884/entenda-bncc-computacional-tecnologia-educacao>> Acesso em 25 de nov. 2024.

GAROFALO, D. 5 coisas que você precisa saber sobre a BNCC da Computação. **Revista Educação**, 2022. Disponível em: <Revista Educação | 5 coisas que você precisa saber sobre a BNCC da Computação> Acesso em 18 de nov. 2024.

GIL, A. C. **Como elaborar projeto de pesquisa**. 6º ed. São Paulo, Atlas, 2017.

GONZAGA, D. **O que é o letramento digital e por que incluir na escola**. Jornada edu, 2022. Disponível em <<https://jornadaedu.com.br/praticas-pedagogicas/o-que-e-letramento-digital-e-como-por-em-pratica/>> Acesso em 19 nov. 2024.

LEÃO, J.J. C. C.et al. **Inteligência artificial na educação: aplicações do aprendizado de máquina para apoiar a aprendizagem adaptativa**. ReviVale, v.1, n. 1, p.1-19, set. 2020/fev. 2021. Disponível em: <<https://revivale.ifnmg.edu.br/index.php/revivale/article/view/13/1>> Acesso em 02 nov. 2024.

MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. *In: MORAN, J. M. (Org). Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas/SP: Papirus, 2015.

MORAN, J. **O uso equilibrado da Inteligência Artificial na Educação**. 2024. Disponível em: < <https://pt.linkedin.com/pulse/o-uso-equilibrado-da-intelig%C3%A2ncia-artificial-na-educa%C3%A7%C3%A3o-jose-moran-xmqnf>> Acesso em 16 nov. 2024.

SANTOS, J. J.; SANTO, E. E. Um mosaico de ideias emergentes das tecnologias digitais na educação contemporânea. *In: Tecnologias digitais na educação: dos limites às possibilidades*. Vol. 5[recurso eletrônico] / (Org.) Cleber Bianchessi. – 1.ed.– Curitiba-PR, Editora Bagai, 2024. Disponível em < <https://drive.google.com/file/d/1g-iH2mnzvdVTq2h3oTaxQRApMdaNUSLe/view>> Acesso em 14 de nov. 2024.

SEM AUTOR. 5 tecnologias de inteligência artificial para professores. 2023. Disponível em: < <https://blog.teachy.com.br/5-tecnologias-de-inteligencia-artificial-para-professores/>> Acesso em 17 de nov. 2024

SILVA, J. E. N.; SILVA, M. G. R. Práticas docentes em tempos de pandemia: refletindo sobre escolas públicas situadas em contexto de vulnerabilidade social. *In: RODRIGUES, J. M. C.; SANTOS, P. M. Revista Devir Educação, Lavras, vol.8, n.1, e-795, 2024. Galdino dos (Orgs.). Reflexões e desafios das novas práticas docentes em tempos de pandemia*. João Pessoa: Editora do CCTA, 2020.

SOUZA, R. **ChatGPT para Professores e Profissionais da Educação: Utilizando inteligência artificial na prática pedagógica - guia para professores e profissionais da educação**, 2023.

SUNAGA, A. **4 usos da IA na educação 5.0**. 2023. Disponível em: <https://alexsandrosunaga.com.br/2023/05/19/4-usos-da-ia-na-educacao/> Acesso em: 02 nov. 2024.

TESSARI, R. M.; FERNANDES, C. T.; CAMPOS, M. G. Prática pedagógica e mídias digitais: um diálogo necessário na educação contemporânea. **Ensino, Educação e Ciências Humanas**, v.22, n.1, 2021.