

A UTILIZAÇÃO DE NOVAS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS DIGITAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DE UMA EDUCAÇÃO E UM CURRÍCULO INTERATIVO E DINÂMICO**DOI: 10.5281/zenodo.14617728****Ayanna Rosely de Oliveira Vidal¹**

RESUMO: Este paper teve como metodologia a revisão bibliográfica realizada a partir do referencial teórico abordado na disciplina, Principles of Curriculum Designer, e as informações foram coletadas a partir de levantamento e análise de trabalhos científicos que tratam dessa temática. A revisão literária foi feita através de livros e artigos científicos retirados de sites acadêmicos. E para a escolha do conteúdo de estudos utilizou-se palavras-chaves como: Currículo educacional. Educação interativa. Novas tecnológicas digitais educacionais. O Tratamento das informações se deu de forma qualitativa feita através de interpretações dos escritos dos especialistas a respeito dessa temática a fim de que os objetivos desse trabalho fossem alcançados. A relevância desse tema é de refletir sobre a relação entre o processo de ensino e aprendizagem através da construção de um currículo educacional dinâmico e interativo com a utilização de novas tecnologias digitais educacionais. Foi abordado o conceito de (2) Currículo educacional (2.1) Educação interativa, foi abordado o seu conceito e vantagens. Foi dedicado também um item abordando sobre (2.3) Novas tecnologias educacionais. Foram feitas as (3) considerações finais e os objetivos dessa pesquisa foram atendidas. As Referências bibliográficas encontram-se no item 4.

Palavras-chave: Currículo educacional. Educação interativa. Novas tecnológicas digitais educacionais.

ABSTRACT: This paper had as methodology the bibliographic review carried out from the theoretical framework addressed in the discipline, Principles of Curriculum Designer, and the information was collected from the survey and analysis of scientific papers that deal with this theme. The literary review was done through books and scientific articles taken from academic websites. And for the choice of the content of studies, we used keywords such as: Educational curriculum. Interactive education. New educational digital technologies. The treatment of information took place qualitatively through interpretations of the writings of the experts on this theme in order to achieve the objectives of this work. The relevance of this theme is to reflect on the relationship between the teaching and learning process through the construction of a dynamic and interactive educational curriculum with the use of new digital educational technologies. The concept of (2) Educational curriculum (2.1) Interactive education was approached, its concept and advantages were approached. A item addressing (2.3) new educational technologies was also dedicated. The final (3) considerations were made and the objectives of this research were met. The bibliographic references can be found in item 4.

Keywords: Educational curriculum. Interactive education. New educational digital technologies.

¹ Graduada pelo Curso de Psicologia e Licenciatura pela Faculdade Frassinetti do Recife – FAFIRE – Recife – Pernambuco. Analista Educacional – Psicopedagoga na Secretaria de Educação do Município do Ipojuca - Pernambuco. Especialista em Psicopedagogia Institucional e Clínica pela Faculdade Santa Helena (Recife), Especialista em Gestão Educacional Municipal pela UFPE, Especialista em Neuropsicopedagogia Institucional e Clínica pela Faculdade Alpha (Recife). Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. Doutoranda em Ciências da Educação pela FICS. E-mail: ayannarosely23@gmail.com.

1 Introdução

Sabe-se que cada vez mais, o mundo tecnológico, em especial o digital, tem invadido nossas vidas tanto a nível pessoal como escolar e profissional. A cultura digital chegou e as instituições escolares, em especial, não podem mais voltar atrás, tem que buscar sempre a inovação em suas práticas pedagógicas. Para isso, é importante lembrar que o currículo educacional por ser contextualizado, necessita de que seja revisto, repensado, criticado e passe pelo crivo da reflexão, para que os estudantes sejam protagonistas de seu conhecimento e aprendizagem transformando assim a realidade ao seu redor e/ou fora dele; tornando-se assim, “cidadão do mundo”.

Portanto, este *paper* teve como metodologia a revisão bibliográfica realizada a partir do referencial teórico abordado na disciplina, *Principles of Curriculum Designer*, e as informações foram coletadas a partir de levantamento e análise de trabalhos científicos que tratam dessa temática. A revisão literária foi feita através de livros e artigos científicos retirados de sites acadêmicos como: SCIELO, Google Acadêmico, Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, entre outros.

No entanto, a metodologia realizada nesse trabalho foi a Pesquisa Bibliográfica. Pois, conforme notícia publicada no site da Universidade Estadual de Goiás (2008) a pesquisa bibliográfica compreende o levantamento de toda a bibliografia já publicada em forma de livros, periódicos (revistas), teses, anais de congressos, indexados em bases de dados em formato online ou CD-ROM. Sua finalidade é proporcionar ao aluno ou ao pesquisador o acesso à literatura produzida sobre determinado assunto, servindo de apoio para o desenvolvimento de trabalhos científicos e análise das pesquisas.

Pois bem, para a escolha do conteúdo de estudos utilizou-se palavras-chaves como: Currículo educacional. Educação interativa. Novas tecnológicas digitais educacionais. O Tratamento das informações se deu de forma qualitativa feita através de interpretações dos

escritos dos especialistas a respeito dessa temática a fim de que os objetivos desse trabalho sejam alcançados.

A relevância desse tema é de saber que com a inserção de um currículo educacional: dinâmico, crítico, reflexivo e interativo; nas práticas pedagógicas, através de utilização de novas ferramentas digitais educacionais facilita o processo de ensino e aprendizagem, ou seja, faz com que os estudantes de forma engajadora se tornem protagonistas de seus conhecimentos e aprendizagens.

A escolha desse tema surgiu a partir do entendimento de que a construção de um currículo educacional crítico, reflexivo, dinâmico e interativo, no âmbito escolar, através da utilização de novas tecnologias digitais educacionais contribui para uma maior qualidade do ensino e aprendizagem.

A definição do currículo educacional foi abordada a partir da dificuldade de vários autores em definir o que seja currículo, portanto, por esse ser complexo requer da comunidade escolar um olhar crítico e reflexivo, visto que nenhum currículo é neutro, esse é, pois, impregnado pelas questões políticas, sociais, históricas, ecológicas e econômicas.

A Educação interativa foi conceituada de forma a demonstrar a sua eficiência e eficácia na contribuição de um currículo mais dinâmico, engajador, e interativo em prol de uma educação mais interessante e motivadora aos “olhos” dos estudantes.

As novas tecnologias educacionais digitais foram conceituadas também expondo as suas contribuições no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes, sendo, pois, a integração dessas tecnologias ao currículo educacional. E foi relatado uma experiência em uma Escola Municipal do Estado de Pernambuco, em Ipojuca, sobre uma proposta de prática inovadora (tecnológica-digital) realizada na mesma. Essa experiência foi bastante satisfatória para o aprimoramento pessoal e principalmente o profissional.

Nas considerações finais os objetivos foram atendidos a partir das leituras feitas através

de sites acadêmicos renomados, artigos científicos e experiência vivenciada na escola.

2 Currículo educacional

Conceituar o termo currículo foi e ainda é uma tarefa complexa para os estudiosos de tempos passados como os de hoje. Visto que o currículo por estar inserido num contexto social, econômico, histórico, ecológico, entre outros torna a sua inserção nas instituições de ensino um verdadeiro desafio. Desafio esse que precisa ser passado pelo crivo da reflexão crítica, repensado, discutido em todo tempo sobre os seus impactos na prática pedagógica.

Entretanto, segundo Buesa (2022, n.p) para que o projeto formativo do estudante (a igualdade, a equidade, a alteridade, o direito à educação, à diversidade cultural, a autonomia, ao protagonismo) seja contemplado é fundamental que a instituição educacional se atenha as seguintes reflexões: “**O** que as pessoas devem saber? **Qual** o conhecimento que precisa ser transmitido a elas? **Como** esse currículo se refletirá em suas vidas? **A** **quê** e **a** **quem** esse currículo procura atender?”

Portanto, o currículo, segundo Buesa (citando Almeida, 2019, n.p) é entendido como sendo um instrumento que é utilizado pelas instituições de ensino para garantir a qualificação dos estudantes de forma que consigam ser inseridos no mercado profissional, promovendo mudanças sociais, à medida que seus impactos vão causando efeitos que vão além dos bancos escolares.

Vale lembrar, pois, sobre uma série de definições abordadas por vários autores sobre o que é currículo em meados dos anos de 1999 até 2007 são eles, conforme afirma Buesa (citando Almeida, 2019, n,p):

Currículo é o conjunto daquilo que se ensina e daquilo que se aprende, de forma ordenada e com seqüência, em determinado ciclo de estudos, que deve ser visto em sua

globalidade e que precisa ser coerente com a didática das atividades de aprendizagem. (Forquin, 1999). É o instrumento que mostra a forma como a instituição cumpre com o seu papel social e cultural no exercício de suas práticas pedagógicas. (Gimeno Sacristán, 2000). Representa as rotinas e os ritmos para a vida cotidiana daqueles que têm algum vínculo com a escola. (Veiga-Neto, 2002). Pode ser entendido como o conjunto de práticas que proporcionam a produção, circulação e o consumo de significados no espaço social, que possibilitam a construção das identidades sociais e culturais. (MEC como citado em Moreira & Candau, 2007). É o conjunto de esforços pedagógicos realizados com propósito educativo, de forma a afetar e educar as pessoas. (Moreira & Candau, 2007). (BUESA citando ALMEIDA, 2019, n,p).

Pois bem, empreende-se que o currículo no âmbito educacional é o caminho que o estudante deverá percorrer para adquirir conhecimentos, competências e habilidades para se tornar um cidadão consciente, ético, criativo, autônomo e protagonista da sua história (pessoal/profissional).

Finalmente, para isso, pois, é preciso que as instituições educacionais organizem o seu currículo de forma flexível, interativa e adequada a seu contexto cultural, social, político; dinamizando-o, a fim de que as necessidades e/ou objetivos e de aprendizagem (significativa) sejam alcançadas pelos estudantes.

2.1. Educação interativa

Sobre interatividade, Lima, (2022, n.p) afirma que “A interatividade de um processo ou ação pode ser descrita como uma atividade mútua e simultânea da parte dos dois participantes, normalmente trabalhando em direção de um mesmo objetivo.”

Moraes (2008, n.p) explica sobre o que é atitude interativa:

É a ação de influência mútua entre pessoas e/ou grupo de pessoas (onde cada um pode torna-se estímulo um do outro) a partir da relação de

cooperação e colaboração e/ou um determinado objeto de estudo (que se apresenta como estímulo) que pode ocorrer de maneira direta ou indireta. (MORAES, 2008, n.p).

Vale salientar a importância da interatividade digital no mundo acadêmico, pois, conforme ensina Bessa (2021, n.p) “educação interativa é uma metodologia que faz uso de recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem. Essa metodologia possibilita novas formas de aprendizado, que promovem um ensino mais individualizado e coerente com as necessidades de cada aluno.”

Portanto, a educação interativa surgiu a partir de atender as novas necessidades dos estudantes em detrimento do modelo de educação tradicional, visto que, esse não é mais tão estimulante e dinâmico, afirma Bessa (2022, n.p).

Essa metodologia, educação interativa, segundo Bessa (2022, n.p) enfatiza:

que é uma metodologia capaz de transformar a formação dos alunos por meio de tecnologias e mudanças na relação professor-aluno. Com esse método, os estudantes ganham mais autonomia no processo de ensino-aprendizagem, enquanto os professores atuam apenas como mediadores do conhecimento. (BESSA, 2022a, n.p).

Vale salientar que a educação interativa além de promover o ensino individualizado e personalizado oferece outros benefícios, conforme ensina Bessa (2022, n.p) são eles: “desenvolve a autonomia, desenvolve o raciocínio, aumenta a curiosidade, aumenta o interesse pelas disciplinas, desperta a curiosidade, promove multidisciplinariedade, desenvolve novas habilidades e facilita o ingresso ao mercado de trabalho.”

Finalmente, a educação interativa por ser promotora de metodologias educacionais (digitais) criativas se faz necessário a inserção dela no meio educacional em especial no currículo.

2.2. Novas tecnologias educacionais digitais

As Tecnologias Educacionais Digitais, como ensina Abreu (2021, n.p) “são recursos tecnológicos utilizados ao longo do processo de ensino-aprendizagem com o intuito de contribuir e melhorar o seu desenvolvimento. Essas tecnologias podem aparecer em diferentes formatos tendo em comum o uso de alguma ferramenta tecnológica, como por exemplo um computador, smartphone, projetor de imagens e internet.”

Portanto, por essas tecnologias serem mais abrangentes, flexíveis, dinâmicas, lúdicas e interativas trazem um maior engajamento, interesse e protagonismo para o processo de conhecimento crítico e aprendizagem significativa e com sentido ao estudante.

Pois bem, o *blog* Ludospro (2022, n.p) nos ensina que vale lembrar quais são as novas tecnologias educacionais digitais que estão em voga no nosso meio. São elas:

[...] E-book [...] Com o livro digital os alunos podem acessar os conteúdos educacionais a qualquer hora e local - no ônibus, na fila ou no intervalo - sem se preocupar em danificar o propriedade de terceiros ou ter carregar materiais pesados por um longo período de tempo [...] O Learning Management System (LMS) é uma plataforma de ensino a

distância completa. Com ela é possível criar, personalizar, organizar e fazer a gestão de cursos e treinamentos online - tudo usando o mesmo software. [...] Realidade aumentada e Virtual [...] A realidade aumentada/virtual pode ser adotada em sala para transformar as aulas em experiências imersivas e interativas. Imagine explorar os lugares mais remotos da Terra, os confins do universo ou os museus mais famosos do mundo por meio de óculos especiais - isso tudo é possível com esta ferramenta sendo adotada no contexto educacional. [...] Gamificação [...] A gamificação cria uma experiência dinâmica, imersiva e ativa de educação para motivar os estudantes a se dedicarem cada vez mais ao aprendizado e, desta forma, alcançarem melhores resultados. [...] Outra vantagem de se adotar essa estratégia é que as plataformas gamificadas costumam oferecer relatórios detalhados do desempenho dos estudantes nas atividades.

(<https://www.ludospro.com.br/blog/tecnologia-em-sala-de-aula>. 2019, n.p).

Entretanto, vale mencionar quais as tecnologias digitais mais utilizadas no âmbito escolar pelos estudantes, conforme alumia o site Educador do futuro (2020, n.p), são eles: “o celular, *tablet*, computador, televisão, impressora com *scanner*, *YouTube*, câmera fotográfica, e-mails, serviços de *streaming*, *Wi-fi*, internet, *Bluetooth*, pen-drive, *Wikipedia* e sites.”

Para tanto, o uso das novas tecnologias educacionais digitais nas escolas e integradas ao currículo educacional contribui de forma mais efetiva e eficaz para o desenvolvimento de uma aprendizagem mais engajadora e significativa aos estudantes.

Pois bem, isso se evidencia de forma satisfatória quando foi vivenciado numa escola do Ensino Municipal do Estado de Pernambuco, em Ipojuca, foi solicitado aos estudantes do Ensino Fundamental II que produzissem um vídeo no *Canva*, como uma prática inovadora, com o intuito de proporcionar aos estudantes maior autonomia e protagonismo na construção de seu conhecimento e aprendizagem.

Enfim, o objetivo de aprendizagem foi de conceituar, identificar e de como combater o *Bullying* e o *Cyberbullying* no contexto escolar. Foi proposto a esses estudantes que construíssem o vídeo no *Canva*, com a temática proposta. Em seguida foi feita uma seleção dos

três melhores vídeos. Posteriormente, foi escolhido o vídeo mais curtido, esse por sua vez foi compartilhado nas plataformas de redes sociais da escola como forma de multiplicação de informações de combate ao *Bullying* e o *Cyberbullying* no ambiente escolar, visto que nessa escola estava ocorrendo muitas situações de crimes cibernéticos, e essa proposta calhou muito bem para o combate dessas práticas criminosas no contexto educacional.

3 Considerações Finais

Essa pesquisa bibliográfica abordou questões referente ao currículo educacional, educação interativa e novas tecnologias educacionais digitais, no intuito de mostrar que as mesmas interferem de forma proativa, dinâmica, motivadora, engajadora, flexível, crítica, autônoma e interativa; no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes, tornando-os protagonistas de seu conhecimento crítico, aprendizagem significativa e satisfatória. Com vistas nisso, o estudante poderá se transformar em um “cidadão do mundo”, onde ele terá a possibilidade de interagir de forma consciente, crítica e ética sobre suas atitudes na comunidade onde mora ou no mundo. Entretanto, a experiência relatada na Escola Municipal do Ipojuca, do Estado de Pernambuco com os estudantes do Ensino Fundamental II, foi bastante satisfatória; pois, ficou nítido que as novas tecnologias educacionais digitais no âmbito escolar e integradas ao currículo educacional contribui muito para o aprimoramento e qualidade do ensino e o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais interativas afim de que os estudantes possam ser protagonistas de seu conhecimento e aprendizagens.

Enfim, as revisões literárias feitas a partir de especialistas do assunto, sites acadêmicos e da vivência de práticas tecnológicas educacionais digitais na Escola foram importantes para compreender o tema abordado, contribuindo de forma positiva e ampla para o conhecimento acadêmico em si como também na vivência profissional.

4 Referências Bibliográficas

Abreu, Raissa. O que são tecnologias educacionais digitais? 2021. Recuperado de, 2022.

<https://www.blog.profantenado.com./o-que-são-tecnologias-educacionais-digitais/>

Buesa, Natasha (2022). Convergências entre Currículo e Tecnologia. [e-book] Flórida: Must University.

Bessa. L. Entenda o que é como funciona a educação interativa. 2021.

<https://www.educacao.imagine.com.br/educacao-interativa>. Recuperado de, 2022.

Blog:<https://www.ludospro.com.br/blog/tecnologia-em-sala-de-aula>. 2019. Recuperado de, 2022.

Lima, G. C. Significado de interatividade. 2022, Recuperado de,

2022.<https://www.significadode.com.br/significado-deinteratividade>.

Moraes. F. Significado de interatividade. 2008. Recuperado de, 2022.

<https://www.dicionarioinformal.com.br>.

O que é pesquisa bibliográfica? (2008). Recuperado de, 2022.

<https://www.ueg.br/noticia/36347-o-que-e-pesquisa-bibliografica?>

Site: <https://www.educadordofuturo.com.br/tecnologia-em-sala-de-aula>. 2020. Recuperado, de 2022.