

Educação e tecnologia - uma análise de portais educacionais à educação básica
Education and technology - analysis of educational portals for primary and secondary
education in Brazil

Educación y tecnología - análisis de portales educativos para la educación básica en
Brasil

Recebido: 28/10/2020 | Revisado: 02/11/2020 | Aceito: 12/11/2020 | Publicado: 17/11/2020

Aline Lucielle Silva

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9226-8818>

Universidade do Alto Vale do Rio do Peixe, Brasil

E-mail: sb.aline@outlook.com

Jonathan Faraco França

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2493-1075>

Universidade do Alto Vale do Rio do Peixe, Brasil

E-mail: jonathanfaracofranca@yahoo.com.br

Madalena Pereira da Silva

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8886-2822>

Universidade do Alto Vale do Rio do Peixe, Brasil

Universidade do Planalto Catarinense, Brasil

E-mail: madalenapereiradasilva@gmail.com

Resumo

Os avanços tecnológicos vêm transformando as relações pessoais e também sociais. Embora haja muitos esforços para promover as tecnologias no ensino, ainda existem dificuldades de incorporá-las na prática pedagógica. Este estudo tem como objetivo identificar algumas plataformas voltadas à educação básica no Brasil. As plataformas foram analisadas observando a pertinência dos conteúdos para a educação básica; o dinamismo dos ambientes quanto aos objetos virtuais de aprendizagem e a possibilidade de criação pelos estudantes e ou professores nos respectivos espaços digitais. São apresentados temas como educação e sociedade do século XXI, tecnologias digitais da informação e comunicação, seguindo pelas discussões e as considerações finais. Como resultados, este estudo mostra evidências da necessidade de novas plataformas que possam não apenas disponibilizar conteúdos, mas que

permitem a autoria e o protagonismo dos estudantes da educação básica quanto à criação de conteúdo e objetos virtuais de aprendizagem.

Palavras-chave: Tecnologia da informação e comunicação; Portais educacionais; Educação básica.

Abstract

Technological advancements are increasingly transforming personal and social relationships. Despite the efforts that have been made to promote the use of technologies in education, there are still hardships when it comes to incorporating them into teaching practice. This study aims to identify some digital educational platforms targeted at primary and secondary education in Brazil. The platforms were analyzed as to the relevance of their contents to primary and secondary education, as well as to the dynamism of those environments regarding virtual learning objects and content creation features made available to students and/or teachers in such digital environments. The study outlines topics such as 21st century education and society, and digital information and communication technologies, in addition to a discussion section and some final remarks. As a result, it shows evidence of the need for new platforms that would not only provide content, but also allow authorship and protagonism among primary and secondary education students as regards the creation of content and virtual learning objects.

Keywords: Information and communication technology; Educational portals; Primary and secondary education in Brazil.

Resumen

Cada vez más, los avances tecnológicos están transformando las relaciones personales y sociales. Si bien existen muchos esfuerzos para promover el uso de las tecnologías en la educación, aún existen dificultades a la hora de incorporarlas a la práctica docente. Este estudio tiene como objetivo identificar algunas plataformas educativas digitales dirigidas a la educación básica en Brasil. Las plataformas fueron analizadas en cuanto a la relevancia de sus contenidos para la educación básica, así como al dinamismo de esos ambientes respecto a los objetos virtuales de aprendizaje y a las posibilidades de creación por parte de estudiantes y/o docentes en dichos ambientes digitales. En el estudio, se presentaron temas como la educación y la sociedad del siglo XXI, y las tecnologías digitales de información y comunicación, además de discusiones y de consideraciones finales. El resultado evidencia la necesidad de nuevas plataformas que no solo brinden contenido, sino que permitan la autoría

y el protagonismo de los estudiantes de educación básica en lo que respecta a la creación de contenidos y objetos virtuales de aprendizaje.

Palabras clave: Tecnologías de la información y la comunicación; Portales educativos; Educación básica en Brasil.

1. Introdução

Diante do grande interesse dos alunos nas tecnologias e dos esforços do governo em inserir a informática na educação, ainda há dificuldades em incorporar as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) à prática pedagógica (Santaella, 2010), pois há a necessidade de maximizar a conectividade e os recursos tecnológicos com viés na formação dos estudantes.

A inserção dos laboratórios de informática em 80,6% das escolas públicas brasileiras é uma evidência da preocupação dos governos com a inclusão digital (Qedu, 2017). Outra iniciativa refere-se ao Programa - Inovação Educação Conectada do Ministério da Educação que tem por objetivo apoiar a universalização do acesso à internet de alta velocidade nas escolas da rede pública de ensino. Contudo, ainda é necessário criar estratégias pedagógicas e formação docente para dinamizar o uso das TIC na prática pedagógica.

A educação está pressionada por mudanças, assim como as demais organizações, isso por que a sociedade está mudando suas formas de aprender, de organizar e de produzir conhecimento (Moran, Masetto, & Behrens, 2000).

"O ritmo acelerado de inovações tecnológicas exige um sistema educacional capaz de estimular nos estudantes o interesse pela aprendizagem" (Sancho, 1998, p. 41). Diante desse cenário o objetivo deste estudo consiste em identificar alguns portais educacionais voltados à educação básica brasileira observando a pertinência dos conteúdos disponibilizados; o dinamismo dos ambientes quanto aos objetos virtuais de aprendizagem e a possibilidade de criação de conteúdos pelos estudantes e/ou professores nos respectivos espaços digitais.

Baseando-se no referencial teórico do estudo, fez-se valer da pesquisa bibliográfica. Sendo assim, o estudo baseou-se em materiais impressos e eletrônicos para busca e apropriação de conceitos necessários para a análise dos portais educacionais.

A procura pelas plataformas estabeleceu-se por uma busca digital nos portais da UNESCO, MEC e PROINFO. Após isso foram selecionadas quatro plataformas com conteúdo voltado à educação básica.

Este estudo se justifica pela carência de materiais acadêmicos sobre o assunto, logo, o

resultado do mesmo pode ser considerado como um elemento fundamental para os docentes e discentes engajados em inserir as plataformas digitais no ‘círculo da cultura’, proposto por Paulo Freire.

O artigo está organizado nas seguintes seções: introdução, educação e sociedade século XXI e tecnologias digitais da informação e comunicação; análise de alguns portais de domínio público; seguida pela discussão e considerações finais que concluem com os achados deste estudo.

Uma das expectativas deste trabalho é que os portais identificados possam ser incorporados no ambiente escolar e conseqüentemente sejam usados para o desenvolvimento de novos conteúdos para envolver os estudantes e professores da educação básica.

2. Metodologia

O estudo caracteriza-se como uma pesquisa exploratória, de procedimento técnico bibliográfico e de abordagem qualitativa, onde segundo Cervo e Bervian (1996) tem a finalidade de recolher e registrar ordenadamente os dados relativos ao assunto escolhido como objeto de estudo.

Para Gil (2008), a pesquisa exploratória compreende de forma mais aprofundada o tema e o objeto da pesquisa. No presente estudo utilizou-se essa técnica na pesquisa dos dados bibliográficos para embasar os temas de educação e sociedade, tecnologias digitais da informação e comunicação e os portais voltados à educação básica.

A pesquisa bibliográfica faz uso de teorias, conhecimentos e saberes disponíveis em diferentes fontes de dados para evidenciar as produções já existentes sobre um tema de pesquisa. Com isso, o pesquisador identifica “[...] as teorias produzidas, analisando-as e avaliando sua contribuição para auxiliar a compreender ou explicar o problema objeto da investigação” (Köche, 2011. p.122).

Denzin e Lincoln (2006) descrevem a abordagem da pesquisa qualitativa como sendo aquela que procura de modo interpretativo estudar o cenário e compreender os fenômenos do mundo. Portanto, a pesquisa qualitativa não se preocupa com a objetividade dos fenômenos estudados, mas com a subjetividade, percepções e sentimentos dos sujeitos em relação ao objeto de estudo (Flick, 2012).

A abordagem metodológica adotada evidencia a necessidade do desenvolvimento de novos portais para a educação básica que promovam a autoria aos estudantes.

3. Educação e Sociedade Século XXI

Segundo Kenski (2003) as inovações tecnológicas causam alterações do comportamento humano, já que as mesmas se impõem no cotidiano. O desenvolvimento acelerado de diferentes Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) dinamiza o seu uso e uma “gigantesca” quantidade de dados, zettabytes, estão sendo gerados. Esses dados transformam-se em informações, são usados em diferentes ambientes e para diferentes fins. A grande questão consiste em como filtrar o que é relevante para uma área de conhecimento. Bauman (2001) chama esse momento como a modernidade líquida, pois as informações circulam tão rapidamente que uma parte da sociedade se sente perdida, já que a seleção de informações de interesse não é uma tarefa elementar, assim como também não é simples fazer a escolha das TDIC que possam ser usadas na educação.

Diante do exposto, o “pensamento pedagógico contemporâneo não pode se esquivar de uma reflexão sobre a questão da cultura e dos elementos culturais dos diferentes tipos de escolhas educativas” (Forquin, 1993, p. 11). Contudo, é imprescindível que se eduque, não apenas para a democratização das tecnologias digitais, mas “[...] para uma participação mais consciente na Cultura Digital [...]”, de forma que seu uso seja crítico e que os estudantes se tornem sujeitos mais ativos e protagonistas no seu processo formativo (Brasil, 2017).

Bordieu (1987) traz que a educação é uma ferramenta de transformação social. E com isso “[...] o homem é o resultado do meio cultural em que foi socializado. Ele é herdeiro de um longo processo acumulativo, que reflete o conhecimento e a experiência adquirida pelas gerações que antecederam” (Laraia, 2004, p. 45). Nesse sentido, “[...] Ao aproveitar o potencial de comunicação do universo digital, a escola pode instituir novos modos de promover a aprendizagem, a interação e o compartilhamento de significados entre professores e estudantes” (Brasil, 2017).

Santaella (2003, p. 43) compartilha que a “[...] cultura está relacionada com ações, ideias e artefatos que os indivíduos numa dada tradição aprendem, compartilham e avaliam.” Nesse contexto e ao longo da história, o homem vem construindo diferentes tecnologias para melhorar a comunicação. Com o advento da Internet, a Cultura Digital começou a se dinamizar e gradativamente, os elementos provenientes da mesma se tornaram acessíveis a uma grande parcela da população.

A cultura digital ou cibercultura se desenvolve na pós-modernidade, “[...] Ela se caracteriza por uma condição sociocultural que se inscreve [...]” em uma organização espaço-temporal. “[...] O espaço e o tempo pós-modernos não podem mais ser percebidos como

correlatos modernos [...]” (Lemos, 2007, p. 67). O autor sinaliza ainda a compressão do espaço e do tempo. O tempo real como a Internet.

Na primeira década do século XXI, a Internet se consolidou de forma contínua e gradativa, observa-se que houve transformações significativas nas diversas áreas da sociedade. Essas transformações são descritas por Santaella (2010) como impactantes, posto que reconfiguram a maneira como as pessoas ocupam os espaços e interferem nos processos educacionais. Nesse contexto, os usuários são classificados como geração Z ou de acordo com Meirinhos (2015), “Nativos digitais”; “Geração Net”; “e-generation”; “Homo sapiens digitalis”; entre outros. A Geração Z representa os nativos digitais, aqueles nascidos após 1990, quando o uso da internet se intensificou no globo e esses começaram a fazer uso das tecnologias, tais como, Wi-Fi, smartphones, *tablets*, jogos on-line e serviços virtuais de comunicação e socialização.

Os nativos digitais, imersos na Cultura Digital, não se conformam em apenas usar o livro impresso, o quadro negro e o giz, pois tem acesso a uma série de recursos digitais interativos, portanto, as escolas, por sua vez, têm que oferecer uma resposta à exigência dos estudantes atuais, com o desafio de disponibilizar informações relacionadas ao avanço e uso das tecnologias e as próprias ferramentas tecnológicas, utilizando-as com os conhecimentos escolares para propiciar a comunicação entre os indivíduos e contribuir para o desenvolvimento de aprendizagens (Marcolla, 2004) de forma crítica.

4. Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

Em uma sociedade em rede, tal como aquela estabelecida por Castells (2002), cada dia mais envolvida com as TDIC é salutar compreender de que modo elas podem ressignificar tanto as práticas pedagógicas quanto as sociais de estudantes e professores.

As tecnologias como recursos integrantes da Cultura Digital, potencializam sua dinamização, uma vez que evoluíram do analógico para o digital (digitalização); do físico para o virtual (virtualização); do fixo para o móvel (mobilidade) e do massivo para o individual (personalização), conforme descreve Carly Fiorina. Nesse contexto, ficam evidenciadas as várias possibilidades de aprender e ensinar em tempos de Cultura Digital.

A computação móvel dispõe de recursos das TDIC oportunizando a “[...] aprendizagem ubíqua”, como a possibilidade de aprender sobre qualquer coisa em qualquer momento e local utilizando as tecnologias móveis conectadas à internet (Santaella, 2010). Nessa perspectiva, “A cultura digital solta às amarras e desenvolve-se de forma onipresente,

fazendo com que não seja mais o usuário que se desloque até a rede, mas a rede que passa a envolver os usuários e os objetos numa conexão generalizada” (Lévy, 1999).

Para Pretto e Assis (2008, p. 82), as redes de comunicação e informação são as propulsoras para manter “[...] A articulação entre cultura digital e educação [...]”, possibilitando a criatividade com uso das TDIC, “[...] acompanhado de um forte repensar de valores, práticas e modos de ser, pensar e agir da sociedade, o que implica na efetiva possibilidade de transformação social”.

Os recursos tecnológicos digitais e as redes de comunicação de dados, mesmo sendo apenas canais propagadores de sinais, “[...] os tipos de signos que por eles circulam, os tipos de mensagens que engendram e os tipos de comunicação que são capazes não só de moldar o pensamento dos seres humanos, mas também de propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais” (Santaella, 2003, p. 13).

Tufte e Chritensen (2009, p. 104), falam que o objetivo da mídia na educação é sintetizado nos elementos: “[...] “comunicação; busca de informação; percepção, análise e avaliação da produção profissional de mídia; produção, análise e avaliação da produção de mídia dos estudantes”.

Sancho (2001, p. 27), classifica as tecnologias didaticamente em três grupos, tecnologias físicas, organizadoras e simbólicas como processo de transmissão de conhecimento, a saber:

a) Tecnologias físicas - são as inovações de instrumentais físicos, equipamentos tais como: caneta esferográfica, livro, telefone, aparelho celular, satélites, computadores. Estão relacionadas com a Física, Química, Biologia, dentre outras.

b) Tecnologias organizadoras - são as formas de como nos relacionamos com o mundo; como os diversos sistemas produtivos estão organizados. As modernas técnicas de gestão pela Qualidade Total é um exemplo de tecnologia organizadora.

c) Tecnologias simbólicas - estão relacionadas com a forma de comunicação entre as pessoas, desde a iniciação dos idiomas escritos e falados à forma como as pessoas se comunicam. São os símbolos de comunicação ou interfaces de comunicação.

Para Belloni e Subtil (2002) o uso da tecnologia nos processos de ensino e aprendizagem, deve acompanhar uma reflexão sobre a mesma no contexto de produção e utilização. A educação por intermédio das mídias possibilita a formação do estudante ativo e que se desenvolve intelectual e socialmente por meio do círculo da cultura. Contudo, há que atentar para que o uso dos recursos das TDIC seja realizado de forma crítica e não como um ‘modismo’, em tempos de ‘modernidade líquida’ (Bauman, 2001).

5. Portais Voltados para Educação Básica no Brasil

Para a escrita desta seção, realizou-se uma busca por plataformas educacionais nos portais da UNESCO, MEC e PROINFO. As plataformas apresentadas a seguir foram analisadas levando em consideração a pertinência dos conteúdos para a educação básica; o dinamismo dos ambientes quanto aos objetos virtuais de aprendizagem e a possibilidade de criação por parte dos estudantes e/ou professores nos respectivos espaços virtuais.

5.1 TV Escola

A TV Escola é uma emissora da educação e cultura, possui um canal aberto na televisão brasileira. Seu principal objetivo é subsidiar a escola, enriquecimento os processos de ensino e aprendizagem e a melhoria da qualidade do ensino.

A Figura 1 apresenta o site TV Escola, uma plataforma com o mesmo estilo da televisão pública, mas em formato digital. É um serviço dinâmico com recursos de vídeos online, e conteúdo da TV Escola, incluindo filmes, séries, documentários e dicas pedagógicas. A mesma é administrada pelo Ministério da Educação (MEC). Apesar dos recursos digitais estarem disponíveis, não há possibilidade dos sujeitos desenvolverem conteúdo.

Figura 1 – Página principal do TV Escola.



Fonte: TV Escola.

A TV Escola é destinada a todos os públicos, desde o ensino básico, preparação para o vestibular e também preparação para concursos públicos. Para os docentes e gestores, o ambiente dispõe de cursos de progressão, material para uso ou produção de atividades pedagógicas. O ambiente é destinado, também, aos estudantes que se interessam e buscam por

bibliotecas, vídeos, séries e conteúdos complementares aos seus estudos, podendo assim aproximá-los da escola e comunidade.

A página inicial do portal TV escola (<https://tvescola.org.br/>) é dinâmica e dispõe de acesso a barra lateral com informações diversificadas, conta com a apresentação e acesso a programas recentes, outros programas e ao programa ao vivo.

5.2 Portal do Professor

O portal do professor é uma iniciativa do Ministério da Ciência e Tecnologia em parceria com o MEC. É um ambiente virtual com diversos recursos educacionais que facilitam e incentivam o trabalho do professor do ensino fundamental e médio. O portal é público e acessível por todos que tenham interesse em colaborar e compartilhar conteúdos, prática e metodologias pedagógicas. Mas, apesar do usuário desempenhar um papel ativo, a plataforma é inteiramente direcionada a conteúdos para professores e não aos estudantes. O site disponibiliza os conteúdos sem cadastro, mas é possível o professor realizar um cadastro e assim ter acesso a outros conteúdos, tais como: downloads de planos de aula e apoios, compartilhar arquivo e atividades, além de trocar experiências com outros docentes. O portal também conta com notícias sobre educação e iniciativas do MEC.

Figura 2 – Página principal do Portal do Professor.



Fonte: Portal do Professor.

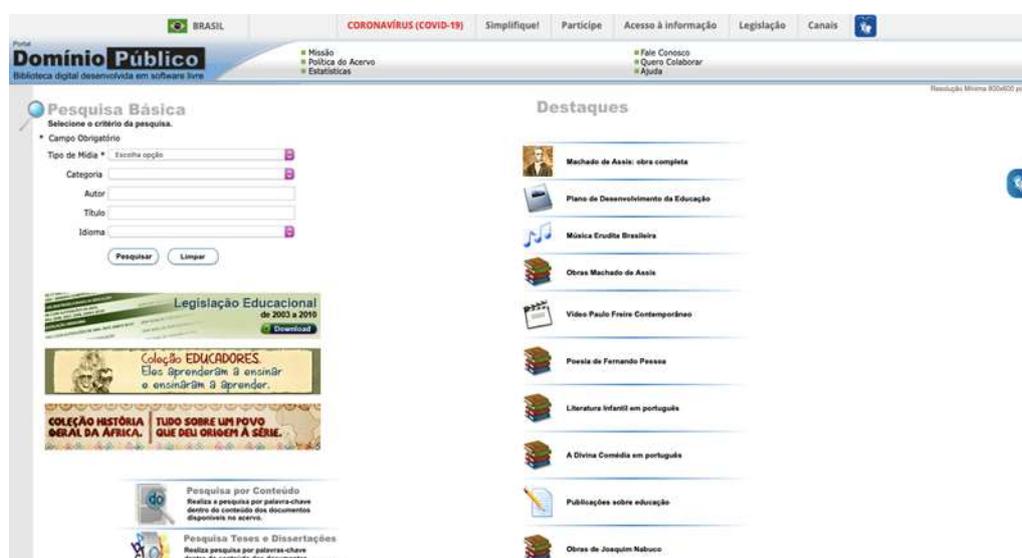
A tela inicial representado pela Figura 2, mostra de forma simplificada o portal do professor (<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/index.html>), contendo o acesso a espaço da aula, jornal, multimídia, cursos e materiais, colaboração, links e também o acesso para o usuário realizar o login ou se cadastrar para receber materiais ou até mesmo compartilhar materiais pedagógicos.

5.3 Domínio Público

Essa Biblioteca virtual permite o compartilhamento gratuito de materiais educacionais, artísticos, científicos e culturais em formatos de vídeos, fotos e textos, todos de domínio público, conforme a Lei Federal nº 5.988 (Brasil, 1973).

O site possui um acervo de teses, dissertações e legislação educacional. Todos esses recursos são estáticos, sendo que a única interação que o usuário pode realizar é enviar um e-mail via ambiente.

Figura 3 – Página principal Domínio Público.



Fonte: Domínio Público.

A Figura 3 apresenta a página inicial do site - domínio público (<http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/PesquisaObraForm.jsp>). O layout exibe a pesquisa básica com a escolha da mídia, categorias, autores, títulos e idiomas. Há também artigos, legislação e coleções para download. Na seção destaques da página é possível se deparar com obras completas, planos de desenvolvimento, músicas brasileiras, vídeos, poesias, publicações sobre educação e hinos brasileiros. As informações são apresentadas de forma intuitiva e descomplicada.

5.4 Educação Livre (EDULIVRE)

Educação Livre é uma plataforma desenvolvida para que os jovens possam estudar por conta própria, obtenham informações sobre o mercado de trabalho, formação e possam ser

contratados por empresas. As atividades individuais, voltadas ao português e matemática, são dispostas por meio de trilhas de aprendizagem. Além dessas atividades acessíveis via trilhas, são dispostos conteúdos que abordam questões relacionadas as aptidões pessoais e socioemocionais, como as trilhas “Relações: como não viver sem?” ou “Você não é Burro!”.

Figura 4 – Página principal Edulivre.



Fonte: Edulivre.

A Figura 4 apresenta a página inicial do site (<https://www.edulivre.org.br/>), na qual o estudante pode visualizar a estrutura do portal no topo da página. Assim, o usuário pode se encaminhar para as trilhas, para oportunidades de trabalho, para as atividades de clube ou buscar outras informações na plataforma.

O ambiente busca estabelecer uma conexão direta com os jovens por meio de vídeos e textos. O trabalho é uma área de grande interesse dos jovens no ensino médio, o principal público alvo. Nessa direção, o site por meio de conteúdos como trilhas “Meu Próximo Salário” e links para auxiliar a encontrar vagas de emprego, há a conexão entre os interessados. Os jovens podem fazer uso de todo o conteúdo disponibilizado, mas não podem criar/enviar materiais, portanto, não participando como sujeitos ativos.

6. Resultados e Discussão

Neste estudo realizou-se a busca por portais voltados a educação básica que disponibilizassem conteúdos de maneira atrativa e diversificada, tais como vídeos, áudios, imagens e textos, além de serem dinâmicos e que ofereçam benefícios aos leitores, seja eles na busca de conteúdos e/ou na participação e criação de conteúdo.

Diante dos portais selecionados, foi possível explorar os conteúdos disponibilizados e sua pertinência à educação básica. Dentre os portais notou-se que há um foco na propagação e geração de conteúdos para professores do ensino fundamental e médio, tais como o portal da TV Escola e o Portal do Professor. Essas duas plataformas estão com os conteúdos atualizados, de fácil acesso e com layout interativo ao usuário. Nas duas plataformas há diversos conteúdos, cursos, vídeos e planos de aulas, todos esses materiais são disponibilizados gratuitamente. O portal do professor ainda possibilita uma relação ativa com os conteúdos, onde os professores podem criar, colaborar e desenvolver conteúdo.

O portal Domínio Público é uma biblioteca pública online, utilizada tanto por estudantes quanto por professores. O portal está atualizado e dispõe de arquivos públicos que podem ser baixados em diversos formatos de arquivos em pdf, imagem, vídeo ou áudio. Contudo, o mesmo não possui um layout atrativo o que pode não criar uma conectividade com os usuários que buscam por conteúdo.

A ferramenta Edulivre é uma das únicas iniciativas voltadas totalmente aos estudantes, ela é sem fins lucrativos, gratuita e busca oferecer diversos conteúdos como textos, notícias, vagas de empregos, vídeos educativos e programação de cursos; alguns cursos oferecidos diretamente pela plataforma.

Em síntese pode-se perceber durante a navegação e exploração das plataformas que muitas delas estão com alguns conteúdos desatualizados; aquelas voltadas aos estudantes não permite o protagonismo e a criação de conteúdo e com isso não há potencial de interatividade e protagonismo.

7. Considerações Finais

Neste estudo foi possível evidenciar que existem propostas que podem ser usadas à inclusão das tecnologias digitais na educação. Contudo são deficitárias no que se refere à interação e criação de conteúdos e objetos virtuais pelos estudantes. Há portais de iniciativas de domínio público com objetivos expressivos, contudo alguns conteúdos disponibilizados estão desatualizados.

Os portais buscam oferecer conteúdo de qualidade aos professores e também aos estudantes do ensino fundamental e médio. Muitas das plataformas analisadas são voltadas para a formação e propagação de conteúdos para docentes no ensino básico. Os portais oferecem a opção onde o professor pode participar ativamente com a inserção e criação de conteúdo ou passivamente no consumo das informações disponibilizadas.

O EduLivre tem um grande atrativo dentre os jovens, porque conforme pesquisa da UNESCO, os jovens valorizam a educação, pois a mesma pode abrir diversas oportunidades no mercado de trabalho. Apesar de possuir conteúdos pertinentes para a educação básica e para a educação profissional, o site precisa de grandes atualizações e também ampliar sua área de atuação, para que assim mais jovens possam fazer uso do conteúdo disponibilizado. Além disso, muito dos cursos de qualificação disponibilizado por parceiros via portal, são direcionados ao município de Recife, impossibilitando que outros jovens possam ter acesso àquelas formações.

Perante a análise feita é possível completar que apenas essas plataformas não são suficientes para estimular cada dia mais a aprendizagem e incluir uma educação tecnológica no âmbito da educação básica, pois os conteúdos ainda não são tão dinâmicos e as plataformas não possibilitam a participação ativa do estudante para que este possa desenvolver suas propostas, ideias e conteúdo que contribuam ativamente para a sua formação.

Para Sancho (1998, p. 41), "O ritmo acelerado de inovações tecnológicas exige um sistema educacional capaz de estimular nos estudantes o interesse pela aprendizagem". Portanto, é salutar buscar alternativas para que os jovens se encantem com os estudos (da Costa Barreto, Becker & Ghisleni, 2019).

Apesar de não ser uma plataforma, o projeto Um Computador por Aluno - UCA (<https://www.fnde.gov.br/index.php/programas/proinfo/eixos-de-atuacao/projeto-um-computadro-por-aluno-uca>) é uma das iniciativas facilitadoras à inclusão dos computadores nas escolas. O Projeto UCA é uma das iniciativas da PROINFO - Programa Nacional de Tecnologia Educacional, que atua desde 1997. Ele busca promover o uso da tecnologia fornecendo um enriquecimento pedagógico do ensino público. O MEC/FINDE adquire e envia os computadores para a montagem de laboratórios de informática nas escolas públicas de educação básica. As prefeituras e governos devem cadastrar as escolas que vão participar da seleção, além de providenciar uma infraestrutura para receber os laboratórios. O projeto traz elementos pertinentes a uma educação voltada à cultura digital. Esse projeto pode ser classificado como "tecnologias físicas" que são instrumentos e equipamentos físicos disponibilizados aos municípios e estados para a inclusão da tecnologia (Sancho, 2001).

Como recomendações para trabalhos futuros sugere-se um estudo sobre a inclusão do projeto UCA e da utilização dos equipamentos pelas escolas, podendo assim ter conhecimento de como foram utilizados esses equipamentos, e o resultado que teve essa inclusão com alunos e professores. Da mesma forma, pretende-se pesquisar como a Educação Conectada,

disponibilizado pelo Ministério da Educação, está sendo implantada nas escolas e quais às contribuições da mesma no engajamento dos jovens aos estudos.

Referências

Bauman, Z. (2001). *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

Belloni, M. L., & Subtil, M. J. (2002). Dos audiovisuais à multimídia: análise histórica das diferentes dimensões do uso dos audiovisuais na escola. In: M. L. Belloni (org.). *A formação na sociedade do espetáculo*. São Paulo: Loyola.

Bourdieu, P. (1987). *Coisas ditas*. São Paulo: Brasiliense.

Brasil. Ministério da Educação. (2017). Base Nacional Comum Curricular – BNCC. Versão final, Brasília, DF.

Castells, M. (2003). *A Galáxia Internet: reflexões sobre a Internet, negócios e a sociedade*. Zahar.

Cervo, A. L., & Bervian, P. A. (1996). *Metodologia científica*. São Paulo: Makron.

da Costa Barreto, C. H., Becker, E. L. S., & Ghislani, T. S. (2019). Gamificação: uma prática da educação 3.0. *Research, Society and Development*, 8(4), 2.

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2006). Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. In: Denzin, N. K., Lincoln, Y. S. (Orgs.). *O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens*. (2a ed.). Porto Alegre: Artmed.

Flick, U. (2012). *Introdução à metodologia de pesquisa: um guia para iniciantes*. Penso Editora.

Forquin, J. C. (1993). *Escola e cultura: as bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar*. (G. L. Louro, Trad.) Porto Alegre: Artes Médicas Sul. (Obra original publicada em 1987).

- Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. (6a ed.). São Paulo: Atlas.
- Kenski, V. M. (2003). *Tecnologias e ensino presencial e a distância*. Campinas: Papirus.
- Köche, J. C. (2011). *Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa*. Petrópolis: Vozes.
- Laraia, R. de B. (2004) *Cultura: um conceito antropológico*. (17a ed.) Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Lemos, A. (2007). *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Editora Sulina.
- Lévy, P. (1999) *Cibercultura*. (C. I. da Costa, Trad.). São Paulo: Editora. 11 (Obra original publicada em 1997).
- Marcolla, V. (2004). *A inserção das tecnologias de informação e comunicação no espaço de formação docente na UFPEL*. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, RS, Brasil.
- Meirinhos, M. (2015) Os desafios educativos da geração Net. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, n. 13.
- Moran, J. M., Masetto, M. T., & Behrens, M. A. (2000). *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. (8a ed.). Campinas: Papirus.
- Preto, N. de L., & Assis, A. (2008). Cultura digital e educação: redes já! In: N L. Preto, & S.A Silveira (org.). *Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder*. Salvador: Edufba.
- Qedu. (2017) Censo 2016. Recuperado de <http://www.qedu.org.br/>
- Sancho, J. M. (2001). *Para uma tecnologia educacional*. (2a ed.). Porto Alegre: Artmed.

Sancho, J. M. (1998). Para uma tecnologia educacional. Porto Alegre: Editora Artmed.

Santaella, L. (2010). A aprendizagem ubíqua substitui a educação formal? Revista de Computação e Tecnologia (ReCeT), 2(1), 17-22.

Santaella, L. (2003). *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Editora Paulos.

Tufte, B., & Christensen, (2009, January- June). O. Mídia educação entre a teoria e a prática. *Perspectiva*, Florianópolis, 27(1), 97,118.

Porcentagem de contribuição de cada autor no manuscrito

Aline Lucielle Silva – 60%

Jonathan Faraco França – 20%

Madalena Pereira da Silva – 20%