

**CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO CRICARÉ
MESTRADO PROFISSIO EM CIÊNCIA,
TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**

LIBÉRIO MAYK LUCIANO DOS SANTOS

**RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL NA PLATAFORMA CURRÍCULO
INTERATIVO DIGITAL COMO AUXILIAR NO ENSINO E
APRENDIZAGEM DE ARTE**

SÃO MATEUS-ES

2023

LIBÉRIO MAYK LUCIANO DOS SANTOS

RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL NA PLATAFORMA CURRÍCULO
INTERATIVO DIGITAL COMO AUXILIAR NO ENSINO E
APRENDIZAGEM DE ARTE

Dissertação de Mestrado apresentada ao curso de Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré, como requisito parcial para obtenção do grau de mestre.

Área de Concentração: Ciência, Tecnologia e Educação.

Orientador: Professor Doutor Anilton Salles Garcia.

SÃO MATEUS-ES

2023

Autorizada a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na publicação

Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

Centro Universitário Vale do Cricaré – São Mateus – ES

S237r

Santos, Libério Mayk Luciano dos.

Recurso educacional digital na plataforma currículo interativo digital como auxiliar no ensino e aprendizagem de arte / Libério Mayk Luciano dos Santos – São Mateus - ES, 2023.

198 f.: il.

Dissertação (Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação) – Centro Universitário Vale do Cricaré, São Mateus - ES, 2023.

Orientação: prof. Dr. Anilton Salles Garcia.

1. Arte – Estudo e ensino. 2. Recursos Educacionais Digitais (REDs). 3. Metodologias de ensino. 4. Professores - Formação. 5. Plataforma currículo interativo digital - SEDU - ES. I. Garcia, Anilton Salles. II. Título.

CDD: 372.5

Sidnei Fabio da Glória Lopes, bibliotecário ES-000641/O, CRB 6ª Região – MG e ES

LIBÉRIO MAYK LUCIANO DOS SANTOS

**RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL NA PLATAFORMA
CURRÍCULO INTERATIVO DIGITAL COMO AUXILIAR NO
ENSINO E APRENDIZAGEM DE ARTE**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação, do Centro Universitário Vale do Cricaré (UNIVC), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciência, Tecnologia e Educação, na área de concentração Ciência, Tecnologia e Educação.

Aprovado em 18 de outubro de 2023.

COMISSÃO EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente



ANILTON SALLES GARCIA

Data: 19/10/2023 13:43:47-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dr. Anilton Salles Garcia

**Centro Universitário Vale do Cricaré (UNIVC)
Orientadora**

**Dr. Marcus Antonius da Costa Nunes
Centro Universitário Vale do Cricaré (UNIVC)**

**Dr^a. Ludmila Noeme Santos Portela
Secretaria da Educação (SEDU/ES)**

RESUMO

SANTOS, Libério Mayk Luciano dos. 2023. **Recurso Educacional Digital na Plataforma Currículo Interativo Digital como auxiliar no ensino e aprendizagem de arte**. 198 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação) – Centro Universitário Vale do Cricaré, São Mateus, 2023.

Os recursos educacionais digitais (REDs) podem ser caracterizados como diferentes objetos digitais utilizados para fins educacionais. Esses podem ser classificados como objetos de aprendizagem, mídias, textos, vídeos, blogs, lives, sites ou repositórios. Permitem a combinação multimídia e a interatividade como troca, auxiliando no ensino e aprendizagem, promovendo manipulação, representação, interação dos objetos e dos elementos do recurso, a fim de auxiliar a aprendizagem por meio do agrupamento de palavras, imagens e sons. Para o ensino da arte, a utilização dos REDs abre fronteiras e aproximam o aluno de diversas expressões artísticas como: criação de vídeos, filmes, áudios, músicas, conteúdos digitais, jogos, e-books e apresentações de obras de arte que podem ser visualizadas e sentidas em qualquer lugar do mundo com o auxílio de dispositivos eletrônicos e acesso à internet. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, documental, qualitativa e exploratória. Para tanto, esta pesquisa é dividida em dois momentos que se referem: a pesquisa bibliográfica, documental e entrevista semiestruturada e questionário. Esta pesquisa elucida o seguinte problema: de que forma o recurso educacional digital contido na Plataforma Currículo Interativo Digital pode auxiliar no ensino e aprendizagem de arte? Apresenta como objetivo geral a tarefa de compreender o recurso educacional digital no ensino e aprendizagem de arte no âmbito da educação. E como objetivos específicos: caracterizar quais recursos existentes na Plataforma Currículo Interativo Digital podem ser acessados e usados em sala de aula no ensino e aprendizagem de arte; investigar de que forma o recurso educacional digital da referida plataforma auxilia no processo de ensino e aprendizagem de arte; analisar a praticidade desses recursos como ferramenta auxiliar no ensino e aprendizagem de arte e elaborar um e-book com orientações do uso dos recursos educacionais digitais discutidos nesta pesquisa. Os sujeitos de estudo estão centrados na técnica pedagógica da Geped/Cefope do setor de Tecnologia Educacional da plataforma Currículo Interativo Digital, na equipe gestora da escola, diretor, pedagogo, professores e alunos. E tem como ambiente de estudo seis escolas da rede estadual e o setor de Tecnologia Educacional da Sedu. As considerações finais desta pesquisa evidenciam que acessar e fazer uso da plataforma Currículo Interativo Digital como recurso para o ensino e aprendizagem em todos os sentidos na educação contribui significativamente em diversos aspectos.

Palavras-chave: Ensino e Aprendizagem de Arte, Recurso Educacional Digital e Plataforma Currículo Interativo Digital.

ABSTRACT

SANTOS, Libério Mayk Luciano dos. 2023. **Digital Educational Resource on the Digital Interactive Curriculum Platform as an aid in art teaching and learning.** 198 f. Dissertation (Professional Master's Degree in Science, Technology and Education) – Centro Universitário Vale do Cricaré, São Mateus, 2023.

Digital educational resources (REDs) can be characterized as different digital objects used for educational purposes. These can be classified as learning objects, media, texts, videos, blogs, lives, websites or repositories. They allow the combination of multimedia and interactivity as an exchange, helping teaching and learning, promoting manipulation, representation, interaction of objects and resource elements, in order to help learning through the grouping of words, images and sounds. For the teaching of art, the use of REDs opens borders and brings the student closer to different artistic expressions such as: creating videos, films, audios, music, digital content, games, e-books, presentations of works of art that can be viewed and felt anywhere in the world with the aid of electronic devices and internet access. This is a bibliographical, documental, qualitative and exploratory research. Therefore, this research will be divided into two moments that refer to: the bibliographical research, documental and semi-structured interview and questionnaire. This research elucidates the following problem: How can the digital educational resource contained in the Digital Interactive Curriculum Platform help in the teaching and learning of art? It presents as its general objective the task of understanding the digital educational resource in the teaching and learning of art in the field of education. And as specific objectives: To characterize which existing resources in the Digital Interactive Curriculum Platform can be accessed and used in the classroom in the teaching and learning of art; Investigate how the digital educational resource of the aforementioned platform helps in the art teaching and learning process; Analyze the practicality of these resources as an auxiliary tool in the teaching and learning of art and Develop an e-book with guidelines for the use of digital educational resources discussed in this research. The study subjects are centered on the pedagogical technique of Geped/Cefope from the Educational Technology sector of the Digital Interactive Curriculum platform, on the school's management team, director, pedagogue, teachers and students. And it has as a study environment six schools of the state network and the Educational Technology sector of Sedu. Final considerations This research shows that accessing and making use of the Digital Interactive Curriculum platform as a resource for teaching and learning in all senses in education contributes significantly in several aspects

Keywords: Art Teaching and Learning, Digital Educational Resource and Digital Interactive Curriculum Platform.

LISTA DE SIGLAS

| | |
|---------------|--|
| BDTD | Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações |
| BNCC | Base Nacional Comum Curricular |
| CAPES | Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior |
| CBEE | Currículo Básico da Rede Estadual |
| CEFOPE | Centro de Formação dos Profissionais da Educação do Espírito Santo |
| CIEB | Centro de Inovação para Educação Brasileira |
| EAD | Educação a Distância |
| E-DOCs | Sistema corporativo de gestão de documentos do Governo do Estado do Espírito Santo |
| EJA | Educação de Jovens e Adultos |
| GEPEd | Gerência de Estudo, Pesquisa, Qualificação e Desenvolvimento dos Profissionais do Magistério |
| GEPRO | Gerência de Qualificação Profissional |
| JPP | Jornada de Planejamento Pedagógica |
| LDB | Lei de Diretrizes e Bases |
| LGPD | Lei Geral de Proteção de Dados |
| ODA | Objeto Digital de Aprendizagem |
| OA | Objeto de Aprendizagem |
| PAEBES | Programa de Avaliação da Educação Básica do Espírito Santo |
| PCA | Percursos Curriculares Alternativos |
| PCN | Parâmetros Curriculares Nacionais |
| PPGEH | Programa de Pós-Graduação em Ensino de Humanidades do Instituto Federal do Espírito Santo |
| RED | Recurso Educacional Digital |
| SAEB | Sistema de Avaliação da Educação Básica |
| SEDU | Secretaria de Estado de Educação |
| UNIVC | Centro Universitário Vale do Cricaré |

LISTA DE TABELA

| | |
|--|----|
| Tabela 1: Amostragem Estratificada Uniforme | 47 |
| Tabela 2: Você conhece a Plataforma Currículo Interativo Digital? | 51 |
| Tabela 3: É fácil acessar a Plataforma Currículo Interativo Digital? | 59 |
| Tabela 4: A Plataforma Currículo Interativo Digital é atrativa? | 61 |
| Tabela 5: Você sabe como acessar os conteúdos de arte na plataforma Currículo Interativo Digital?..... | 64 |
| Tabela 6: A sua escola oferece um acesso à internet com qualidade?..... | 67 |
| Tabela 7: Você já participou de algum workshop, treinamento ou recebeu alguma orientação sobre a Plataforma Currículo Interativo Digital? | 68 |
| Tabela 8: Você já criou algum conteúdo educativo e publicou na plataforma Currículo Interativo Digital? | 71 |
| Tabela 9: Você tem conhecimento que a plataforma Currículo Interativo Digital serve também para comunicação e interação entre professor e aluno? | 75 |
| Tabela 10: É do seu conhecimento que a plataforma Currículo Interativo Digital serve como suporte ao aprofundamento de estudos, reforço e desenvolvimento de competências previstas no currículo do ES?..... | 78 |
| Tabela 11: Na sua opinião, os recursos educacionais e ferramentas digitais ofertados pela Plataforma Currículo Interativo Digital podem auxiliar as aulas no ensino e aprendizagem de arte? | 81 |
| Tabela 12: Você sabe o que são Recursos Educacionais Digitais? | 84 |
| Tabela13: Você faz uso de algum Recurso Educacional Digital? | 89 |
| Tabela 14: Gestor/diretor escolar presente aqui críticas e sugestões no que se refere ao uso dos Recursos Educacionais Digitais e a Plataforma Currículo Interativo Digital, notadamente no que se refere ao Ensino de Arte. | 92 |
| Tabela 15: Professor presente aqui críticas e sugestões quanto ao uso da Plataforma Currículo Interativo Digital para o Ensino de Arte. | 93 |

SUMÁRIO

| | |
|--|------------|
| 1 INTRODUÇÃO | 9 |
| 1.1 JUSTIFICATIVA | 12 |
| 1.2 PROBLEMA E OBJETIVOS DE PESQUISA..... | 18 |
| 2 REFERENCIAL TEÓRICO | 22 |
| 1.1 RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL..... | 22 |
| 1.2 CARACTERÍSTICAS DO RED..... | 25 |
| 1.3 ENSINO DE ARTE | 27 |
| 1.4 ARTE E O USO DO RED | 31 |
| 1.5 PLATAFORMA CURRÍCULO INTERATIVO DIGITAL | 34 |
| 3 METODOLOGIA | 38 |
| 1.1 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA E DOCUMENTAL | 38 |
| 1.2 ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA E QUESTIONÁRIO..... | 39 |
| 1.3 REVISÃO E PRÉ-TESTAGEM..... | 39 |
| 1.4 SUJEITOS DA PESQUISA..... | 40 |
| 1.5 AMBIENTE DA PESQUISA..... | 41 |
| 1.6 ANÁLISE DE DADOS..... | 45 |
| 4 Resultados e as discussões referentes à pesquisa conduzida | 49 |
| 1.1 COMPREENDENDO OS DADOS COLETADOS..... | 51 |
| 4.1.1 Análise do questionário aplicado ao gestor/diretor escolar, pedagogo, professor e ao aluno | 51 |
| 4.1.2 Análise das narrativas da entrevista semiestrutturada | 96 |
| 4.1.3 Achados da aplicação dos questionários e da entrevista semiestrutturada | 111 |
| 5 PRODUTO EDUCACIONAL | 119 |
| 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 120 |
| REFERÊNCIAS | 123 |
| APÊNDICES | 126 |
| APÊNDICE A: ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA: CONJUNTO DE PERGUNTAS A TÉCNICA PEDAGOGIA DA GEPED/CEFOPE RESPONSÁVEL PELA PLATAFORMA CURRÍCULO INTERATIVO DIGITAL SOBRE: CONTEÚDOS E ASPECTOS DOS RECURSOS DIGITAIS | 127 |

| | |
|---|-----|
| APÊNDICE B: QUESTIONÁRIO: CONJUNTO DE PERGUNTAS AO GESTOR/DIRETOR ESCOLAR, PEDAGOGO, PROFESSOR DE ARTE E ALUNOS SOBRE A PLATAFORMA CURRÍCULO INTERATIVO DIGITAL: CONTEÚDOS E ASPECTOS PEDAGÓGICOS | 129 |
| APÊNDICE C: PRODUTO EDUCACIONAL..... | 132 |

1 INTRODUÇÃO

O mundo digital se faz presente na sociedade modificando-a desde o fácil acesso a informações importantes à evolução constante da tecnologia. Coisas que antes eram impossíveis nos dias atuais são consideradas essenciais em nossas vidas.

Não se imaginava que, com o passar do tempo frente à evolução da tecnologia, fosse possível acessar de forma prática informações e conteúdos de qualquer parte do mundo através de um dispositivo móvel. Com isso, é perceptível que essas e outras modificações se tornam possíveis frente ao avanço constante do desenvolvimento da tecnologia.

Essas evoluções tecnológicas afetam também o comportamento de quem aprende a segui-las e a conviver com elas; neste caso, o ser humano. O uso da tecnologia proporciona uma série de vantagens e benefícios na qualidade de vida como, por exemplo, acesso ao conhecimento de forma rápida e fácil, e interação de comunicação e informação e de inclusão social.

Evidencia-se, desse modo, que a tecnologia também surge para auxiliar na rotina das pessoas com deficiências cognitivas e físicas, proporcionando mais facilidade em acessar uma melhor qualidade vida com certa autonomia e independência.

É notório que a tecnologia se faz presente cada vez mais na rotina das escolas e em sala de aula com o uso da internet, celulares, chromebooks e outras ferramentas digitais.

Além dos materiais em formato digital que a escola oferece, existe uma vasta riqueza de conteúdos, ferramentas e recursos educacionais digitais encontrada de forma fácil com apenas um clique na internet.

Nesse contexto, Lira (2016) preconiza ser necessário que a escola mude a forma de interagir o conhecimento com o aluno, pois, em tempos de avanço tecnológico, o aluno muda a maneira como interage com o conhecimento.

Faz sentido no dia a dia escolar, na práxis educacional, a inserção do recurso educacional digital (RED) como uma ferramenta educativa digital que apoia a aprendizagem para além do muro escolar, recurso também conhecido como objeto educacional digital.

São inúmeros e com finalidades múltiplas e muito diversos os tipos de REDs disponíveis na educação. Eles podem servir para auxiliar o trabalho do professor, melhorar a experiência do estudante, organizar a apresentação de um conteúdo, auxiliar no gerenciamento do ensino e da aprendizagem e permitir maior interação entre professores, estudantes e a comunidade escolar em geral.

Por isso, conhecer melhor a característica dos REDs se torna essencial. É o que permitirá escolher o produto adequado para uma situação específica e o melhor aproveitamento da aprendizagem do estudante.

A plataforma Currículo Interativo Digital da Secretaria de Educação do Espírito Santo oportuniza o acesso à ferramenta didática pedagógica digital para criar, inovar, explorar, desenvolver e compartilhar como forma de o professor interagir com o aluno na divulgação do conteúdo digital, para aperfeiçoar, reforçar e aprofundar os estudos para além da sala de aula.

Esse entendimento é importante quando se busca com qualidade produzir conhecimento fazendo uso das mais diversas ferramentas digitais e métodos ativos de ensino em instituições públicas. Cabe ressaltar a importância de capacitar os profissionais da educação para o cenário do uso da tecnologia, dos REDs e demais ferramentas digitais na escola.

O uso da tecnologia no ensino da arte abre novos horizontes e aproximam o educando de diversas manifestações artísticas, como filmes, musicais, exposições de obras de artes e músicas, que podem ser sentidas e visualizadas em qualquer lugar com o auxílio de dispositivos eletrônicos e acesso à internet. Conforme Carvalho e Nunes (2010, p. 1):

Tecnologia é mais uma possibilidade de ação educacional. Nesta era em que os estudantes criam páginas na web, animações, gráficos, vídeos, é visível a força da Arte e Tecnologia convertendo-se em um novo meio de linguagem. As novas tecnologias digitais enriquecem o desenvolvimento da capacidade de pensar, criar e participar de uma sociedade atual complexa que está em construção.

Para Oliveira (2014), um ponto de partida consistente ao uso didático da tecnologia digital e sua implementação nas propostas educacionais em arte se estabelece na relação entre o uso da tecnologia enquanto pesquisa, ferramenta didática pedagógica digital, linguagem do contexto artístico e os três principais

eixos norteadores para o processo ensino e aprendizagem em arte, que são: ler a arte, contextualizar a arte e fazer/praticar a arte.

Diante desse contexto, o ensino da arte auxiliado por ferramentas tecnológicas aponta para uma diversidade de possibilidades para as práticas e concepções de atuação nas diferentes situações educacionais.

Os recursos digitais podem auxiliar na criação, produção e difusão de trabalhos artísticos, como vídeos, fotos, músicas, desenhos, pinturas e esculturas. Também permitem que o aluno acesse uma variedade maior de recursos e fontes de informação sobre diferentes formas de arte e seu contexto artístico.

Além disso, o uso dos REDs permite a criação de atividades mais dinâmicas, interativas e personalizadas, que podem atender às diferentes necessidades e interesses dos alunos.

Os professores podem criar aulas virtuais, jogos educativos, quizzes, fóruns de debates e outros recursos para tornar o ensino da arte dinâmico e mais atrativo.

É importante destacar, porém, que o uso dos recursos digitais não deve substituir a vivência prática e sensorial com a arte, como o contato com materiais e técnicas artísticas e a apreciação de obras em museus e galerias.

O uso dos REDs deve ser complementar e integrado à prática presencial do fazer a arte. Esses devem caminhar juntos, aproveitando as potencialidades que cada um oferece para garantir uma formação completa e integrada aos estudantes.

Para tanto, o que motiva estudar este assunto são as vantagens e possibilidades que o uso dos REDs na plataforma Currículo Interativo Digital pode proporcionar aos educadores e alunos no auxílio do ensino e aprendizagem de arte. E oferecer ao professor uma ampla gama de abordagem metodológica e oportunidade de interagir com o aluno, tanto presencial quanto de forma virtual, incluindo novas formas de avaliar a aprendizagem.

Posto isso, é importante aproveitar as potencialidades dos recursos digitais para enriquecer o aprendizado dos alunos.

1.1 JUSTIFICATIVA

O ensino de arte tem um papel formativo importante na educação, tendo como aporte a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2021)¹. Essa disciplina tem por objetivo possibilitar ao aluno, em seu processo de aprendizagem, compreender os fenômenos da história da arte, nesse conseguir ler, interpretar os produtos artísticos, contextualizá-los com intuito de atribuir-lhes novos significados.

Além disso, tem o papel de instigar a sensibilidade, intuição, pensamentos, reflexões, expressões subjetivas e manifestações de criação de eventuais produtos artísticos. É uma disciplina de real relevância para as práticas investigativas, do fazer artístico, do perceber o mundo em sua complexidade, de contextualizar saberes, de interação com a sua e outras culturas, além de favorecer o respeito pelas diferenças e o diálogo intercultural.

O ensino de arte de cunho tradicional, voltado para o desenho representativo e convencional mais do que a explicação, bem como a reflexão crítica, vem contribuir para construção de um conhecimento interdisciplinar que possibilita a integração entre diferentes campos do conhecimento.

O mundo globalizado é marcado pelo advento da internet e, certamente, produz outras formas de desenvolver o ensino de arte e, por conseguinte, outras necessidades formativas para os docentes.

Nesse contexto, percebe-se cada vez mais a relevância dos recursos educacionais digitais (REDs) para proporcionar novas formas de aprendizagem e mobilizar os alunos a aprenderem ativamente, tornando-os protagonistas do seu processo de aprendizagem.

Neste mundo marcado pelas redes de informação, os estudantes são cada vez mais estimulados a acessar a internet, a selecionar as informações mais relevantes, a criar conteúdos com finalidade educacional, como texto, mídia, áudio, desenho, videoaula educacional, e a compartilhar conhecimentos com outras pessoas de modo colaborativo via plataforma digital.

¹BNCC é a sigla que representa a Base Nacional Comum Curricular. Trata-se do documento normativo que define o conjunto de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica.

As possibilidades da rede informacional certamente vêm afetando a arte. Sabe-se que esse campo do conhecimento está em constante processo de transformação, porque o mundo muda constantemente e exige novos parâmetros de análise e a reformulação de teorias e conhecimentos. A mesma situação ocorre no ensino da arte, que também necessita responder às mudanças que sucedem a história da arte, a criticidade e a estética.

Com os recursos tecnológicos e o acesso mais alargado à internet, ocorreu o desenvolvimento da chamada cibercultura e do ciberespaço, que passam a afetar, sobremaneira, o ato de ensinar e aprender a arte. Arruda e Mill (2021) indicam que direta ou indiretamente todas as possíveis áreas do conhecimento podem ser afetadas pelo progresso das tecnologias digitais, tanto em seu processo de produção do conhecimento quanto nas inferências que tais tecnologias promovem na produção científica e escolar dessas áreas.

Segundo Lévy (1999, p. 17), o termo:

Ciberespaço especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esses universos. Quanto ao neologismo “cibercultura”, ele se relaciona aqui ao conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

De forma significativa, o professor, mediante o surgimento do uso e do acesso dos recursos digitais em sala de aula, vem modificando a sua prática pedagógica, o que exige uma abordagem nova de metodologias de ensino que podem corroborar com o auxílio do ensinar e aprender arte.

Entre as possibilidades elencadas, tem-se os chamados recursos educacionais digitais (RED), “compreendidos aqui como quaisquer recursos digitais que possam ser utilizados no cenário educacional” (CHECHINEL, 2017, p. 6) e que permitem desenvolver um ensino de arte mais conectado com as possibilidades tecnológicas, tão afeitas ao anseio dos alunos.

Tem-se, nesta pesquisa, o propósito de compreender os REDs contidos na Plataforma Currículo Interativo Digital no que tange ao ensino e aprendizagem de arte. Esse espaço digital educativo foi criado pela Secretaria de Educação do Estado do Espírito Santo em 2016. Sua finalidade é disponibilizar recursos na formação de professores e investir no ensino incluindo outras áreas de

conhecimento. Possibilita ferramentas digitais para criar, explorar, desenvolver, disponibilizar, inovar e interagir na troca de experiência e conteúdo digital.

A referida plataforma faz parte, portanto, de um investimento público em educação produzido por uma instituição governamental, que é o principal provedor de dados e informações da educação do Estado, Sedu.

Essa plataforma digital se torna objeto de estudo do presente trabalho em decorrência das amplas vivências enquanto profissional, assim também do compromisso com uma educação permeada por fatores que incidem diretamente na prática pedagógica do professor, em especial no processo de globalização e das novas tecnologias.

O Programa Sedu Digit@I foi lançado no ano de 2015 com propósito de promover, desenvolver e fortalecer a política de inovação, a cultura digital e o uso da tecnologia nas escolas capixabas, por meio de formação, assessoramento aos professores, uso de métodos ativos, incentivo à participação dos alunos, produção e valorização de conhecimento.

A Secretaria de Estado da Educação, em parceria com o Google, desenvolveu várias ações no âmbito do projeto Sedu Digit@I. O EscolAR trabalha com o Google Sala de Aula como forma de sistematizar as atividades e seus formatos de entrega e mediação da aprendizagem em uma única plataforma.

Neste âmbito, conforme preconiza o programa Sedu (2023), realizam-se as seguintes ações: reforço da aprendizagem oportunizando, o aprofundamento dos estudos ao aluno via plataforma de conteúdos digitais; Pré-Enem Digit@I; EJA; CEEJA Digit@L; e plataforma Currículo Interativo Digital. Esses recursos são disponibilizados gratuitamente aos usuários. A plataforma é dividida de acordo com o público-alvo de alunos e professores.

Para atender ao Programa Sedu DIGITAL, a Sedu realizou uma ação de curadoria de conteúdos digitais, visando a apoiar os profissionais da educação no momento de pandemia. Para isso foi necessária a reorganização das plataformas de conteúdos já existentes para que pudessem apoiar a continuidade das ações pedagógicas, o engajamento dos discentes e a manutenção do vínculo dos professores com seus alunos.

Entre as plataformas e conteúdos digitais estão: o portal Sedu Digit@I; o canal da Sed no Youtube para o EscolAR; a Plataforma Currículo Interativo Digital, conteúdos por etapa e modalidade, formato e componente; e o Google Sala de Aula. A parceria entre a Fundação Roberto Marinho e o Google foram fundamentais para o desenvolvimento dessas ações.

Em 2016 ocorreu a polêmica do uso do telefone celular em sala de aula, entre liberar ou não nas escolas de âmbito estadual. Ao sancionar a lei 10.506/2016, essa revogou a lei 8.854 de 2008, que proibia o uso de telefone celular nas salas de aula.

Mediante o exposto, a portaria nº 107-S estabelece regras para o uso dos telefones celulares como ferramenta didática pedagógica e auxiliar no ensino em salas de aula das escolas públicas estaduais. Com intuito de fortalecer o referido posicionamento, a portaria nº 507-S/2016 (Brasil, 2016) estabelece o Comitê Gerencial e o Comitê de Implantação e Acompanhamento do Programa Sedu Digit@I.

Esses, em 2017, realizaram um mapeamento da infraestrutura e do uso educacional da tecnologia nas escolas públicas estaduais, fazendo um levantamento do funcionamento e das condições dos equipamentos de tecnologias em todas as escolas estaduais, para desenvolver um plano de atendimento.

Para além disso, fez-se um levantamento sobre as experiências da educação digital e a necessidade de formação continuada para o professor da rede pública estadual, com intuito de melhor propor ações educativas. Frente a essas informações coletadas, foram criados e implementados a Plataforma Pré-Enem Digital, a Plataforma CEEJA Digital, o Portal de Cursos, a Plataforma Office 365 – Microsoft e o Portal Sedu Digital.

Nesse âmbito, o referido programa, em 2018 (Brasil, 2023), buscou desenvolver Educação em foco, Plataforma Kuau, Plataforma Letrus, Blogteca (Biblioteca), Comunidades virtuais, Plataforma Guia Edutec e Plano Escolar de Inovação e Tecnologia.

No ano de 2019, para auxiliar as escolas no uso dos recursos educacionais digitais, a Sedu listou todas as ações de tecnologia que compõem o Programa Sedu Digital.

Neste trabalho, o foco de atenção está na parte que se dedica à produção de conteúdo educativos, como os REDs para o ensino e aprendizagem de arte na Plataforma Currículo Interativo Digital.

A referida plataforma foi pensada e criada em 2016, enquanto uma frente de ação do Programa Sedu Digital, mediante a Secretaria da Educação (Sedu), para contribuir com os professores, disponibilizou um acervo de plano de aula, esse podendo ser acessado, usado, adaptado, modificado, implementado, criado, explorado e compartilhado e/ou aprimorado como práticas de ensino em salas de aula. Visa também a contribuir na formação do aluno no reforço e no aprofundamento do estudo, no uso de recursos e ferramentas digitais, assim como na criação e no compartilhamento de mídia, áudios e conteúdos educativos digitais.

O Currículo Interativo Digital é equipado por recursos digitais, formação, materiais e ferramentas que possibilitam ao docente definir e monitorar, de forma consistente, o acompanhamento contínuo do trabalho do aluno, podendo inclusive compartilhar materiais de apoio educativo, dar feedback escrito ou em vídeo, sendo essencial para apoiar os alunos em atividades que ocorram de forma assíncrona.

Portanto, a relevância desta pesquisa referente ao uso do recurso educacional digital no processo de ensino e aprendizagem no âmbito da educação torna-se significativa ao meio acadêmico, pois contribui para o avanço do conhecimento sobre as melhores práticas de integração de recursos digitais no currículo de arte. Ela possibilita a identificação e avaliação de recursos educacionais digitais existentes, ajudando a compreender como esses recursos podem ser utilizados de forma efetiva para o ensino de arte, bem como quais as melhores estratégias para sua implementação.

Já no meio social, esta pesquisa nesta área pode levar ao desenvolvimento de recursos educacionais digitais mais acessíveis e inclusivos. Por meio desses recursos, um maior número de pessoas pode ter acesso aos conteúdos de arte e de qualquer outra área específica da educação, mesmo que não tenham acesso a instituições acadêmicas formais. Isso é particularmente relevante, principalmente em regiões remotas, com poucos recursos ou com restrições de acesso a materiais educativos específicos.

No contexto educacional em geral, esta pesquisa sobre RED torna-se relevante para o ensino e aprendizagem no âmbito da educação, com o potencial de contribuir para o processo educacional.

Esses recursos podem tornar a aprendizagem na educação mais interativa, atrativa e significativa, estimulando o interesse e o engajamento dos estudantes. Além disso, os recursos digitais podem ajudar a superar barreiras geográficas e econômicas, proporcionando a oportunidade de experimentação e descoberta por meio de atividades práticas, mesmo em contextos onde essas experiências presenciais seriam dificultadas.

Com isso, o estudo desta pesquisa torna-se crucial para a educação como um todo. Pois impulsiona a inovação pedagógica, aprimora o acesso, a qualidade e a eficácia do ensino na educação de forma geral e, principalmente, na área de arte, promovendo maior inclusão e participação na cultura e nas artes.

Para além de toda essa relevância para o meio acadêmico, social e para a educação, apresentam-se várias outras razões que indicam a real importância deste estudo, como:

- Acesso global: o uso de recursos educacionais digitais disponíveis em plataformas interativas permite que estudantes, professores e pesquisadores ao redor do mundo tenham acesso a materiais educacionais de qualidade. Isso contribui para a democratização do conhecimento e para a redução de desigualdades educacionais.
- Aprendizagem personalizada: a utilização de recursos educacionais digitais em uma plataforma interativa possibilita a adaptação dos materiais de acordo com o perfil de cada estudante. Isso significa que a aprendizagem pode ser mais personalizada, levando em consideração habilidades, interesses e ritmos individuais.
- Engajamento dos estudantes: recursos educacionais digitais podem tornar o ensino e a aprendizagem mais atrativos e dinâmicos. Elementos multimídia, como vídeos, imagens interativas, jogos educacionais, entre outros, podem despertar o interesse dos estudantes e aumentar sua motivação para aprender, melhorando assim os resultados educacionais.
- Colaboração e interatividade: plataformas interativas permitem a colaboração entre estudantes e professores, bem como a interação em

tempo real. Isso possibilita o compartilhamento de ideias, a discussão de conceitos e a resolução colaborativa de problemas, promovendo uma educação mais participativa e colaborativa.

- Atualização constante: recursos educacionais digitais podem ser atualizados de forma mais ágil e frequente do que materiais impressos. Isso permite que os conteúdos estejam sempre atualizados e em consonância com os avanços científicos, tecnológicos e sociais.
- Acesso às artes: a utilização de recursos educacionais digitais na área de arte amplia o acesso de estudantes a diferentes expressões artísticas, obras e artistas. Isso contribui para a valorização da cultura, da diversidade artística e para o desenvolvimento da apreciação estética.

Portanto, esta pesquisa sobre recurso educacional digital na plataforma Currículo Interativo Digital no âmbito da educação é relevante porque contribui para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem, promovendo a inclusão, a personalização, o engajamento, a colaboração, a atualização constante e o acesso às artes.

O recurso educacional digital deve fazer parte do cotidiano escolar e estar inserido desde o planejamento da aula pelo professor até o acesso do aluno à aprendizagem, disponibilizando conteúdos didáticos, criação de vídeos, arquivos de mídias digital, com finalidades educativas.

1.2 PROBLEMA E OBJETIVOS DE PESQUISA

Atualmente, várias plataformas digitais possibilitam ou o acesso a materiais educacionais criados por outras pessoas ou a criação de seu próprio material, e o acesso a diferentes opções de serviços on-line que ofertam diversos conteúdos em qualquer área e nível de ensino. Assim, deixando à disposição ferramentas que permitam a criação de recursos educacionais digitais com finalidades educativas.

Esses recursos, por sua vez, possibilitam a criação, a customização e o compartilhamento de mídias como áudio, imagem, vídeos e textos a alunos e professores para que possam interagir, compartilhar conhecimentos, reflexões, ideias e criações.

Esses recursos contidos nas plataformas acabam sendo ferramentas de conteúdos para diversas atividades de aprendizagem com finalidade educativa.

Isso significa que, embora os portais sejam receptores de conteúdo digital, são muito úteis e intuitivos como tecnologias de mediação didático-pedagógica, caso o docente precise produzir um vídeo, um gráfico ou mesmo uma animação. Ele cria o conteúdo desejado e disponibiliza posteriormente como recurso educacional digital. Ou seja, toda criação desenvolvida e compartilhada na plataforma é redirecionada ao portal ao qual está vinculado mediante curadoria.

Segundo Filatro (2018), cada recurso educacional digital, conhecido também como RED, apresenta características próprias com potencialidades distintas de interação com os estudantes, sendo esse relacionado a diversas necessidades de aprendizagem e a conteúdos diferentes. A opção por uma ou outra ficará a critério do objetivo da aprendizagem previsto pelo professor naquele momento.

Verifica-se que muitas são as possibilidades para se produzir conteúdo usando as mais diferentes mídias e tecnologias, como, por exemplo, o acesso a uma variedade de plataformas de aprendizagem, à internet e a recursos educacionais digitais que possibilitam ao docente novas formas de planejar e apresentar propostas de ensino, e ao discente o acesso a conteúdo e a aprendizagem.

Nesse sentido, a tarefa é de elucidar o seguinte problema de pesquisa: de que forma o recurso educacional digital contido na Plataforma Currículo Interativo Digital pode auxiliar no ensino e aprendizagem de arte?

Para responder esta pergunta, é estabelecido como objetivo geral a tarefa de compreender o recurso educacional digital no ensino e aprendizagem de arte no âmbito da educação.

Com isso, são elencados os seguintes objetivos específicos:

- Caracterizar os recursos contidos na Plataforma Currículo Interativo Digital que podem ser acessados e usados em sala de aula no ensino e aprendizagem de arte;
- Investigar de que forma o recurso educacional digital da referida plataforma auxilia no processo de ensino e aprendizagem de arte;

- Analisar a praticidade desses recursos como ferramenta auxiliar no ensino e aprendizagem de arte;
- Elaborar um e-book com sugestões de como escolher um recurso educacional digital para uso dentro e fora de sala de aula.

O caminho que se percorre como método neste primeiro momento para desenvolver este trabalho foi solicitar autorização para realizar pesquisa envolvendo unidades escolares e a própria Secretaria da Educação do Estado do Espírito Santo. Isso se deve ao fato de que há o intuito de compreender o uso do recurso educacional digital na plataforma Currículo Interativo Digital como auxiliar no ensino e aprendizagem de arte.

Esse procedimento é realizado por solicitação via E-Docs, documento digital, encaminhado a Gerência de Qualificação Profissional (Gepro), pertencente ao Centro de Formação dos Profissionais da Educação do Espírito Santo (Cefope, 2023). Dessa forma, justamente para atender aos pesquisadores da rede estadual de educação com suas pesquisas.

Com o seguimento de um roteiro, a documentação necessária e a estrutura organizada do projeto de pesquisa são feitas inicialmente por um contato em que ocorre todo um processo avaliativo da solicitação realizada via E-Docs, até que seja emitida uma declaração de consentimento para a realização da pesquisa em campo. Isso para que o pesquisador possa coletar os dados de acordo com o foco da pesquisa e garantir, sob a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), que toda a informação coletada será devidamente resguardada. E garantir ao pesquisado o devido acompanhamento e segurança quanto a possíveis riscos que a pesquisa possa ofertar ao participante, como, por exemplo, a se retirar a qualquer momento do processo dessa pesquisa caso não se sinta bem em responder ao questionário.

Espera-se que esta pesquisa apresente como resultado a praticidade do recurso educacional digital contido na plataforma Currículo Interativo Digital como ferramenta auxiliar no ensino e aprendizagem de arte.

Como possíveis contribuições, é possível destacar o fomento da cultura digital no espaço escolar de forma assídua, a acessibilidade digital, o acesso à internet de qualidade e o pensar que trazer tecnologia para as escolas requer infraestrutura necessária.

Para melhor compreensão, esta dissertação está organizada em seis capítulos, iniciando com a introdução, que corresponde ao capítulo um. O capítulo dois apresenta o referencial teórico, os pares que dialogam, os principais autores que tratam a temática do uso do recurso educacional digital no âmbito da educação, bem como as características e implicações desses recursos e seu papel na formação do estudante.

O capítulo três faz referência aos procedimentos metodológicos da pesquisa, por meio do qual é detalhado o universo da pesquisa, a técnica adotada para a coleta de dados, os sujeitos, o ambiente onde é realizada e a técnica necessária para análise dos dados.

Ainda nesse seguimento, o capítulo quatro apresenta os resultados e as discussões referentes à pesquisa conduzida. No capítulo cinco, é apresentada uma síntese do produto final. Por fim, no capítulo seis, nas considerações finais são apresentadas as principais conclusões deste trabalho, com destaque para as contribuições da dissertação e as sugestões de trabalhos futuros na sequência do que está sendo entregue como produtos na dissertação.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo, apresentam-se as discussões que embasam o arcabouço teórico da pesquisa acerca dos recursos educacionais digitais, suas características, o ensino de arte, arte e o uso do RED e a Plataforma Currículo Interativo Digital.

2.1 RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL

Os recursos educacionais digitais (REDs) podem ser caracterizados como objetos digitais que diferem uns dos outros e são utilizados na educação. De acordo com Veiga (2019), esses recursos são classificados como objetos de aprendizagem, mídias, textos, vídeos, sites ou repositórios.

Segundo Macêdo (2020), os REDs contribuem para a aprendizagem pela dinâmica entre a interatividade, os recursos, a manipulação dos objetos e a combinação de multimídia, havendo uma troca que facilita o aprendizado.

Para Hitzschky (2020, p. 20), os REDs:

São quaisquer recursos digitais, como softwares, aplicativos educacionais e objetos de aprendizagem, construídos e estruturados por meio de instrumentos multimidiáticos como textos, imagens, animações e elementos audiovisuais.

Como preconiza Veiga (2019), o RED tem origem da web, pois trata-se de recursos ou arquivos digitais.

O Centro de Inovação para a Educação Brasileira (CIEB, 2019) preconiza que os REDs, quando planejados pedagogicamente e enquanto uma ferramenta para educação, permitem uma maior interação entre professor e aluno, tornando o ensino e aprendizagem intuitivos ao navegar nos recursos digitais.

O CIEB (2019, p. 2) contextualiza que:

Esses recursos podem ser de diferentes formatos, como textos, áudios, vídeos, imagens e páginas web; atender a diferentes níveis de público e possuírem diferentes finalidades para a educação primária, fundamental séries iniciais e finais, ensino médio, técnico e superior; possuir diferentes tamanhos ou granularidades com conteúdos atômicos independentes, ligações, aulas completas, capítulos e livros; ser de diversos tipos como animações, simulações, tutoriais e jogos; rodar em diferentes plataformas como computadores pessoais, tablets, celulares;

possuir diferentes licenças e condições de uso gratuitos, abertos e adaptáveis ou fechados e abordar diferentes temáticas ou disciplinas.

Bueno e Neto (2018) evidenciam e concordam com os autores em supra ao pontuar que, com essa dinamização de forma rápida e intuitiva, pode o RED proporcionar aos alunos que façam a relação entre os diferentes conteúdos interdisciplinar na prática do cotidiano escolar.

Quanto a Hitzchky et al. (2019), concorda-se com os demais autores ao pontuar que os REDs são ferramentas multimidiáticas, que, de forma positiva, influenciam e diversificam as práticas pedagógicas.

Com base nesse entendimento, é cada vez mais comum e necessário o uso dos REDs na prática educacional, pois permite ampliar as possibilidades de ensino e aprendizagem, tornando as aulas mais dinâmicas, interativas e participativas.

Essas ferramentas educacionais digitais podem ser vistas como materiais e recursos adicionais que apoiam o ensino e aprendizagem, ajudando professores e alunos a aumentarem o repertório de atividades e oportunidades de interação.

Macêdo (2020), em consonância com os demais autores, esclarece que os REDs permitem que o aluno explore o mundo por meio da comunicação e da informação dentro e fora da escola.

Os alunos podem fazer uso dessas ferramentas digitais para realizar pesquisas mais abrangentes e interessantes, informar-se melhor sobre qualquer assunto, tornar-se exploradores, pensadores críticos e independentes.

Existem várias razões para usar a tecnologia digital na educação. Por exemplo, o aumento e o engajamento do aluno em querer aprender mais, a aproximação do conteúdo com representação e configuração da realidade dinâmica e prática, levando a um melhor desempenho e maior engajamento com a aprendizagem.

Outras razões são a democratização do acesso à educação e a inclusão de alunos com deficiência, pois são múltiplos recursos para facilitar o aprendizado e ajudar a superar limitações.

Sua praticidade permite que seja usado e acessado em qualquer lugar, aumentando a autonomia do aluno e facilitando o trabalho do professor com materiais didáticos complementares.

Os REDs são aqueles que utilizam tecnologias como computadores, tablets, smartphones, aplicativos, plataformas educativas, entre outros, para promover o aprendizado dos estudantes.

Alguns exemplos de recursos digitais educativos são jogos, vídeos educativos, animações, infográficos interativos, questionários on-line e aulas em plataformas virtuais.

Entre os principais benefícios dessa prática, podem-se destacar:

- Maior interatividade: os recursos educacionais digitais permitem e proporcionam que os estudantes possam interagir com o conteúdo de forma dinâmica e mais participativa.
- Compreensão do conteúdo: os recursos on-line, como vídeos e animações, ampliam e facilitam a visualização de conceitos abstratos e a compreensão de conteúdos complexos.
- Personalização do ensino: os recursos educacionais digitais permitem que os estudantes possam avançar no seu ritmo de aprendizado e acessar conteúdos que se enquadrem melhor às suas necessidades e interesses.
- Acesso ao conhecimento: os REDs podem ser acessados por qualquer pessoa com acesso à internet, de forma mais democrática, permitindo e facilitando o acesso ao conhecimento.

É importante destacar que a utilização de recursos educacionais digitais não substitui a presença do professor, mas sim complementa a sua prática pedagógica, tornando-a mais atrativa e eficiente.

É fundamental que o professor passe por uma formação adequada para utilizar esses recursos de forma crítica e consciente, de modo a explorar todo o seu potencial para promover uma aprendizagem significativa e efetiva para os estudantes.

Dessa forma, observa-se que a utilização dos REDs pode auxiliar na dinamicidade e no desenvolvimento das práticas educativas, priorizando a interdisciplinaridade na educação, buscando, portanto, diferenciar-se das metodologias tradicionais.

O professor que for utilizar algum tipo de RED precisa compreender as suas funções e características para, então, incluí-lo no seu plano de ensino.

2.2 CARACTERÍSTICAS DO RED

Ao compreender o conceito de RED é de suma importância entender as suas características, que são diversas, e os inúmeros tipos disponíveis, bem como as suas finalidades.

No contexto educacional, os REDs podem permitir melhor interação entre docentes e discentes. De acordo com Radfaher (2000, p. 18), permitem também organizar o estudo, apresentar um conteúdo, auxiliar e gerenciar o ensino e aprendizagem, além de auxiliar o trabalho do professor e melhorar a experiência do estudante em contato com o RED. Por isso, é essencial conhecer as suas características. É isso que permitirá ao docente escolher de forma adequada o RED para uma situação específica.

Para entender as principais características e potencialidades dos REDs, em concordância com os autores supracitados, é recomendado pautar-se nos estudos de Radfaher (2000), Manovich (2001), Sellen e Harper (2002). Com base nas afirmações dos autores supracitados, apresentam-se as seguintes características:

- Adimensionalidade da informação: permite guardar uma quantidade grande de informações sem aumentar a estrutura física, peso e suporte.
- Multimedialidade: possibilidade de usar com facilidade e interatividade várias ferramentas digitais de comunicação ao mesmo tempo. É a combinação de animações, sons, imagens estáticas e em movimento, textos e gráficos.
- Pesquisa rápida por palavras-chave: possibilita a busca rápida e automática de palavras-chave em documentos grandes. Exemplo desses mecanismos de busca e interação é o Google.
- Hipertextualidade: possibilita aos leitores navegarem por estruturas de texto não sequenciais (links).
- Manipulação e atualização de conteúdo: para além do autor, permite a qualquer pessoa editar, manipular, alterar e atualizar o conteúdo. Isso permite que rapidamente o conteúdo seja alterado ou substituído.

- Interatividade: é a interação entre elementos. Tecnologia, inovação, comunicação, Internet, participação, estímulo, pessoas na interação da construção de informação.
- Personalização: possibilita ao leitor a individualização de modificar determinados conteúdos mediante suas prioridades e necessidades.

Logo, essas informações, características e potencialidades tornam os recursos digitais úteis como ferramenta educacional na construção do ensino e aprendizagem.

O professor, ao escolher um RED, deve levar em consideração assuntos relevantes para o ensino e aprendizagem na sala. Pensar na utilidade e no objetivo de cada plano de aula elaborado e suas especificidades. Há de ser ferramenta segura que permita o acesso do aluno sempre que necessário sem erros. A plataforma a ser acessada pelo estudante seja simples e de navegação intuitiva, para que todos possam usar com facilidade.

Segundo Manovich (2001), o objetivo principal do RED é tornar o conteúdo atraente, simples e intuitivo para os discentes usarem.

Os REDs contidos em qualquer plataforma educacional podem oportunizar conteúdo separado por área de conhecimento específico, ano e modalidade de ensino; ou podem ser ferramentas digitais em que o aluno ou professor cria o próprio conteúdo.

Para Palácios (2002), esses recursos devem ser usados na educação, pois são múltiplos, diversos e estão em constante expansão e crescimento. Portanto, é possível que haja dúvidas entre as opções sobre quais ou como escolher os recursos.

Antes de escolher ou indicar um RED de forma pedagógica para o ensino e aprendizagem, é preciso refletir e verificar se sua escolha é adequada ao que propõe, conforme salienta como Tony Bates (2016, p. 585):

- Quem são seus alunos?
- A que tipo de tecnologias têm acesso?
- Quais são suas habilidades digitais?
- Qual é o regulamento ou política da instituição em relação ao uso dessa tecnologia em sala de aula?
- Há infraestrutura na instituição para o uso dessa tecnologia?
- Há apoio técnico, caso seja necessário?
- Qual a facilidade de uso da tecnologia escolhida? É fácil para o professor e para os alunos?

- Qual a estabilidade desta tecnologia? É confiável? É segura em relação aos dados da instituição, dos alunos e dos professores?
- Quais são os resultados de aprendizagem esperados com uso dessa tecnologia?

Observa-se que saber escolher o recurso digital a ser utilizado no contexto educacional torna-se essencial, tendo a tecnologia a serviço de facilitar e potencializar a educação.

Os autores supracitados dialogam entre si ao afirmarem que o recurso educacional digital é sim uma ferramenta digital que possibilita o acesso ao conhecimento de forma eficaz e eficiente. Assim proporcionando que todos os estudantes aprimorem ainda mais os estudos em todas as áreas do conhecimento escolar.

2.3 ENSINO DE ARTE

O ensino de arte é uma disciplina obrigatória nas escolas perante a Lei de Diretrizes e Bases (LDB 9394/96). Na atual conjuntura, o professor de arte depara-se, assim, com o grande desafio para desenvolver atividades pedagógicas que despertem o interesse de crianças, adolescentes e adultos por essa área, visando a promover o desenvolvimento cultural na educação básica.

Conforme preconizam os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, 1997, p. 39) em seus objetivos referentes ao ensino fundamental, séries iniciais, os estudantes devem ser capazes de:

Expressar e saber comunicar-se em artes mantendo uma atitude de busca pessoal e/ou coletiva, articulando a percepção, a imaginação, a emoção, a sensibilidade e a reflexão ao realizar e fruir produções artísticas.

Compreender e saber identificar a arte como fato histórico contextualizado nas diversas culturas, conhecendo respeitando e podendo observar as produções presentes no entorno, assim como as demais do patrimônio cultural e do universo natural, identificando a existência de diferenças nos padrões artísticos e estéticos.

Compreender e saber identificar aspectos da função e dos resultados do trabalho do artista, reconhecendo, em sua própria experiência de aprendiz, aspectos do processo percorrido pelo artista.

Segundo os PCN (1997, p. 48), durante as séries finais do ensino fundamental em seus objetivos, os alunos devem ser capazes de:

Experimentar e explorar as possibilidades de cada linguagem artística; compreender e utilizar a arte como linguagem, mantendo uma atitude de busca pessoal e/ou coletiva, articulando a percepção, a imaginação, a emoção, a investigação, a sensibilidade e a reflexão ao realizar e fruir produções artísticas, observar as relações entre a arte e a realidade, refletindo, investigando, indagando, com interesse e curiosidade, exercitando a discussão, a sensibilidade, argumentando e apreciando arte de modo sensível; identificar, relacionar e compreender diferentes funções da arte, do trabalho e da produção dos artistas.

No ensino médio, a arte deve assegurar que o aluno experimente, vivencie e compreenda as múltiplas facetas da arte. Dessa forma garantindo a continuidade, aprendizagem e o aperfeiçoamento dos conhecimentos, com o intuito de compreender que a arte faz parte do cotidiano e é importante para a mudança social.

O PCN (Brasil, 1997, p. 91) preconiza que o estudante do ensino médio deve:

Dominar aspectos relativos à construção e execução prática das produções artísticas, considerando as categorias materiais, ideais e virtuais, além de expressar e comunicar ideias e sentimentos por meio de linguagens artísticas, para que assim o aluno venha a entender as funções social, cultural e educativa da arte, compreendendo-as como construções pelas quais diversos agentes sociais – artistas, críticos de arte, educadores, governantes, legisladores, patrocinadores, pesquisadores, políticos, profissionais de instituições culturais e educacionais – são responsáveis.

Os PCN, por sua vez, enfatizam uma visão linear e estática do conhecimento, desconsiderando a importância das competências e habilidades transversais, fundamentais para formação integral dos estudantes.

Desta forma, não contemplam a diversidade de saberes e a multiplicidade de formas de conhecimento presentes na sociedade contemporânea. Eles privilegiam apenas um determinado currículo disciplinar, desconsiderando as diferentes perspectivas culturais, étnicas e sociais presentes no contexto educacional.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (2017) foi instituída no Brasil no dia 20 de dezembro de 2017, por meio da Lei nº 13.415. Ela foi desenvolvida com o objetivo de estabelecer diretrizes para a educação básica no país, definindo os conhecimentos e habilidades essenciais que todos os estudantes devem desenvolver ao longo de sua formação.

A BNCC serve como referência para a elaboração dos currículos escolares, orientando as escolas na organização dos conteúdos e na definição dos objetivos de aprendizagem a serem alcançados pelos estudantes. Ela abrange a Educação Infantil, o Ensino Fundamental séries iniciais e finais e o Ensino Médio.

Para a BNCC (2017), o ensino de arte busca valorizar a arte como uma expressão humana fundamental, que possibilita o desenvolvimento integral dos estudantes. A BNCC destaca a importância do conhecimento artístico na formação dos estudantes, reconhecendo a arte como uma linguagem própria, capaz de ampliar a sensibilidade, a criatividade e o pensamento crítico.

Ou seja, a teoria que embasa o ensino de arte na BNCC é a abordagem sociocultural, que se apoia nos estudos de Vigotski e ressalta a importância do contexto social e cultural na formação do indivíduo.

Nessa perspectiva, o ensino de arte considera as vivências, experiências e manifestações artísticas dos estudantes, fornecendo uma base sólida para que eles possam compreender, apreciar e produzir arte de forma contextualizada e significativa.

Com isso, a BNCC, por sua vez, traz uma abordagem mais inclusiva e plural, reconhecendo a importância de valorizar e respeitar as diferenças e promovendo uma educação que seja capaz de dialogar com a diversidade de trajetórias e experiências dos estudantes. Dessa forma superando o PCN.

Portanto, os PCNs são estanques e pouco flexíveis, pois não permitem uma constante atualização das práticas pedagógicas em resposta aos avanços tecnológicos e às mudanças sociais.

A BNCC, ao contrário, busca atualizar e contextualizar os conteúdos curriculares, articulando-os com as competências e habilidades necessárias para os estudantes no século XXI. Isso significa que a BNCC valoriza não apenas o que os estudantes devem saber, mas também o que devem ser capazes de fazer, estimulando o pensamento crítico, a criatividade, a colaboração e a autonomia, o que os PCNs não contemplam de forma abrangente.

Ou seja, a arte é uma disciplina que tem como objetivo explorar e desenvolver a sensibilidade estética, a criatividade e a expressão artística dos

estudantes. Através do ensino da arte, os estudantes passam a compreender e explorar diferentes formas de expressão da arte.

O ensino da arte, conforme ressaltam as autoras Ferraz e Fusari (2010), também tem uma importante função social: a de incentivar a valorização e compreensão das manifestações culturais e artísticas locais e internacionais e promover a formação de estudantes mais críticos e conscientes.

Esse ensino possui uma grande variedade de abordagens e metodologias, e pode ser adaptado ao nível e às necessidades dos estudantes.

As aulas de arte buscam fornecer ao estudante uma sólida base teórica sobre as formas e diferentes expressões contidas na arte, bem como oportunidades de experimentação e aprendizado prático.

Frente ao exposto, quando se trata sobre o ensino da arte, o aluno tem a oportunidade da aprendizagem para a vida, porque a arte articula o conhecimento em suas várias formas e, por meio de sua aplicação teórica e prática, permite uma interpretação coerente do mundo.

O ensino da arte é de extrema importância no processo educativo, expressivo e comunicativo, pois permite o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos estudantes. Também incentiva a criatividade, a imaginação e a sensibilidade, habilidades essas indispensáveis para a vida.

Oliveira (2014) preconiza que é um direito do ser humano o acesso à arte e à cultura, que deve ser garantido a todos, independentemente de classe social ou origem cultural.

O papel formativo da arte na educação é central, pois permite o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como respeito, tolerância, empatia, solidariedade, diálogo e convivência social.

A arte estimula a reflexão sobre o contexto social, histórico e cultural de forma crítica sobre essas realidades, permitindo que o aluno compreenda e se posicione frente a questões relevantes para a vida e para a sociedade em que vive.

Rossi (2009) resalta ainda que o papel da arte na educação é de grande importância, pois ela é capaz de estimular a criatividade, a sensibilidade e a expressão artística dos alunos, além de ter um papel relevante na formação

cultural e social dos estudantes. Entre os principais benefícios da inserção da arte na educação estão:

- Estimular a criatividade: para experimentação, exploração de possibilidades e para a criação de novas ideias e soluções criativas.
- Desenvolver a sensibilidade estética: a arte tem a capacidade de provocar emoções e sensações nos estudantes, estimulando a percepção e a sensibilidade estética.
- Favorecer o desenvolvimento cognitivo: o estudo da arte pode ser entendido como uma oportunidade de desenvolver habilidades cognitivas, tais como a observação, a reflexão, a análise e a interpretação.
- Complementar o currículo escolar: a arte pode ser vista como uma disciplina complementar ao currículo escolar, promovendo uma formação mais abrangente e integrada dos estudantes.
- Valorização da cultura: a arte representa uma manifestação cultural expressiva e diversificada, sendo capaz de contribuir para a valorização e respeito às diferentes culturas.

Com o advento da tecnologia, essa viabiliza ao ensino da arte criar e interagir com as obras de arte de forma virtual, configurando em mais um ambiente para atividades educativas, de exploração pedagógica e de pesquisas.

De acordo com Oliveira (2014), o uso do RED na educação favorece a construção do conhecimento e amplia o campo do ensino e aprendizagem em arte com o uso do recurso digital.

2.4 ARTE E O USO DO RED

O uso dos REDs no ensino da arte, como vídeos, imagens, jogos e aplicativos, pode trazer muitas vantagens e possibilidades aos educadores e alunos. Com a crescente presença da tecnologia na vida cotidiana das escolas, é importante aproveitar as potencialidades dos recursos digitais para enriquecer o aprendizado dos estudantes.

Esse uso, no ambiente escolar, pode proporcionar benefícios significativos para o ensino e aprendizagem da arte e permitir que os estudantes tenham

acesso a diferentes formas de expressão artística e possam explorar aspectos mais visuais, sonoros e sensoriais da aprendizagem.

O uso do RED no ensino de arte no ambiente escolar não pode ser deixado de lado, conforme Almeida (2000, p. 38):

Nós, educadores, temos de nos preparar e preparar nossos alunos para enfrentar exigências dessa nova tecnologia, e de todas que estão a sua volta – A TV, o vídeo, a telefonia celular. A informática aplicada à educação tem dimensões mais profundas que não aparecem à primeira vista.

Os REDs podem agregar valor no ensino e aprendizagem da arte, tornando-o mais atrativo e motivador para os estudantes. Eles podem ser utilizados para complementar as aulas presenciais, fornecer informações adicionais sobre artistas e movimentos artísticos, estimular a imaginação e a criatividade dos estudantes e promover reflexões sobre a arte na sociedade e a cultura.

Vive-se em uma era cada vez mais informatizada, envolvida com a tecnologia, comunicação, inovação e o ganho de conhecimento. Nesse sentido, há uma disseminação significativa ao ingresso do conhecimento científico e uma maior aproximação das áreas de conhecimento, obstruindo todas as fronteiras de acesso mediante o uso dos REDs. Essas tendências têm impactado a educação, na formação de professores e na reformulação curricular dos alunos em diferentes níveis de ensino.

Mediante a esse fato, faz-se necessário nas escolas a inclusão digital, internet, domínio das ferramentas digitais, dispositivo para conexão, e o domínio da tecnologia, da informação e comunicação, em especial para tornar o conteúdo trabalhado em sala ainda mais interessante.

Além disso, o uso desses recursos pode ser uma forma de superar barreiras e limitações no ensino de arte, como falta de recursos, tempo limitado para as aulas e dificuldades em apresentar obras de arte de diferentes épocas e lugares geográficos.

No modo freiriano de pensar, permite-se intelectualmente perceber a educação frente a sua função e responsabilidade com o ensino no cotidiano. Os REDs, enquanto uma ferramenta digital, pode possibilitar novas formas de

aprender e construir dando sentido à educação, segundo Couto e Prado (2015, p. 142):

Vive-se em uma era digital em que as tecnologias estão cada vez mais presentes. A escola não pode deixar de aproveitar estas ferramentas nas aulas de arte, agregando mais conhecimento, inovando e desenvolvendo no aluno habilidades para expressar através da tecnologia de forma criativa e autônoma.

No ensino da arte, a utilização dos REDs possibilita que os alunos exerçam ainda mais a criatividade, apresentando diferentes formas de expressões artísticas, como: criação de vídeos, filmes, áudios, músicas, conteúdos digitais, exposições de obras de arte, músicas e poesias que podem ser sentidas e vistas em todos os lugares com o auxílio de algum dispositivo com acesso à internet.

Carvalho e Nunes (2010, p. 19) acrescenta que:

Tecnologia é mais uma possibilidade de ação educacional. Nesta era em que os estudantes criam páginas na web, animação, gráficos, vídeos, é visível a força da Arte e Tecnologia convertendo-se em um novo meio de linguagem. As novas tecnologias digitais enriquecem o desenvolvimento de capacidade de pensar, criar e participar de uma sociedade atual complexa que está em construção.

Segundo Oliveira (2014), um ponto de partida didático para o uso dos REDs nas escolas é a relação entre a tecnologia enquanto pesquisa, ferramenta e linguagens aos três eixos moderadores do processo ensino e aprendizagem em arte. E o outro ponto trata-se do uso da variedade dos REDs e as possibilidades das práticas em sala de aula.

Dessa forma, à medida que o professor introduz os REDs na sala de aula, oportuniza um leque de possibilidades para explorar novos conteúdos que vão despontando. Pois essas ferramentas tornam o ensino e aprendizagem dinâmico e interessante na arte e possibilitam ao professor a busca em superar a pedagogia da transmissão, o que favorece que todos participem do processo da construção do conhecimento, conforme Kenski (2011, p. 103):

O uso criativo dos recursos educacionais pode auxiliar os professores a transformar o isolamento, a indiferença e a alienação com que costumeiramente os alunos frequentam as salas de aula, em interesse e colaboração, por meio dos quais eles aprendam a aprender, a respeitar, a aceitar, a serem pessoas melhores e cidadãos participativos.

É importante ressaltar que o uso de recursos educacionais digitais deve ser complementar ao ensino presencial e ser integrado de forma consistente e planejada ao plano de ensino da disciplina de arte. Também é importante selecionar os recursos com cuidado, levando em conta a idade e o nível de compreensão dos estudantes, e garantir que as aulas sejam equilibradas entre a teoria e a prática.

Feito isso, os recursos educacionais digitais presentes no cotidiano educacional possibilitam múltiplo uso ao ensino e aprendizagem de arte nas mais variadas expressões artísticas.

Isso torna possível o ingresso das plataformas que disseminam o conhecimento e a participação artística, utilizando novamente o computador como meio criativo e dinâmico frente à versatilidade dos softwares em edições, imagens, figuras, músicas, vídeos, conteúdos digitais, entre outros.

Conforme preconiza Oliveira (2014), a arte, enquanto área do conhecimento, explora novos meios e vive uma nova realidade frente ao advento da tecnologia, buscando assim a integração. Isso gera novas possibilidades no ensino e aprendizagem de arte.

Portanto, o uso dos recursos educacionais digitais torna-se uma ferramenta poderosa no enriquecimento do ensino da arte no ambiente escolar, fornecendo novas formas de aprendizado e estimulando a criatividade e a reflexão do aluno, isso sem deixar de lado o contato com a prática artística.

Sendo assim é de fundamental importância o uso dos REDs nas plataformas digitais, de forma que favoreça a construção do conhecimento escolar.

O Currículo Interativo Digital busca possibilitar esse desenvolvimento rumo à interação e ao ganho do ensino e aprendizagem de arte no processo educacional.

2.5 PLATAFORMA CURRÍCULO INTERATIVO DIGITAL

Trata-se de uma plataforma de interação digital que surge em 2016 com o objetivo de facilitar a navegação para o professor e o aluno na busca de recursos

digitais. Possui uma navegação simples e intuitiva, estando conectada ao Currículo Básico da Rede Estadual (CBEE).

A plataforma Currículo Interativo Digital tem como objetivo estimular o uso da tecnologia de forma intuitiva como ferramenta digital e recurso pedagógico. Busca contribuir para: uso de metodologias inovadoras; desenvolvimento de competências e habilidades; explorar temas transversais; possibilitar a participação ativa dos estudantes; promover aprendizagem e motivação em sala de aula com a criação, exploração, desenvolvimento, inovação e compartilhamento de conteúdos digitais e mídias.

O intuito do Currículo Interativo Digital é auxiliar o trabalho do professor e o estudo do aluno dentro e fora do ambiente da sala de aula. Para o aluno, estimula a resolver desafios, aprofundar a aprendizagem por jogo com imagens, som e conteúdo digital. A lógica é fazer o link do mundo virtual com o real, apoiando os alunos a reforçar e a enfatizar o conhecimento além da sala física. Para os professores, busca auxiliar no planejamento e proporcionar aulas mais dinâmicas.

O Currículo Interativo Digital conta com um acervo de plano de aula que permite ao professor adaptar, criar, explorar, desenvolver e disponibilizar o plano de aula na plataforma frente a sua proposta de ensino, bem como elaborar atividades para o estudante desenvolver em sala de aula de forma presencial ou virtual. O objetivo é favorecer a interação entre docente e discente no auxílio do ensino e aprendizagem e o melhor uso dos REDs na prática do processo educacional.

A referida plataforma disponibiliza ao professor e ao estudante ferramentas de acesso para criar, desenvolver, disponibilizar, explorar, compartilhar, publicar, inovar e interagir. Também possibilita a comunicação e a interação entre ambos, com conteúdo digital, atividades, avaliações, videoaulas, jogos, entre outros materiais de cunho pedagógico e dinâmico frente às necessidades do professor e do aluno de forma simples, prática, intuitiva e educativa. Tudo de acordo com a disciplina, etapas, anos, modalidades e habilidades da BNCC.

De acordo com Nielsen (1999), uma plataforma possibilita criação, soluções e a troca de experiências, como conhecimento, ensino, aprendizagem, comunicação e interação com o público, de forma digital.

Já o objeto de aprendizagem (ODAs – Objetos Digitais de Aprendizagem), disponibilizado na plataforma Currículo Interativo Digital, oportuniza ao docente criar objeto de aprendizagem de acordo com as habilidades da BNCC.

Pode-se definir os ODAs como recurso educacional digital, destinado a aprender com o uso da tecnologia. Esse recurso concede um acervo de vídeo, jogos, texto, atividade pedagógica, aula, infográfico, animação, música, filmes, entre outros. A ideia é que todo esse arcabouço possa ser acessado, explorado e utilizado no plano de ensino, ou aula, frente à temática trabalhada, série e ano na qual o professor leciona.

O setor de Tecnologia Educacional que gerencia a plataforma Currículo Interativo Digital, em 2023, passa a integrar e funcionar juntamente com o Centro de Formação dos Profissionais da Educação do Espírito Santo (Cefope) e busca ofertar ao magistério curso de formação de forma presencial e no sistema (EAD), tendo como foco a tecnologia na educação e outros cursos voltados à educação.

Portanto, a plataforma Currículo Interativo Digital possibilita explorar e aprofundar os conhecimentos, como também colaborar na criação de objeto de aprendizagem, plano de aula e roteiro de estudo. O Currículo Interativo Digital contempla o gestor escolar, o professor e o aluno da rede de ensino estadual do Espírito Santo.

Observam-se, enquanto professor e usuário da plataforma Currículo Interativo Digital, algumas deficiências que a tornam obsoleta. Em primeiro lugar, o layout desatualizado, que impacta negativamente a experiência do usuário, dificultando a navegação e a localização de informações relevantes de forma direta e objetiva. Um design moderno e intuitivo é fundamental para promover o engajamento dos usuários e facilitar o acesso aos recursos disponíveis. A referida plataforma não é deveras intuitiva.

Além disso, a presença de links não atualizados é uma falha significativa. Isso pode levar a frustrações e perda de tempo para os usuários, que podem se deparar com conteúdos ou recursos que não estão mais disponíveis ou que foram atualizados. A falta de manutenção adequada dos links demonstra uma falta de cuidado e atenção por parte dos responsáveis pela plataforma.

Outro aspecto crítico é a falta de alinhamento entre os conteúdos oferecidos na plataforma e o currículo escolar. É essencial que os recursos e

materiais disponibilizados estejam em conformidade com os objetivos e competências previstas no Currículo-ES. Caso contrário, a plataforma pode se tornar ineficaz e inadequada para apoiar o processo de ensino e aprendizagem, prejudicando a qualidade da educação.

Como resultado dessas deficiências, os usuários podem ficar desmotivados e desinteressados em utilizar a plataforma, o que compromete seu potencial como recurso educacional. A falta de atualização e qualidade dos conteúdos pode gerar desconfiança e levar os usuários a buscar alternativas mais atualizadas e confiáveis.

Diante dessa análise, é imprescindível que os responsáveis pela plataforma reconheçam essas deficiências e tomem medidas corretivas. Isso envolve a atualização do layout, a correção dos links quebrados e a revisão dos conteúdos disponibilizados, garantindo que estejam alinhados ao Currículo-ES estabelecido. Somente assim, a plataforma poderá cumprir seu propósito de apoiar efetivamente o processo educacional e acompanhar as demandas do mundo digital em constante evolução.

A seguir é abordado o percurso desenvolvido para alcançar os objetivos desta pesquisa.

3 METODOLOGIA

Neste capítulo é abordado o passo a passo pretendido para desenvolver esta pesquisa de cunho qualitativo.

Para responder aos objetivos específicos desta pesquisa, primeiro buscou-se destacar quais são os recursos existentes na Plataforma Currículo Interativo Digital e qual o propósito deles no uso em sala de aula. Referente ao segundo, verifica-se, na visão do aluno e do professor, como eles percebem os recursos educacionais digitais, se é efetivo ou não; já no terceiro realiza-se uma entrevista semiestruturada com o assessor da referida plataforma e aplica-se um questionário ao gestor escolar, ao pedagogo, ao professor e ao aluno sobre a efetividade desses recursos como ferramenta auxiliar no ensino e aprendizagem de arte.

3.1 PESQUISA BIBLIOGRAFICA E DOCUMENTAL

No primeiro momento, é feito um levantamento nos repositórios de âmbito nacional, como no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações da BDTD e no Portal EduCAPES. Em âmbito local, foram consultados os bancos de dissertações do curso de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Humanidades (PPGEH/lfes), do Programa de Pós-Graduação em Educação da Ufes e do Programa de Pós-Graduação em Arte.

Também é realizada uma busca no repositório de dissertações do curso de mestrado do Programa de Pós-Graduação Ciência, Tecnologia e Educação da UNIVC.

Feito esse levantamento, faz-se necessário filtrar a pesquisa, delimitando por tema, palavras-chave, base de dados e filtros de pesquisa para obtenção de um melhor resultado. Após essa etapa, é realizada uma avaliação dos resultados, de modo a organizar as referências e uma realização de fichamentos para iniciar o processo de escrita.

Após esse momento, é feito um levantamento documental nas fontes primárias de dados, informações e documentos oficiais que ainda não foram

tratados analiticamente ou cientificamente na Secretaria de Estado da Educação referente à criação, à implementação e à avaliação da Plataforma Currículo Interativo Digital, com o intuito de compreender o uso do recurso educacional digital no ensino e aprendizagem de arte contido nessa plataforma.

Concluída essa etapa de levantamento dos dados referentes ao embasamento teórico e ao resultado da pesquisa, é realizada a coleta dos dados por meio de entrevista semiestruturada e questionários, aplicados aos alunos e à equipe gestora escolar.

3.2 ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA E QUESTIONÁRIO

A técnica adotada para a coleta de dados é a entrevista semiestruturada (APÊNDICE A) direcionada à técnica pedagógica da Geped/Cefope do setor de Tecnologia Educacional da Plataforma Currículo Integrativo Digital, realizada pelo Google Meet, e aplicação do questionário (APÊNDICE B, C, D e E) à equipe gestora da escola, diretor, pedagogo, professores e aos alunos, com intuito de melhor compreender o uso dos recursos educacionais digitais no ensino e aprendizagem de arte. Esses questionários foram realizados via Google Formulários. A opção por essa abordagem se dá mediante a um roteiro constituído por uma série de perguntas abertas e fechadas, feitas em uma ordem prevista.

Definido o instrumento para a coleta de dados, em sequência foi feita a pré-testagem para melhor estruturar a entrevista.

3.3 REVISÃO E PRÉ-TESTAGEM

Após a montagem da entrevista semiestruturada e do questionário, foi realizada a revisão e a pré-testagem desse instrumento de pesquisa para melhor estruturar as perguntas, adequando-as ao foco da nossa pesquisa.

3.4 SUJEITOS DA PESQUISA

Os sujeitos de estudo desta pesquisa estão centrados na técnica pedagógica da Geped/Cefope do setor de Tecnologia Educacional responsável pela plataforma Currículo Interativo Digital, em 6 gestores/diretores escolares, 8 pedagogos, 8 professores de arte em atuação nas Séries Finais do Ensino Fundamental, e em 440 discentes das séries finais do ensino fundamental.

Dentro da amostragem estudada, a série escolhida foi o 9º ano, devido à vivência e ao amadurecimento escolar.

De acordo com a Secretaria de Estado da Educação do Espírito Santo (Sedu, 2023), sendo essa um órgão do governo estadual responsável pela gestão e coordenação das políticas públicas relacionadas à educação no estado, e mediante os últimos dados divulgados pelo Censo Escolar de 2022, a Rede Estadual de Ensino do Espírito Santo possui 413 escolas em todo o estado, sendo supervisionadas por 11 superintendências regionais. Cada uma dessas SREs é responsável por coordenar as atividades educacionais em uma determinada área geográfica do estado, incluindo a supervisão das escolas, gestão de recursos, implementação de políticas educacionais e outras responsabilidades relacionadas à educação em consonância com as diretrizes e políticas educacionais.

Somando a cobertura de atendimento das 11 SREs, os 78 municípios do estado do Espírito Santo possuem escolas da rede estadual, com a etapa do ensino fundamental de nove anos e do 1º ano ao curso técnico concomitante.

Desse universo, para o estudo desta pesquisa a Superintendência Regional escolhida foi a SRE Carapina, que comporta o maior número de escolas e matrículas nas turmas do 9º ano dos anos finais do ensino fundamental.

Essa SRE é responsável por 4 municípios do estado do Espírito Santo, entre eles estão Fundão, Santa Tereza, Serra e Vitória, com uma cobertura de 65 escolas da rede estadual. Dessas, 44 atendem à série do 9º ano, com 4.387 matrículas, totalizando 135 turmas do 9º ano dos anos finais do ensino fundamental.

Mediante ao exposto, o Censo Escolar de 2022 demonstra os dois municípios que concentram o maior número de escolas da Rede Estadual com

turmas do 9º ano da série final do ensino fundamental. O município da Serra/ES, com 36 escolas, com um total de 3.681 matrículas e 114 turmas, e o município de Vitória/ES, com 4 escolas, com um total de 537 matrículas e 15 turmas.

Entendendo quem é o sujeito da pesquisa, vamos ao ambiente da pesquisa, o local e onde foi realizada.

3.5 AMBIENTE DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada em seis escolas da Rede Estadual de Educação do Espírito Santo. Cabe ressaltar que o objeto desta pesquisa é a plataforma Currículo Interativo Digital, com o intuito de compreender o uso do recurso educacional digital na plataforma no âmbito da educação.

Em respeito às medidas de prevenção e controle de segurança da informação adotadas no tratamento dos dados coletados e resguardadas pela Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), não será divulgado nome ou localização das escolas.

É caracterizado o espaço de cada escola onde ocorreu a coleta de dados para melhor cientificidade desta pesquisa. De forma aleatória as escolas são identificadas por letras do alfabeto.

A “Escola F” é Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio. O ensino fundamental anos finais na modalidade regular no período matutino oferta duas turmas do 6º ano, duas turmas do 7º ano, duas turmas do 8º ano e uma turma do 9º ano, com um total de 195 alunos matriculados. Dessas, 38 matrículas são de alunos do 9º ano.

No ensino médio em tempo integral, oferta uma turma de 1º ano, uma turma de 2º ano e uma turma de 3º ano, com um total de 90 alunos matriculados. Em contraturno, a escola atende 20 alunos na educação especial.

Ao todo, a escola atende 285 alunos, até o presente momento da realização da pesquisa, e conta com 38 professores que ministram aulas para os alunos.

Quanto à estrutura, a escola tem dependências com acessibilidade, conta com biblioteca, cozinha, refeitório, laboratório de informática, laboratório de ciências, laboratório de química, laboratório de matemática e física, laboratório de

biologia, laboratório de arte, laboratório de inglês, laboratório de humanas, sala de leitura, sala de espelho, projeto ballet, cozinha montada para eletivas, auditório central, quadra de esporte, sala da diretoria, sala de professores da área de ciências da natureza, sala de professores da área de ciências humanas, sala de professores área de códigos e linguagens, sala de Percursos Curriculares Alternativos (PCAs), sala pedagógica, sala de coordenador pedagógico, sala de coordenador disciplinar, sala de atendimento especial, secretaria, refeitório, almoxarifado, cozinha central para almoço dos professores, sala de repouso, sala rádio escolar, sala Google Tecnologia (em parceria do Google com o estado, trata-se de uma sala toda equipada com tecnologia, som e meios de comunicação e audiovisual, incluindo impressora 3D e equipamentos de informática), sala de projeto de vida (trata-se de uma sala mais acolhedora com aplicação de metodologia mais dinâmica aos alunos) e sala de centro de vivência (sala dinâmica para roda de conversas e entretenimentos entre os alunos).

A “Escola G” é Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio. O ensino médio na modalidade regular no período matutino oferta quatro turmas do 1º ano, quatro turmas do 2º ano e quatro turmas do 3º ano, com um total de 659 alunos matriculados.

No ensino fundamental anos finais, na modalidade regular, no período vespertino, oferta uma turma do 6º ano, uma turma do 7º ano, uma turma do 8º ano e duas turmas do 9º ano, com um total de 188 alunos matriculados. Dessas, 82 matrículas são de alunos do 9º ano.

Já na Educação de Jovens e Adultos, na modalidade EJA, ensino médio, no período noturno, oferta duas turmas do 1º ano, duas turmas do 2º ano e duas turmas do 3º ano do ensino médio, com um total de 224 alunos matriculados.

Ao todo, a escola atende 1.071 alunos, nos três turnos, até o presente momento da realização da pesquisa. Conta com 77 professores.

Quanto à estrutura, a escola tem dependências com acessibilidade, conta com biblioteca, cozinha, refeitório, auditório, laboratório de informática, laboratório de ciências, laboratório de química, sala de leitura, quadra de esporte, sala da diretoria, sala de professores, sala pedagógica, secretaria e sala de atendimento especial.

A “Escola H” é Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio. No ensino fundamental anos iniciais, na modalidade ensino normal, no turno matutino, oferta duas turmas de 1º ano, duas turmas do 2º ano, duas turmas do 3º ano, duas turmas do 4º ano e duas turmas do 5º ano. com um total de 503 alunos matriculados.

Quanto ao ensino fundamental anos finais, na modalidade ensino normal, no turno vespertino, oferta três turmas do 6º ano, três turmas do 7º ano, duas turmas do 8º ano e duas turmas do 9º ano, com um total de 465 alunos matriculados. Dessas, 81 são matrículas de alunos do 9º ano.

Já na Educação de Jovens e Adultos, na modalidade EJA do ensino médio, no período noturno, oferta uma turma do 1º ano, uma turma do 2º ano e uma turma do 3º ano, com um total de 79 alunos matriculados.

Ao todo, a escola atende 1.048 alunos, nos três turnos, até o presente momento da realização da pesquisa. Conta, em seu quadro docente, com 57 professores.

Referente à estrutura, a escola tem dependências com acessibilidade, conta com biblioteca, cozinha, refeitório, sala de leitura, quadra de esporte, sala da diretoria, sala de professores, sala pedagógica, auditório, secretaria, sala de atendimento especial e gabinete móvel Chromebook.

A “Escola I” é Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio. No ensino fundamental anos finais, no período matutino, oferta uma turma do 6º ano, quatro turmas do 7º ano, três turmas do 8º ano e duas turmas do 9º ano, com um total de 358 alunos matriculados. Dessas, 155 são matrículas de alunos do 9º ano.

No turno vespertino, o ensino fundamental anos finais, na modalidade ensino regular, oferta uma turma de 6º ano, três turmas do 7º ano, três turmas do 8º ano e três turmas do 9º ano, com um total de 320 alunos matriculados.

Já na Educação de Jovens e Adultos, na modalidade EJA fundamental e médio, no período noturno, oferta duas turmas da 7ª etapa, duas turmas da 8ª etapa do ensino fundamental, duas turmas do 1º ano, duas turmas do 2º ano e duas turmas do 3º ano do ensino médio na modalidade EJA, com um total de 325 alunos matriculados.

Ao todo, a escola atende 1.003 alunos, nos três turnos, até o presente momento da realização da pesquisa. Conta, em seu quadro docente, com 48 professores.

Quanto à estrutura, a escola tem dependências com acessibilidade, conta com biblioteca, cozinha, refeitório, laboratório de informática e ciências, sala de leitura, quadra de esporte, sala da diretoria, sala de professores, sala pedagógica e sala de atendimento especial.

A “Escola J” é Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio. No ensino médio, na modalidade ensino regular, no período matutino, oferta quatro turmas do 1º ano ensino médio, quatro turmas do 2º ano do ensino médio e quatro turmas do 3º ano do ensino médio, com total de 559 alunos matriculados.

Quanto ao ensino fundamental anos finais, na modalidade ensino regular, oferta três turmas do 6º ano, três turmas do 7º ano, três turmas do 8º ano e três turmas do 9º ano, com total de 405 alunos matriculados. Dessas, 82 são matrículas de alunos do 9º ano.

Ao todo, a escola atende 964 alunos, nos dois turnos, até o presente momento da realização da pesquisa. Conta com 56 professores.

Quanto à estrutura, a escola tem dependências com acessibilidade, conta com biblioteca, cozinha, almoxarifado, refeitório, laboratório de informática, laboratório de ciências, sala de leitura, quadra de esporte, sala da diretoria, sala de professores, sala pedagógica e sala de atendimento especial.

A “Escola K” é Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio. No ensino fundamental anos finais, na modalidade de ensino regular, no período matutino, oferta três turmas do 9º ano, com total de 161 alunos matriculados.

No ensino médio, na modalidade do ensino regular, no período matutino, oferta quatro turmas do 1º ano, quatro turmas do 2º ano e quatro turmas do 3º ano, com total de 411 alunos matriculados.

Já no período vespertino, o ensino fundamental anos finais, na modalidade de ensino regular, oferta seis turmas do 9º ano, com total de 240 alunos matriculados. Nos dois turnos, matutino e vespertino, a escola atende um total de 401 matrículas de alunos do 9º ano.

No ensino médio, no turno vespertino, na modalidade de ensino regular, oferta três turmas do 1º ano, quatro turmas do 2º ano e três turmas do 3º ano, com um total de 420 alunos matriculados.

Já no período noturno, na Educação de Jovens e Adultos, na modalidade EJA, no ensino médio, oferta quatro turmas do 1º ano, três turmas do 2º ano e três turmas do 3º ano EJA, com total de 390 alunos matriculados.

Ao todo, a escola atende 1.581 alunos, nos três turnos, até o presente momento da realização da pesquisa. Conta com um total de 70 professores.

Quanto à estrutura, a escola tem dependências com acessibilidade, conta com biblioteca, cozinha, almoxarifado, refeitório, laboratório de informática, laboratório de ciências, sala de leitura, auditório, sala da diretoria, sala de professores, sala de reunião, sala de coordenação disciplinar, sala de coordenação pedagógica, sala de música, sala de atendimento especial, quadra esportiva e salão de jogos.

Além das 6 escolas, também constitui ambiente de pesquisa o Centro de Formação dos Profissionais da Educação do Espírito Santo (Cefope), de forma específica o setor de Tecnologia Educacional da Sedu, responsável pela Plataforma Currículo Interativo Digital da Secretaria de Estado da Educação do Espírito Santo.

O Cefope dispõe de duas gerências: a Gerência de Estudo, Pesquisa, Qualificação e Desenvolvimento dos Profissionais do Magistério (GEPED), que se dedica a ações formativas do magistério, entre docentes e pedagogos; e a Gerência de Qualificação Profissional (GEPRO), responsável por ações formativas do quadro de profissionais técnico-administrativos da Sedu.

A seguir é apresentada a análise de dados, como foram organizadas as informações coletadas.

3.6 ANÁLISE DE DADOS

Com a obtenção dos dados, é necessária sua análise. É utilizada, portanto, a amostragem estratificada uniforme que, conforme preconiza Neto (2002), é uma técnica de amostragem que sorteia a mesma quantidade de forma homogênea para cada estrato e não utiliza o critério de proporcionalidade de forma geral.

Para realizar esse método, foram definidas três etapas: amostra estratificada, amostragem estratificada uniforme e elaboração da tabela de estrato uniforme da amostragem de forma homogênea.

A primeira etapa trata da amostra em que é definida a população-alvo na qual se demonstra interesse de pesquisar a amostra estratificada. Busca definir, portanto, quem são e quem faz parte do grupo a ser estudado. No caso desta pesquisa, a população estudada são alunos da série final do ensino fundamental o 9º ano, das escolas selecionadas.

A segunda etapa é baseada em sorteio aleatório dos elementos de forma homogênea. É nessa fase que a amostragem estratificada uniforme sorteia a mesma quantidade de pessoas para cada estrato, sem gerar quaisquer danos ou prejuízos na análise dos dados da pesquisa, não sendo proporcional ao número de pessoas do sexo feminino e masculino existentes no estrato.

De acordo com Neto (2002), o método de amostragem estratificada uniforme é útil porque ajudará a criar uma amostra que representa totalmente a população pesquisada sem prejuízos de informação. Se replicado a uma amostragem maior, obteria o mesmo resultado.

Na terceira etapa, é elaborada uma tabela em que se especifica o estrato uniforme da amostragem de forma homogênea. Segundo Neto (2002), é nessa etapa que se divide a quantidade da amostra determinada pelo pesquisador pela quantidade do estrato pesquisado, que não é proporcional ao número de pessoas do sexo feminino e masculino, para obter a quantidade de pessoas de cada grupo a ser entrevistada; somando essa quantidade, vai se gerar o total geral da amostragem estratificada uniforme pesquisada.

A tabela 1 foi elaborada pelo próprio autor para melhor organização e visualização do método de amostragem uniforme.

A tabela mostra o número de estrato, que no caso são as escolas da Rede Estadual do Espírito Santo da Série Final do Ensino Fundamental, a população total de alunos no 9º ano, a amostragem estratificada uniforme a ser entrevistada, a amostra e o total da amostragem estratificada uniforme de alunos a participarem da pesquisa.

Conforme medidas de prevenção e controle de segurança da informação adotadas no tratamento dos dados coletados pela Lei Geral de Prevenção de

Dados (LGPD), não serão mencionados os nomes das escolas, bem como de nenhum outro participante desta pesquisa. E, sim, é feita a caracterização de cada espaço escolar onde foram coletados os dados para esta pesquisa.

As escolas selecionadas foram aleatoriamente identificadas por letras do alfabeto.

O sorteio dos alunos se deu de forma homogênea por sala das séries finais do ensino fundamental a do 9º ano.

Tabela 1: Amostragem Estratificada Uniforme

| Escola da Rede Estadual do Espírito Santo | | |
|--|--|--|
| ESTRATO | POPULAÇÃO TOTAL DE ALUNOS NO 9º ANO | AMOSTRAGEM ESTRATIFICADA UNIFORME |
| 1ª ESCOLA 'F' | 38 ALUNOS | 20 ALUNOS |
| 2ª ESCOLA 'G' | 82 ALUNOS | 20 ALUNOS |
| | | 20 ALUNOS |
| 3ª ESCOLA 'H' | 81 ALUNOS | 20 ALUNOS |
| | | 20 ALUNOS |
| 4ª ESCOLA 'I' | 155 ALUNOS | 20 ALUNOS |
| | | 20 ALUNOS |
| | | 20 ALUNOS |
| | | 20 ALUNOS |
| 5ª ESCOLA 'J' | 82 ALUNOS | 20 ALUNOS |
| | | 20 ALUNOS |
| | | 20 ALUNOS |
| 6ª ESCOLA 'K' | 401 ALUNOS | 20 ALUNOS |
| | | 20 ALUNOS |
| | | 20 ALUNOS |
| | | 20 ALUNOS |
| | | 20 ALUNOS |
| | | 20 ALUNOS |
| | | 20 ALUNOS |
| | | 20 ALUNOS |
| ESTRATO | 839 | AMOSTRA |
| 6 | | 120 |
| TOTAL DA AMOSTRAGEM ESTRATIFICADA UNIFORME A SER ENTREVISTADA | | |
| 440 | | |

Fonte: Tabela elaborado pelo autor como base nos dados obtidos por meio deste estudo (2023).

Para a entrevista semiestruturada, são analisadas as narrativas de forma separada de cada questão no instrumento de coleta de dados.

Quanto às respostas obtidas mediante a aplicação do questionário, é usada a tabela, e sua análise é feita de forma descritiva.

No próximo capítulo, são abordados os resultados e discussões referentes à pesquisa conduzida.

4 RESULTADOS E AS DISCUSSÕES REFERENTES À PESQUISA CONDUZIDA

Neste capítulo, é feita a análise dos resultados frente à coleta de dados realizada com os instrumentos que qualificam esta pesquisa: a entrevista semiestruturada realizada pelo Google Meet e o questionário realizado via Google Formulários. Do total das 413 escolas pertencentes à rede estadual de educação do Espírito Santo, 44 escolas pertencem a SRE Carapina, as quais contêm turmas do 9º ano dos anos finais do ensino fundamental. E dessas, foram selecionadas aleatoriamente 6 escolas da rede estadual que atendem ao 9º ano para participarem desta pesquisa, o que corresponde a 13,64% do total de 44 escolas alvo da pesquisa.

De acordo com o Censo Escolar de 2022, dos 19.230 alunos matriculados nas turmas do 9º ano do ensino fundamental da rede estadual do Espírito Santo, 4.387 alunos matriculados no 9º ano pertencem a SRE Carapina. Desses, 440 alunos participaram desta pesquisa, o que corresponde a 10,3% do total de alunos das escolas alvo da pesquisa.

Dito isso, é importante lembrar o problema e os objetivos desta pesquisa. Teve-se a tarefa de elucidar a seguinte questão problema: de que forma o recurso educacional digital contido na Plataforma Currículo Interativo Digital pode auxiliar no ensino e aprendizagem de arte?

Para responder a essa pergunta, foi estabelecido como objetivo geral compreender o recurso educacional digital no ensino e aprendizagem de arte no âmbito da educação. Isso foi feito no referencial teórico, abordando os pares que dialogam, os principais autores que tratam a temática do uso do recurso educacional digital no âmbito da educação, bem como as características e implicações desses recursos e seu papel na formação do estudante.

É utilizado também o auxílio dos objetivos específicos ao longo da dissertação para que pudesse ser avaliado o atingimento do objetivo geral.

O primeiro objetivo específico corresponde a caracterizar os recursos contidos na plataforma Currículo Interativo Digital que podem ser acessados e usados em sala de aula no ensino e aprendizagem de arte.

É realizada toda uma caracterização e descrito o propósito dos REDs contidos na plataforma para uso do professor, aluno e equipe técnica administrativa da escola, para que explorem e usem as funcionalidades dos recursos digitais disponíveis para criar, adaptar, reusar, modificar e disponibilizar conteúdos digitais usando a tecnologia.

Para além disso, nessa plataforma, ao acessar, os usuários também podem encontrar um acervo de recursos pedagógicos que apoiam práticas e facilitam o uso de tecnologia, buscando, desse modo, mais autonomia no ensino e na aprendizagem.

Quanto ao segundo objetivo específico, houve um esforço para investigar de que forma o recurso educacional digital da referida plataforma auxilia no processo de ensino e aprendizagem de arte.

Referente ao terceiro objetivo específico, foi analisada a praticidade desses recursos como ferramenta auxiliar no ensino e aprendizagem de arte.

Tanto no segundo como no terceiro objetivos específicos, foram feitas aplicações de questionários customizados, como forma de coleta de dados, ao diretor, pedagogo, professor e aluno. O segundo objetivo específico foca mais no aluno, com o intuito de entender como este percebe o uso desses recursos no auxílio da aprendizagem. Já o terceiro objetivo específico foca mais no diretor, pedagogo e professor. Busca entender a efetividade e a praticidade desses recursos no ensino e aprendizagem, se esses profissionais os reconhecem ou deles fazem uso no cotidiano escolar.

Quanto à entrevista semiestruturada, centra-se na técnica pedagógica da Geped/Cefope do setor de Tecnologia Educacional responsável pela plataforma Currículo Interativo Digital, com o intuito de compreender melhor os conteúdos e aspectos dos REDs contidos na plataforma.

Portanto, objeto de estudo desta pesquisa incide diretamente na prática pedagógica do professor, em especial no processo de globalização e as novas tecnologias, fazendo uso da plataforma Currículo Interativo Digital.

4.1 COMPREENDENDO OS DADOS COLETADOS

Para as informações obtidas com as respostas dos questionários, usa-se a tabela e sua análise é feita de forma descritiva. Foram aplicados 4 questionários com as mesmas perguntas. O primeiro ao gestor/diretor escolar, com o intuito de compreender como o diretor escolar pensa o uso dos REDs na escola. O segundo questionário foi direcionado ao pedagogo, com o foco em compreender de forma pedagógica como o uso da tecnologia e do recurso digital é organizado no planejamento escolar com professores e alunos. O terceiro questionário foi pensado para o professor, com o foco de compreender o uso e seu conhecimento quanto ao que é o recurso educacional digital para o ensino e sobre o uso da plataforma Currículo Interativo Digital. O quarto e último questionário direcionou-se ao aluno, com o intuito de compreender o seu conhecimento quanto ao uso do RED na aprendizagem e seu manejo na plataforma.

4.1.1 Análise do questionário aplicado ao gestor/diretor escolar, pedagogo, professor e ao aluno

Tabela 2: Você conhece a Plataforma Currículo Interativo Digital?

| Avaliação do conhecimento da Plataforma pela comunidade acadêmica das escolas | | | |
|--|--|------------------|--------------------|
| Entrevistados | Quantidade total de pessoas entrevistadas | Sim | Não |
| Diretor | 6 | 5 (83,3%) | 1 (16,7%) |
| Pedagogo | 6 | 5 (83,3%) | 1 (16,7%) |
| Professor | 8 | 1 (12,5%) | 7 (87,5%) |
| Aluno | 440 | 18 (4,1%) | 422 (95,9%) |

Fonte: Análise dos dados obtidos por meio deste estudo.

Ao analisar os dados e suas porcentagens em relação ao conhecimento da plataforma Currículo Interativo Digital entre diretores, pedagogos, professores e alunos, algumas observações podem ser feitas:

Quanto aos diretores:

- A maioria dos diretores escolares, 5 (83,3%), afirmou conhecer a plataforma. Isso pode indicar um bom nível de conscientização e interesse por parte dos diretores em explorar recursos educacionais digitais.

No entanto, o fato de 1 diretor (16,7%) responder que não conhece a plataforma é significativo. Isso pode sugerir uma falta de divulgação, ausência de capacitação adequada ou de comunicação efetiva sobre a disponibilidade e importância dessa plataforma para a equipe gestora das escolas.

Aos pedagogos:

A maioria dos pedagogos, 5 (83,3%), afirmou conhecer a plataforma. Isso é positivo, pois os pedagogos desempenham um papel fundamental na implementação de recursos educacionais e no planejamento curricular.

Ainda assim, 1 pedagogo (16,7%) afirmou não conhecer a plataforma. Isso pode indicar a necessidade de fornecer mais informações, capacitações e treinamento aos pedagogos para garantir que todos estejam envolvidos e capacitados para utilizar a plataforma de forma eficaz.

Aos professores:

Apenas 1 (12,5%) dos professores respondeu que conhece a plataforma. Essa porcentagem é relativamente baixa e pode indicar uma falta de divulgação, capacitação ou treinamento insuficiente para os professores em relação ao Currículo Interativo Digital.

Por outro lado, a maioria dos professores, 7 (87,5%), afirmou não conhecer a plataforma. Essa proporção é preocupante, pois os professores desempenham um papel fundamental na implementação e utilização de recursos digitais no ensino. É importante investir em capacitação e suporte adequados para que os professores possam aproveitar os benefícios dessa plataforma.

Ao não conhecerem e utilizarem essa plataforma, os professores da rede estadual do Espírito Santo podem estar perdendo uma valiosa ferramenta para aprimorar sua prática pedagógica. É preciso que o professor conheça a plataforma inclusive para motivar os alunos. O Currículo Interativo Digital pode ajudar os professores a planejar suas aulas, encontrar recursos relevantes, adaptar o conteúdo às necessidades dos alunos e acompanhar o progresso individual de cada estudante. A falta de familiaridade com essa plataforma limita as oportunidades de um ensino mais dinâmico e personalizado.

Além disso, pode criar uma lacuna entre os professores que têm acesso à plataforma e os que não têm. Isso pode resultar em desigualdades na qualidade da educação oferecida aos alunos. Aqueles que não têm acesso a essa

ferramenta podem ficar em desvantagem em relação aos colegas que a utilizam, perdendo a oportunidade de se beneficiar de recursos adicionais e abordagens pedagógicas inovadoras.

Portanto, é fundamental que a Geped/Cefope e o setor de Tecnologia Educacional responsável pela plataforma Currículo Interativo Digital invistam em programas de capacitação e treinamento para os professores, a fim de garantir que todos possam utilizar efetivamente a referida plataforma. Essa iniciativa ajudará a promover uma educação mais inclusiva, atualizada e alinhada às demandas da sociedade contemporânea.

Há de se reconhecer também que nem todos os professores têm acesso adequado à tecnologia ou habilidades digitais necessárias para utilizar efetivamente a plataforma. De fato, há muitas regiões ou escolas com recursos limitados, o que pode ocasionar o não suporte adequado para que os professores possam aproveitar ao máximo essa ferramenta digital.

E aos alunos:

Apenas 18 (4,1%) dos alunos responderam que conhecem a plataforma. Essa porcentagem é bastante baixa e sugere que a conscientização e a utilização da plataforma entre os alunos precisam ser ampliadas significativamente.

A maioria dos alunos, 422 (95,9%), afirmou não conhecer a plataforma, o que indica a necessidade de esforços mais direcionados para envolver os alunos e fornecer-lhes acesso e informações sobre o Currículo Interativo Digital.

Importante ressaltar que esse desconhecimento por parte dos alunos pode estar diretamente relacionado com o baixíssimo conhecimento da plataforma por parte dos professores. Essa pode ser uma questão relevante a ser pensada pela equipe da Geped/Cefope e o setor de Tecnologia Educacional responsável pela plataforma Currículo Interativo Digital.

A falta de conhecimento por parte da maioria dos alunos da rede estadual de educação do Espírito Santo sobre a plataforma Currículo Interativo Digital é uma questão preocupante que pode impactar negativamente sua aprendizagem e limitar seu acesso a recursos educacionais inovadores.

O Currículo Interativo Digital oferece uma variedade de recursos interativos, como vídeos, animações e atividades práticas, que podem tornar o processo de aprendizagem mais envolvente e interessante para os alunos. Ao

não conhecerem essa plataforma, os alunos podem estar perdendo uma oportunidade valiosa de se envolverem ativamente com o conteúdo e explorarem diferentes abordagens de aprendizagem.

Além disso, a referida plataforma pode fornecer aos alunos acesso a informações adicionais, materiais complementares e recursos interativos que podem aprofundar seu entendimento e ampliar suas perspectivas sobre os temas estudados. Ao não conhecerem essa plataforma, os alunos estão sendo privados dessas oportunidades de aprendizado enriquecedor e de acesso a informações atualizadas e relevantes.

Isso indica que a falta de familiaridade com o Currículo Interativo Digital também pode criar uma disparidade entre os alunos que têm acesso à plataforma e os que não têm. Isso pode acentuar as desigualdades educacionais, em que alguns estudantes terão acesso a recursos educacionais mais avançados e atualizados, enquanto outros ficarão em desvantagem.

Portanto, é essencial que o gestor escolar, pedagogo e professor sejam capacitados e informados sobre a plataforma e juntamente com a Geped/Cefope e o setor de Tecnologia Educacional responsável pela plataforma Currículo Interativo Digital, implementem medidas efetivas para promover o conhecimento e o uso da plataforma Currículo Interativo Digital entre os alunos. Isso inclui fornecer treinamento adequado, promover a sensibilização sobre os benefícios da plataforma e garantir que todos os alunos tenham acesso igualitário a essa ferramenta educacional.

Dessa forma, pode-se oferecer uma educação mais abrangente e garantir que todos os estudantes tenham a oportunidade de se engajar ativamente na aprendizagem e aproveitar os recursos oferecidos pelo Currículo Interativo Digital.

Os resultados indicam que a falta de conhecimento sobre a existência da plataforma Currículo Interativo Digital entre professores e alunos é um desafio significativo que pode impactar negativamente a educação. A falta de conhecimento sobre essa plataforma pode resultar em perda de oportunidades de aprendizado, dificuldades na comunicação e colaboração entre professores e alunos, além de limitar o acesso a recursos educacionais inovadores.

Quanto a esses apontamentos, são apresentadas algumas sugestões para tornar a plataforma Currículo Interativo Digital conhecida por todos na educação:

- Campanhas de sensibilização: é essencial promover campanhas de divulgação nas escolas na abertura do ano letivo e em seu decorrer, com o intuito de informar e formar os professores, alunos e administradores sobre a existência e os benefícios da plataforma. Essas campanhas podem incluir palestras, workshops, materiais impressos ou digitais, como cartazes e folhetos, tanto para divulgação como para serem afixados nas escolas.
- Treinamento e capacitação: oferecer programas de treinamento e capacitação para professores e alunos é fundamental para garantir que eles entendam como usar a plataforma de forma eficaz. Esses programas podem ser conduzidos por especialistas da plataforma ou por instrutores qualificados que saibam de todas as funcionalidades da plataforma, como forma de fomentar, divulgar e oportunizar para que o professor possa conhecer e assim fazer uso em sala de aula como um recurso educacional digital. Esse momento pode e deve ocorrer na abertura do ano letivo enquanto formação e capacitação na jornada de planejamento pedagógico (JPP), sempre com o propósito que é o incentivo ao uso da referida plataforma. É essencial que a JPP tenha, por exemplo, dois dias específicos para este momento formativo e informativo a todos os envolvidos da escola. E que dentro desse processo de formação o professor possa praticar para melhor conhecimento. E que assim seja em todos as JPPs.
- Eventos educacionais: promover conferências, feiras educacionais e eventos relacionados à tecnologia digital na educação. Essas ocasiões são oportunidades para apresentar a plataforma, realizar demonstrações ao vivo, distribuir materiais promocionais e estabelecer contatos com educadores e alunos. Por exemplo, ofertar de forma anual uma feira de tecnologia digital na rede, onde professores e alunos possam competir demonstrando suas inovações, habilidades produzidas e elaboradas ao decorrer do ano letivo, sendo um dos critérios divulgar toda a prática na plataforma Currículo Interativo Digital. No final, proporcionar uma premiação tanto aos alunos como aos professores, dando a esses o seu reconhecimento e visibilidade.

- Testemunhos e estudos de caso: solicite a professores e alunos que já utilizam a plataforma que compartilhem suas experiências positivas por meio de testemunhos e estudos de caso. Essas histórias de sucesso podem ser divulgadas em seu site, redes sociais e materiais promocionais, criando credibilidade e incentivando outros a experimentarem a plataforma.
- Programas de incentivo: crie programas de incentivo para professores e alunos que utilizam ativamente a plataforma. Isso pode incluir reconhecimento público, certificados de realização ou até mesmo prêmios. Esses programas incentivam o engajamento e a divulgação orgânica da plataforma entre seus pares. Exemplos são aulas expositivas, eventos, feiras, podcasts, entre outros envolvendo a educação. Uma sugestão: faça os 10 melhores do ano da rede estadual no uso da tecnologia digital, tendo a plataforma Currículo Interativo Digital como foco. Abra os 10 melhores indicados pelos diretores e líderes de turma para a comunidade escolar votar. Faça disso um evento espetacular para toda a rede. Olha o fomento acontecendo. A plataforma ganhará voz por si só. Para que isso ocorra tem que ser fomentado nas reuniões com os diretores, pedagogos e professores. Isso pode ser feito no JPP.
- Parcerias com gestores, pedagogos, professores e alunos: estabelecer parcerias com os envolvidos na educação é uma maneira eficaz de promover a plataforma. Essas parcerias podem incluir a realização de workshops, seminários ou disponibilização de recursos educacionais específicos na plataforma, capacitando-os para capacitar. Esse é o intuito do protagonismo de forma geral. Por exemplo, como suporte de apoio, o professor de projeto de pesquisa, de forma mais efetiva em aula, pode ofertar capacitação aos alunos quanto ao uso da plataforma Currículo Interativo Digital e ser multiplicador da formação aos demais colegas de trabalho.
- Uso de redes sociais e marketing digital: aproveitar as redes sociais e estratégias de marketing digital pode ajudar a aumentar a visibilidade da plataforma. Criação de perfis em redes sociais, compartilhamento de conteúdo relevante, depoimentos positivos de usuários e anúncios direcionados são métodos eficazes para alcançar um público amplo. Por

exemplo, o ato da matrícula é feito na plataforma digital do estudante; ter ícone chamativo é uma estratégia de aguçar a curiosidade.

- Integração com sistemas de gestão escolar: integrar a plataforma Currículo Interativo Digital com os sistemas de gestão escolar existentes pode facilitar sua adoção. Isso permitirá que professores e alunos acessem a plataforma de forma mais conveniente e garantirá uma transição suave para a incorporação das ferramentas digitais em suas práticas educacionais.
- Apoio contínuo e feedback: fornecer suporte contínuo aos usuários da plataforma é essencial para garantir sua adoção e uso adequado. Criar canais de suporte, como um centro de ajuda on-line, e incentivar o feedback dos usuários ajudarão a identificar possíveis melhorias na plataforma e aumentarão a satisfação dos usuários.

Mediante ao exposto é essencial manter a plataforma sempre atualizada por diversos motivos:

- Relevância educacional: a área da educação está em constante evolução, com novas descobertas, métodos e abordagens surgindo regularmente. Ao manter a plataforma atualizada, pode-se garantir que os recursos e materiais educacionais disponíveis estejam alinhados com as tendências e práticas mais recentes, proporcionando aos usuários acesso a conteúdos relevantes e atualizados.
- Engajamento dos usuários: a atualização frequente da plataforma cria um ambiente dinâmico e estimulante para os usuários. Recursos novos e atualizados mantêm o interesse dos professores e alunos, incentivando-os a explorar e utilizar a plataforma regularmente. Isso resulta em um maior engajamento e aproveitamento dos benefícios oferecidos.
- Correção de erros e melhorias: ao manter a plataforma atualizada, é possível corrigir erros, falhas de segurança ou problemas técnicos que possam surgir. Além disso, é possível incorporar feedback dos usuários e realizar melhorias com base em suas sugestões e necessidades. Isso garante que a plataforma funcione de maneira eficiente e confiável, proporcionando uma experiência de uso aprimorada.

- Acompanhamento das demandas do currículo: os currículos educacionais estão sujeitos a mudanças e revisões regulares. Manter a plataforma atualizada permite, por exemplo, acompanhar as demandas do currículo, incorporando novos tópicos, habilidades ou competências que se tornaram relevantes. Isso garante que a plataforma continue a ser uma ferramenta eficaz para professores e alunos em sua jornada de ensino - aprendizagem.
- Competitividade e relevância no mercado: no cenário educacional atual, com o surgimento de diversas plataformas e recursos digitais, é importante se manter competitivo e relevante. Ao manter a plataforma Currículo Interativo Digital atualizada, pode-se demonstrar comprometimento com a inovação e a qualidade, o que pode atrair mais usuários e manter a plataforma em destaque no mercado.

Lembrando que, além de promover a plataforma, é fundamental garantir que ela seja intuitiva, de fácil acesso e ofereça recursos valiosos que atendam às necessidades dos professores e alunos. Essas estratégias combinadas ajudarão a ampliar a conscientização e o acesso à plataforma Currículo Interativo Digital na educação.

E, conseqüentemente, a atualização regular da referida plataforma é fundamental para garantir sua relevância, engajamento e eficácia como uma ferramenta educacional. Isso beneficia tanto os usuários, que terão acesso a conteúdos relevantes e recursos aprimorados, quanto a própria plataforma, que se mantém competitiva e alinhada com as demandas em constante evolução na educação.

Além disso, embora o Currículo Interativo Digital possa trazer inovação e engajamento para o ambiente de sala de aula, é essencial garantir que seu uso não substitua a interação humana e a conexão pessoal entre professor e aluno. A tecnologia deve ser um complemento ao ensino, não uma substituição completa.

Tabela 3: É fácil acessar a Plataforma Currículo Interativo Digital?

| Qualidade do Acesso a Plataforma | | |
|---|--|------------------|
| Entrevistados | Quantidade de pessoas entrevistadas que declararam conhecer a plataforma Currículo Interativo Digital | Sim |
| Diretor | 5 | 5 (100%) |
| Pedagogo | 5 | 5 (100%) |
| Professor | 1 | 1 (100%) |
| Aluno | 18 | 18 (100%) |

Fonte: Análise dos dados obtidos por meio deste estudo.

Com base nas respostas fornecidas pelos diretores escolares, 5 (100%) responderam que é fácil acessar a plataforma.

Entre os pedagogos, 5 (100%) responderam que é fácil acessar a plataforma.

Quanto aos professores, 1 (100%) respondeu que é fácil acessar a plataforma.

No caso dos alunos, 18 (100%) responderam que é fácil acessar a plataforma.

A tabela 3, se comparada com a tabela-chave desta pesquisa, que é a tabela 2, aponta que o não acesso da maioria dos professores e alunos da rede estadual de educação do Espírito Santo à plataforma Currículo Interativo Digital é um reflexo da falta de incentivo e preparo por parte da Geped/Cefope e do setor de Tecnologia Educacional responsável pela plataforma e dos demais atores da educação. A ausência de um treinamento adequado para professores e estudantes sobre como utilizar a plataforma dificulta seu engajamento e comprometimento com o ensino remoto.

Além disso, a falta de divulgação e orientação sobre a plataforma também contribui para a dificuldade de acesso, tanto para os professores quanto para os alunos que acabam não tendo conhecimento sobre a existência da ferramenta, o que dificulta ainda mais o seu uso e aproveitamento.

Essa realidade revela a necessidade urgente de investimento em capacitação e suporte técnico para os professores e estudantes, de forma a garantir que todos tenham condições de acessar o Currículo Interativo Digital. É crucial que professores e alunos estejam preparados para utilizar as ferramentas digitais disponíveis, tanto para o ensino como para a aprendizagem.

Portanto, é fundamental que todos os envolvidos pela educação no Espírito Santo tomem providências para resolver essa questão, garantindo que todos os professores e alunos tenham acesso igualitário à plataforma e possam tirar o máximo proveito dela.

A seguir, algumas sugestões de implementação para tornar o acesso à plataforma Currículo Interativo Digital mais lúdico e envolvente, tanto para os professores quanto para os alunos:

- **Gamificação:** introduza elementos de jogos na plataforma, como desafios, recompensas e conquistas. Isso pode incentivar os usuários a explorar a plataforma de forma mais interativa e divertida, aumentando seu engajamento.
- **Recursos visuais atrativos:** utilize recursos visuais apelativos, como ilustrações coloridas, ícones e gráficos, para tornar a interface da plataforma mais atraente e convidativa. Isso pode despertar o interesse dos usuários e facilitar a navegação pela plataforma.
- **Vídeos explicativos:** crie vídeos curtos e didáticos que apresentem as principais funcionalidades da plataforma. Esses vídeos podem ser divertidos e envolventes, utilizando personagens animados ou histórias para explicar de forma clara como acessar e utilizar os recursos da plataforma.
- **Desafios colaborativos:** promova desafios ou projetos colaborativos na plataforma, nos quais os alunos possam trabalhar juntos, trocar ideias e compartilhar seus resultados. Isso incentivará a interação entre os estudantes e os motivará a acessar a plataforma regularmente.
- **Recompensas e reconhecimento:** estabeleça um sistema de recompensas e reconhecimento para os usuários que utilizam a plataforma regularmente. Isso pode incluir certificados virtuais, distintivos ou pontos acumulativos que possam ser trocados por benefícios ou privilégios específicos.
- **Histórias interativas:** desenvolva histórias interativas ou jogos narrativos dentro da plataforma, nos quais os alunos possam tomar decisões e influenciar o desenvolvimento da narrativa. Isso tornará a experiência de aprendizagem mais envolvente e atrativa.

Lembrando que a implementação dessas sugestões pode variar dependendo das características e capacidades da plataforma em questão. O objetivo é criar um ambiente lúdico e estimulante que incentive tanto os professores quanto os alunos a acessarem a plataforma e aproveitarem ao máximo suas funcionalidades educacionais.

Tabela 4: A Plataforma Currículo Interativo Digital é atrativa?

| Atratividade da Plataforma | | | |
|-----------------------------------|--|------------------|--------------------------------------|
| Entrevistados | Quantidade de pessoas entrevistadas que declararam conhecer a plataforma Currículo Interativo Digital | Sim | Sim, mas pode ser mais lúdica |
| Diretor | 5 | 2 (40%) | 3 (60%) |
| Pedagogo | 5 | 1 (20%) | 4 (80%) |
| Professor | 1 | 1 (100%) | - |
| Aluno | 18 | 18 (100%) | - |

Fonte: Análise dos dados obtidos por meio deste estudo.

Com base nas respostas coletadas, dos diretores consultados, 2 (40,0%) responderam que a plataforma é atrativa, enquanto 3 (60,0%) diretores responderam que sim, mas pode ser mais lúdica. Entre os pedagogos, 1 (20,0%) respondeu que a plataforma é atrativa, enquanto 4 (80,0%) pedagogos também acham que a plataforma poderia ser mais lúdica. Entre os professores, 1 (100%) respondeu que a plataforma é atrativa. Olhando para as respostas dos alunos, 18 (100%) alunos responderam que a plataforma é atrativa, com base na quantidade de pessoas que declararam conhecer a Plataforma Currículo Interativo Digital.

Com base nas respostas da tabela-chave desta pesquisa, que é a tabela 2, fica evidente a necessidade de tornar a plataforma Currículo Interativo Digital mais atrativa tanto para os professores quanto para os alunos. Afinal, a falta de atratividade pode resultar em baixo ou até mesmo o não engajamento e utilização limitada da plataforma, o que compromete seu propósito educacional.

Para os professores, uma plataforma mais atrativa pode estimular o interesse em explorar e utilizar as ferramentas disponíveis, facilitando a preparação de aulas e o acompanhamento do progresso dos alunos. Além disso, uma interface envolvente e recursos lúdicos podem tornar o processo de ensino mais dinâmico e motivador, contribuindo para a qualidade do ensino.

Da mesma forma, para os alunos, uma plataforma atrativa pode despertar o interesse e a curiosidade, estimulando a participação ativa nas atividades propostas. Recursos visuais atraentes, jogos interativos e desafios podem tornar o aprendizado mais envolvente, promovendo um ambiente educacional mais estimulante e eficaz.

Quando a plataforma não é atrativa o suficiente, existe o risco de os professores e alunos subutilizarem seus recursos, resultando em uma experiência limitada e menos proveitosa. Isso pode levar à desmotivação, à falta de engajamento e a uma diminuição na eficácia do processo de ensino e aprendizagem.

Portanto, é fundamental reconhecer a importância de a plataforma Currículo Interativo Digital ser mais atrativa para professores e alunos, investindo em design intuitivo, recursos interativos e estratégias que promovam o interesse e o engajamento. Dessa forma, pode-se maximizar o potencial educacional da plataforma e proporcionar uma experiência enriquecedora para todos os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem.

Torna-se indispensável realizar uma análise de feedback dos usuários, seja por meio de pesquisas, questionários ou entrevistas com pesquisadores, professores e usuários da plataforma Currículo Interativo Digital para descobrir o que falta para a referida plataforma ser mais atrativa.

A seguir são apresentadas algumas estratégias que podem ajudar nesse processo:

- Pesquisas de satisfação: crie pesquisas on-line para coletar feedback dos usuários sobre a plataforma. Pergunte sobre sua experiência, facilidade de uso, recursos favoritos e sugestões de melhorias. Essas pesquisas podem ser enviadas por e-mail, disponibilizadas na própria plataforma ou compartilhadas por meio de redes sociais.
- Grupos de foco: realize grupos de foco com professores e alunos para discutir suas percepções e opiniões sobre a plataforma. Essas sessões de discussão em grupo podem ajudar a identificar pontos fortes, pontos fracos e possíveis áreas de melhoria.
- Acompanhamento de métricas: utilize ferramentas de análise de dados para rastrear o uso da plataforma, como número de acessos, tempo médio

de uso e taxas de engajamento. Essas métricas podem fornecer insights sobre o envolvimento dos usuários e indicar áreas que precisam de melhorias.

- Realização de testes de usabilidade para identificar possíveis problemas de navegação, fluxo de interação e experiência do usuário na plataforma.
- Feedback direto: estabeleça canais de comunicação direta com os usuários, como suporte técnico e atendimento ao cliente, para que possam expressar suas opiniões, dúvidas e sugestões em tempo real. Essa interação direta pode fornecer informações valiosas sobre aspectos que podem ser aprimorados.
- Análise da concorrência: analise outras plataformas semelhantes que são consideradas atrativas e veja quais recursos e estratégias elas utilizam. Isso pode inspirar ideias e ajudar a identificar áreas que podem ser aprimoradas na sua plataforma.
- Inclusão de uma equipe multidisciplinar para revisar e analisar a plataforma, levando em consideração aspectos como design, experiência do usuário, conteúdo, recursos interativos e gamificação.

Ao realizar essas análises e coletar feedback dos usuários, a plataforma poderá identificar as áreas específicas em que a plataforma pode ser aprimorada para se tornar mais atrativa. Lembre-se de considerar as necessidades e preferências dos usuários, adaptando a plataforma de acordo com as demandas do público da educação.

A seguir, são apresentadas algumas sugestões positivas para tornar a plataforma Currículo Interativo Digital mais atrativa para todos na educação.

- Incorporar elementos de gamificação, como sistemas de pontuação, missões e desafios, para tornar a experiência de aprendizado mais divertida e motivadora.
- Incluir personagens ou avatares que acompanhem os usuários durante o aprendizado, proporcionando uma experiência mais personalizada e envolvente, que seja capaz de lembrar ao usuário o conteúdo aprendido.
- Utilizar animações, vídeos e recursos multimídia para explicar conceitos e conteúdos, de forma dinâmica, lúdica e interativa.

- Criar quizzes, jogos educativos e atividades práticas para reforçar o aprendizado e tornar o processo mais envolvente.
- Oferecer recompensas virtuais, como distintivos, medalhas ou prêmios digitais, como acesso a livros, gibis e jogos, para incentivar a participação e o avanço dos usuários no aprendizado.
- Introduzir elementos de narrativa ou storytelling, criando histórias e cenários que envolvam o usuário e o incentivem a explorar o conteúdo educativo.
- Promover a interação entre os usuários, por meio de fóruns, grupos de discussão ou chats, para que possam compartilhar experiências, tirar dúvidas e interagir de forma colaborativa.
- Oferecer ferramentas de personalização, que permitam aos usuários adaptar o ambiente de aprendizado de acordo com suas preferências e estilos de aprendizagem. Que essas fiquem salvas em nuvem para que o usuário retorne de onde parou e dê seguimento.
- Incluir desafios de criatividade, incentivar os usuários a expressar suas ideias de forma criativa, seja por meio de projetos, redações ou produções audiovisuais.
- Criar histórias ou personagens que sejam relacionados com a matéria que está sendo estudada, criando um envolvimento emocional com o conteúdo educativo.

Tabela 5: Você sabe como acessar os conteúdos de arte na plataforma Currículo Interativo Digital?

| Acesso aos Conteúdos de Artes | | | |
|--------------------------------------|--|------------------|---------------|
| Entrevistados | Quantidade de pessoas entrevistadas que declararam conhecer a plataforma Currículo Interativo Digital | Sim | Não |
| Diretor | 5 | - | (100%) |
| Pedagogo | 5 | - | (100%) |
| Professor | 1 | 1 (100%) | - |
| Aluno | 18 | 18 (100%) | - |

Fonte: Análise dos dados obtidos por meio deste estudo.

Com base nos dados fornecidos, dos diretores entrevistados, 100% responderam que não sabem como acessar os conteúdos de arte na plataforma.

Da mesma forma, os pedagogos, 100%, também responderam negativamente, indicando uma falta de conhecimento sobre o acesso aos recursos de arte na plataforma.

No entanto, 1 (100%) professor afirmou que sabe como acessar os conteúdos de arte na plataforma.

Entre os alunos, 18 (100%) responderam que sabem como acessar os conteúdos de arte na plataforma.

Esses resultados indicam a total falta de conhecimento sobre como acessar os conteúdos de arte na plataforma Currículo Interativo Digital por parte dos gestores escolares, pedagogos, professores e alunos. Essa falta de conhecimento pode resultar em subutilização dos recursos disponíveis e limitar o potencial educacional da plataforma.

O acesso aos conteúdos de arte na plataforma é essencial para enriquecer o currículo escolar, promover a apreciação e prática artística e desenvolver habilidades criativas nos alunos. No entanto, se os gestores escolares, pedagogos, professores e alunos não têm conhecimento sobre como acessar esses conteúdos, eles podem não aproveitar ao máximo os recursos disponíveis.

Isso pode levar a uma lacuna na experiência educacional dos alunos, privando-os de oportunidades de explorar e se envolver com as artes de forma significativa e com outros conteúdos de outras áreas de conhecimento de forma geral. Além disso, os professores podem enfrentar dificuldades de planejar e utilizar atividades de arte em sala de aula, devido à falta de orientação sobre como acessar e integrar esses recursos digitais.

Essa falta de conhecimento sobre o acesso aos conteúdos de arte na plataforma pode ser atribuída a uma falta de capacitação adequada, a uma falta de divulgação ou mesmo a uma interface confusa da plataforma. É fundamental que os gestores escolares, pedagogos, professores e alunos recebam treinamento e orientação adequados sobre como utilizar a plataforma e acessar os conteúdos de arte disponíveis.

É necessário investir em programas de capacitação que forneçam orientações claras e práticas sobre como acessar e utilizar os recursos de arte na plataforma. Além disso, é importante que a plataforma ofereça suporte técnico

eficiente e canais de comunicação direta para esclarecer dúvidas e fornecer assistência aos usuários.

Dessa forma, será possível superar a falta de conhecimento sobre o acesso aos conteúdos de arte na plataforma Currículo Interativo Digital, permitindo que gestores escolares, pedagogos, professores e alunos aproveitem ao máximo esses recursos, enriquecendo a experiência educacional e promovendo o desenvolvimento artístico dos alunos.

A seguir são apresentadas algumas sugestões para promover o conhecimento e incentivar o acesso ao conteúdo de arte e de outras áreas de conhecimento na plataforma Currículo Interativo Digital para gestores escolares, pedagogos, professores e alunos:

- Treinamentos e capacitações: organize sessões de treinamento e capacitação específicas para gestores escolares, pedagogos, professores e alunos, abordando o acesso e a utilização dos conteúdos de arte e demais áreas de conhecimento na plataforma. Esses treinamentos podem ser presenciais ou on-line, com demonstrações práticas e orientações com passo a passo.
- Tutoriais e guias de acesso: crie tutoriais em vídeo, guias impressos ou documentos em formato PDF que expliquem de forma clara e concisa como acessar os conteúdos de arte e demais áreas de conhecimento na plataforma. Disponibilize esses recursos em um local de fácil acesso, como no site da escola ou no instagram ou na própria plataforma.
- Comunicação direta: estabeleça um canal de comunicação direta, como um suporte técnico dedicado ou uma equipe de atendimento para esclarecer dúvidas e fornecer suporte personalizado sobre o acesso aos conteúdos de arte e demais áreas de conhecimento na plataforma. Responda prontamente às perguntas e forneça orientações adicionais, se necessário.
- Material de divulgação: elabore materiais de divulgação, como panfletos, cartazes ou newsletters, destacando a importância e os benefícios do acesso aos conteúdos de arte e demais áreas de conhecimento na plataforma. Distribua esses materiais em reuniões escolares, eventos

educacionais ou envie por e-mail para gestores, pedagogos, professores e alunos.

- Exemplos práticos e estudos de caso: compartilhe exemplos práticos e estudos de caso de como o acesso aos conteúdos de arte e demais áreas de conhecimento na plataforma impacta positivamente a experiência educacional e o desenvolvimento dos alunos. Isso ajudará a ilustrar os benefícios tangíveis de utilizar os recursos de arte na plataforma.
- Parcerias e colaborações: estabeleça parcerias com especialistas em arte e demais áreas de conhecimento, artistas locais ou profissionais da área para oferecer workshops, palestras ou atividades relacionadas à arte ou qualquer outro conteúdo, utilizando a plataforma. Essas colaborações podem despertar o interesse e incentivar o acesso aos conteúdos de arte e das demais áreas de conhecimento na plataforma.
- Feedback e compartilhamento de experiências: incentive gestores escolares, pedagogos, professores e alunos a compartilharem suas experiências e feedback sobre o acesso aos conteúdos de arte e demais áreas de conhecimento na plataforma. Isso pode ser feito por meio de pesquisas, depoimentos ou fóruns de discussão, criando um ambiente colaborativo de aprendizagem e troca de ideias.

Ao implementar essas estratégias, espera-se que a referida plataforma possa promover o conhecimento incentivando gestores escolares, pedagogos, professores e alunos a acessarem e aproveitarem os conteúdos de arte na plataforma Currículo Interativo Digital e outros conteúdos das demais áreas também. Isso contribuirá para uma experiência educacional mais enriquecedora e promoverá o desenvolvimento dos alunos.

Tabela 6: A sua escola oferece um acesso à internet com qualidade?

| Acesso à internet na escola | | | |
|------------------------------------|---|------------------|--------------------|
| Entrevistados | Quantidade total de pessoas entrevista | Sim | Não |
| Diretor | 6 | 5 (83,3%) | 1 (16,7%) |
| Pedagogo | 6 | 5 (83,3%) | 1 (16,7%) |
| Professor | 8 | 6 (75,0%) | 2 (25,0%) |
| Aluno | 440 | 18 (4,1%) | 422 (95,9%) |

Fonte: Análise dos dados obtidos por meio deste estudo.

Com base nas respostas dos diretores, pedagogos, professores e alunos:

Dos 6 diretores escolares, 5 responderam afirmativamente, representando 83,3% das respostas, enquanto 1 diretor respondeu negativamente, representando 16,7% das respostas.

Dos 6 pedagogos, 5 responderam que a escola oferece acesso à internet com qualidade, representando 83,3% das respostas, enquanto 1 pedagogo respondeu que não, representando 16,7% das respostas.

Dos 8 professores, 6 responderam afirmativamente, representando 75% das respostas, enquanto 2 professores responderam negativamente, representando 25% das respostas.

Dos 440 alunos, 18 responderam que a escola oferece acesso à internet com qualidade, representando 4,1% das respostas, enquanto 422 alunos responderam que não, representando 95,9% das respostas.

Esses números indicam que a maioria dos diretores, pedagogos e professores acreditam que a escola oferece acesso à internet com qualidade. Em contrapartida, a grande maioria dos alunos expressou insatisfação com a qualidade da internet fornecida pela escola. É importante considerar a opinião dos alunos e buscar maneiras de melhorar a qualidade do acesso à internet na escola para atender às suas necessidades, juntamente com a operadora prestadora do serviço.

Tabela 7: Você já participou de algum workshop, treinamento ou recebeu alguma orientação sobre a Plataforma Currículo Interativo Digital?

| Participou em Workshops em Treinamento e Capacitações | | | |
|--|--|--------------------|---|
| Entrevistados | Quantidade de pessoas entrevistadas que declararam conhecer a plataforma Currículo Interativo Digital | Sim | Sim, mas tive dificuldade em acessar |
| Diretor | 5 | 5 (100%) | - |
| Pedagogo | 5 | 5 (100%) | - |
| Professor | 1 | 1 (100%) | - |
| Aluno | 18 | 10 (55.56%) | 8 (44.44%) |

Fonte: Análise dos dados obtidos por meio deste estudo.

Com base nos dados fornecidos, dos diretores, 5 (100%) responderam que sim, indicando um bom envolvimento e interesse na plataforma.

Entre os pedagogos, 5 (100%) responderam que sim, o que também demonstra uma participação significativa.

Quanto aos professores, apenas 1 (100%) respondeu que sim, que já participou de algum treinamento ou workshop.

Em relação aos alunos, 10 (55.56%) responderam que sim, que receberam alguma orientação, treinamento ou já participaram de workshop. E 8 alunos (44.44%) responderam que sim, já participaram de algum workshop, treinamento ou receberam alguma orientação, mas tiveram dificuldades em acessar.

Com base nessas informações e considerando a tabela-chave dessa pesquisa (tabela 2), uma crítica relevante é a falta de participação em massa dos professores e alunos em workshops, treinamentos ou a ausência de orientação adequada sobre a plataforma Currículo Interativo Digital. Essa falta de participação e orientação pode resultar em subutilização da plataforma e limitar seu potencial educacional.

A participação em workshops e treinamentos é essencial para que professores e alunos compreendam plenamente os recursos e benefícios da plataforma Currículo Interativo Digital. No entanto, se houver falta de interesse ou engajamento por parte dos professores e alunos, isso pode indicar uma falha na comunicação, falta de incentivo ou falta de clareza sobre os benefícios da plataforma.

Além disso, a ausência de orientação adequada sobre a plataforma pode dificultar a adoção efetiva por parte dos professores e alunos. Sem a devida orientação, eles podem não entender como utilizar todos os recursos disponíveis, como acessar conteúdos específicos ou integrar a plataforma ao currículo escolar.

Essa falta de participação e orientação pode ser atribuída a vários fatores, como falta de comunicação eficaz por parte dos gestores escolares, falta de recursos para a realização de workshops e treinamentos, ou falta de um plano estratégico de implementação da plataforma.

É fundamental que os envolvidos com a plataforma reconheçam a importância de promover a participação em massa de professores e alunos em workshops, treinamentos e sessões de orientação sobre a referida plataforma. Isso pode ser feito através de uma comunicação clara e eficaz, destacando os

benefícios da plataforma para o ensino e aprendizagem e incentivando a participação ativa de todos os envolvidos.

Além disso, é essencial investir em recursos adequados para a realização de workshops e treinamentos, como contratar especialistas em tecnologia educacional, fornecer materiais de apoio e estabelecer parcerias com instituições de ensino ou empresas especializadas em capacitação.

O desenvolvimento de um plano estratégico de implementação da plataforma também é crucial. Isso envolve estabelecer metas claras, definir prazos e fornecer suporte contínuo aos professores e alunos, garantindo que eles recebam a orientação necessária para utilizar plenamente os recursos da plataforma.

Ao abordar a falta de participação em massa dos professores e alunos em workshops, treinamentos e a ausência de orientação adequada sobre a plataforma Currículo Interativo Digital, é possível promover uma adoção mais efetiva e maximizar o potencial educacional da plataforma, enriquecendo a experiência de ensino e aprendizagem.

A seguir são apresentadas algumas sugestões para possibilitar que a maioria dos professores e alunos participem de workshops, treinamentos ou recebam orientação sobre a plataforma Currículo Interativo Digital:

- Comunicação eficiente: garanta que a informação sobre a realização de workshops, treinamentos e orientações sobre a plataforma seja divulgada amplamente. Utilize diferentes canais de comunicação, como e-mails, murais, grupos de WhatsApp, redes sociais e reuniões escolares, para alcançar todos os envolvidos. Certifique-se de fornecer detalhes sobre datas, horários e locais dos eventos.
- Incentivos e recompensas: crie incentivos para a participação, como certificados de participação, brindes, pontos extras para os alunos ou horas de formação complementar para os professores. Essas recompensas podem motivar os envolvidos a se engajarem nos workshops, treinamentos e orientações sobre a plataforma.
- Flexibilidade nos horários: considere as diferentes demandas de horários dos professores e alunos, oferecendo opções de horários alternativos para

os workshops, treinamentos e orientações. Isso permitirá que mais pessoas participem, mesmo diante de agendas ocupadas.

- **Parcerias com especialistas:** estabeleça parcerias com especialistas em tecnologia educacional ou com profissionais da área de formação docente para conduzir os workshops, treinamentos e orientações sobre a plataforma. A presença de especialistas pode atrair um maior interesse e engajamento dos professores e alunos.
- **Demonstração prática:** realize demonstrações práticas da plataforma durante reuniões escolares, eventos pedagógicos ou aulas específicas. Mostrar aos professores e alunos como a plataforma pode ser integrada em suas práticas de ensino e aprendizado pode incentivar a participação nos workshops e treinamentos.
- **Suporte contínuo:** estabeleça um suporte técnico e pedagógico contínuo para professores e alunos após os workshops e treinamentos. Disponibilize canais de comunicação, como um fórum on-line ou um suporte por e-mail, para esclarecer dúvidas e fornecer assistência personalizada.
- **Feedback e compartilhamento de experiências:** incentive os participantes dos workshops, treinamentos e orientações a compartilharem suas experiências e feedback com os colegas. Isso pode ser feito por meio de apresentações, grupos de discussão ou até mesmo por depoimentos escritos. Compartilhar histórias de sucesso pode motivar outros professores e alunos a se envolverem e explorarem a plataforma.

Ao implementar essas estratégias, será possível aumentar a participação da maioria dos professores e alunos nos workshops, treinamentos e orientações sobre a plataforma Currículo Interativo Digital. Isso contribuirá para uma adoção mais ampla e efetiva da plataforma, enriquecendo a experiência educacional e promovendo o desenvolvimento dos envolvidos.

Tabela 8: Você já criou algum conteúdo educativo e publicou na plataforma Currículo Interativo Digital?

| Criação de Conteúdo na Plataforma | | | |
|--|--|------------|------------|
| Entrevistados | Quantidade de pessoas entrevistadas que declararam conhecer a plataforma Currículo Interativo Digital | Sim | Não |

| | | | |
|------------------|-----------|-----------------|------------------|
| Diretor | 5 | - | 5 (100%) |
| Pedagogo | 5 | - | 5 (100%) |
| Professor | 1 | 1 (100%) | - |
| Aluno | 18 | - | 18 (100%) |

Fonte: Análise dos dados obtidos por meio deste estudo.

Com base nos dados fornecidos, dos diretores, 5 (100%) responderam que nunca criaram conteúdo educativo nem publicaram na plataforma, indicando uma ausência total de participação nesse aspecto.

Dos pedagogos, 5 (100%) também responderam que nunca criaram conteúdo educativo na plataforma, sugerindo uma falta de envolvimento nessa atividade específica.

Entre os professores, apenas 1 (100%) respondeu que sim, indicando uma baixa participação na criação de conteúdo educativo.

No caso dos alunos, unanimidade, 18 (100%) alunos responderam que nunca criaram ou publicaram qualquer conteúdo educativo na plataforma.

Tendo como referência a tabela-chave dessa pesquisa (tabela 2), uma crítica pertinente é a falta significativa de participação em massa dos gestores escolares, pedagogos, professores e alunos na criação e publicação de conteúdos educativos na plataforma do Currículo Interativo Digital. Essa falta de envolvimento pode resultar em uma subutilização da plataforma e limitar sua efetividade como ferramenta de ensino e aprendizagem.

A participação ativa de gestores escolares, pedagogos, professores e alunos na criação e publicação de conteúdos educativos é fundamental para enriquecer o banco de recursos da plataforma Currículo Interativo Digital. Essa colaboração permitirá a diversificação de materiais, a adaptação às necessidades específicas de cada escola ou turma e a promoção de uma abordagem mais personalizada e engajadora no processo de ensino e aprendizagem.

No entanto, a falta de participação em massa nessas atividades pode ser atribuída a diversos fatores. Um deles é a falta de incentivo e reconhecimento por parte dos gestores escolares, que podem não priorizar ou valorizar a contribuição dos professores e alunos para a plataforma. Além disso, a ausência de suporte técnico e pedagógico adequado também pode dificultar a criação e publicação de conteúdos, especialmente para aqueles que não possuem habilidades tecnológicas avançadas.

Outro fator importante é a falta de capacitação e orientação sobre como utilizar a plataforma para criar e publicar conteúdos educativos. Muitas vezes, os gestores escolares, pedagogos, professores e alunos podem não ter recebido treinamento adequado sobre as funcionalidades da plataforma ou sobre as melhores práticas de criação e publicação de materiais educativos digitais.

É necessário que os gestores escolares incentivem e valorizem a participação ativa de todos os envolvidos na criação e publicação de conteúdos educativos na plataforma Currículo Interativo Digital. Isso pode ser feito através de políticas e diretrizes claras que promovam a colaboração e o compartilhamento de recursos entre os educadores e os alunos.

Além disso, é fundamental fornecer suporte técnico e pedagógico contínuo, por meio de treinamentos, workshops e materiais de apoio, para capacitar os gestores escolares, pedagogos, professores e alunos no uso efetivo da plataforma. Isso inclui orientações sobre como criar e publicar conteúdos educativos, bem como a disponibilização de exemplos e modelos para inspirar e facilitar o processo.

Ao abordar a falta significativa de participação em massa dos gestores escolares, pedagogos, professores e alunos na criação e publicação de conteúdos educativos na plataforma Currículo Interativo Digital, é possível estimular a colaboração e aumentar a efetividade da plataforma como uma ferramenta de ensino e aprendizagem. Isso contribuirá para uma experiência educacional mais rica e diversificada, beneficiando todos os envolvidos.

A seguir, são apresentadas algumas sugestões com vista a incentivar a criação e publicação de conteúdos educativos de forma lúdica e atrativa na plataforma Currículo Interativo Digital:

- Capacitação e suporte: ofereça treinamentos e workshops específicos sobre a criação e publicação de conteúdos educativos na referida plataforma. Certifique-se de incluir orientações sobre como tornar o material lúdico e atrativo, utilizando recursos visuais, interativos e multimídia. Além disso, disponibilize suporte técnico e pedagógico contínuo para solucionar dúvidas e oferecer assistência durante o processo.
- Exemplos e modelos: forneça exemplos e modelos de conteúdos educativos lúdicos e atrativos para inspirar os diretores, pedagogos,

professores e alunos. Isso pode incluir vídeos, apresentações multimídia, jogos educativos, infográficos, entre outros recursos. Disponibilize esses materiais como referência e estimule a adaptação e criação de novos conteúdos educativos com base neles.

- Incentivos e reconhecimento: crie incentivos e reconhecimento para aqueles que criarem e publicarem conteúdos educativos lúdicos e atrativos na plataforma. Isso pode incluir certificados, prêmios, pontos extras para os alunos e até mesmo destaque nas redes sociais da escola. O reconhecimento público pode motivar os envolvidos a se engajarem mais na criação de conteúdos atrativos.
- Colaboração e compartilhamento: promova a colaboração entre diretores, pedagogos, professores e alunos para criar conteúdos educativos lúdicos e atrativos. Estabeleça grupos de trabalho ou fóruns de discussão na plataforma para que os participantes possam compartilhar ideias, recursos e experiências. Incentive a troca de conhecimentos e a cocriação de materiais, estimulando um ambiente colaborativo.
- Facilidade de uso: garanta que a plataforma de currículo interativo digital seja intuitiva e de fácil utilização, de modo que tanto os professores quanto os alunos se sintam confortáveis ao criar e publicar conteúdos de forma lúdica e atrativa.
- Flexibilidade e diversidade: permita que os diretores, pedagogos, professores e alunos tenham liberdade e flexibilidade na criação de conteúdos educativos lúdicos e atrativos. Valorize a diversidade de abordagens e estilos, incentivando a criatividade e a personalização dos materiais de acordo com as necessidades e interesses dos alunos.
- Exemplos inspiradores: compartilhe exemplos de conteúdos educativos criativos e atrativos na plataforma, para inspirar os diretores, pedagogos, professores e alunos a seguirem esse caminho. Isso pode ser feito através de casos de sucesso, depoimentos e amostras de conteúdos bem produzidos.
- Avaliação e feedback: estabeleça um processo de avaliação e feedback para os conteúdos educativos criados e publicados na plataforma. Incentive os diretores, pedagogos, professores e alunos a avaliarem e

darem feedback sobre o material uns dos outros, destacando aspectos lúdicos e atrativos que funcionaram bem. Isso ajudará a melhorar a qualidade dos conteúdos e estimulará a colaboração contínua.

- **Divulgação e engajamento:** realize campanhas de divulgação e engajamento para promover a produção de conteúdos educativos na plataforma, estimulando a participação de toda a comunidade escolar e enfatizando a importância desse processo para a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos.

Ao implementar essas estratégias, será possível proporcionar que a maioria dos diretores, pedagogos, professores e alunos criem conteúdos educativos lúdicos e atrativos na plataforma Currículo Interativo Digital. Isso contribuirá para uma experiência de aprendizagem mais engajadora, promovendo o interesse e o envolvimento dos alunos.

Tabela 9: Você tem conhecimento de que a plataforma Currículo Interativo Digital serve também para comunicação e interação entre professor e aluno?

| Relação Professor-Aluno na Plataforma | | | |
|--|--|------------------|------------|
| Entrevistados | Quantidade de pessoas entrevistadas que declararam conhecer a plataforma Currículo Interativo Digital | Sim | Não |
| Diretor | 5 | 5 (100%) | - |
| Pedagogo | 5 | 5 (100%) | - |
| Professor | 1 | 1 (100%) | - |
| Aluno | 18 | 18 (100%) | - |

Fonte: Análise dos dados obtidos por meio deste estudo.

Tendo como base as informações fornecidas pela quantidade de pessoas entrevistadas que declararam conhecer a plataforma Currículo Interativo Digital referente ao conhecimento de que a referida plataforma serve para comunicação e interação entre professores e alunos, ao considerar as respostas dos diretores, 5 (100%) deles afirmaram que a plataforma serve para comunicação e interação entre professor e aluno, reconhecendo a utilidade da plataforma nesse aspecto.

Olhando para as respostas dos pedagogos, 5 (100%) deles afirmaram que a plataforma serve para comunicação e interação.

Quanto aos professores, 1 (100%) deles respondeu afirmativamente que considera a plataforma eficaz para a comunicação e interação com os alunos.

E entre os alunos, 18 (100%) responderam que sim, a plataforma é eficaz para a comunicação e interação entre professor e aluno.

Uma crítica válida é o não reconhecimento da plataforma Currículo Interativo Digital como uma ferramenta efetiva para a comunicação e interação entre professores e alunos por parte da maioria dos professores e alunos. Isso pode resultar em uma subutilização da plataforma e limitar suas potencialidades como um meio de promover uma comunicação mais eficiente e interativa dentro do ambiente educacional.

A plataforma Currículo Interativo Digital foi desenvolvida com o objetivo de facilitar a comunicação e interação entre professores e alunos, proporcionando um espaço virtual onde eles podem compartilhar informações, realizar atividades e trocar feedback.

A falta de reconhecimento da plataforma pode ser atribuída a diversos fatores. Um deles é a resistência à adoção de novas tecnologias por parte dos professores, que podem estar acostumados com métodos de comunicação mais tradicionais e relutantes em explorar recursos digitais. Além disso, a falta de treinamento adequado e suporte técnico para utilizar a plataforma de forma efetiva também pode contribuir para esse não reconhecimento.

Outro fator importante é a falta de sensibilização sobre os benefícios da plataforma para a comunicação e interação entre professores e alunos. Muitos professores e alunos podem não estar plenamente cientes das funcionalidades oferecidas pela plataforma, como a possibilidade de enviar mensagens, compartilhar arquivos, realizar atividades colaborativas e receber feedback em tempo real. A falta de divulgação e promoção dos recursos da plataforma pode contribuir para esse desconhecimento.

É necessário que sejam realizadas ações para promover o reconhecimento e a valorização da plataforma Currículo Interativo Digital como uma ferramenta efetiva para a comunicação e interação entre professores e alunos. Isso pode ser feito através de campanhas de sensibilização e treinamentos específicos, que destaquem os benefícios e as possibilidades oferecidas pela plataforma. Além disso, é fundamental fornecer suporte técnico e pedagógico contínuo para os professores e alunos, garantindo que eles se sintam confortáveis e capacitados para utilizar a plataforma de forma efetiva.

Ao abordar o não reconhecimento da plataforma Currículo Interativo Digital como uma ferramenta útil para a comunicação e interação entre professores e alunos, é possível estimular a sua utilização mais ampla e efetiva. Isso contribuirá para melhorar a comunicação e interação dentro do ambiente educacional, promovendo uma experiência de aprendizagem mais enriquecedora e colaborativa para todos os envolvidos.

A seguir, são apresentadas algumas sugestões para proporcionar que a maioria dos professores e alunos tenham a plataforma Currículo Interativo Digital como meio de comunicação e interação na educação:

- **Treinamento e capacitação:** realize treinamentos regulares para os professores e alunos sobre como utilizar a plataforma de forma efetiva. Explique as funcionalidades da plataforma, demonstre como realizar tarefas básicas, como enviar mensagens e compartilhar arquivos, e mostre exemplos de como a plataforma pode ser utilizada para promover a comunicação e interação na educação.
- **Suporte técnico e pedagógico:** disponibilize suporte técnico e pedagógico contínuo para os professores e alunos. Tenha uma equipe dedicada para ajudar a solucionar problemas técnicos e fornecer orientações pedagógicas sobre como utilizar a plataforma para promover a comunicação e interação na educação. Isso garantirá que os usuários se sintam apoiados e confiantes ao utilizar a plataforma.
- **Divulgação e sensibilização:** realize campanhas de divulgação e conscientização sobre a importância e os benefícios da plataforma Currículo Interativo Digital para a comunicação e interação na educação. Faça apresentações em reuniões de professores, reuniões de pais e eventos escolares para destacar as funcionalidades e os casos de sucesso da plataforma. Utilize diferentes canais de comunicação, como e-mails, redes sociais e murais escolares, para informar os professores, alunos e pais sobre a plataforma.
- **Exemplos e modelos:** forneça exemplos e modelos de como a plataforma pode ser utilizada para promover a comunicação e interação na educação. Crie materiais de orientação, tutoriais em vídeo e estudos de caso que demonstrem como os professores e alunos podem utilizar a plataforma de

forma criativa e efetiva. Isso ajudará a inspirar e motivar os usuários a explorar as possibilidades da plataforma.

- **Demonstração de casos de sucesso:** compartilhe exemplos de como a plataforma está sendo usada com sucesso em outras escolas ou instituições educacionais. Isso pode inspirar e motivar outros educadores e alunos a explorarem a ferramenta de maneira mais ampla.
- **Integração curricular:** promova a integração da plataforma Currículo Interativo Digital no currículo escolar. Explícite a importância da plataforma como meio de comunicação e interação na educação e estabeleça atividades e tarefas que envolvam o uso da plataforma. Integre a plataforma com os conteúdos das disciplinas e incentive os professores a utilizarem a plataforma como um recurso pedagógico complementar.

Ao implementar essas estratégias, é possível proporcionar que a maioria dos professores e alunos tenham a plataforma Currículo Interativo Digital como meio de comunicação e interação na educação. Isso contribuirá para uma comunicação mais efetiva, uma interação mais dinâmica e uma experiência de aprendizagem mais enriquecedora para todos os envolvidos.

Tabela 10: É do seu conhecimento que a plataforma Currículo Interativo Digital serve como suporte ao aprofundamento de estudos, reforço e desenvolvimento de competências previstas no currículo do ES?

| Aproveitamento de Estudos e Desenvolvimento de Competências | | | |
|--|--|------------------|------------|
| Entrevistados | Quantidade de pessoas entrevistadas que declararam conhecer a plataforma Currículo Interativo Digital | Sim | Não |
| Diretor | 5 | 5 (100%) | - |
| Pedagogo | 5 | 5 (100%) | - |
| Professor | 1 | 1 (100%) | - |
| Aluno | 18 | 18 (100%) | - |

Fonte: Análise dos dados obtidos por meio deste estudo.

Com base nos dados fornecidos quanto à quantidade de pessoas entrevistadas que declararam conhecer a plataforma Currículo Interativo Digital, dos diretores entrevistados, tendo a tabela 2 como a tabela-chave desta pesquisa, 5 (100%) responderam que sim, o que sugere um apoio positivo e uma visão favorável da plataforma. Da mesma forma, 5 (100%) pedagogos também

responderam afirmativamente, reforçando a percepção de que a plataforma desempenha um papel importante no suporte ao currículo. Quanto aos professores, 1 (100%) professor concorda que a plataforma é benéfica. Entre aos alunos, 18 (100%) responderam que a plataforma serve como suporte ao aprofundamento de estudos, reforço e desenvolvimento de competências.

Uma crítica válida é o não reconhecimento da plataforma Currículo Interativo Digital, pela maioria dos professores e alunos, como um suporte ao aprofundamento de estudos, reforço e desenvolvimento de competências previstas no currículo do Ensino Fundamental e Médio.

A plataforma Currículo Interativo Digital foi desenvolvida com o objetivo de oferecer recursos e atividades que complementem o currículo escolar, permitindo aos alunos aprofundar seus estudos, reforçar os conteúdos aprendidos e desenvolver competências específicas. No entanto, muitas vezes essa plataforma não é devidamente reconhecida e utilizada como um suporte efetivo para esses propósitos.

Uma das razões para isso é a falta de sensibilização por parte dos professores e alunos sobre as possibilidades oferecidas pela plataforma. Muitos professores e alunos podem desconhecer a existência da plataforma ou não ter recebido informações suficientes sobre como utilizá-la de forma efetiva para aprofundar seus estudos e desenvolver suas competências. A falta de conhecimento sobre os recursos e funcionalidades da plataforma pode levar ao subaproveitamento ou à não utilização.

Ou seja, não ter recebido capacitação sobre como utilizar a plataforma de forma eficaz pode resultar em dificuldades para explorar todas as suas possibilidades e benefícios.

Outro fator que impacta o não reconhecimento da plataforma é a resistência à mudança e a falta de familiaridade com tecnologias digitais por parte de alguns professores. Muitos educadores podem se sentir mais confortáveis com métodos de ensino tradicionais, como aulas expositivas e materiais impressos, e podem ter dificuldades em adotar novas ferramentas tecnológicas. Da mesma forma, alguns alunos podem não ter o hábito de utilizar plataformas digitais para aprofundar seus estudos, o que pode limitar sua disposição em explorar a plataforma Currículo Interativo Digital.

Além disso, a falta de integração curricular da plataforma também pode ser um obstáculo para o seu reconhecimento como suporte ao aprofundamento de estudos e desenvolvimento de competências. Muitas vezes, a plataforma é vista como uma ferramenta separada do currículo escolar, o que dificulta a sua utilização de forma integrada e coerente com os objetivos de aprendizagem estabelecidos.

Para superar esses desafios e promover o reconhecimento da plataforma Currículo Interativo Digital como um suporte efetivo ao aprofundamento de estudos, reforço e desenvolvimento de competências previstas no currículo do Ensino Fundamental e Médio para a maioria dos professores e alunos, é necessário investir em ações específicas.

Isso inclui a realização de programas de capacitação e treinamento abrangentes, que abordem tanto a utilização técnica da plataforma quanto suas possibilidades pedagógicas. Os professores e alunos precisam receber orientações claras sobre como utilizar a plataforma de forma efetiva e como integrá-la ao currículo de forma coerente.

Também é fundamental promover a sensibilização e divulgação da plataforma, destacando os benefícios e resultados positivos obtidos por meio do seu uso. Isso pode ser feito por meio de campanhas de comunicação, eventos de compartilhamento de boas práticas e incentivos para os professores e alunos que utilizam a plataforma de forma significativa.

Por fim, é necessário integrar a plataforma Currículo Interativo Digital ao currículo escolar de forma mais efetiva. Isso implica estabelecer diretrizes claras sobre como utilizar a plataforma para aprofundar os estudos, reforçar os conteúdos e desenvolver competências específicas, além de incentivar os professores a planejar e implementar atividades que explorem o potencial da plataforma de forma integrada.

Ao abordar o não reconhecimento da plataforma Currículo Interativo Digital como suporte ao aprofundamento de estudos, reforço e desenvolvimento de competências previstas no currículo do Ensino Fundamental e Médio para a maioria dos professores e alunos, é possível identificar os obstáculos e buscar soluções para promover a utilização mais efetiva da plataforma. Isso contribuirá

para enriquecer a experiência de aprendizagem dos alunos, promovendo um maior engajamento e aquisição de competências relevantes para a sua formação.

A seguir, são apresentadas algumas sugestões para que a maioria dos professores e alunos reconheçam a plataforma Currículo Interativo Digital como suporte ao aprofundamento de estudos, reforço e desenvolvimento de competências previstas no currículo do Ensino Fundamental e Médio, é necessário adotar algumas estratégias como: divulgação, sensibilização, capacitação, treinamento, integração com o currículo, suporte técnico, feedback e avaliação contínua. Cabe lembrar que é importante realizar pesquisas e avaliações periódicas para obter feedback dos professores e alunos sobre a utilização da plataforma. Essas informações podem ser utilizadas para aprimorar a plataforma e garantir sua efetividade como suporte ao aprofundamento de estudos e desenvolvimento de competências.

Ao implementar essas estratégias, será possível proporcionar que a maioria dos professores e alunos reconheçam a plataforma Currículo Interativo Digital como um suporte valioso para o aprofundamento de estudos, reforço e desenvolvimento de competências previstas no currículo do Ensino Fundamental e Médio. Isso contribuirá para uma educação mais dinâmica e eficiente, promovendo uma aprendizagem significativa e alinhada às necessidades dos estudantes.

Tabela 11: Na sua opinião, os recursos educacionais e ferramentas digitais ofertados pela Plataforma Currículo Interativo Digital podem auxiliar as aulas no ensino e aprendizagem de arte?

| Ao processo ensino-aprendizagem | | | | | |
|--|--|-------------------|------------|--------------------------------------|--|
| Entrevistados | Quantidade total de pessoas entrevistadas | Sim | Não | Sim, mas pode ser mais lúdico | Sim, mas pode ser mais atrativo |
| Diretor | 6 | 6 (100%) | - | - | - |
| Pedagogo | 6 | 2 (37,5%) | - | 3 (50%) | 1 (12,5%) |
| Professor | 8 | 1 (12,5%) | - | 5 (62,5%) | 2 (25,0%) |
| Aluno | 440 | 65 (14,8%) | - | - | 375 (85,2%) |

Fonte: Análise dos dados obtidos por meio deste estudo.

Ao analisar a questão em supra, dos diretores entrevistados, todos os 6 (100%) responderam que sim. Isso indica que esses profissionais acreditam que

os recursos e ferramentas digitais podem ser eficazes no ensino e aprendizagem de arte.

Dos pedagogos, 2 (37,5%) responderam que sim, concordando com a eficácia dos recursos. Além disso, 3 (50%) pedagogos expressaram a opinião de que os recursos poderiam ser mais lúdicos, sugerindo a possibilidade de melhorias na forma como são apresentados.

Entre os professores, 1 (12,5%) respondeu que sim, indicando que acredita que a plataforma pode auxiliar o ensino de arte. Além disso, 5 (62,5%) professores concordaram com a eficácia dos recursos, mas destacaram a necessidade de torná-los mais lúdicos e 2 (25,0%) professores também sugeriram que os recursos poderiam ser mais atrativos.

Entre os alunos, 65 (14,8%) responderam que os recursos podem auxiliar as aulas de arte. No entanto, uma quantidade maior de alunos, 375 (85,2%), expressou a opinião de que os recursos poderiam ser mais atrativos.

Com base nos dados, uma crítica válida é o não reconhecimento da plataforma Currículo Interativo Digital como um auxílio efetivo nas aulas de ensino e aprendizagem de arte para a maioria dos professores e alunos.

Uma das razões para esse não reconhecimento é a falta de recursos e materiais adequados para o ensino de arte na plataforma. Muitas vezes, a plataforma pode não oferecer uma variedade de recursos visuais, vídeos ou ferramentas interativas que sejam específicas para o ensino de arte. Isso pode limitar a capacidade dos professores de utilizar a plataforma como uma ferramenta eficaz para enriquecer as aulas e promover a criatividade e expressão artística dos alunos.

Além disso, a plataforma pode não fornecer orientações claras sobre como integrar o ensino de arte ao currículo por meio de suas funcionalidades. Os professores podem sentir dificuldades em encontrar maneiras de utilizar a plataforma de forma significativa e alinhada aos objetivos de aprendizagem em arte. Isso pode resultar em uma subutilização da plataforma e na falta de aproveitamento de seu potencial para o ensino e aprendizagem de arte.

Outro fator que contribui para o não reconhecimento da plataforma é a falta de treinamento e capacitação específica para os professores no uso da plataforma no contexto do ensino de arte. Os professores podem não receber

orientações claras sobre como utilizar os recursos da plataforma de forma eficaz para promover a compreensão e apreciação das diversas formas de arte. Isso pode resultar em uma falta de confiança e habilidade por parte dos professores para explorar a plataforma como um recurso pedagógico válido para o ensino de arte.

Além disso, a plataforma pode não oferecer oportunidades suficientes para a interação e colaboração entre os alunos no contexto do ensino de arte. O processo criativo e a apreciação da arte muitas vezes envolvem a troca de ideias e a colaboração entre os alunos. Se a plataforma não for projetada para promover essa interação, ela pode não ser considerada uma ferramenta efetiva para o ensino de arte.

Para superar esses desafios e promover o reconhecimento da plataforma Currículo Interativo Digital como um auxílio efetivo nas aulas de ensino e aprendizagem de arte, é necessário adotar algumas medidas.

É fundamental que a plataforma seja atualizada e enriquecida com recursos específicos para o ensino de arte. Isso pode incluir o fornecimento de imagens, vídeos e ferramentas interativas relacionadas às diversas formas de arte. Além disso, a plataforma deve oferecer orientações claras sobre como integrar o ensino de arte ao currículo por meio de suas funcionalidades.

Os professores devem receber capacitação e treinamento específicos no uso da plataforma no contexto do ensino de arte. Isso inclui orientações sobre como utilizar os recursos da plataforma de forma eficaz para promover a compreensão e apreciação das diversas formas de arte, bem como oportunidades de troca de ideias e colaboração entre os alunos.

Além disso, é importante que a plataforma seja constantemente avaliada e atualizada com base no feedback dos professores e alunos. Isso permitirá identificar quais recursos e funcionalidades são mais efetivos no contexto do ensino de arte e quais melhorias podem ser feitas para melhor atender às necessidades dos professores e alunos.

Ao abordar o não reconhecimento da plataforma Currículo Interativo Digital como um auxílio efetivo nas aulas de ensino e aprendizagem de arte, é possível identificar as limitações atuais da plataforma e buscar soluções para torná-la mais adequada às necessidades dos professores e alunos. Isso contribuirá para uma

educação ao conteúdo de arte mais rica e significativa, promovendo a criatividade e expressão dos alunos.

A seguir são apresentadas algumas sugestões para promover o auxílio efetivo para o ensino e aprendizagem de arte oferecidos pela plataforma Currículo Interativo Digital como recurso educacional digital como: divulgação e conscientização, capacitação, treinamento, criação de conteúdo especializado para o ensino de arte na plataforma, integração ao currículo, avaliação, feedbacks contínuos, parcerias e colaborações.

Além desses, destaca-se a criação de comunidades de prática como forma de estabelecer comunidades de prática entre os professores de arte que utilizam a plataforma. Isso pode ser feito por meio de fóruns de discussão, grupos de estudo ou redes sociais. Essas comunidades permitirão a troca de experiências, ideias e recursos, contribuindo para aprimorar o uso da plataforma como recurso educacional digital no ensino de arte.

Ao adotar essas estratégias, é possível promover o auxílio efetivo para o ensino e aprendizagem de arte oferecidos pela plataforma Currículo Interativo Digital como recurso educacional digital. Isso contribuirá para o enriquecimento das aulas de arte, estimulando a criatividade, a expressão e a apreciação artística dos alunos.

Tabela 12: Você sabe o que são Recursos Educacionais Digitais?

| Sobre os REDs | | | |
|----------------------|--|------------------|--------------------|
| Entrevistados | Quantidade total de pessoas entrevistadas | Sim | Não |
| Diretor | 6 | 5 (83,3%) | 1 (16,7%) |
| Pedagogo | 6 | 5 (83,3%) | 1 (16,7%) |
| Professor | 8 | 1 (12,5%) | 7 (87,5%) |
| Aluno | 440 | 18 (4,1%) | 422 (95,9%) |

Fonte: Análise dos dados obtidos por meio deste estudo.

Com base nas respostas fornecidas, 5 (83,3%) diretores entrevistados afirmaram saber o que são REDs, o que indica que há um bom nível de conhecimento nesse grupo de profissionais de gestão educacional.

Por outro lado, 1 (16,7%) diretor respondeu que não sabe o que são REDs, o que significativa um ponto de atenção a ser estudado entre os diretores entrevistados.

Quanto aos pedagogos, 5 (83,3%) afirmaram saber o que são REDs, o que indica que há um bom nível de conhecimento nesse grupo de profissionais.

Por outro lado, 1 (16,7%) pedagogo respondeu que não sabe o que são REDs, o que significativa um ponto de atenção a ser estudado tomando-se por base as respostas dos pedagogos entrevistados.

Dos 8 professores entrevistados, 1 (12,5%) respondeu que sim, indicando ter um conhecimento considerável sobre REDs e provavelmente os utiliza em sua prática pedagógica. E 7 (87,5%) dos professores responderam não saber o que são recursos educacionais digitais, o que indica uma falta de familiaridade generalizada entre os docentes. Isso é preocupante, considerando o avanço da tecnologia na educação e a importância cada vez maior dos recursos digitais no processo de ensino e aprendizagem.

Entre os alunos, 18 (4,1%) responderam que sim, o que mostra que uma parcela significativa dos estudantes está ciente dos REDs e provavelmente os utiliza em seu processo de aprendizagem.

Por outro lado, 422 (95,9%) alunos responderam que não sabem o que são REDs, o que indica que uma quantidade considerável de alunos ainda não está familiarizada com esse conceito e pode precisar de mais informações para aproveitar plenamente os benefícios dos recursos educacionais digitais.

Fica evidenciado por esses resultados o não reconhecimento da maioria dos professores e alunos sobre o que são os recursos educacionais digitais, o que reflete na educação uma lacuna na formação e atualização dos professores em relação às tecnologias educacionais. Muitos professores podem não estar cientes da existência e do potencial desses recursos digitais para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. Isso pode resultar em uma subutilização desses recursos e na perda de oportunidades de melhorar a qualidade da educação.

Para os alunos, a falta de conhecimento sobre os REDs impede que eles possam aproveitar ao máximo as possibilidades oferecidas pelas tecnologias na sua aprendizagem. A falta de familiaridade com recursos digitais pode limitar sua capacidade de acessar informações, explorar conteúdos e desenvolver habilidades necessárias para o mundo digital em que vivemos.

Além disso, o não reconhecimento dos REDs também pode levar a uma resistência à sua utilização por parte dos professores e alunos. A falta de compreensão sobre como os recursos digitais podem ser integrados ao currículo e às práticas pedagógicas pode gerar desconfiança e insegurança. Isso pode resultar em uma relutância em adotar essas ferramentas como parte do processo educacional, o que pode limitar as oportunidades de aprendizagem dos alunos.

As implicações disso na educação são significativas. Os REDs têm o potencial de oferecer uma ampla gama de recursos e atividades interativas que podem enriquecer as aulas, proporcionar experiências de aprendizagem mais envolventes e promover o desenvolvimento de habilidades digitais essenciais. No entanto, a falta de conhecimento e reconhecimento desses recursos limita seu uso efetivo, impedindo que a educação se beneficie plenamente dessas ferramentas.

Para superar essa lacuna, é necessário investir em programas de formação e capacitação para professores, com o objetivo de familiarizá-los com os REDs e fornecer orientações sobre como integrá-los ao currículo e às práticas pedagógicas. Além disso, é fundamental promover a conscientização e o conhecimento dos alunos sobre os recursos digitais disponíveis para apoiar sua aprendizagem, incentivando sua exploração e uso responsável.

As instituições educacionais, os órgãos governamentais e as organizações educacionais têm a responsabilidade de promover o reconhecimento e a valorização dos REDs, fornecendo recursos e suporte adequados para sua adoção efetiva. Isso inclui o desenvolvimento de políticas e diretrizes que incentivem a integração dos recursos digitais no currículo, bem como a disponibilização de infraestrutura tecnológica e acesso a recursos digitais de qualidade.

Portanto, o não reconhecimento da maioria dos professores e alunos sobre os recursos educacionais digitais representa uma lacuna na formação e uma oportunidade perdida de aproveitar os benefícios dessas ferramentas no processo de ensino e aprendizagem. É fundamental investir em educação e sensibilização para promover o uso efetivo dos REDs e garantir que os alunos estejam preparados para enfrentar os desafios do mundo digital.

É fundamental ter em mente que trabalhar a cultura digital na educação envolve a integração das tecnologias digitais no ambiente escolar de forma significativa e intencional. Com esse intuito, são apresentadas algumas sugestões visando promover a cultura digital na educação como:

- Formação de professores: ofereça programas de formação e capacitação para os professores, fornecendo-lhes as habilidades e conhecimentos necessários para integrar as tecnologias digitais em sua prática pedagógica. Isso inclui o desenvolvimento de competências digitais, a familiarização com ferramentas digitais e a compreensão de como usá-las de forma eficaz.
- Infraestrutura tecnológica: garanta que a escola tenha uma infraestrutura adequada para suportar o uso de tecnologias digitais. Isso inclui acesso à internet de qualidade, dispositivos, como computadores, tablets ou smartphones, e softwares educacionais relevantes. É preciso que haja disponibilidade de recursos financeiros dos órgãos competentes para que os professores invistam nesses recursos.
- Criação de recursos digitais: incentive os professores a criarem e compartilhem recursos digitais educacionais, como vídeos, apresentações, jogos educativos, infográficos, entre outros. Esses recursos

podem enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, estimulando a participação ativa dos alunos.

- Acesso a informações e pesquisa: ensine os alunos a utilizarem ferramentas e recursos digitais para acessar informações, fazer pesquisas e avaliar a qualidade das fontes. Promova habilidades de busca na internet, ensinando-os a usar palavras-chave, filtrar resultados e verificar a credibilidade das informações encontradas.
- Colaboração on-line: incentive a colaboração entre os alunos por meio de ferramentas digitais, como fóruns de discussão, plataformas de compartilhamento de documentos, wikis ou redes sociais educacionais. Essas ferramentas permitem que os alunos trabalhem em projetos conjuntos, compartilhem ideias, debatam e construam conhecimento coletivamente.
- Aprendizagem personalizada: utilize tecnologias digitais para oferecer experiências de aprendizagem personalizadas, adaptando o conteúdo, os recursos e as atividades às necessidades e interesses individuais dos alunos. Isso pode ser feito por meio de plataformas de aprendizagem on-line, jogos educativos ou aplicativos interativos.
- Educação digital e cidadania digital: ensine os alunos sobre a ética e a segurança on-line, promovendo comportamentos responsáveis e conscientes no uso das tecnologias digitais. Aborde temas como privacidade, direitos autorais, cyberbullying e fake news, ajudando-os a desenvolver habilidades para navegar de forma segura e ética na internet.
- Parcerias e colaborações: estabeleça parcerias com instituições, empresas e especialistas em tecnologia para trazer experiências e recursos digitais inovadores para a sala de aula. Isso pode incluir projetos de intercâmbio virtual, palestras on-line, mentorias ou visitas virtuais a museus, laboratórios ou empresas.

Ao trabalhar a cultura digital na educação, é essencial que as tecnologias sejam vistas como ferramentas pedagógicas, integradas de forma intencional ao currículo e ao processo de ensino e aprendizagem. Isso permitirá que os alunos desenvolvam habilidades digitais relevantes para o século XXI, além de estimular sua criatividade, colaboração, pensamento crítico e resolução de problemas.

Tabela 13: Você faz uso de algum Recurso Educacional Digital?

| Uso dos REDs | | | |
|----------------------|--|------------------|--------------------|
| Entrevistados | Quantidade total de pessoas entrevistadas | Sim | Não |
| Diretor | 6 | 5 (83,3%) | 1 (16,7%) |
| Pedagogo | 6 | 5 (83,3%) | 1 (16,7%) |
| Professor | 8 | 1 (12,5%) | 7 (87,5%) |
| Aluno | 440 | 18 (4,1%) | 422 (95,9%) |

Fonte: Análise dos dados obtidos por meio deste estudo.

Com base nas respostas fornecidas, 5 (83,3%) diretores entrevistados afirmaram fazer uso de algum recurso educacional digital, o que demonstra que há um bom nível de utilização desses recursos nesse grupo de profissionais de gestão educacional.

No entanto, 1 (16,7%) diretor respondeu que não utiliza recursos educacionais digitais, o que representa uma minoria entre os diretores entrevistados e pode indicar uma oportunidade de melhoria no aproveitamento dessas ferramentas.

Dos pedagogos entrevistados, 5 (83,3%) responderam que sim, ou seja, que utilizam os recursos educacionais digitais. Isso mostra que esses profissionais reconhecem a importância e os benefícios desses recursos em suas práticas pedagógicas, enquanto 1 (16,7%) pedagogo respondeu que não, representando uma minoria que não faz uso do recurso educacional digital.

Dos 8 professores entrevistados, 1 (12,5%) professor respondeu que sim, indicando que faz uso de recursos educacionais digitais em suas atividades de ensino, o que é encorajador, enquanto 7 (87,5%) professores responderam que não utilizam recursos educacionais digitais. Isso indica uma falta de conhecimento sobre as possibilidades e benefícios que essas ferramentas podem oferecer. Além disso, pode sugerir uma resistência à adoção de tecnologias ou uma falta de acesso adequado aos recursos digitais nas instituições de ensino.

Entre os alunos, 18 (4,1%) responderam que sim, o que indica que uma parcela significativa dos estudantes utiliza recursos educacionais digitais em seu processo de aprendizagem.

Por outro lado, 422 (95,9%) alunos responderam que não fazem uso desses recursos, o que representa uma maioria expressiva. Essa informação sugere que há uma necessidade de promover a conscientização sobre a

importância e os benefícios dos recursos educacionais digitais entre os alunos, bem como fornecer suporte e acesso adequado a essas ferramentas.

Os resultados levantam uma situação crítica que é o fato da maioria dos professores e alunos não fazerem uso de recursos educacionais digitais na educação e as implicações disso para o processo de ensino e aprendizagem.

Pode-se observar que a falta de utilização de recursos educacionais digitais reflete uma resistência ou falta de familiaridade com as tecnologias digitais por parte dos professores e alunos. Muitos professores podem não ter recebido formação adequada sobre como integrar esses recursos em suas práticas pedagógicas, enquanto os alunos podem não ter sido incentivados a explorar e utilizar essas ferramentas como parte de sua aprendizagem.

Essa falta de uso de recursos digitais na educação implica algumas consequências negativas. Em primeiro lugar, priva os alunos de oportunidades de aprendizagem mais envolventes e interativas. Os recursos educacionais digitais podem oferecer uma variedade de formatos, como vídeos, jogos educativos, simulações e atividades interativas, que podem tornar o aprendizado mais interessante, estimulante e significativo para os alunos.

Além disso, a falta de utilização de recursos digitais na educação pode limitar a capacidade dos alunos de desenvolver habilidades digitais essenciais para o mundo atual. Vivemos em uma sociedade cada vez mais digital, em que habilidades como pesquisa on-line, avaliação de informações, colaboração virtual e competência tecnológica são fundamentais. Ao não utilizar recursos digitais, os alunos são privados de oportunidades de desenvolver essas habilidades, o que pode prejudicar sua preparação para o futuro.

Outra implicação da falta de uso de recursos educacionais digitais é a falta de aproveitamento do potencial dessas ferramentas para a personalização do ensino. Os recursos digitais podem ser adaptados às necessidades e interesses individuais dos alunos, permitindo que eles avancem em seu próprio ritmo, aprofundem conceitos, explorem diferentes áreas de conhecimento e recebam feedback imediato. Ao não fazer uso dessas ferramentas, perde-se a oportunidade de oferecer uma educação mais personalizada e adequada às necessidades específicas de cada aluno.

Por fim, a falta de utilização de recursos educacionais digitais também pode perpetuar desigualdades educacionais. Nem todos os alunos têm acesso igual a dispositivos tecnológicos ou à internet em suas casas, o que pode criar uma divisão digital entre aqueles que têm acesso a esses recursos e aqueles que não têm. Isso pode ampliar as disparidades educacionais existentes e limitar as oportunidades de aprendizagem dos alunos menos privilegiados.

Para superar essa falta de uso de recursos educacionais digitais, é necessário investir em programas de formação e capacitação para professores, proporcionar acesso a dispositivos e internet nas escolas e promover políticas e diretrizes que incentivem a integração desses recursos no currículo. É fundamental que os educadores estejam preparados e motivados para utilizar as tecnologias digitais como ferramentas pedagógicas eficazes, e que os alunos sejam incentivados a explorar e utilizar esses recursos como parte de sua aprendizagem.

Portanto, a falta de utilização de recursos educacionais digitais na educação representa uma oportunidade perdida para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais envolvente, personalizado e relevante para os alunos. É necessário superar as barreiras e resistências, investindo em formação, infraestrutura e políticas que promovam a integração efetiva desses recursos no contexto educacional.

A seguir, são apresentadas algumas sugestões com vistas a incentivar ao uso de algum recurso educacional digital, como fornecer treinamento e capacitação adequados aos professores, mostrando-lhes como utilizar essas ferramentas de maneira efetiva em sua prática pedagógica. Isso pode incluir workshops, cursos on-line ou mesmo a contratação de especialistas em tecnologia educacional para orientar os professores.

Além disso, é importante destacar os benefícios desses recursos para os alunos, como acesso a informações atualizadas, interatividade, personalização do aprendizado e colaboração em tempo real. Promover essas vantagens pode despertar o interesse dos estudantes e incentivá-los a utilizar os recursos digitais em seu processo de aprendizagem.

Outra estratégia é garantir que haja infraestrutura adequada nas escolas, como acesso à internet de qualidade e dispositivos eletrônicos, como

computadores ou tablets. Isso permite que tanto os professores quanto os alunos tenham acesso aos recursos digitais de forma eficiente.

Além disso, é fundamental envolver os pais e responsáveis nesse processo, destacando os benefícios do uso de recursos educacionais digitais e incentivando sua participação ativa no acompanhamento do aprendizado dos alunos.

Portanto, é importante que as instituições de ensino adotem uma abordagem progressiva e gradual na implementação desses recursos, começando com pequenas iniciativas e expandindo gradualmente à medida que professores e alunos se familiarizam e se sentem confortáveis com seu uso.

Tabela 14: Gestor/diretor escolar, apresente aqui críticas e sugestões no que se refere ao uso dos recursos educacionais digitais e da Plataforma Currículo Interativo Digital, notadamente no que se refere ao ensino de arte.

| Críticas e Sugestões a Plataforma Currículo Interativo Digital |
|--|
| 6 respostas |
| Seriam interessantes mais formações sobre uso dos recursos educacionais digitais para os professores de arte. |
| Que a plataforma Currículo Interativo Digital seja amplamente divulgada para acesso e uso. Sugiro formação presencial a todos os profissionais que estão no âmbito da escola para uma melhor disseminação da cultura digital. E que seja acessível a todos e de fácil navegação. |
| Formação para os professores e divulgação. |
| Divulgação e formação. |
| Formação sobre tecnologia e seu uso, acesso à plataforma e a seus recursos educacionais. Divulgação. |
| Divulgação. |

Fonte: Tabela elaborada pelo autor com base nos dados obtidos por meio deste estudo.

As análises das considerações apresentadas revelam que o uso de recursos educacionais digitais ainda pode ser limitado em muitas escolas, especialmente as públicas, devido à falta de uma infraestrutura adequada, profissionais capacitados com formações específicas e espaços adequados para a expressividade da criatividade e autonomia dos alunos em expor suas experiências artísticas.

Por outro lado, também sugerem investir em formações específicas para que os professores possam utilizar de forma efetiva os recursos educacionais digitais, tornando suas práticas mais dinâmicas e atraentes para os alunos.

Também criar projetos interdisciplinares envolvendo professores de arte e tecnologia, a fim de desenvolver atividades que utilizem não só as habilidades artísticas, mas também as tecnológicas, como a programação e a visualização.

Tabela 15: Professor, apresente aqui críticas e sugestões quanto ao uso da Plataforma Currículo Interativo Digital para o ensino de arte.

| Críticas e Sugestões quanto ao uso da Plataforma Currículo Interativo Digital |
|--|
| 8 respostas |
| Orientar os professores a aprenderem a utilizar a plataforma. |
| Propostas mais dinâmicas e realistas nos conteúdos de arte. |
| Que tenha fomento, divulgação, capacitação presencial. Até então não tinha conhecimento da plataforma. A mesma deve ser amplamente divulgada. |
| A plataforma precisa ser mais bem divulgada. Para ser acessada e melhor aproveitada tanto pelo professor como pelo aluno. Sugiro formação por área de conhecimento aos professores. |
| Divulgação ampliada dentro das escolas e formação presencial para todos os professores da rede estadual. |
| Formação para professores presencial. A plataforma pode ser mais bem explorada se mais bem divulgada, para que todos na escola possam melhor aproveitar e fazer uso dessas ferramentas. |
| A plataforma precisa ser mais bem divulgada para que o professor possa fazer uso e oportunizar com base em informações adequadas sobre os recursos digitais ao aluno. Sugiro formação presencial. |
| O professor, seja ele de qual área for, precisa ser capacitado para fazer bom uso dessa ferramenta em sala de aula e para melhor despertar o interesse do aluno em aprender mais. Sugiro formação presencial e divulgação da plataforma. |

Fonte: Tabela elaborada pelo autor como base nos dados obtidos por meio deste estudo.

A análise dessa tabela mostra que há que ter um melhor fomento e divulgação da plataforma Currículo Interativo Digital. Isso é essencial para que haja melhor uso da plataforma. Isso pode ser realizado através de conferências ou apresentações, workshops e eventos presenciais que apresentem as vantagens e benefícios dessa abordagem. Os professores, os gestores e a comunidade escolar precisam estar conscientes e informados sobre a plataforma, para que possam aproveitar ao máximo seus recursos.

Quanto à formação dos professores, os gráficos indicam ser fundamental para o sucesso do uso da plataforma. Os educadores devem receber treinamento adequado sobre como utilizar a plataforma, explorar seus recursos e adaptar o conteúdo de arte para o ambiente digital. Isso garantirá que os professores tenham confiança e conhecimento para orientar os alunos de forma eficaz.

Referente a uma proposta dinâmica e realista, a plataforma Currículo Interativo Digital deve oferecer uma proposta dinâmica e realista para o ensino de arte. Isso significa que deve apresentar atividades e conteúdos alinhados com a prática artística atual, considerando as tendências contemporâneas e as novas tecnologias. A plataforma deve ser atualizada regularmente, oferecendo desafios criativos, acesso a recursos multimídia e oportunidade de colaboração entre os alunos.

Quanto ao conteúdo de arte adequado, é fundamental que a plataforma para o ensino de arte contenha um conteúdo sólido e de qualidade. Isso inclui informações precisas sobre técnicas artísticas, movimentos e artistas relevantes, além de exemplos inspiradores e estimulantes. O conteúdo também deve ser adaptado aos níveis de habilidade e contemplar a diversidade cultural e étnica.

Em resumo, é importante fomentar e divulgar o uso da plataforma, capacitar os professores, oferecer uma proposta dinâmica e realista e garantir um conteúdo de arte adequado. Dessa forma, o uso da plataforma Currículo Interativo Digital para o ensino de arte pode ser realizado de forma eficaz e enriquecedora para os alunos.

O objetivo de aplicar um questionário ao gestor/diretor escolar sobre o uso dos recursos educacionais digitais na arte e a plataforma Currículo Interativo Digital é avaliar a eficácia dessas ferramentas no ensino e aprendizagem dessa disciplina.

Os resultados obtidos podem auxiliar na identificação de pontos fortes e fracos das estratégias adotadas, possibilitando a tomada de decisão para aprimorar o uso dessas tecnologias, bem como a oferta de capacitações para os professores.

Além disso, a pesquisa pode contribuir para a elaboração de políticas públicas que incentivem o uso das tecnologias digitais na educação.

As respostas obtidas dos pedagogos ajudam a avaliar quais os benefícios e desafios do uso dos recursos digitais no ensino de arte, permitindo a identificação de estratégias mais efetivas para melhorar a qualidade da educação em arte.

Com isso, o questionário também permitiu identificar possíveis problemas ou dificuldades na utilização da plataforma, sugerindo possíveis aprimoramentos da plataforma e de outras ferramentas semelhantes no futuro.

Em suma, o objetivo desse questionário serve para melhorar a qualidade do ensino em arte, por meio da avaliação do uso do recurso educacional digital na plataforma Currículo Interativo Digital.

O objetivo de aplicar um questionário aos professores foi o de obter informações sobre suas percepções e experiências em relação ao uso de recursos educacionais digitais no ensino e aprendizagem de arte. Isso pode ajudar a compreender como os professores percebem o impacto desses recursos em seu ensino, bem como identificar os benefícios e desafios que eles enfrentam ao utilizar essas ferramentas.

Ao coletar informações por meio do questionário, aos professores foi possível identificar os pontos fortes do uso de recursos educacionais digitais no ensino de arte. Isso pode incluir a capacidade de enriquecer o conteúdo na plataforma objeto de estudo desta pesquisa, aumentar o engajamento e a motivação dos alunos, facilitar a experimentação e a prática de técnicas artísticas, promover a colaboração e a interação, entre outros aspectos positivos.

Além disso, ao se aplicar um questionário, esse oportuniza obter insights sobre os desafios e dificuldades que os professores podem enfrentar com o uso de recursos digitais no ensino de arte. Isso pode envolver questões relacionadas à falta de acesso a dispositivos tecnológicos, à falta de conhecimento técnico para usar efetivamente as ferramentas digitais ou à adaptação do currículo tradicional às práticas digitais.

As respostas do questionário podem ser utilizadas para oferecer ou fornecer informações, suporte adicional aos professores, por meio de treinamentos ou recursos adicionais, para superar as dificuldades encontradas na incorporação de recursos digitais no ensino de arte.

Dessa forma, a análise dos dados do questionário pode orientar a implementação de políticas ou diretrizes institucionais para promover e incentivar o uso efetivo de recursos educacionais digitais no ensino de arte.

Em suma, o objetivo de aplicar um questionário aos professores foi de obter insights sobre o uso de recursos educacionais digitais no ensino de arte,

identificar seus impactos e desafios e fornecer orientações para aprimorar e fortalecer a integração dessas ferramentas no contexto educacional.

Uma reflexão: só posso compreender algo quando sei sobre e ao mesmo tempo faço uso; logo, se não sei sobre, compreender o quê, se não se sabe?

O objetivo de aplicar um questionário aos alunos foi de obter informações sobre suas percepções e experiências em relação ao uso de recursos educacionais digitais no ensino e aprendizagem de arte.

Isso ajuda a compreender se os alunos consideram esses recursos benéficos para o estudo e como eles podem influenciar em seu processo de aprendizagem.

Além disso, um questionário pode fornecer insights sobre os desafios que os estudantes podem encontrar ao usar recursos digitais no ensino de arte. Isso permite que os educadores identifiquem áreas em que podem fornecer suporte adicional para ajudar os alunos a maximizarem o potencial dessas ferramentas.

Ao aplicar o questionário, foi possível coletar dados quantitativos que foram analisados estatisticamente de forma qualitativa, permitindo identificar tendências e padrões na percepção dos alunos. Isso pode ajudar na tomada de decisões sobre o uso adequado de recursos educacionais digitais no ensino de arte, além de orientar pesquisas futuras.

Os resultados do questionário podem ser usados para aprimorar e adaptar os recursos digitais oferecidos aos alunos, levando em consideração suas necessidades, preferências e dificuldades específicas. Isso promove uma abordagem personalizada e eficaz no ensino e aprendizagem de arte utilizando recursos educacionais digitais.

4.1.2 Análise das narrativas da entrevista semiestruturada

Para as respostas obtidas com a entrevista realizada com a técnica pedagógica da Geped/Cefope, do setor de Tecnologia Educacional da plataforma Currículo Interativo Digital, é feita a análise das narrativas de forma separada de cada questão contida na entrevista, com o intuito de melhor compreender os conteúdos e aspectos dos REDs na plataforma.

Conjunto de perguntas à técnica pedagógica da Geped/Cefope da Plataforma Currículo Interativo Digital sobre: conteúdos e aspectos dos recursos digitais.

- **Qual o intuito da Plataforma Currículo Interativo Digital?**

“O intuito dessa plataforma é proporcionar ao professor um ambiente seguro, em que ele possa buscar conteúdos já classificados pelos filtros (...). Esses filtros permitem ao professor personalizar aquilo que ele quer. E isso é bacana, porque o professor pode, com esse conjunto de materiais, atender à proposta do ensino personalizado. Por exemplo, o professor pode filtrar ali aquilo que ele precisa e também aquilo que o aluno precisa. Então, a ideia é que, por exemplo, o professor que está na sala de aula sabe que tem vários estudantes com realidades diferentes. E em níveis diferentes. O professor pode abordar o ensino híbrido, outras metodologias ativas, sala de aula invertida, aplicar um REA, um OA e entregar ao aluno para que ele estude de uma maneira diferente daquilo que ele viu em sala de aula. Então a proposta é esta: fazer com que o professor tenha uma série de recursos que ele possa entregar ao seu aluno (...).”

A plataforma Currículo Interativo Digital na educação tem o objetivo de oferecer aos alunos uma experiência participativa e personalizada no ensino e aprendizagem.

O intuito dessa plataforma é propor uma abordagem pedagógica mais moderna e inovadora, que utiliza recursos tecnológicos para tornar o estudo mais dinâmico e atrativo. Ela busca substituir o modelo tradicional de ensino, baseado em aulas expositivas, por um ambiente virtual onde os alunos possam explorar conteúdos de forma interativa e autônoma.

Com isso, analisa-se que a plataforma permite que os estudantes construam seu próprio aprendizado, a partir de exercícios, atividades, jogos educativos, vídeos, *podcasts*, entre outros recursos multimídia.

Além disso, ela oferece a possibilidade de acompanhamento e feedback on-line por parte dos professores, facilitando o acompanhamento individualizado do desempenho e auxiliando na identificação de eventuais dificuldades.

Assim, a plataforma visa a incentivar o envolvimento ativo dos estudantes no processo de aprendizagem, incentivando o desenvolvimento de habilidades, como autonomia, responsabilidade e pensamento crítico. Também, proporciona uma maior flexibilidade nas metodologias de ensino, permitindo que o currículo seja ajustado conforme as demandas específicas de cada estudante.

Também é intuito do Currículo Interativo Digital proporcionar uma maior integração entre escola e família, pois a plataforma permite o acompanhamento do progresso dos alunos pelos pais ou responsáveis.

Em resumo, o maior intuito da plataforma de Currículo Interativo Digital é transformar a educação, tornando-a mais acessível, personalizada e eficiente, para contribuir com a formação integral do estudante.

- **Como é pensado por vocês para que a rede escolar (diretor, pedagogo, professor e aluno) tenha acesso da melhor forma aos recursos educacionais digitais?**

“A gente busca incentivar (...) que eles busquem em lugares seguros, porque esse é o nosso objetivo. A internet está aí para todo mundo, mas nem tudo que está na internet é confiável. Então que o professor tenha o entendimento de buscar informações em fontes boas. Porque não adianta ele buscar em um blog de uma pessoa que seja pessoa como nós ou às vezes até com menos conhecimento, mas que bota ali no endereço on-line alguma ou a sua percepção. Percepção é diferente do que eu tenho enquanto estudo científico. Nessa pegada de colocar o professor para expor ao professor fontes seguras que é a proposta do Currículo Interativo e atendendo às especificidades do currículo estadual. Porque tudo que está ali é feito e pensado no nosso currículo (...). A plataforma puxa material que atenda ao nosso currículo. Tanto é que tem um filtro lá que é específico para o nosso currículo. Aliás, tem vários! Filtros que atendem a BNCC, ao descritor curricular. Então, que os professores busquem em lugares corretos e que a gente também proporcione essa facilitação na busca (...).”

Analisa-se que a plataforma Currículo Interativo Digital pensa de forma estratégica para garantir que a rede escolar tenha acesso aos recursos educacionais digitais da melhor forma possível, com o objetivo de fortalecer a dinâmica de ensino e aprendizagem.

- **Como se dá a divulgação da Plataforma Currículo Interativo Digital?**

“É, a gente divulga de diversas maneiras. Vamos começar a fazer um trabalho até o final do ano que impulsiona ainda mais. A nossa plataforma é divulgada através dos cursos que a gente faz, através de exemplos que a gente usa nesses cursos. Por exemplo: vai utilizar uma ferramenta X, e para que eu vou utilizar? E vamos fazer o seguinte: vamos utilizar essa ferramenta, e para que a gente pode usar o recurso da plataforma? E a gente busca esse exemplo, essa é uma maneira de divulgar. A Sedu, no portal da Sedu, e nas redes sociais, também faz essa divulgação.”

Quanto à divulgação da plataforma Currículo Interativo Digital, percebe-se que se planeja de forma estratégica, levando em consideração o público-alvo e os canais de comunicação mais efetivos.

No entanto, o leiaute, em sua organização dos aspectos (títulos, ilustrações, fontes, diagramação), precisa ser reformulado, com o intuito de ser lúdico e atrativo aos usuários. É importante lembrar que a divulgação deve ser contínua e adaptada de acordo com o contexto e as necessidades dos públicos-alvo.

- **O Currículo Interativo Digital, tanto para o gestor, como para o professor e o aluno, é de fácil acesso, navegação e de forma intuitiva?**

“É. E, se você não quer usar os filtros, só de você colocar o tema que você busca, vai vir uma série de opções, e dali você faz a suas escolhas. E para o estudante é tão bacana, porque ele busca um tema e vem outros correlacionados. Então ele pode navegar por aqueles recursos e ampliar os conhecimentos”.

A pergunta analisa a importância da plataforma Currículo Interativo Digital na educação, enfocando a necessidade de ser de fácil acesso, navegação e de forma intuitiva. Isso implica que a plataforma deve ser projetada de maneira a garantir que os usuários possam acessá-la sem dificuldades, encontrar e navegar pelas informações de forma fácil e compreensível, sem a necessidade de instruções complexas.

Deve levar em consideração a diversidade de usuários, desde estudantes, professores a instituições educacionais.

Portanto, é fundamental que os desenvolvedores considerem a usabilidade do sistema, garantindo que seja intuitivo e fácil para todas as partes envolvidas.

A facilidade de acesso implica que a plataforma seja acessível por meio de uma ampla gama de dispositivos, como computadores, smartphones e *tablets*, bem como por meio de diferentes navegadores e sistemas operacionais.

Além disso, a plataforma deve garantir a segurança dos dados e ter uma boa velocidade de carregamento, para evitar qualquer dificuldade ou frustração na sua utilização.

A navegação intuitiva, em qualquer plataforma educacional, é essencial para permitir praticidade e rapidez em encontrar as informações que se precisa, como currículos, habilidades e experiências. Uma boa organização das seções e a inclusão de ferramentas de pesquisa e filtros podem contribuir e facilitar a navegação.

No contexto educacional, onde professores, estudantes e instituições precisam acessar informações de currículo de forma ágil e eficiente, é fundamental usar uma plataforma educacional que dê segurança para otimizar o processo de ensino e aprendizagem, fornecer informações atualizadas e relevantes e facilitar decisões importantes relacionadas à educação.

- **Atualmente o que existe de inovação na Plataforma Currículo Interativo Digital?**

“O conhecimento atualiza a todo instante. Pelo fato de ser uma plataforma on-line, a gente tem que seguir essa atualização. Existem planos de colocar ali mais trilhas formativas. Que lá dentro também conta com isso. E nessas trilhas de estudo para o docente vão constar atualizações, então nós temos um conjunto dessas trilhas. Mas a proposta é que a gente aumente o número delas. Porque ela é feita aqui na nossa equipe. Pela nossa colega. E é ela quem elabora essas trilhas, e a proposta é que venham mais trilhas pela frente. Outra atualização é que a gente quer dar uma repaginada para ainda facilitar mais o layout e também para ficar com um visual mais limpo que ela hoje tem. Ela hoje tem um visual, mas a gente entende que pode melhorar. A cor da plataforma, o layout, o local onde estão, a gente vai avaliar tudo isso para ver o que precisa mudar e o que vamos mudar”.

Inovar os conteúdos da educação dentro da plataforma educacional para o ensino e aprendizagem é importante por vários motivos:

- Engajamento dos alunos: com a constante evolução da tecnologia, os alunos estão cada vez mais acostumados com interações digitais. Ao inovar os conteúdos da educação dentro da plataforma, é possível utilizar recursos interativos, como vídeos, jogos, animações e realidade virtual, que tornam o processo de aprendizagem mais envolvente e atrativo para os estudantes.
- Acesso amplo e igualitário: permite que o ensino e a aprendizagem aconteçam de forma remota, o que possibilita um acesso mais amplo e igualitário ao conhecimento. Além disso, a inovação nos conteúdos também pode atender às diferentes necessidades e estilos de aprendizagem dos alunos, proporcionando uma abordagem personalizada e adaptativa.
- Atualização: inovar os conteúdos da educação dentro da plataforma digital também é uma maneira de capacitar os estudantes para o ambiente profissional atual e futuro. Com a rápida evolução tecnológica e a demanda por habilidades específicas, é necessário que os conteúdos educacionais estejam atualizados e alinhados com as exigências do mercado.

- Flexibilidade e autonomia no processo de aprendizagem: eles podem acessar os conteúdos a qualquer momento, o que possibilita que cada um estude no seu próprio ritmo e se aprofunde no que mais lhe interessa.
- *Feedback* imediato: permite que os alunos recebam um *feedback* imediato sobre seu desempenho e progresso. Isso é importante para que possam identificar suas dificuldades e buscar soluções de forma mais rápida e eficiente, melhorando sua aprendizagem.

Em resumo, inovar os conteúdos da educação dentro da plataforma para o ensino e aprendizagem é importante para engajar os alunos, oferecer um acesso amplo e igualitário ao conhecimento, atualizar-se frente às demandas do mercado, proporcionar flexibilidade e autonomia no processo de aprendizagem e oferecer *feedback* imediato aos estudantes.

- **Fale um pouco das ferramentas contidas na Plataforma Currículo Interativo Digital e seus objetivos para a educação. Dê exemplos.**

“Tem muitas ferramentas ali dentro. (...) como ferramenta a gente entende cada recurso que tem ali dentro. (...) a primeira opção trata do Ensino Híbrido, (...) das competências do uso do ensino híbrido e também das metodologias ativas atreladas às competências que a gente vai desenvolver na rede (...). Depois a gente tem as Práticas no link, no item Práticas do Espírito Santo. Ele leva para um Padlet, ele foi muito utilizado até muito fortemente na pandemia e lá tem um monte de práticas, um monte de inspirações que estão valendo até hoje em que os professores podem entrar e pescar ideias ali. Aquilo ali é um ambiente para ser remasterizado. (...). Depois nós temos para os professores um Site Professores, que está no menu da plataforma como site, e no portal Sedu digital lá nós temos uma área plataforma Professores e Gestores em que a gente propõe vários portais e plataformas que são legais para o professor acessar e ali ele ter acesso a estudos e muitos outros recursos(...). Depois temos o Site Alunos para os estudantes poderem visitar e aprofundar os seus estudos, ou se tiver alguma curiosidade poder aprofundar o conhecimento. Tem até de ferramentas também. E depois nós temos o Site Para Criar(...) ele dá a você, um ambiente para pensar ferramenta, (...) nesse ambiente para criar, onde eu vou encontrar ferramentas para criar (...)”

As ferramentas digitais contidas em qualquer plataforma da educação são importantes por diversos motivos:

- Acesso a informações: as ferramentas digitais permitem o acesso fácil e rápido a uma vasta quantidade de informações, tornando o processo de aprendizagem mais eficiente e dinâmico.
- Interação e engajamento: com as ferramentas digitais, os alunos podem se envolver ativamente no processo de aprendizado, interagindo com o conteúdo por meio de recursos multimídia, exercícios interativos, jogos educativos, entre outros.

- Personalização e adaptação: essas ferramentas permitem a personalização do ensino, atendendo às necessidades individuais dos alunos. Por meio de recursos adaptativos, é possível oferecer um ensino mais direcionado e eficaz, levando em consideração o ritmo de aprendizado de cada estudante.
- Colaboração e compartilhamento: troca de ideias, debates, trabalhos em grupo e compartilhamento de informações e recursos de aprendizado.
- Desenvolvimento de habilidades digitais: ao empregar tais recursos, os estudantes obtêm a oportunidade de desenvolver habilidades digitais essenciais para o mundo atual, como pesquisa on-line, comunicação virtual, uso responsável das tecnologias, entre outros.

Em relação aos objetivos para a educação, os REDs presentes em qualquer plataforma devem ter como finalidade:

- Enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, proporcionando recursos e atividades que explorem diferentes formas de aprendizagem, auxiliando no entendimento e na assimilação do material.
- Promoção, autonomia e protagonismo dos estudantes, fornecendo recursos e ferramentas que permitam que eles sejam os protagonistas do próprio aprendizado.
- Fomentar a inventividade e o espírito inovador, viabilizando a concepção do uso de técnicas de gamificação para tornar o aprendizado mais envolvente e motivador.
- Facilitar o acompanhamento e avaliação do progresso dos alunos, através do registro de atividades, avaliações on-line e feedback instantâneo.
- Preparar os estudantes para a sociedade digital, proporcionando experiências de aprendizado que desenvolvam habilidades digitais e competências necessárias para encarar os obstáculos atuais.

Em resumo, os REDs contidos em qualquer plataforma educacional são importantes, pois promovem o acesso à informação, à interação, à personalização, à colaboração, ao desenvolvimento de habilidades digitais e visam a enriquecer o processo educacional, estimulando a autonomia, a criatividade e a inovação dos estudantes.

- **Em sua opinião, os recursos educacionais digitais disponibilizados na plataforma atendem ao público-alvo a quem ela se destina?**
 - **Se sim, como isso é aferido?**
 - **Se não, que ações estão sendo adotadas para que eles atendam ao público-alvo?**

“Sim, a plataforma, ela tem uma coisa muito fantástica, que é o Admin. Nós temos um currículo interativo pensado para atender ao currículo do estado. E logicamente aos professores e estudantes, e como que a gente afere como isso está chegando para o professor? A gente tem um ambiente muito legal, o Admin. Esse ambiente é um ambiente que dá a visão para a gente de quem está acessando, onde está acessando, que lugar está acessando mais, que município está acessando mais, se é a prefeitura, se é escola, se é estado. A gente consegue ter toda essa visão, quais são os países que estão acessando a nossa plataforma, porque vários países acessam a plataforma (...)”

Os REDs disponibilizados em qualquer plataforma de educação devem buscar atender ao público-alvo ao qual se destinam por diversos motivos:

- **Relevância e pertinência do conteúdo:** os REDs devem abordar temas e conteúdos que sejam relevantes e pertinentes para os alunos, levando em consideração seu nível de aprendizagem, interesses e necessidades educacionais.
- **Nível de complexidade adequado:** os REDs devem apresentar um nível de complexidade adequado ao público-alvo, desafiando-os na medida certa para promover um aprendizado significativo e estimulante.
- **Linguagem e abordagem adequadas:** os REDs devem utilizar uma linguagem clara, acessível e adaptada ao nível de compreensão e idade dos alunos. A abordagem também deve ser adequada, levando em consideração a capacidade cognitiva e as experiências prévias dos estudantes.
- **Adequação aos objetivos do currículo:** os REDs devem estar em consonância com os objetivos de ensino do currículo, contribuindo para o desenvolvimento das competências e habilidades previstas.
- **Acessibilidade e inclusão:** os REDs devem ser acessíveis a todos os alunos, incluindo aqueles com deficiências ou múltiplas deficiências. Eles devem ser compatíveis com diferentes dispositivos e permitir a adaptação específica às demandas dos alunos.
- **Variedade e diversidade:** os REDs devem oferecer uma variedade de recursos para atender às diferentes formas de aprendizagem e interesses

dos alunos. Eles devem apresentar diferentes formatos (vídeos, áudios, jogos, infográficos etc.) e contemplar a diversidade cultural e étnica da sala de aula.

- Engajamento e motivação: os REDs devem ser atrativos e envolventes, despertando o interesse dos alunos, incentivando-os a se engajarem ativamente no processo de aprendizagem.

É preciso que, ao atender ao público-alvo na educação, os REDs possam ser mais relevantes, significativos, inclusivos e personalizados, contribuindo para o sucesso educacional dos alunos.

- **Em sua opinião, o recurso educacional digital contido no Currículo Interativo Digital auxilia no processo de ensino e aprendizagem de arte?**

“Isso é uma coisa bem legal, nós temos algumas ferramentas e alguns planos de aula direcionados para arte (...). A plataforma auxilia diretamente, porque pode dar ao professor de arte muitas ferramentas. A gente tem ali curado, por exemplo o Google Arts, que são plataformas de experiências (...). Então é possível fazer uma verdadeira viagem no tempo. Com ferramentas curadas. Como por exemplo no Museu Louvre(...). Então, coisas que para a vida desse aluno muitas vezes seria impossível. Na plataforma ele tem essa experiência. Alguns alunos vão ter experiência in loco, mas muitos alunos só vão ter aquela experiência da aula. Então é isso que a gente quer proporcionar, que o aluno tenha esse contato com o experimento do instante(...). Temos o cubo mágico. Ele é todo codificado para diversos elementos, você pode pegar esse cubo e fazer a sua própria realidade aumentada e botar aqui, pode ficar com o código dele. E aí você pode levar isso para sala para o menino montar, fazer a parte manual, cortar. Em arte isso é muito legal, porque ele pode fazer a parte manual entendendo vários conceitos, inclusive geometria, que também a arte proporciona o estudo e depois parte para o celular. E aí no celular ele pode, no aplicativo Magic Cubo, que é dedicado às artes, então ele pode ver, por exemplo, O Davi, a escultura em todas as suas dimensões de cima para baixo, dos lados, de baixo para cima, ver detalhes. Ele aproxima o celular como se ele estivesse andando para perto da escultura. Então é uma experiência que marca inclusive os professores. Ele impacta o professor(...)”

O recurso educacional digital contido em qualquer plataforma educacional digital na educação deve auxiliar no processo de aprendizagem de arte de várias maneiras:

- **Acessibilidade:** por ser digital, o recurso educacional deve estar facilmente disponível, permitindo que os alunos acessem materiais de aprendizagem de arte a qualquer lugar e momento. Isso facilita a revisão de conceitos, a prática de habilidades e a pesquisa de inspirações.
- **Interatividade:** a plataforma deve oferecer elementos interativos, como vídeos, animações, gráficos e jogos, de maneira que envolva os alunos no processo de aprendizagem. Esses recursos interativos tornam o processo

de aprendizagem de arte mais envolvente e divertido, incentivando os alunos a explorarem e experimentarem.

- **Personalização:** a plataforma pode ser adaptada às necessidades individuais dos alunos, possibilitando que progridam em seu próprio ritmo. Por exemplo, os alunos podem escolher diferentes níveis de dificuldade ou explorar tópicos específicos de seu interesse. Isso promove a autonomia e a motivação dos estudantes, tornando o aprendizado de arte mais individualizado.
- **Recursos multimídia:** a plataforma pode incluir recursos multimídia, como imagens de obras de arte famosas, música e vídeos de performances artísticas. Esses recursos enriquecem a experiência de aprendizado, permitindo que os alunos explorem diferentes formas de arte e compreendam melhor os conceitos transmitidos.
- **Feedback imediato:** com a plataforma, os alunos podem obter um retorno imediato sobre seu progresso artístico. Por exemplo, eles podem comparar sua arte com modelos ou receber sugestões e direcionamentos para aprimorar. Isso possibilita aos alunos realizarem ajustes em tempo real e a melhorarem suas habilidades de forma mais eficaz.
- **Colaboração:** a plataforma deve oferecer oportunidades de colaboração, permitindo que os alunos compartilhem e discutam seu trabalho artístico com colegas e professores.

No geral, o recurso educacional digital contido em qualquer plataforma na educação deve auxiliar no processo de aprendizagem de arte ao torná-lo mais acessível, interativo, personalizado, multimídia, com feedback imediato e colaborativo. Isso melhora a qualidade do ensino de arte e o engajamento dos alunos, promovendo um aprendizado mais eficaz.

- **Em sua opinião, a rede de internet que o estado disponibiliza para as escolas estaduais é de alta qualidade, possibilitando com que todos os servidores e alunos consigam acessar ao mesmo tempo?**

“Então... esse é um tema bastante delicado. O estado, assim como o Governo Federal, proporciona recursos financeiros para que a escola adquira internet, e mais de uma. A escola pode adquirir mais de uma rede de internet. O que acontece não é com relação a recurso que o estado disponibiliza, é em relação aos fornecedores. O que muita gente confunde. Há de se fazer um esclarecimento com relação a isso. Não é o estado que fornece a internet. O estado fornece o recurso para que todas as escolas tenham acesso a esse recurso, e que atenda às especificidades mínimas para adquirir. Então todas têm sim acesso à internet. Agora, o problema

é que os fornecedores não estão dando conta. Então, são os fornecedores as companhias que fornecem as redes que às vezes não cobrem em alguns lugares. Por exemplo, nós temos muitos ambientes em nosso estado com uma cobertura muito ruim. A gente tem uma equipe de TI que o tempo todo está brigando e cobrando das operadoras que melhorem essa condição. Isso é algo que não depende de nós enquanto secretaria ou estado. Depende muito dos fornecedores. Então, respondendo à pergunta inicial, sim. Tanto os professores quanto os alunos têm condições de acesso fornecido pela secretaria, pelo estado.”

Para a educação, ter acesso a uma rede de internet de alta qualidade é fundamental, para fornecer acesso a recursos educacionais, facilitar o aprendizado remoto, promover a colaboração, permitir o aprendizado global e desenvolver habilidades digitais. É uma ferramenta poderosa que potencializa o processo de ensino e aprendizagem e prepara os alunos para os desafios do mundo moderno.

- **Em sua opinião, a plataforma é atrativa aos usuários?**
- Se não, existe alguma ação em curso para torná-la atrativa?

“Olhando como professora me atende. A gente quer dar uma repaginada para ficar mais fácil o layout e também para ficar com um visual mais limpo. Ela hoje tem um visual, mas a gente entende que pode melhorar. São detalhes pequenos, mas que fazem grandes diferenças. Por exemplo a cor da plataforma, o layout, o local onde estão. A gente vai avaliar tudo isso para ver o que precisa mudar e o que vamos mudar”.

Existem várias razões pelas quais uma plataforma educativa deve ser atrativa aos usuários da educação:

- **Facilidade de uso:** uma plataforma atrativa é aquela em que é fácil de navegar, possui uma interface fácil de usar e que não exige habilidades avançadas e tecnológicas especializadas. Os usuários da educação, como professores e alunos, geralmente preferem plataformas que são simples de usar e que não exigem muito esforço para realizar tarefas.
- **Acessibilidade:** uma plataforma atrativa é aquela que está acessível para todos os usuários, independentemente de suas habilidades físicas ou tecnológicas. Deve ser capaz de ser acessada em diferentes dispositivos (como computadores, *tablets* e smartphones) e também deve oferecer recursos para torná-la acessível para pessoas com deficiências visuais ou auditivas, por exemplo.
- **Conteúdo interativo e envolvente:** oferecer conteúdo que seja envolvente e interativo. Os usuários da educação são mais propensos a se envolver e aprender como vídeos, animações, *quizzes* interativos e jogos educativos.

- **Personalização:** uma plataforma atrativa é aquela que permite aos usuários personalizarem sua experiência de aprendizado. Com recursos que permitem aos usuários definirem suas próprias metas de aprendizado, acompanhar seu progresso e receber recomendações personalizadas.
- **Socialização:** os usuários da educação geralmente valorizam a interação com outros alunos e professores. Uma plataforma atrativa deve permitir a interação social, como fóruns de discussão, chats ao vivo e grupos de estudo on-line.
- **Atualizações regulares e suporte técnico:** os usuários da educação precisam de uma plataforma que seja atualizada regularmente com novos conteúdos e recursos.

No geral, uma plataforma educativa deve ser atrativa, proporcionando uma experiência de aprendizado eficiente e satisfatória para os usuários da educação.

- **A Plataforma possui funcionalidades que permitam que os alunos com deficiência auditiva, visual ou de coordenação motora possam acessar o Currículo Interativo Digital?**
 - **Por exemplo, para quem é surdo, existe alguma legenda ou janela de libras?**
 - **Para quem é cego, existe algum áudio de orientação ou teclado em braille para acesso de forma intuitiva, interativa e integrativa?**
 - **Para quem tem algum comprometimento na coordenação motora, existe algum mecanismo que gere o acesso digital desse aluno para acessar a plataforma? Por exemplo, alguma tecnologia assistiva que promova a inclusão digital.**
 - **Se não, atualmente como é feita essa estrutura?**

“Nós temos algumas ferramentas ali curadas para algumas necessidades especiais. A questão da baixa visão ou nula visão e da audição, nem tanto, porque a gente tem vídeos descritivos ali curados, materiais descritivos para quem não tem a função da visão. Ou baixa visão. E nós temos também materiais, alguns materiais para não vidente, mas a maioria não está disponível para esse público e nós queremos otimizar isso. Nós temos ferramentas também Para Criar que são direcionadas a esse público. O que tem não é a quantidade que a gente deseja. Mas o que tem foi pensado para ajudar esse público. Basta procurar lá dentro (...) na plataforma do estudante, é um aplicativo que faz a leitura em braille. Temos também na plataforma o Google Lens. Também temos assistentes em libras, é só procurar lá dentro(...). Temos então vários recursos. Mas dentro da plataforma é muito complicado colocar, porque como eu falei para você é uma plataforma, é multi, multi, conteúdos, são conteúdos com formatos diferentes. Então a gente não pode. Hoje a gente não tem recurso ainda para colocar o tradutor que entenda todas as linguagens. Que são múltiplas as linguagens. Então, hoje, a gente não conta ainda com esse recurso de colocar um assistente dentro da plataforma, que leia todos os tipos de mídia que tem ali (...).”

É importante que uma plataforma educacional possua funcionalidades que permitam que os alunos com deficiência auditiva, visual ou de coordenação motora possam acessar o Currículo Interativo Digital, por uma série de razões:

- **Inclusão:** acesso igualitário à educação digital é uma questão de inclusão. Bem como assegurar a acessibilidade dos alunos com deficiência.
- **Acessibilidade:** uma plataforma precisa ter recursos acessíveis, como legendas em vídeos, recursos de voz em texto para alunos com deficiência auditiva e recursos de texto em voz para alunos com deficiência visual. De forma acessível, logo na página principal da plataforma. Esses recursos garantem que os alunos com deficiência possam acessar o conteúdo de forma adequada.
- **Adaptabilidade:** deve ser adaptável para atender às necessidades individuais dos alunos com deficiência de coordenação motora. Isso pode envolver a utilização de dispositivos de entrada alternativos, como teclados especiais, mouse de boca ou outros dispositivos adaptativos que permitam que esses alunos interajam com a plataforma de forma eficaz.
- **Flexibilidade:** deve permitir que os professores personalizem o currículo para atender às demandas dos estudantes com deficiência. Isso pode incluir a adaptação de atividades, a oferta de suporte adicional e a criação de recursos específicos para ajudar os alunos com deficiência a alcançarem seus objetivos educacionais.
- **Avaliação inclusiva:** deve permitir que os alunos com deficiência auditiva, visual ou de coordenação motora possam ser avaliados de forma justa e adequada. Isso pode envolver a adaptação das atividades de avaliação, a utilização de recursos de acessibilidade durante os testes e a consideração das necessidades individuais dos alunos durante o processo de avaliação.

Em resumo, uma plataforma deve possuir funcionalidades acessíveis na página principal que permitam que os alunos com deficiência auditiva, visual ou de coordenação motora possam participar do processo de aprendizagem, garantindo que eles tenham acesso igualitário ao currículo interativo e que suas necessidades individuais sejam atendidas. Isso promove a inclusão, garante que todos os alunos tenham as mesmas chances de desenvolvimento integral.

- **A plataforma fornece feedback aos usuários?**

“Sim. A gente busca dar esse feedback através das publicações que os alunos ou professores fazem. Sempre que o professor publica algum AO, a gente não cura de imediato até porque não temos pernas para isso. Mas, à medida que a gente cura, buscamos dá o feedback tanto pela plataforma ou pelo E-mail”.

Existem várias razões pelas quais é importante que uma plataforma forneça feedback aos usuários. Aqui estão algumas delas:

- **Melhoria contínua:** o feedback ajuda os usuários a reconhecerem as áreas em que podem melhorar e a receberem sugestões para se aprimorarem. Isso incentiva o autodesenvolvimento e promove a aprendizagem contínua.
- **Engajamento:** o feedback personalizado aumenta o engajamento dos usuários. Isso motiva os estudantes a persistirem, mesmo quando enfrentam desafios.
- **Autoavaliação:** o *feedback* fornece aos usuários a oportunidade de se autoavaliarem e adaptarem suas estratégias de aprendizado.
- **Aprendizado colaborativo:** ao fornecer feedback, a plataforma incentiva a colaboração entre os usuários. Eles podem compartilhar suas experiências e conhecimentos, ajudando uns aos outros a crescerem.
- **Personalização:** o *feedback* personalizado permite que a plataforma se adapte às necessidades individuais dos usuários. Isso garante que o conteúdo e as recomendações fornecidas sejam relevantes para cada usuário, tornando a experiência de aprendizado mais eficaz.
- **Orientação:** o *feedback* fornece orientações claras aos usuários sobre o que eles estão fazendo certo e como podem melhorar para progredirem adequadamente em seus estudos.
- **Motivação:** o *feedback* positivo é uma forma poderosa de motivação. Ao receberem elogios e reconhecimento pelas conquistas, os usuários se sentem encorajados a continuarem se esforçando e a melhorarem seu desempenho.

Portanto, é importante o *feedback* aos usuários para apoiar seu crescimento, engajamento, personalização e motivação, resultando em um processo de aprendizado mais eficaz.

- **Em sua opinião, é possível compreender o uso do recurso educacional digital no ensino e aprendizagem de arte no âmbito da educação, fazendo uso da Plataforma Currículo Interativo Digital?**

“Sim, total. Nós estamos abertos a sugestões de melhoria e de recursos. Arte é um ambiente gostoso de colocar recursos lá. Porque são recursos bastante lúdicos, agradáveis para a vista e de se pesquisar. A gente busca experimentar sempre antes de postar. Esse recurso pode se um vídeo ou algum outro material digital. E são disponibilizados dentro da plataforma ao professor outros recursos de como utilizar todos os tipos de mídia”.

Compreender e utilizar o recurso educacional digital no ensino e aprendizagem de arte por meio de uma plataforma educacional confiável e segura é essencial; pode fornecer uma variedade de recursos e ferramentas que possibilitem enriquecer a experiência de ensino e aprendizagem de arte. Abaixo, várias maneiras pelas quais a plataforma pode ser utilizada:

- **Acesso a conteúdo multimídia:** a plataforma pode oferecer acesso a uma ampla gama de conteúdos digitais, como imagens, vídeos, áudios e animações relacionadas à arte. Esses recursos podem ajudar os alunos a visualizarem e compreenderem melhor os conceitos e técnicas artísticas.
- **Exercícios práticos interativos:** a plataforma pode fornecer exercícios práticos interativos que permitem aos alunos explorarem e aplicarem suas habilidades artísticas. Isso pode incluir a realização de atividades de desenho, pintura ou escultura virtualmente, por exemplo.
- **Portfólio digital:** permite que os alunos criem e compartilhem seus próprios portfólios digitais, onde podem exibir suas obras de arte e monitorar seu avanço ao longo do tempo. Isso ajuda a desenvolver uma mentalidade reflexiva e permite o compartilhamento e feedback dos colegas e professores.
- **Compartilhamento de ideias e colaboração:** a plataforma pode oferecer recursos de compartilhamento e colaboração, permitindo que os alunos discutam ideias, trabalhem em projetos em grupo e forneçam feedback uns aos outros. Isso promove a aprendizagem colaborativa em arte e estimula a criatividade.
- **Avaliação e *feedback*:** a plataforma pode incluir recursos de avaliação e feedback, permitindo que os professores avaliem o progresso dos alunos e ofereçam orientações personalizadas. Isso ajuda os alunos a entenderem seus pontos fortes e oportunidades de crescimento e os motiva a continuarem se desenvolvendo na arte.

- Recursos complementares: a plataforma pode oferecer acesso a recursos complementares, como websites, museus virtuais e tutoriais em vídeo de artistas renomados. Isso amplia o conhecimento dos alunos sobre a história da arte, diferentes estilos e técnicas, proporcionando uma experiência de aprendizado mais completa.

Ao utilizar uma plataforma de cunho educacional no ensino e aprendizagem de arte, os educadores podem oferecer uma experiência mais envolvente, interativa e personalizada aos alunos, promovendo não apenas a compreensão dos conceitos artísticos, mas também o desenvolvimento de suas habilidades criativas e expressivas.

O objetivo de realizar essa entrevista com a técnica pedagógica da Geped/Sedu responsável pela plataforma Currículo Interativo Digital foi compreender como esse recurso educacional digital tem sido utilizado no ato de ensinar e aprender arte na educação.

Essa entrevista buscou obter informações aprofundadas sobre as funcionalidades da plataforma, sua eficácia no ensino de arte, as estratégias pedagógicas utilizadas, os resultados obtidos pelos alunos, bem como os desafios enfrentados na implementação do recurso.

Dessa forma, a entrevista busca fornecer insights sobre como a plataforma pode contribuir para melhorar o ensino e aprendizagem de arte, promovendo um ambiente mais interativo, leve e envolvente para os estudantes.

4.1.3 Achados da aplicação dos questionários e da entrevista semiestruturada

Aplicar um questionário ao diretor escolar com o intuito de compreender o uso do recurso educacional digital no ensino e aprendizagem de arte na educação apresenta várias relevâncias, tais como:

- Identificar o nível de utilização de recursos digitais na educação em arte: o questionário pode ajudar a compreender o quão familiarizados os professores e alunos estão com o uso de recursos educacionais digitais no ensino de arte. Isso permitirá que o gestor escolar identifique áreas de melhoria e implementem estratégias para incentivar o uso desses recursos.

- Analisar as necessidades de treinamento e capacitação: com base nas respostas do questionário, o gestor escolar pode identificar a necessidade de treinamento e capacitação para os professores. A escola pode oferecer programas de formação para melhorar as habilidades digitais dos educadores e ajudá-los a utilizarem efetivamente recursos digitais no ensino de arte.
- Avaliar o impacto dos recursos digitais na aprendizagem dos alunos: o questionário ajudou a medir o impacto do uso de recursos educacionais digitais no aprendizado dos alunos em arte. O gestor escolar, frente a esses dados, pode avaliar se os recursos digitais estão melhorando o engajamento dos alunos, sua compreensão do tema e suas habilidades artísticas.
- Garantir que a escola esteja atualizada com as novas tecnologias e tendências educacionais, além de poder acompanhar o desenvolvimento dos estudantes e avaliar o desempenho dos professores.

Em achado ao aplicar um questionário ao pedagogo com o intuito de compreender o uso do recurso educacional digital no ensino e aprendizagem de arte na educação, foi possível identificar várias relevâncias, tais como:

- Identificar o nível de familiaridade e utilização de recursos digitais na educação em arte: o questionário permitiu avaliar o quão familiarizado e confortável o pedagogo está com o uso de recursos educacionais digitais no ensino de arte. Isso ajuda a identificar necessidades de capacitação e treinamento, bem como identificar áreas de melhoria e implementação de estratégias para incentivar o uso desses recursos.

Compreender as percepções e atitudes dos pedagogos em relação aos recursos digitais: o questionário ajudou a compreender as percepções e atitudes dos pedagogos em relação ao uso de recursos digitais no ensino de arte. Isso ajudará os gestores escolares a identificarem possíveis barreiras e desafios relacionados à adoção desses recursos, para que possam ser abordados de forma eficaz.

- Avaliar o impacto dos recursos digitais na aprendizagem dos alunos em arte: com o resultado do questionário, permite-se que os gestores escolares avaliem o impacto do uso de recursos educacionais digitais no aprendizado dos alunos em arte, segundo a perspectiva dos pedagogos.

Essa avaliação ajuda a determinar se os recursos digitais estão realmente melhorando o engajamento dos alunos, a compreensão do conteúdo e o desenvolvimento de habilidades artísticas.

- Identificar necessidades de suporte e acompanhamento: com base nas respostas do questionário, o gestor escolar poderá identificar possíveis necessidades de suporte e acompanhamento para os pedagogos. Isso inclui identificar áreas em que os pedagogos possam precisar de orientação adicional, suporte técnico ou recursos de capacitação para otimizar seu uso de recursos digitais em sala de aula.
- Promover a troca de experiências e melhores práticas entre pedagogos: o resultado do questionário pode ser compartilhado entre os pedagogos, permitindo a troca de experiências e melhores práticas quanto ao uso de recursos digitais no ensino de arte. Isso promoverá a colaboração entre os educadores, incentivando-os a aprenderem uns com os outros e implementarem estratégias eficazes para o uso desses recursos.

A compreensão do uso do recurso educacional digital no ensino e aprendizagem de arte para o pedagogo pode ser importante para desenvolver estratégias de ensino e aprendizagem adequadas ao uso dessas tecnologias, além de avaliar o impacto delas na aprendizagem dos alunos.

Para o professor, compreender o uso do recurso educacional digital no ensino e aprendizagem de arte pode ser importante para enriquecer suas aulas, tornando-as mais interativas e dinâmicas, além de poder avaliar o progresso dos estudantes de maneira mais precisa e eficaz.

Aplicar um questionário ao professor de arte apresenta várias relevâncias, tais como:

- Avaliar o nível de familiaridade e habilidade no uso de recursos digitais: o questionário permitiu avaliar o quão familiarizado e habilidoso o professor de arte está com o uso de recursos educacionais digitais no ensino. Isso ajuda a identificar suas necessidades de capacitação e treinamento, bem como a identificar pontos fortes e áreas de melhoria em relação ao uso desses recursos.
- Compreender as percepções e atitudes dos professores em relação aos recursos digitais: o questionário ajudou a compreender as percepções e

atitudes dos professores de arte em relação ao uso de recursos digitais no ensino. Isso inclui entender suas opiniões sobre a eficácia desses recursos no aprendizado dos estudantes, suas crenças sobre a importância do uso de tecnologia no ensino de arte e quaisquer preocupações ou barreiras que possam ter em relação à sua utilização.

- Identificar necessidades de suporte técnico e pedagógico: com base nas respostas do questionário, podem ser identificadas as necessidades dos professores de arte em relação ao suporte técnico e pedagógico. Isso inclui identificar requisitos de treinamento adicional, suporte na resolução de problemas técnicos, acesso a recursos digitais relevantes e suporte na integração dos recursos digitais ao currículo de arte.
- Promover o compartilhamento de práticas pedagógicas eficazes: ao coletar informações sobre o uso de recursos digitais no ensino de arte, o questionário permitiu identificar práticas pedagógicas eficazes e inovadoras que os professores estão aplicando. Essas práticas podem ser compartilhadas com outros professores, incentivando a colaboração e a troca de ideias para melhorar o ensino de arte com o uso de recursos digitais.
- Orientar a tomada de decisões em relação aos recursos digitais: o resultado do questionário pode ser usado para orientar a tomada de decisões em relação à seleção, implementação e uso de recursos digitais no ensino de arte. A resposta fornecida pelos professores de arte ajudou a identificar recursos específicos que são mais relevantes e úteis para o ensino de arte, informando políticas e estratégias relacionadas ao uso dessas tecnologias na sala de aula.

Aplicar um questionário ao aluno com o intuito de compreender o uso do recurso educacional digital no ensino e aprendizagem de arte na educação apresentou várias relevâncias, tais como:

- Avaliar a experiência e o envolvimento dos alunos: o questionário ajudou a avaliar a experiência dos alunos no uso de recursos educacionais digitais no ensino de arte. Isso inclui entender o quão envolvidos e engajados eles se sentem ao utilizar esses recursos, bem como obter informações sobre

sua experiência anterior com tecnologia e sua percepção sobre a eficácia desses recursos em relação ao aprendizado de arte.

- Identificar preferências e interesses dos alunos: o questionário permitiu identificar as preferências e interesses dos alunos em relação ao uso de recursos digitais no ensino de arte. Isso incluiu descobrir quais tipos de recursos digitais eles consideram mais úteis e interessantes e como gostariam de utilizá-los para aprimorar sua aprendizagem em arte.
- Identificar desafios e barreiras enfrentados pelos alunos: os alunos podem enfrentar desafios e barreiras ao usar recursos digitais no ensino de arte. O questionário ajudou a identificar esses desafios, como problemas de acessibilidade, dificuldades técnicas ou falta de habilidades digitais. Essas informações podem ser úteis para aprimorar o design e a implementação de recursos digitais, buscando soluções para superar ou mitigar essas barreiras.
- Obter insights sobre a eficácia dos recursos digitais no aprendizado de arte: o questionário permitiu obter informações sobre a percepção dos alunos em relação à eficácia dos recursos digitais no aprendizado de arte. Isso incluiu descobrir se eles consideram que esses recursos são capazes de promover uma compreensão mais profunda dos conceitos de arte, melhorar suas habilidades criativas e expressivas e tornar o processo de aprendizagem mais envolvente e significativo.
- Orientar a seleção e o desenvolvimento de recursos digitais: com base nas respostas do questionário, podem-se obter insights valiosos para orientar a seleção e o desenvolvimento de recursos digitais no ensino de arte. As preferências e interesses dos alunos podem direcionar a escolha de recursos mais alinhados com suas necessidades e expectativas, bem como ajudar a identificar lacunas ou áreas de melhoria nos recursos existentes.

Portanto, para o aluno, compreender o uso do recurso educacional digital no ensino e aprendizagem de arte pode ser importante para desenvolver habilidades tecnológicas essenciais para sua formação acadêmica e profissional, além de poder expandir sua compreensão e apreciação de diferentes formas de

arte. O acesso à plataforma Currículo Interativo Digital pode ser um grande recurso nesse sentido.

O realizar a entrevista semiestruturada com a assessora técnica pedagógica da plataforma Currículo Interativo Digital com o intuito de compreender o uso do recurso educacional digital no ensino e aprendizagem de arte na educação apresentou várias relevâncias, são elas:

- Explorar experiências e percepções mais profundas: através da entrevista semiestruturada, foi possível obter informações mais detalhadas e aprofundadas sobre como os alunos utilizam os recursos digitais no ensino de arte. As perguntas abertas permitiram compreender como os alunos expressam suas experiências, percepções e opiniões de forma mais ampla, proporcionando insights valiosos sobre o impacto desses recursos em sua aprendizagem.
- Identificar desafios, necessidades e expectativas: a entrevista semiestruturada permitiu identificar quais desafios os alunos enfrentam ao utilizarem os recursos digitais no ensino de arte, como o acesso à tecnologia ou dificuldades de uso. Além disso, foi possível identificar quais necessidades e expectativas eles têm em relação a esses recursos, o que pode ajudar a direcionar melhorias e desenvolvimentos futuros.
- Compreender as preferências e interesses dos alunos: a entrevista permitiu explorar as preferências e interesses específicos dos alunos em relação aos recursos digitais no ensino de arte. Isso incluiu entender quais tipos de recursos eles consideram mais úteis e envolventes, bem como suas preferências em termos de formatos, interatividade e personalização. Essas informações podem orientar a seleção e o desenvolvimento de recursos digitais mais adequados e atraentes para os alunos.
- Identificar boas práticas e insights: a entrevista proporcionou a oportunidade de identificar boas práticas de uso de recursos digitais no ensino de arte e compartilhá-las com outros educadores. Além disso, as percepções dos alunos podem fornecer insights valiosos sobre abordagens eficazes para o uso desses recursos, contribuindo para aprimorar estratégias e metodologias de ensino em artes visuais.

- Promover a participação e o empoderamento dos alunos: ao serem entrevistados, os alunos têm a oportunidade de ter a sua voz ouvida e de se tornarem parceiros ativos na reflexão e no desenvolvimento de recursos digitais no ensino de arte. Isso promove seu engajamento e empoderamento, à medida que são valorizados como colaboradores e cocriadores do processo educacional.

O objetivo de realizar uma entrevista semiestruturada com o setor de Tecnologia Educacional da Sedu, responsável pela plataforma Currículo Interativo Digital, foi para obter informações sobre o uso desse recurso educacional no ensino e aprendizagem de arte e compreender como a plataforma é utilizada pelos gestores/diretores, pedagogos, professores, alunos e quais suas funcionalidades, como ela contribui para o ensino de arte e quais os desafios enfrentados no seu uso.

Por meio dessa entrevista, foi possível obter informações sobre como os professores e alunos utilizam a plataforma para planejar e desenvolver aulas. Também como ela ajuda na seleção e organização de materiais pedagógicos, como promove a interação e o engajamento dos alunos, quais as estratégias e recursos disponíveis para o ensino de arte e como o aluno pode criar, com ferramentas, objetos de aprendizagem, e ter acesso a roteiros de estudo, entre outros.

Além disso, a entrevista proporcionou um entendimento mais profundo sobre as possibilidades de personalização do conteúdo, a adaptação às necessidades individuais dos alunos e o acompanhamento do progresso de aprendizagem.

Através da entrevista, também foi possível investigar como a plataforma lida com desafios específicos da área de ensino de arte, tais como a incorporação de atividades práticas e experimentais, a avaliação dos trabalhos dos alunos e a promoção da apreciação e análise das criações artísticas.

Ter realizado a entrevista foi importante, pois pôde fornecer insights sobre os recursos de formação e suporte oferecidos aos professores para o uso adequado da plataforma e como eles são capazes de lidar com as necessidades e dificuldades dos docentes sobre a utilização da plataforma em relação ao uso de recursos digitais.

Com base na coleta de dados durante a entrevista, foi viável identificar as vantagens e as oportunidades de aprimoramento da plataforma Currículo Interativo Digital no contexto do ensino de arte. Esses insights podem ser utilizados para aprimorar a plataforma, desenvolver estratégias de capacitação para os professores e fornecer orientações para maximizar o uso efetivo desse recurso no ensino e aprendizagem de arte.

No próximo capítulo é abordada a síntese do produto educacional.

5 PRODUTO EDUCACIONAL

Neste capítulo, é apresentada a síntese do produto educacional desta dissertação. Intitulada “Recurso Educacional Digital na Plataforma Currículo Interativo Digital no ensino e aprendizagem de arte”, a proposta é apresentada em formato de livro digital popularmente conhecido como e-book.

O objetivo é socializar os conhecimentos desenvolvidos ao longo desta pesquisa. Assim como orientar o professor de forma geral como escolher um RED para uso dentro e fora de sala de aula, o que se deve observar em termos de características, funções, finalidades e seus objetivos para a educação escolar. E sugestões a nosso favor, para tornar as aulas mais dinâmicas, agradáveis e possibilitar aos alunos acesso mais amplo ao conhecimento disponível nas redes.

Este material digital educativo tem como público-alvo os professores de arte da rede estadual e os demais docentes que queiram buscar mais conhecimento sobre o uso do RED na educação. Ademais, pretende colaborar no campo da pesquisa no que se refere ao uso pedagógico dos recursos educacionais digitais.

O livro digital em questão foi escrito em editor de texto, e os procedimentos de diagramação e edição foram feitos na ferramenta virtual canva.com.

A seguir, apresentam-se as considerações finais.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso do recurso educacional digital tem se mostrado extremamente benéfico e eficaz no auxílio ao ensino e aprendizagem de arte. Essa abordagem inovadora proporciona aos estudantes uma experiência interativa e enriquecedora, permitindo-lhes explorar diferentes formas de expressão artística e desenvolver suas habilidades criativas de maneira prática e envolvente.

Além disso, o acesso a um vasto acervo de recursos digitais, como vídeos, imagens e atividades interativas, amplia as possibilidades de aprendizado, incentivando a descoberta e a experimentação.

Dessa forma, o Currículo Interativo Digital se destaca como uma valiosa ferramenta que potencializa o ensino de arte, tornando-o mais acessível, dinâmico e inspirador para os alunos, contribuindo para o seu desenvolvimento integral e estimulando a sua interação com a arte.

Esta pesquisa buscou compreender o uso do recurso educacional digital no ensino e aprendizagem de arte no âmbito da educação e evidenciou que o acesso à plataforma Currículo Interativo Digital é sim um grande recurso para o ensino e aprendizado em todos os sentidos.

Ao caracterizar os recursos contidos na Plataforma Currículo Interativo Digital no Referencial Teórico esta pesquisa aponta a importância dessas ferramentas digitais que podem e devem ser acessadas e usadas em sala de aula no ensino e aprendizagem de arte.

Quanto ao ato de investigar de que forma o recurso educacional digital da referida plataforma auxilia no processo de ensino e aprendizagem de arte e ao analisar a praticidade desses recursos como ferramenta auxiliar no ensino e aprendizagem de arte, esta pesquisa deixou claro, nas análises de dados, que a plataforma Currículo Interativo Digital oferece ao aluno a oportunidade de explorar diversas formas de expressão artística, desenvolver habilidades técnicas, aprofundar conhecimentos históricos e culturais, colaborar com outros estudantes e apreciar performances artísticas de diferentes modalidades.

Essas possibilidades tornam o aprendizado mais lúdico e dinâmico. Através de jogos e atividades interativas, os estudantes podem aprender

conceitos de história da arte, técnicas de criação, estilos e movimentos artísticos, de forma mais prática e atrativa.

No entanto, é importante ressaltar que o recurso educacional digital não deve substituir o contato direto com as práticas artísticas tradicionais, como desenhar, pintar, modelar, entre outras, mediante coordenação motora, mas sim complementar e enriquecer o processo de ensino e aprendizagem de arte. A combinação entre as abordagens tradicionais e o uso das tecnologias digitais pode proporcionar uma experiência mais completa e diversificada aos estudantes.

A referida plataforma digital possibilita a interação entre os estudantes e professores, permitindo que os alunos pesquisem e explorem os recursos digitais em seu próprio ritmo. Assim, oferecendo atividades práticas que estimulam a criatividade e a experimentação artística, tanto individualmente quanto em grupo.

Possibilita, também, promover a acessibilidade e a inclusão, oferecendo recursos adaptados para alunos com necessidades especiais, disponibilizando ferramentas de acessibilidade, como audiodescrição e legendas, que permitem que todos os estudantes tenham acesso aos conteúdos de arte de forma igualitária. Esses só precisam ser mais visíveis como ícones ou plugins de acessibilidades na página principal.

De forma indubitável, a plataforma Currículo Interativo Digital auxilia no processo de ensino e aprendizagem no âmbito da educação, sendo uma grande ferramenta digital que potencializa o conhecimento.

Mediante a isso, seguem sugestões de trabalhos futuros em continuidade à dissertação, como:

- Design instrucional em recursos educacionais digitais: explore os princípios de design instrucional e como aplicá-los de forma eficaz na criação de recursos educacionais digitais.
- Tecnologias emergentes na educação: pesquise sobre as últimas tecnologias emergentes, como realidade virtual, realidade aumentada, inteligência artificial e aprendizado automatizado, e como essas tecnologias estão sendo aplicadas na criação de recursos educacionais digitais.

- Acessibilidade digital na educação: investigue sobre como fazer com que os recursos educacionais digitais sejam acessíveis a todos os alunos, incluindo aqueles com deficiências visuais, auditivas ou motoras.
- Gamificação na educação: explore como usar elementos de jogos, como desafios, pontuação e recompensas, para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos em recursos educacionais digitais.
- Avaliação de recursos educacionais digitais: estude diferentes métodos e métricas para avaliar a eficácia dos recursos educacionais digitais, incluindo testes de usabilidade, avaliações de aprendizado e feedback dos alunos.
- Personalização e adaptação de recursos educacionais digitais: pesquise sobre como personalizar os recursos digitais para atender às necessidades individuais dos alunos, incluindo a adaptação para diferentes estilos de aprendizado e níveis de habilidade.
- Teorias de aprendizagem aplicadas a recursos educacionais digitais: explore diferentes teorias de aprendizagem, como construtivismo, cognitivismo e aprendizado social, e como aplicar essas teorias na criação de recursos educacionais digitais.

Trata-se de sugestões de temas possíveis a pesquisas futuras que podem ser adaptadas de acordo com os interesses e objetivos de estudo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. ProInfo: **Informática e Formação de Professores** – Vol. 1; Brasília: MEC/ Secretaria de Educação à Distância, 2000.

ARRUDA, E. P.; MILL, Daniel Ribeiro Silva. **Tecnologias Digitais, formação de professores e pesquisadores na pós-graduação**: relações entre as iniciativas brasileiras e internacionais. *EDUCAÇÃO (UFSM)*, Santa Maria, V. 46, p. 1-20, mar. 2021.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Arte**. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 2017.

BATES, T. **Educar na Era Digital**: design, ensino e aprendizagem. São Paulo: Artesanato Educacional, 2016.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9394/96 - LDB**. Brasília: MEC/SEF, 1996.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

CARVALHO, S. W. NUNES, A. L. R. **Arte e tecnologia na formação continuada de professores de artes visuais: uma proposta educacional inovadora**. Faculdade de Artes de Paraná. 2010. Disponível em: http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/extensao/2ENREFAEB_3SimposioAV/14SimoneWoytecken.pdf. Acessado em: 12 jun. 2022.

CENSO ESCOLAR 2022: **Informação de matrícula do módulo inicial**. Disponível em: <https://app.powerbi.com/view?r=eyJrIjoiYmJhYjIiNDMtYTljMy00ZDM4LWE4MDItZWlwYWJiMTFhYzdmliwidCI6IjZiOTZhMTUxLWY1MWUtNDdlNi04ZTRiLTRkZThhYTcyNTYwNSJ9>. Acessado em 19 de dez. de 2022.

CIEB, **Centro de Inovação para a Educação Brasileira**, 2017. Disponível em <http://www.cieb.net.br>. Acesso em 27 de jun. de 2022.

COUTO, M. E.P; PRADO, M. **Uso da Tecnologia nas Artes Visuais em sala de aula**. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/viewFile/7167/4960>. Acessado em 12 jun. 2022.

CECHINEL, ANDRE ET.AL., **Estudo/Análise Documental**: uma revisão teórica e metodológica. Criciúma: Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação – UNESC, v. 5, n/1, 2019.

FILTRADO, A. **Como preparar conteúdos para EAD**. 1. Ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

FERRAZ, Maria Heloisa C. de T.; FUSARI, Maria F. de Resende. **Arte na educação escolar**. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2010.

HITZSCHKY, R. A. et al. **A utilização de recursos educacionais digitais no ambiente escolar: da formação continuada à vivência tecnológica**. VII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2018). XXIV Workshop de Informática na Escola (WIE2018). Anais. Disponível em: <https://br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/7926>. Acesso em: 20 de jun. de 2022.

_____. **A utilização de Recursos Educacionais Digitais (RED) de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental e a formação docente: a inserção de RED em sala de aula**. Revista Tecnologias na Educação. Ano 11, vol.31.2019. Disponível em: <https://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2019/12/Art11-Ano-11-vol31-Dezembro-2019.pdf>. Acesso em: 02 de jun. de 2022.

_____. **Formação docente e artefatos digitais: análise de Recursos Educacionais Digitais (RED) e a exploração de um repositório educacional digital**. In: Workshop de Informática na Escola, 26., 2020, Evento Online. Anais[...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. p. 369-378. DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2020.369>.

KENSKI, V.M. **Educação e Tecnologias, o Novo Ritmo Da Informação**. 8º ed. Campinas, SP: Papirus. 2011.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIRA, B. C. **Práticas pedagógicas para o século XXI: a sociointeração digital e humanismo ético**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MACÊDO, H. C. de. **Recursos educacionais digitais (red) nas aulas de geografia: relato de experiência**. Anais do V CONAPESC... Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <http://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/72911>. Acesso em: 27 de jun. de 2022

MURRAY, Gerry. **The portal is the desktop Intraspect**, May/June 1999. [online], outubro 1999. [http://www.groupcomputing.com/Back_Issues/1999/MayJune1999/mayjune1999.html].

NIELSEN, Jakob. **Intranet portals: the corporate information infrastructure**, Apr. 4, 1999. [online], abril 2000. [<http://www.useit.com/alertbox/990404.html>].

NETO, Pedro L. C. **Estatística**. São Paulo: Ed. Blucher Ltda, 2ª edição 2002.

SEDU. **Competências**. Disponível em: <https://sedu.es.gov.br/competencias-2>. Acessado em 10 de set. de 2023.

VEIGA, A. B. da. **Produção de recursos educacionais digitais para o ensino técnico em audiovisual**. TCC (Especialização em Inovação e Tecnologias em Educação), Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 35p., 2019.

OLIVEIRA, M. (Org.). **Arte, educação e cultura**. Santa Maria, RS: UFSM, 2007.

ROSSI, Maria Helena Wagner. **Imagens que falam: leitura da arte na escola**. 4ª ed. Porto Alegre: Mediação, 2009.

WILEY, D. A. Conecting learning objects to instructional theory: A definition, a methaphor and a taxonomy. **The Instructional Use of Learning Objets**. Wiley, D. (Ed.) 2001.

APÊNDICES

APÊNDICE A: Entrevista semiestruturada: conjunto de perguntas à técnica pedagogia da Geped/Cefope responsável pela Plataforma Currículo Interativo Digital sobre: conteúdos e aspectos dos recursos digitais.

- Qual o intuito da Plataforma Currículo Interativo Digital?
- Como é pensado por vocês para que a rede escolar (diretor, pedagogo, professor e aluno) tenha acesso da melhor forma aos recursos educacionais digitais?
- Como se dá a divulgação da Plataforma Currículo Interativo Digital?
- O Currículo Interativo Digital, tanto para o gestor, como o professor e o aluno é de fácil acesso, navegação e de forma intuitiva?
- Atualmente, o que existe de inovação na Plataforma Currículo Interativo Digital?
- Fale um pouco das ferramentas contidas na Plataforma Currículo Interativo Digital e seus objetivos para a educação? Dê exemplos.
- Em sua opinião, os recursos educacionais digitais disponibilizados na plataforma atendem ao público-alvo a quem ela se destina?
 - Se sim, como isso é aferido?
 - Se não, que ações estão sendo adotadas para que eles atendam ao público-alvo?
- Em sua opinião, o recurso educacional digital contido no Currículo Interativo Digital auxilia no processo de ensino e aprendizagem de arte?
- Em sua opinião, a rede de internet que o estado disponibiliza para as escolas estaduais é de alta qualidade, possibilitando que todos os servidores e alunos consigam acessar ao mesmo tempo?
- Em sua opinião, a plataforma é atrativa aos usuários?
 - Se não, existe alguma ação em curso para torná-la atrativa?
- A Plataforma possui funcionalidades que permitam que os alunos com deficiência auditiva, visual ou de coordenação motora possam acessar o Currículo Interativo Digital?
 - Por exemplo, para quem é surdo, existe alguma legenda ou janela de libras?

- Para quem é cego, existe algum áudio de orientação ou teclado em braille para acesso de forma intuitiva, interativa e integrativa?
- Para quem tem algum comprometimento na coordenação motora, existe algum mecanismo que gere o acesso digital desse aluno para acessar a plataforma? Por exemplo, alguma tecnologia assistiva que promova a inclusão digital.
- Se não, atualmente como é feita essa estrutura?
- A plataforma fornece feedback aos usuários?
- Em sua opinião, é possível compreender o uso do recurso educacional digital no ensino e aprendizagem de arte no âmbito da educação fazendo uso da Plataforma Currículo Interativo Digital?

APÊNDICE B: Questionário: Conjunto de perguntas ao gestor/diretor escolar, pedagogo, professor de arte e alunos sobre a Plataforma Currículo Interativo Digital: conteúdos e aspectos pedagógicos.

Você conhece a Plataforma Currículo Interativo Digital?

- Sim
- Não
- Já ouvi falar

É fácil acessar a Plataforma Currículo Interativo Digital?

- Sim
- Consigo, mas não sei navegar/usar
- Não

A Plataforma Currículo Interativo Digital é atrativa?

- Sim
- Sim, mas pode ser mais lúdica
- Não

Você sabe como acessar os conteúdos de arte na plataforma Currículo Interativo Digital?

- Sim
- Não

A sua escola oferece um acesso à internet com qualidade?

- Sim
- Não

Você já participou de algum workshop, treinamento ou recebeu alguma orientação sobre a Plataforma Currículo Interativo Digital?

- Sim
- Não
- Sim, mas tive dificuldades em acessar

Sim, mas nunca tive interesse em acessar

Você já criou algum conteúdo educativo e publicou na plataforma Currículo Interativo Digital?

Sim

Não

Você tem conhecimento de que a Plataforma Currículo Interativo Digital serve também para comunicação e interação entre professor e aluno?

Sim

Não

É do seu conhecimento que a plataforma Currículo Interativo Digital serve como suporte ao aprofundamento de estudos, reforço e desenvolvimento de competências previstas no currículo do ES?

Sim

Não

Sim, mas pode ser mais lúdica

Sim, mas pode ser mais atrativa

Você sabe como acessar os conteúdos de arte na Plataforma Currículo Interativo Digital?

Sim e já acessei

Sim, mas nunca acessei

Sim, mas é complicado para acessar

Não

Na sua opinião, os recursos educacionais e ferramentas digitais ofertados pela Plataforma Currículo Interativo Digital podem auxiliar as aulas no ensino e aprendizagem de arte?

Sim

Não

Você sabe o que são Recursos Educacionais Digitais?

Sim

Não

Você faz uso de algum Recurso Educacional Digital?

Sim, de forma frequente

Sim, de vez em quando

Não

Gestor/diretor escolar, apresente aqui críticas e sugestões no que se refere ao uso dos Recursos Educacionais Digitais e da Plataforma Currículo Interativo Digital, notadamente no que se refere ao Ensino de Arte.

Professor, apresente aqui críticas e sugestões quanto ao uso da Plataforma Currículo Interativo Digital para o Ensino de Arte.

APÊNDICE C: PRODUTO EDUCACIONAL

**RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL COMO
AUXILIAR NO ENSINO E APRENDIZAGEM
ESCOLAR**

POR
LIBÉRIO MAYK LUCIANO DOS SANTOS E ANILTON SALLES GARCIA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

DOI: 10.5281/zenodo.10245479

Santos, Libério Mayk Luciano dos

Recurso educacional digital como auxiliar no ensino e
aprendizagem escolar [livro eletrônico] / Libério Mayk Luciano dos
Santos, Anilton Salles Garcia. -- Vitória, ES : Ed. dos Autores, 2023.

PDF

Bibliografia.

ISBN 978-65-00-87597-3

1. Ensino e aprendizagem 2. Tecnologias digitais 3. Tecnologia
educacional I. Garcia, Anilton Salles. II. Título.

23-182837

CDD-371.33

Índices para catálogo sistemático:

1. Tecnologia educacional : Educação 371.33

Tábata Alves da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9253

APRESENTAÇÃO



Olá, professores de arte! E professores de forma geral.

Sejam todos muito bem-vindos a este e-book, que tem como objetivo explorar o incrível potencial dos recursos educacionais digitais (REDs) no auxílio do ensino e aprendizagem no âmbito da educação. Bem como estimular o seu uso em sala de aula, preparando o professor para o mundo digital em que vivemos. A familiaridade com a utilização de dispositivos eletrônicos e a capacidade de buscar informações e estudar de forma autônoma são habilidades essenciais para o século XXI.

Portanto, este e-book trata-se de um guia didático-pedagógico altamente relevante no ensino e aprendizagem escolar, oferecendo praticidade, interatividade, atualização, acessibilidade e preparação para o mundo digital como sugestão para o uso do recurso educacional digital em sala de aula. Ao fazer uso dos REDs nas aulas, o professor estimula o engajamento dos estudantes e potencializa o processo de ensino e aprendizagem.

Você já parou para pensar como a tecnologia pode ser uma grande aliada na sua prática docente? A maneira como ensinamos e aprendemos está em constante transformação e, como professores, é nosso papel acompanhar essas mudanças e nos adaptar a elas. E é exatamente sobre isso que será falado aqui!

Neste e-book, você irá descobrir como os recursos educacionais digitais podem revolucionar suas aulas, trazendo interatividade, dinamismo e uma infinidade de possibilidades para potencializar o aprendizado dos alunos. Nada de aulas monótonas e tradicionais. Te convido a mergulhar de cabeça na era digital!

Ao longo das próximas páginas, são abordadas questões relevantes como: tipo de recurso educacional digital; por que “eu”, enquanto professor, devo fazer uso do recurso educacional digital em sala de aula; como fazer a escolha adequada do recurso educacional digital para aprendizagem; quais as funções, finalidades,

características e objetivos dos REDs; qual a relevância do recurso educacional digital para o ensino e aprendizagem; explorando o recurso educacional digital disponível na plataforma Currículo Interativo Digital; diversas ferramentas e estratégias para incorporar o uso de recursos digitais em sala de aula.

Essa plataforma possibilita, por exemplo, desde a criação de projetos interativos em 3D até a exploração de aplicativos específicos para diferentes técnicas artísticas e de outras áreas. Você encontrará um verdadeiro arsenal de possibilidades para levar suas aulas a um novo patamar. Uma grande sugestão é o cubo mágico 3D, que se utiliza de logaritmos codificados para que o professor insira o conteúdo que desejar, e oportuniza ao aluno uma janela virtual de imagens e conteúdos virtuais.

Ao fazer uso do recurso educacional digital, o professor oportuniza incentivar a experimentação, a criatividade e o pensamento crítico dos alunos, utilizando as infinitas opções que a tecnologia nos oferece. Afinal, puxando “eu”, escritor, a “sardinha” por ser professor de arte, a arte é um campo vasto e diverso, e nada melhor do que explorar essa diversidade de maneira inovadora e instigante, assim como em qualquer outra área do conhecimento. Por isso, este e-book não se resume especificamente ao professor de arte, e sim a todas as áreas do conhecimento. Embora haja partes voltadas ao professor de arte, a linha de observação deste e-book cabe a todas as áreas de conhecimento.

Então, prepare-se para embarcar em uma jornada repleta de inspiração, descobertas e novas formas de ensinar e aprender. Se joga, se permita, seja curioso!!! Te convido a romper as barreiras do tradicional e abraçar o digital como uma poderosa ferramenta educacional.

Professores, este e-book foi cuidadosamente desenvolvido pensando em vocês, apaixonados pelo que fazem. Espera-se que ele seja uma fonte de inspiração e um guia prático para que vocês possam explorar todo o potencial dos recursos educacionais digitais em suas aulas.

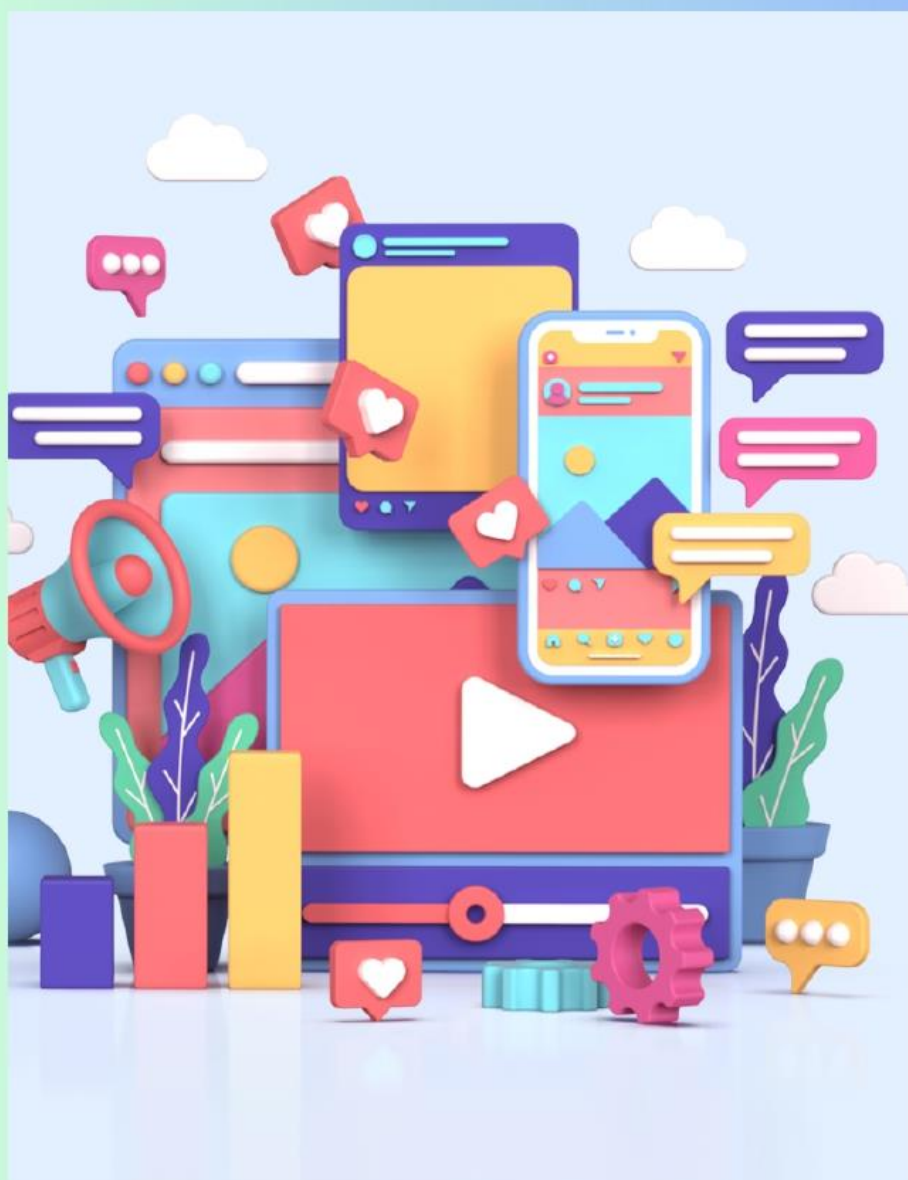
Chegou a hora de reinventar a forma como ensinamos e aprendemos os mais diversos conhecimentos. Vamos juntos nessa jornada digital?

Boa leitura e boas descobertas!

Ps.: Este e-book apresenta o recurso educacional digital no ensino e aprendizagem escolar, que é de extrema relevância nos dias de hoje. Não se trata de um livro com receitas de bolo prontas e acabadas.

E sim indicações, sugestões e reflexões que orientam como escolher, o que fazer, o que observar, as características, as finalidades, as funções e os objetivos dos REDs na aprendizagem.

Hoje, com os avanços tecnológicos e a popularização dos dispositivos eletrônicos, o acesso à informação e ao conhecimento está mais fácil e disponível a qualquer momento e em qualquer lugar.



Sumário

| | |
|---|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO..... | 6 |
| 2. RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL..... | 8 |
| 2.1 TIPO DE RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL..... | 9 |
| 2.2 POR QUE DEVO FAZER USO DO RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL EM SALA DE AULA?..... | 10 |
| 2.3 COMO INCORPORAR O RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL NA APRENDIZAGEM ESCOLAR?..... | 11 |
| 2.4 TÁ, E AGORA??? COMO FAZER A ESCOLHA ADEQUADA DO RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL PARA APRENDIZAGEM?..... | 12 |
| 2.5 VANTAGENS DE UTILIZAR OS RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS NO AUXÍLIO DO ENSINO E APRENDIZAGEM ESCOLAR..... | 13 |
| 2.6 COMO PLANEJAR E IMPLEMENTAR O RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL NO ENSINO E APRENDIZAGEM ESCOLAR?..... | 15 |
| 3. QUAIS AS FUNÇÕES, FINALIDADES, CARACTERÍSTICAS E OBJETIVOS DOS REDS?..... | 17 |
| 3.1. É IMPORTANTE (AO PROFESSOR) COMPREENDER QUAL A FUNÇÃO, O PAPEL QUE O RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL POSSUI NA EDUCAÇÃO..... | 17 |
| 3.1.1. Como fazer a escolha adequada do recurso educacional digital levando em consideração a sua função na aprendizagem?..... | 18 |
| 3.2. QUAIS AS FINALIDADES DO RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL NA EDUCAÇÃO?...19 | |
| 3.2.1. Como fazer a escolha adequada do Recurso Educacional Digital levando em consideração a sua finalidade na aprendizagem?..... | 20 |
| 3.3. QUAIS CARACTERÍSTICAS DEVO OBSERVAR QUE O RED DEVE CONTER PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM?..... | 21 |
| 3.3.1. Como fazer a escolha adequada do recurso educacional digital levando em consideração suas características na aprendizagem?..... | 23 |
| 3.4. QUAIS OS OBJETIVOS DO RED NA EDUCAÇÃO?..... | 24 |
| 3.4.1 Como fazer a escolha adequada do recurso educacional digital levando em consideração o objetivo educacional?..... | 25 |
| 4. COMO FAZER A ESCOLHA ADEQUADA DO RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL LEVANDO EM CONSIDERAÇÃO O PÚBLICO-ALVO?..... | 26 |

| | |
|--|-----------|
| 4.1 O QUE SE DEVE OBSERVAR EM UM RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL ANTES DE ESCOLHÊ-LO PARA SER USADO EM SALA DE AULA?..... | 27 |
| 5. REFLITA: QUAL A RELEVÂNCIA DO RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM?..... | 29 |
| 5.1. SE PROPONHA A REFLETIR: POR QUE É RELEVANTE FAZER O USO DO RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL NO ENSINO E APRENDIZAGEM PARA ALÉM DA SALA DE AULA NA EDUCAÇÃO ESCOLAR?..... | 30 |
| 6. DICAS PARA INTEGRAR O RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL DE FORMA EQUILIBRADA E SAUDÁVEL NAS AULAS..... | 31 |
| 7. EXPLORANDO OS RECURSOS E SUAS FUNCIONALIDADES DISPONÍVEIS NA PLATAFORMA CURRÍCULO INTERATIVO DIGITAL..... | 33 |
| 7.1. OS OBJETOS DE APRENDIZAGEM PRESENTES NA PLATAFORMA APONTAM ALGUMAS CARACTERÍSTICAS QUE PODEM OS TORNAR ESPECIAIS PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM,..... | 38 |
| 8. EXEMPLO PRÁTICO DE RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL PARA USAR NAS AULAS DENTRO E FORA DE SALA DE AULA..... | 44 |
| REFERENCIAS..... | 64 |
| SOBRE OS AUTORES..... | 65 |

1. INTRODUÇÃO



Este e-book tem por finalidade apresentar sugestões diversas de como fazer o uso do recurso educacional digital em sala de aula. Trata-se de indicações a serem observadas, refletidas como um ponto de partida para melhor uso no ensino e aprendizagem dentro e fora de sala de aula, como ferramenta digital a favor da educação escolar e do professor, tornando as aulas mais dinâmicas, agradáveis e possibilitando aos alunos acesso mais amplo ao conhecimento disponível nas redes.

Portanto, este e-book trata-se de um material educativo que tem como público-alvo os professores de arte e demais professores de outras áreas que queiram buscar informações relevantes sobre o uso dos REDs no ensino e aprendizagem, ou seja, é uma colaboração no campo de pesquisa do uso pedagógico dos recursos educacionais digitais.

A seguir, tudo o que será exposto faz menção a uma forma didática e pedagógica sobre o que o professor deve observar e levar em consideração ao escolher um recurso educacional digital a ser usado em sala de aula.

Caro professor, o recurso educacional digital desempenha um papel fundamental no ensino e aprendizagem escolar, tornando a experiência de aprendizado mais acessível e dinâmica.

Através de plataformas digitais, os estudantes têm acesso a uma vasta quantidade de informações e recursos educacionais, que vão desde textos e imagens até vídeos e simulações interativas.

Esses recursos possibilitam uma aprendizagem mais visual e imersiva, facilitando a compreensão e o engajamento dos alunos.





Além disso, o uso de recursos educacionais digitais no ensino proporciona uma maior interatividade e participação ativa dos estudantes. Plataformas digitais muitas vezes oferecem atividades e exercícios interativos, nos quais os alunos podem realizar experimentos, resolver problemas e tomar decisões. Essa abordagem mais prática e hands on contribui para um aprendizado mais significativo e duradouro.

Outro ponto relevante é a possibilidade de personalização do aprendizado através de recursos digitais. Essas ferramentas permitem que cada aluno siga seu próprio ritmo e estilo de aprendizado, adaptando os conteúdos de acordo com suas necessidades e interesses. Isso promove uma educação mais inclusiva e individualizada, atendendo às diferentes habilidades e capacidades de cada estudante.

O recurso educacional digital também tem o potencial de ampliar o horizonte educacional dos estudantes. Através da internet, os alunos podem acessar informações de diferentes culturas, lugares e tempos históricos. Além disso, podem se conectar com outros estudantes ao redor do mundo, promovendo a troca de conhecimentos e experiências. Essa globalização do aprendizado contribui para uma formação mais abrangente e multicultural.

Portanto, o recurso educacional digital desempenha um papel importante no ensino e aprendizagem escolar, tornando-o mais acessível, dinâmico e personalizado. Sua utilização permite uma maior interatividade e participação dos alunos, promove a individualização do aprendizado e amplia o horizonte educacional dos estudantes. É essencial que educadores e instituições de ensino aproveitem ao máximo essas ferramentas para potencializar o aprendizado dos estudantes.

A educação deve sempre buscar promover a inclusão digital dos alunos frente às novas tecnologias!





2. RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL

Antes de prosseguir, é importante compreender o que é recurso educacional digital, suas funções, características e objetivos na educação.

Os REDs são ferramentas digitais que são utilizadas no contexto educacional para facilitar o ensino e aprendizagem. Esses recursos podem incluir aplicativos, softwares, plataformas on-line, jogos educativos, vídeos, áudios, e-books, simulações virtuais, jogos, animações, infográficos interativos, questionários on-line e aulas em plataformas virtuais.

Segundo Hitzchky (2019) et al., os REDs são ferramentas multimidiáticas que, de forma positiva, influenciam e diversificam as práticas pedagógicas.

Como preconiza Veiga (2019), o RED tem origem da web, pois trata-se de recursos ou arquivos digitais. Esses recursos podem ser utilizados tanto no ensino presencial como no ensino a distância, e têm como objetivo enriquecer as aulas, tornando-as mais dinâmicas, interativas e atrativas para os alunos. Podem ajudar os estudantes a compreenderem conceitos de forma mais fácil e prática, possibilitando uma maior participação e engajamento dos alunos nas atividades educacionais.

Para Veiga (2019), esses recursos são classificados como objetos de aprendizagem, mídias, textos, vídeos, sites ou repositórios.

Os recursos educacionais digitais possuem uma série de vantagens, como o acesso fácil e rápido a informações por meio da internet, a possibilidade de personalização e adaptação às necessidades de cada estudante, a capacidade de proporcionar experiências práticas e imersivas, o estímulo ao trabalho em grupo e à colaboração, entre outras. Além disso, eles permitem que os professores acompanhem melhor o processo de aprendizagem dos alunos, através de registros e dados gerados pelas ferramentas digitais.

Segundo Macêdo (2022), os REDs contribuem para a aprendizagem pela dinâmica entre a interatividade, os recursos, a manipulação dos objetos e a combinação de multimídia, havendo uma troca que facilita o aprendizado.

Para Hitzschky et, al. (2020, p. 20), os REDs:

São quaisquer recursos digitais, como softwares, aplicativos educacionais e objetos de aprendizagem, construídos e estruturados por meio de instrumentos multimidiáticos como textos, imagens, animações e elementos audiovisuais.

Com base nesse entendimento, é cada vez mais comum e necessário o uso dos REDs na prática educacional, pois possibilita aulas mais dinâmicas, interativas e participativas.

2.1 TIPO DE RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL



Existem diversos tipos de recursos educacionais digitais que podem ser utilizados no processo de ensino e aprendizagem. Alguns dos principais tipos incluem:

- **Jogos educacionais:** são ferramentas interativas que permitem aos alunos aprenderem de forma lúdica e divertida. Podem abordar diversos conteúdos e habilidades, como matemática, ciências, línguas estrangeiras, entre outros.
- **Aplicativos móveis:** são softwares desenvolvidos para smartphones e tablets, que oferecem atividades educacionais em formato de jogo, exercícios interativos, vídeos explicativos, entre outros recursos. Podem ser utilizados tanto em sala de aula como em atividades individuais.
- **Plataformas de aprendizado on-line:** são ambientes virtuais que oferecem conteúdos educacionais, exercícios, quizzes e outras atividades de aprendizagem. Permitem o acesso a materiais educativos e interação entre alunos e professores, proporcionando um ensino mais personalizado.
- **Simulações virtuais:** são recursos que permitem aos alunos experimentarem situações reais em um ambiente virtual, como simulações de laboratórios, ambientes virtuais 3D, entre outros. Podem auxiliar no aprendizado de disciplinas práticas, como ciências, arte, química, física, entre outras.
- **Vídeos educacionais:** são recursos audiovisuais que apresentam conteúdos acadêmicos de forma visual e dinâmica. Podem ser vídeos curtos de explicação de conceitos, aulas gravadas e até mesmo documentários.
- **Livros digitais:** são versões eletrônicas de livros impressos, que podem ser acessados em dispositivos como tablets, e-readers e computadores. Permitem a leitura interativa, com recursos como busca de palavras, marcações, anotações e até mesmo recursos multimídia.
- **Podcasts educacionais:** são gravações de áudio que tratam de temas educacionais específicos. Podem ser utilizados para aulas complementares, debates, entrevistas com especialistas, entre outros.

Esses são apenas alguns exemplos de recursos educacionais digitais. Cada vez mais, novas ferramentas estão sendo desenvolvidas para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. É importante destacar que a escolha dos recursos adequados deve levar em consideração o objetivo educacional, o público-alvo e as características da aprendizagem desejada.

2.2 POR QUE DEVO FAZER USO DO RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL EM SALA DE AULA?

Ao compreender o conceito de RED, o professor deve se perguntar: Por que, enquanto professor, devo fazer uso do recurso educacional digital em sala de aula?

Existem várias razões pelas quais o professor deve fazer uso do recurso educacional digital em sala de aula. Aqui estão algumas delas:

- Engajamento dos alunos: os recursos educacionais digitais podem tornar a aprendizagem mais interativa e envolvente. Inclui elementos visuais, multimídia e interativos, que podem despertar o interesse dos alunos e aumentar sua motivação para aprender.
- Acesso a informações atualizadas: com os recursos educacionais digitais, os professores têm acesso a uma ampla gama de informações atualizadas e relevantes para compartilhar com os alunos. Isso amplia a gama de materiais disponíveis para os alunos e permite que eles tenham acesso a informações em tempo real.
- Personalização da aprendizagem: os recursos educacionais digitais permitem que os professores personalizem a aprendizagem, adaptando os materiais e atividades, promovendo desafios de maneira adequada.
- Desenvolvimento de habilidades digitais: viver em uma era digital exige que os alunos desenvolvam habilidades digitais para terem sucesso no mundo moderno digital, como pesquisa on-line, pensamento crítico, colaboração on-line e uso responsável da tecnologia.
- Variedade de materiais e formatos: os recursos educacionais digitais oferecem uma ampla variedade de materiais e formatos. Isso permite que os professores diversifiquem suas estratégias de ensino, ofereçam diferentes formas de abordar os mesmos conceitos e atendam às necessidades de diferentes estilos de aprendizagem.
- Uso sustentável de recursos: o uso de recursos educacionais digitais pode reduzir o uso de recursos físicos, como papel, livros didáticos e materiais impressos. Isso contribui para promover práticas sustentáveis e reduzir o impacto ambiental.

- Colaboração e compartilhamento: os recursos educacionais digitais podem facilitar a colaboração e o compartilhamento de materiais entre professores. Isso promove a troca de ideias, experiências e recursos entre profissionais, permitindo que eles se beneficiem do conhecimento coletivo e enriqueçam sua prática educacional.

Mediante os dados apresentados, o uso do RED em sala de aula pode melhorar o engajamento dos alunos, fornecer acesso a informações atualizadas, personalizar a aprendizagem, desenvolver habilidades digitais, diversificar materiais e formatos, promover práticas sustentáveis e facilitar a colaboração e o compartilhamento entre os professores. Cabe a cada professor refletir melhor a questão apresentada.

2.3 COMO INCORPORAR O RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL NA APRENDIZAGEM ESCOLAR?

Professor, a seguir algumas sugestões de como incorporar os recursos educacionais digitais na aprendizagem escolar. É importante seguir algumas etapas:

- Identifique as necessidades educacionais: avalie o conteúdo e as habilidades a serem desenvolvidas pelos estudantes e identifique quais recursos digitais podem complementar e enriquecer o processo de aprendizado. Considere as necessidades específicas de cada aluno e como os recursos digitais podem ser personalizados para atendê-las.
- Pesquise e selecione recursos adequados: explore plataformas digitais educacionais, aplicativos, jogos e sites que ofereçam os recursos mais adequados para as necessidades da sala de aula. Procure recursos que sejam interativos, visualmente atraentes e alinhados aos conteúdos curriculares.
- Crie um ambiente tecnologicamente acessível: certifique-se de que todos os alunos tenham acesso aos dispositivos tecnológicos necessários, como computadores, tablets ou smartphones, e à internet. Caso haja alunos que não possuam esses recursos em casa, considere fornecer acesso na escola ou fornecer alternativas como empréstimo de dispositivos.
- Integre os recursos digitais na prática pedagógica: planeje as aulas de forma a integrar os recursos digitais de maneira significativa, alinhada aos objetivos de aprendizado. Utilize os recursos para introduzir, explorar e revisar conceitos, propor desafios para a resolução colaborativa de problemas e

promover a pesquisa e a criação de conteúdos pelos alunos.

- Proporcione momentos de interatividade: promova a participação ativa dos alunos com os recursos digitais, por meio de atividades interativas, jogos educativos e simulações. Estimule a exploração e o questionamento, permitindo que os alunos conduzam sua própria aprendizagem, experimentando diferentes possibilidades e caminhos.
- Acompanhe o progresso dos alunos: utilize os recursos digitais para acompanhar o progresso dos alunos, seja por meio de sistemas de acompanhamento on-line ou de atividades que permitam a realização de avaliações formativas. Isso possibilitará a identificação de dificuldades e necessidades individuais, auxiliando na adaptação da abordagem pedagógica.

Ao seguir essas etapas e implementar de forma adequada os recursos educacionais digitais, é possível potencializar o ensino e a aprendizagem, promovendo um ambiente mais dinâmico, engajador e personalizado para os alunos. Buscar promover a inclusão digital é um dever da educação escolar. Ela não é somente para o aluno, mas também para o professor - na sua integralização e capacitação -, o qual está à frente como condutor do ensino e aprendizagem.

2.4 TÁ, E AGORA??? COMO FAZER A ESCOLHA ADEQUADA DO RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL PARA APRENDIZAGEM?

A escolha adequada do recurso educacional digital para aprendizagem requer uma análise cuidadosa das necessidades e objetivos educacionais, bem como a consideração de alguns critérios importantes. Aqui estão algumas etapas para ajudá-lo a fazer essa escolha:

- Identifique suas necessidades e objetivos: comece identificando quais são os objetivos e as necessidades educacionais específicas que você deseja alcançar com o uso do recurso digital. Isso pode incluir a melhoria do desempenho acadêmico, o fortalecimento de habilidades específicas, a motivação dos alunos, entre outros.
- Avalie a adequação do recurso ao currículo: certifique-se de que o recurso digital está alinhado ao currículo e às diretrizes educacionais, para que possa complementar e enriquecer os conteúdos abordados em sala de aula.
- Verifique a qualidade do recurso: faça uma análise sobre a qualidade do conteúdo, se está atualizado, confiável e adequado para a faixa etária dos estudantes. Considere se o recurso oferece atividades e materiais relevantes e bem estruturados, se utiliza uma abordagem pedagógica eficaz e se possui

avaliações ou feedbacks aos alunos.

- Considere a usabilidade e interface: o recurso deve ser de fácil utilização, com uma interface intuitiva e acessível para os estudantes e professores. Verifique se possui recursos de navegação, busca, armazenamento e compartilhamento de conteúdo que facilitem o uso e a interação.
- Avalie a flexibilidade e adaptabilidade: verifique se o recurso é flexível e permite adaptações para atender às necessidades individuais dos alunos. Ele deve oferecer opções de personalização, como ajustes de nível de dificuldade, tipos de atividades ou trajetórias de aprendizado diferentes.
- Considere o suporte e treinamento: verifique se o recurso educacional digital oferece suporte técnico e treinamento adequados aos professores e alunos. É relevante que haja recursos de suporte, tutoriais, manuais ou fóruns para esclarecer dúvidas e auxiliar no uso efetivo do recurso.
- Avalie o custo-benefício: leve em consideração o custo do recurso em relação aos benefícios oferecidos. Analise se o recurso justifica o investimento financeiro, levando em conta seu potencial de impacto educacional.
- Busque feedbacks e recomendações: pesquise por feedbacks e recomendações de outros professores, instituições de ensino ou especialistas na área. Verifique avaliações e análises sobre o recurso educacional digital em fontes confiáveis.

Ao seguir essas etapas e considerar esses critérios, você estará mais bem preparado para fazer uma escolha adequada do recurso educacional digital que melhor atenda às necessidades dos seus alunos e aos objetivos educacionais estabelecidos.

Essas etapas tratam-se de sugestões a serem refletidas pelo professor ao fazer a escolha de forma adequada. Muitas das vezes, o professor pode não se sentir seguro, por onde começar, qual o entendimento que se deve ter, com o intuito de se cercar de conhecimento para melhor adequar o RED ao que se propõe como aprendizado.

2.5 VANTAGENS DE UTILIZAR OS RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS NO AUXÍLIO DO ENSINO E APRENDIZAGEM ESCOLAR?

A seguir são feitas indicações das vantagens de se utilizar os recursos educacionais digitais no auxílio do ensino e aprendizagem escolar.

- Acesso amplo e democrático: recursos educacionais digitais permitem que

alunos e professores tenham acesso a uma variedade de materiais educacionais de forma fácil e rápida. Isso significa que estudantes de diferentes regiões, mesmo em áreas remotas, podem desfrutar de um ensino de qualidade.

- **Atualização constante:** os recursos educacionais digitais podem ser atualizados regularmente, garantindo a utilização de materiais, informações e tecnologias atualizadas no ensino e aprendizado. Isso garante que o conteúdo esteja atualizado e relevante, oferecendo aos alunos acesso a informações precisas e recentes.
- **Interatividade e engajamento:** recursos digitais, como jogos educativos, vídeos interativos, simulações e aplicativos, tornam o processo de aprendizagem mais envolvente e cativante. Isso ajuda a capturar a atenção dos alunos e mantê-los motivados durante a aula.
- **Personalização do aprendizado:** a tecnologia permite que os alunos aprendam no seu próprio ritmo e estilo de aprendizagem. Recursos digitais podem ser adaptados às necessidades individuais e oferecer suporte extra para alunos com dificuldades específicas, permitindo uma aprendizagem mais eficaz e personalizada.
- **Colaboração e compartilhamento:** por meio de recursos educacionais digitais, os alunos podem colaborar, compartilhar materiais, discutir e interagir com seus pares e professores, facilitando a construção coletiva do conhecimento.
- **Feedback imediato:** recursos digitais permitem que os alunos recebam feedback imediato sobre seu desempenho, o que os ajuda a identificar áreas de melhoria e fortalecer seu aprendizado. Isso também permite que os professores monitorem o progresso dos alunos e forneçam orientação e suporte quando necessário.
- **Autonomia e autoaprendizagem:** ao utilizar recursos educacionais digitais, os estudantes têm a possibilidade de guiar seu próprio processo de aprendizagem, desenvolvendo autonomia e responsabilidade por seu conhecimento.
- **Flexibilidade e acesso fora do horário escolar:** recursos educacionais digitais podem ser acessados a qualquer hora e em qualquer lugar. Isso significa que os alunos têm a flexibilidade de estudar e revisar o conteúdo fora do horário escolar, o que pode melhorar a retenção e compreensão do material.
- **Flexibilidade e adaptação curricular:** recursos educacionais digitais podem ser adaptados para atender às diferentes necessidades e estilos de aprendizagem, possibilitando a personalização do currículo para cada aluno.

- Monitoramento e avaliação individualizada: com a utilização de recursos digitais, é possível fazer a coleta de dados sobre o desempenho de cada aluno, permitindo uma maior individualização e atenção às necessidades específicas de aprendizado de cada estudante.
- Sustentabilidade: recursos digitais, como livros eletrônicos e materiais on-line, eliminam a necessidade de impressão em papel e reduzem o consumo de recursos naturais. Isso resulta em uma abordagem mais sustentável e ecologicamente correta.
- Preparação para o futuro: o uso de recursos educacionais digitais prepara os alunos para o mundo digital em constante evolução. Eles aprendem a usar tecnologias e ferramentas digitais, desenvolvendo habilidades essenciais para o sucesso no século XXI, como pensamento crítico, resolução de problemas e colaboração on-line.

2.6 COMO PLANEJAR E IMPLEMENTAR O RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL NO ENSINO E APRENDIZAGEM ESCOLAR?



Professor, para planejar e implementar um recurso educacional digital no ensino e aprendizagem escolar, é preciso:

- Definir os objetivos: identifique quais são os objetivos de aprendizagem que você deseja alcançar com o uso do recurso educacional digital. Isso ajudará a orientar todo o processo de planejamento e implementação.
- Pesquisar e selecionar o recurso: faça uma pesquisa detalhada sobre os diferentes recursos educacionais digitais disponíveis. Considere fatores como qualidade, adequação ao conteúdo, alinhamento aos objetivos de aprendizagem, facilidade de uso e recursos interativos. Escolha o recurso que melhor se encaixa nas necessidades dos alunos e da disciplina.
- Capacitar-se e capacitar os professores: antes de implementar o recurso, é importante que você, professor, participe de treinamento e se capacite. Nós, professores, precisamos estar familiarizados com o recurso digital e saber como utilizá-lo de forma eficaz em sala de aula.
- Criar um plano de implementação: professor, desenvolva um plano detalhado que descreva como o recurso será integrado ao currículo e ao

processo de ensino. Determine em quais aulas ou unidades o recurso será utilizado, como será introduzido aos alunos e como será avaliado o impacto do recurso na aprendizagem.

- **Introduzir gradualmente:** comece a implementação do recurso de forma gradual, para que alunos possam se familiarizar com o novo formato. Você pode começar usando o recurso em aulas específicas ou em grupos menores antes de implementá-lo totalmente na sala de aula.
- **Monitorar e avaliar:** monitore regularmente o uso do recurso educacional digital e avalie sua eficácia em relação aos objetivos de aprendizagem. Colete feedback dos alunos e dos professores para identificar pontos fortes e áreas que precisam ser aprimoradas.
- **Adaptar e melhorar:** com base no feedback e na avaliação contínua, faça ajustes e melhorias no uso do recurso. Esteja aberto a adaptar o recurso e as estratégias de implementação, conforme necessário, para atender às necessidades e demandas dos alunos.
- **Promover a colaboração:** encoraje a colaboração entre alunos, permitindo que eles compartilhem ideias, recursos e projetos usando o recurso educacional digital. Isso pode ser feito por meio de fóruns on-line, discussões em grupo ou trabalhos colaborativos.
- **Oferecer suporte contínuo:** as plataformas digitais precisam fornecer suporte contínuo aos professores e alunos durante a implementação do recurso. Isso pode incluir workshops adicionais, tutoriais em vídeo, sessões de suporte on-line ou a criação de uma comunidade de prática onde os professores possam trocar experiências e compartilhar ideias.
- **Avaliar os resultados:** avalie os resultados alcançados com a implementação do recurso educacional digital em relação aos objetivos de aprendizagem estabelecidos. Isso ajudará a determinar o impacto do recurso e a tomar decisões futuras sobre seu uso contínuo ou sua adaptação.

Mediante os conhecimentos adquiridos até aqui, são apresentadas as funções, finalidades, características e objetivos dos recursos educacionais digitais na educação escolar.



3. QUAIS AS FUNÇÕES, FINALIDADES, CARACTERÍSTICAS E OBJETIVOS DOS REDS?

Após refletir sobre por que o professor deve fazer uso do RED em sala de aula, é de suma importância entender suas funções, finalidades, características diversas, inúmeros tipos disponíveis e seus objetivos.

3.1. É IMPORTANTE QUE O PROFESSOR COMPREENDA QUAL A FUNÇÃO E O PAPEL QUE O RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL (RED) POSSUI NA EDUCAÇÃO. ENTRE ELAS ESTÃO:

- Facilitar o acesso à informação: os REDs permitem que os estudantes tenham acesso a informações e conteúdos educacionais de forma mais fácil e rápida. Isso pode incluir textos, vídeos, imagens, áudios, jogos educativos, entre outros recursos.
- Promover a aprendizagem personalizada: os REDs permitem adaptações e personalizações de acordo com o nível de cada estudante. Isso significa que os alunos podem estudar em seu próprio ritmo e focar em áreas específicas de interesse ou dificuldade.
- Estimular: os REDs oferecem oportunidades para os estudantes participarem ativamente na construção do próprio conhecimento. Eles podem interagir com os materiais, criar conteúdo e colaborar com colegas através de fóruns on-line, por exemplo.
- Melhorar: os REDs permitem que os professores compartilhem informações e orientações com seus alunos de forma mais eficiente, seja através de plataformas on-line, e-mails, mensagens instantâneas, entre outros recursos de comunicação.
- Promover a colaboração e interação entre estudantes: os REDs permitem que os estudantes trabalhem juntos em atividades colaborativas, mesmo que estejam em locais diferentes. Isso é especialmente útil em contextos de educação a distância ou ensino híbrido.
- Estimular: os REDs oferecem oportunidades para os estudantes explorarem diferentes formas de expressão e criarem seus próprios projetos digitais. Isso estimula a criatividade, o pensamento crítico e o uso de habilidades tecnológicas.
- Promover a inclusão e a acessibilidade: os REDs podem ser adaptados para

atender às necessidades de cada estudante com deficiências ou com dificuldades de aprendizagem. Isso inclui recursos de acessibilidade, como legendas em vídeos, leitores de tela, tradução de texto, entre outros.

Portanto, os REDs têm como função principal enriquecer as práticas educacionais, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico, acessível e personalizado.

3.1.1 Como fazer a escolha adequada do recurso educacional digital levando em consideração a sua função na aprendizagem?

Para escolher adequadamente um recurso educacional digital levando em consideração sua função na aprendizagem, é importante considerar os seguintes aspectos:

- **Objetivos de aprendizagem:** primeiro, defina com clareza quais são os objetivos de aprendizagem que você pretende alcançar com o uso desse recurso digital. Identifique quais habilidades, conhecimentos ou competências específicas pretende desenvolver nos alunos.
- **Alinhamento curricular:** verifique se o recurso digital está alinhado ao currículo escolar, ou seja, se aborda os conteúdos e competências educacionais previstas nas diretrizes curriculares, nos planos de ensino ou nos objetivos de aprendizagem estabelecidos pela escola.
- **Relevância:** avalie a relevância do recurso educacional digital para os alunos. Considere se o conteúdo abordado é atual, contextualizado e possui conexão com a vida real dos estudantes. Recursos que despertam o interesse dos alunos e promovem a aplicação prática do conhecimento tendem a aumentar o engajamento e a motivação para aprender.
- **Integração com as práticas pedagógicas:** verifique como o recurso educacional digital pode ser integrado às suas práticas pedagógicas existentes. Considere se ele complementa suas estratégias de ensino, se pode ser usado como uma ferramenta de apoio à explicação dos conceitos, se estimula a participação e a colaboração dos alunos ou se facilita a avaliação formativa do aprendizado.
- **Diversidade de recursos:** procure escolher recursos educacionais digitais que ofereçam diferentes tipos de mídia, como vídeos, áudio, textos, imagens ou animações interativas. Isso proporcionará uma variedade de estímulos e modalidades de aprendizagem que atendem às diferentes necessidades e preferências dos alunos.

- **Qualidade e confiabilidade:** verifique a qualidade do recurso educacional digital antes de utilizá-lo, considerando sua origem, autoria e credibilidade. Busque recomendações de outros professores, avaliações ou pesquisas sobre sua eficácia e confiabilidade como um instrumento de aprendizagem.
- **Acesso e suporte técnico:** certifique-se de que os alunos tenham acesso adequado ao recurso, considerando a disponibilidade de dispositivos e conexão à internet. Além disso, verifique se há suporte técnico disponível para solucionar eventuais problemas durante o uso do recurso.

Levando em consideração esses aspectos, é possível tomar uma decisão mais consciente e embasada na escolha de um recurso educacional digital que cumpra sua função na aprendizagem, auxiliando os alunos a atingirem os objetivos educacionais desejados.

3.2. QUAIS AS FINALIDADES DO RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL NA EDUCAÇÃO?

Frente ao exposto em supra, quais as finalidades e o porquê do recurso educacional digital na educação?

Os REDs vêm para fornecer suporte e recursos adicionais para os professores e alunos na relação ensino-aprendizagem. Esses recursos podem incluir aplicativos, jogos, vídeos, simulações, animações, e-books e outras ferramentas digitais que visam a aprimorar e complementar as atividades tradicionais da sala de aula.

Os recursos educacionais digitais têm o potencial de tornar o processo educacional mais atrativo e envolvente, tornando a aprendizagem mais dinâmica, interativa e personalizada. Eles permitem que os alunos acessem informações e materiais relevantes de forma rápida e fácil, além de oferecerem uma variedade de opções de exploração e prática.

Esses recursos também podem ajudar os alunos a desenvolverem habilidades tecnológicas, competências digitais e pensamento crítico. Principalmente, nesse momento em que a tecnologia desempenha um papel importante em todas as áreas da vida.

Além disso, os recursos educacionais digitais podem oferecer oportunidades de aprendizado flexíveis e personalizadas, adaptando-se às necessidades individuais de cada aluno, permitindo que eles avancem em seu próprio ritmo e explorem conteúdos de maneira mais profunda e autônoma.

Portanto, o recurso educacional digital tem como finalidade enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, promovendo a aprendizagem ativa, facilitando o acesso ao conhecimento, desenvolvendo habilidades digitais e

preparando os alunos para o mundo digital em constante evolução.

Com esse intuito, no contexto educacional, os REDs podem permitir melhor comunicação entre docentes e discentes. De acordo com Radfaher (2000, p. 18), possibilitam organizar o estudo, apresentar um conteúdo, auxiliar e gerenciar o ensino e aprendizagem, além de auxiliar o trabalho do professor e melhorar a experiência do estudante em contato com o recurso. Por isso, é essencial conhecer as suas características.

É isso que permitirá ao docente escolher de forma adequada o RED para uma situação específica.

3.2.1. Como fazer a escolha adequada do recurso educacional digital levando em consideração a sua finalidade na aprendizagem?

Para fazer a escolha adequada de um recurso educacional digital levando em consideração sua finalidade na aprendizagem, você pode utilizar os passos a seguir:

- Defina os objetivos de aprendizagem: identifique de forma clara quais são os objetivos que você deseja que seus alunos alcancem com o uso desse recurso educacional digital. Por exemplo, se você quer melhorar a compreensão de conceitos específicos, desenvolver habilidades práticas ou promover a criatividade.
- Identifique o tipo de recurso necessário: considere qual é o tipo de recurso educacional digital mais adequado para atingir esses objetivos. Por exemplo, você pode optar por vídeos instrutivos, jogos educacionais, aplicativos interativos, plataformas de ensino on-line, apresentações de slides ou simuladores virtuais.
- Pesquise e avalie as opções disponíveis: realize uma pesquisa detalhada sobre as diferentes opções de recursos educacionais digitais disponíveis que se enquadrem na finalidade de aprendizagem desejada. Leia as descrições, análises e avaliações desses recursos para avaliar sua qualidade, eficácia e relevância.
- Considere a facilidade de uso: verifique se o recurso educacional digital é fácil de usar e acessível para seus alunos. Leve em consideração fatores como interface intuitiva, instruções claras, design amigável e compatibilidade com dispositivos e sistemas operacionais comumente utilizados pelos alunos.
- Avalie a qualidade do conteúdo: verifique se o recurso educacional digital possui um conteúdo de qualidade, atualizado e confiável. Certifique-se de que

as informações apresentadas sejam precisas, relevantes e alinhadas aos princípios científicos e educacionais.

- Verifique a adequação ao público-alvo: considere se o recurso educacional digital é adequado ao nível de faixa etária, proficiência em tecnologia e características individuais dos seus alunos. Recursos que sejam adaptáveis e personalizáveis podem ser mais eficazes para atender às necessidades específicas dos estudantes.
- Leve em consideração a interatividade e engajamento: recursos educacionais digitais interativos, que envolvam os alunos em diferentes níveis de participação e promovam a motivação e o engajamento, podem ser mais eficazes na aprendizagem.
- Considere os recursos disponíveis: verifique se você possui os recursos tecnológicos necessários para utilizar o recurso educacional digital, como acesso à internet, dispositivos adequados (computador, tablet, smartphone) e possíveis custos associados à sua aquisição ou uso.
- Avalie o suporte e o acompanhamento: verifique se existe suporte técnico ou pedagógico disponível para auxiliar no uso do recurso educacional digital. Além disso, considere se o recurso oferece feedback ou mecanismos de acompanhamento do progresso dos alunos.
- Experimente e avalie: antes de adotar o recurso educacional digital em sua prática de ensino, teste-o e avalie sua eficácia com um grupo piloto de alunos. Observe o engajamento, aprendizagem e feedback dos alunos para tomar uma decisão mais embasada.

Ao seguir esses passos, você estará fazendo uma escolha mais adequada do recurso educacional digital, considerando sua finalidade na aprendizagem e garantindo que ele contribua de maneira efetiva para o processo educativo.

3.3. QUAIS CARACTERÍSTICAS DEVO OBSERVAR QUE O RED DEVE CONTER PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM?

As características que um recurso educacional digital (RED) deve conter para a educação são:

- Relevância e adequação ao currículo: os recursos devem estar alinhados aos objetivos de aprendizagem do currículo, oferecendo conteúdos relevantes para os estudantes.

- **Interatividade:** os REDs devem fornecer interatividade e participação ativa do estudante no processo de aprendizagem. Isso pode incluir atividades práticas, simulações, quizzes, entre outros.
- **Acessibilidade:** inclusão de opções como legendas, áudio descritivo e ajustes de contraste.
- **Feedback:** é essencial que os estudantes recebam feedback imediato sobre seu desempenho nos REDs, para que possam monitorar seu progresso e corrigir erros.
- **Atualização e qualidade:** os REDs devem ser atualizados regularmente para refletir as últimas informações e práticas educacionais. Além disso, devem ser de alta qualidade e apresentar informações corretas e confiáveis.
- **Facilidade de uso:** os REDs devem ser fáceis de usar e navegar, proporcionando uma experiência intuitiva para os estudantes, independentemente de suas habilidades digitais.
- **Personalização:** os recursos devem permitir a personalização para atender às diferentes necessidades, estilos de aprendizagem e ritmos de cada estudante. Isso pode ser feito através da adaptação de conteúdo.
- **Colaboração e comunicação:** os REDs devem incentivar a colaboração entre estudantes, promovendo a troca de ideias, discussões e compartilhamento de trabalhos. Também devem permitir a comunicação entre estudantes e professores, para esclarecer dúvidas e receber orientação.
- **Motivação:** os REDs devem ser atrativos e envolventes, de forma a despertar a motivação e o interesse dos estudantes pela aprendizagem.

Essas características podem variar de acordo com o público-alvo, o nível de ensino e a disciplina em questão. São apenas sugestões e indicações para melhor segurança ao observar as características de um RED.

Nesse entendimento, Manovich (2001) reporta que o objetivo principal do RED é tornar o conteúdo atraente, simples e intuitivo para os discentes usarem.

Os REDs contidos em qualquer plataforma educacional podem oportunizar conteúdo separado por área de conhecimento específico, ano e modalidade de ensino, ou podem ser ferramentas digitais em que o aluno ou professor cria o próprio conteúdo.

Para Palácios (2002), esses recursos devem ser usados na educação, pois são múltiplos, diversos e estão em constante expansão e crescimento. Portanto, é possível que haja dúvidas entre as opções sobre qual ou como escolher os recursos.

Conforme preconiza Tony Bates (2016), antes de escolher ou indicar um RED de forma pedagógica para o ensino e aprendizagem, é preciso refletir e verificar

se sua escolha é adequada ao que se propõe.

3.3.1 Como fazer a escolha adequada do recurso educacional digital levando em consideração as características da aprendizagem?

Para fazer a escolha adequada do recurso educacional digital levando em consideração as características da aprendizagem, considere os seguintes pontos:

- **Estilos de aprendizagem:** identifique os estilos de aprendizagem predominantes em sua sala de aula. Alunos podem aprender de forma visual, auditiva ou cinestésica. Escolha um recurso educacional digital que atenda às preferências dos estudantes, como vídeos para aprendizagens visuais ou jogos interativos para aprendizagens cinestésicas.
- **Personalização da aprendizagem:** busque por recursos digitais que permitam personalização, oferecendo opções de adaptação para diferentes níveis de habilidade, ritmos de aprendizagem e interesses dos alunos. Recursos adaptáveis ajudam a atender as necessidades individuais dos estudantes e a promover um ambiente de aprendizagem inclusivo.
- **Engajamento e interatividade:** escolha recursos digitais que sejam interativos e envolventes. Alunos tendem a aprender melhor quando estão ativamente envolvidos na aprendizagem. Recursos com elementos interativos, jogos educacionais, quizzes ou outras atividades que incentivem a participação e o engajamento podem ser mais eficazes na promoção da aprendizagem.
- **Feedback imediato:** recursos digitais que fornecem feedback imediato aos estudantes podem ser altamente benéficos para a aprendizagem. Alunos precisam receber informações sobre seu desempenho e progresso para melhorar e direcionar seus esforços de estudo. Recursos com funcionalidades de feedback, como respostas corretas/erradas, pontuações e explicações, podem ajudar na compreensão e no aprimoramento do aprendizado.
- **Acessibilidade:** certifique-se de que o recurso educacional digital seja acessível a todos os alunos, incluindo aqueles com necessidades especiais. Verifique se o RED possui recursos de acessibilidade, como legendas, áudio descrição, ajuste de tamanho de fonte, entre outros, para garantir que todos os estudantes possam participar do processo de aprendizagem.

- Facilidade de uso: escolha recursos educacionais digitais que sejam intuitivos e fáceis de usar. Os alunos devem conseguir navegar facilmente pelo recurso e interagir com ele sem dificuldades técnicas. Opte por ferramentas que sejam simples de serem utilizadas, evitando que a complexidade do recurso se torne um obstáculo à aprendizagem.

Ao levar em consideração essas características da aprendizagem, você pode escolher recursos educacionais digitais que sejam mais adequados às necessidades e preferências dos alunos, promovendo um ambiente de aprendizado eficaz e engajador.

3.4. QUAIS OS OBJETIVOS DO RED NA EDUCAÇÃO?

Os objetivos do recurso educacional digital (RED) na educação podem ser:

- Promover a aprendizagem ativa e significativa: os REDs têm como objetivo principal promover a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem, permitindo que eles se engajem com o conteúdo de forma significativa. Isso pode ser alcançado por meio de atividades interativas, simulações, jogos e outros recursos envolventes.

- Personalizar a aprendizagem: os REDs têm a capacidade de se adaptar às necessidades e preferências de cada estudante, permitindo uma aprendizagem personalizada de diferentes níveis de dificuldade, ajustes de velocidade, adaptação de conteúdos e outras estratégias.
- Facilitar o acesso ao conhecimento: os REDs têm o potencial de superar as barreiras de espaço e tempo, permitindo que os estudantes acessem materiais educacionais a qualquer momento.
- Estimular: os REDs podem capacitar os estudantes a assumirem a responsabilidade por sua própria aprendizagem, permitindo que eles definam metas, monitorem seu progresso e tomem decisões sobre seu processo de estudo de forma autônoma.
- Integrar diferentes recursos e mídias: os REDs têm a capacidade de integrar diferentes tipos de mídia, como textos, imagens, vídeos, áudios e animações. Isso ajuda a tornar o aprendizado mais rico e diversificado, atendendo às diferentes preferências e estilos de aprendizagem dos estudantes.
- Fomentar: os REDs podem facilitar a colaboração entre estudantes, permitindo que eles trabalhem em equipe, discutam ideias, compartilhem conhecimento e criem projetos colaborativos. Além disso, os REDs também podem facilitar a comunicação entre estudantes e professores, permitindo o esclarecimento de dúvidas e a troca de feedback.

- Ampliar o alcance do ensino: os REDs podem ajudar a superar limitações físicas e de recursos, permitindo que professores alcancem um número maior de estudantes e ofereçam oportunidades de aprendizagem de qualidade, mesmo em contextos remotos ou com poucos recursos disponíveis.
 - Apoiar a formação contínua de professores: além de beneficiar os estudantes, os REDs também podem ser utilizados para apoiar a formação contínua de professores, fornecendo recursos e materiais de suporte para o desenvolvimento profissional.
 - Facilitar a avaliação: os REDs podem ser utilizados para facilitar a avaliação formativa e somativa, fornecendo feedback imediato aos estudantes e permitindo que os professores monitorem o progresso individual e coletivo.
- É importante ressaltar que os objetivos dos REDs podem variar de acordo com o contexto educacional, as metas de aprendizagem estabelecidas e as características dos estudantes. Cabe a cada professor fazer essa observação.

3.4.1 Como fazer a escolha adequada do recurso educacional digital levando em consideração o objetivo educacional?

Para fazer a escolha adequada do recurso educacional digital levando em consideração o objetivo educacional, considere as etapas a seguir:

- Defina claramente o objetivo educacional: antes de escolher um recurso digital, é fundamental ter um objetivo educacional bem definido. Determine o que você espera alcançar com o uso desse recurso, se é aprimorar uma habilidade específica, desenvolver o pensamento crítico, promover a colaboração, entre outros.
- Identifique os conteúdos relacionados ao objetivo: identifique os conhecimentos, habilidades e conceitos específicos que o recurso precisa abordar para atingir o objetivo educacional. Certifique-se de que o recurso contemple os conteúdos necessários para alcançar o que você pretende ensinar.
- Avalie a adequação do recurso ao objetivo: analise se o recurso educacional digital proposto oferece atividades, conteúdos e materiais que correspondem diretamente ao objetivo educacional estabelecido. Verifique se o recurso aborda os tópicos necessários e fornece uma abordagem adequada para alcançar o objetivo.

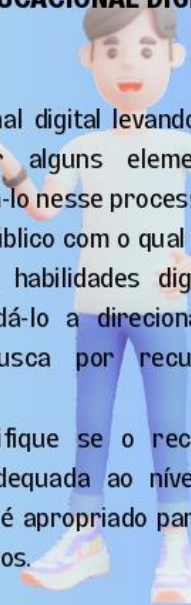
- Considere a metodologia de ensino: verifique se o recurso educacional digital se alinha à metodologia de ensino que você adota. Por exemplo, se você utiliza a aprendizagem ativa, procure por recursos que envolvam os alunos de forma prática e participativa. Se o objetivo é promover a comunicação, busque recursos que estimulem a interação entre os alunos.
- Analise a interatividade e o engajamento: verifique se o recurso educacional digital possui elementos interativos e recursos multimídia que possam motivar os alunos e mantê-los engajados. Recursos como vídeos, jogos educacionais, quizzes interativos, entre outros, podem ajudar a manter o interesse dos alunos durante o processo de aprendizagem.
- Verifique a eficácia do recurso: pesquise e analise estudos, avaliações e feedbacks sobre a eficácia do recurso educacional digital. Procure por evidências de que o recurso realmente atinge o objetivo educacional proposto e gera resultados positivos de aprendizagem.
- Teste o recurso antes de implementá-lo: antes de adotar o recurso educacional digital em sala de aula, teste-o com um grupo de alunos ou com colegas. Observe se ele atende aos objetivos educacionais estabelecidos e se é fácil de usar. Avalie se ele promove o engajamento dos alunos e se é intuitivo.

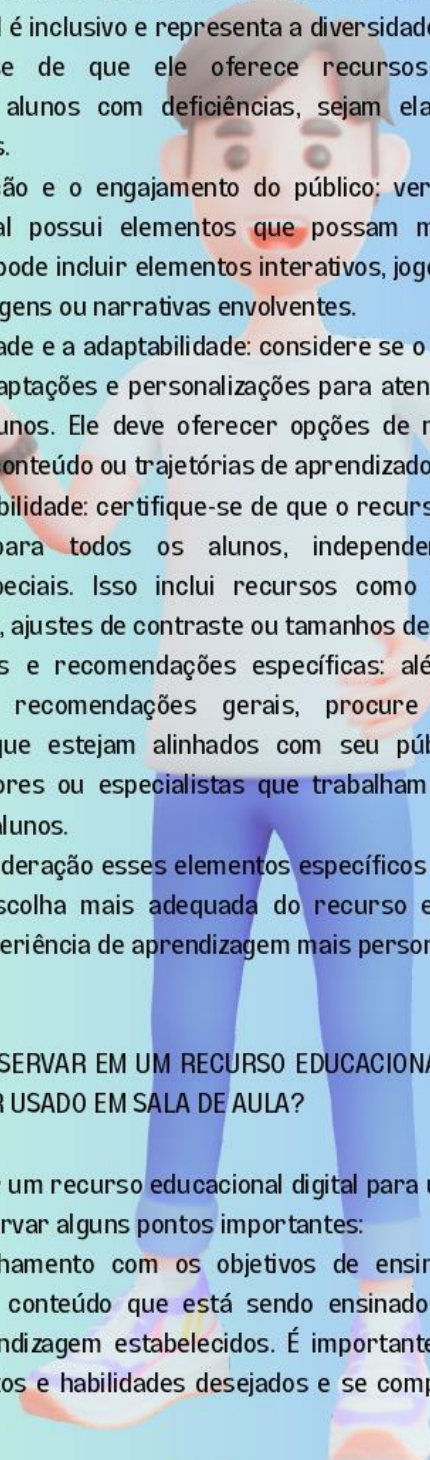
Ao seguir essas etapas, você poderá escolher o recurso educacional digital mais adequado para atingir seus objetivos educacionais, garantindo que ele se alinhe aos conteúdos, metodologias e interesses dos alunos.

4. COMO FAZER A ESCOLHA ADEQUADA DO RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL LEVANDO EM CONSIDERAÇÃO O PÚBLICO-ALVO

Para fazer a escolha adequada do recurso educacional digital levando em consideração o público-alvo, é necessário considerar alguns elementos específicos. Aqui estão algumas etapas adicionais para ajudá-lo nesse processo:

- Conheça o público-alvo: entenda as características do público com o qual você trabalha, como faixa etária, nível de conhecimento, habilidades digitais, interesses e necessidades específicas. Isso irá ajudá-lo a direcionar a infraestrutura tecnológica disponível e a sua busca por recursos educacionais digitais adequados.
- Avalie a linguagem e o nível de complexidade: verifique se o recurso educacional digital utiliza uma linguagem clara e adequada ao nível de compreensão do público-alvo. Considere se o conteúdo é apropriado para as diferentes habilidades e níveis de conhecimento dos alunos.



- 
- Considere a diversidade cultural e a inclusão: verifique se o recurso educacional digital é inclusivo e representa a diversidade cultural do público-alvo. Certifique-se de que ele oferece recursos para atender às necessidades de alunos com deficiências, sejam elas visuais, auditivas, motoras ou outras.
 - Analise a motivação e o engajamento do público: verifique se o recurso educacional digital possui elementos que possam motivar e engajar o público-alvo. Isso pode incluir elementos interativos, jogos educativos, vídeos atrativos, personagens ou narrativas envolventes.
 - Analise a flexibilidade e a adaptabilidade: considere se o recurso educacional digital permite adaptações e personalizações para atender às necessidades individuais dos alunos. Ele deve oferecer opções de níveis de dificuldade, customização de conteúdo ou trajetórias de aprendizado diferenciadas.
 - Verifique a acessibilidade: certifique-se de que o recurso educacional digital seja acessível para todos os alunos, independentemente de suas necessidades especiais. Isso inclui recursos como legendas, tradução, leitura em voz alta, ajustes de contraste ou tamanhos de fonte.
 - Busque feedbacks e recomendações específicas: além de considerar o feedback e as recomendações gerais, procure por feedbacks e recomendações que estejam alinhados com seu público-alvo específico. Consulte professores ou especialistas que trabalham diretamente com o mesmo grupo de alunos.

Ao levar em consideração esses elementos específicos do público-alvo, você poderá fazer uma escolha mais adequada do recurso educacional digital e proporcionar uma experiência de aprendizagem mais personalizada e eficaz para seus alunos.

4.1 O QUE SE DEVE OBSERVAR EM UM RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL ANTES DE ESCOLHÊ-LO PARA SER USADO EM SALA DE AULA?

Antes de escolher um recurso educacional digital para usar em sala de aula, o professor deve observar alguns pontos importantes:

- Relevância e alinhamento com os objetivos de ensino: o RED deve ser relevante para o conteúdo que está sendo ensinado e alinhado com os objetivos de aprendizagem estabelecidos. É importante verificar se o RED aborda os conceitos e habilidades desejados e se complementa o currículo escolar.

- **Qualidade do conteúdo:** O professor deve avaliar a qualidade do conteúdo do RED, verificando se é preciso, atualizado, livre de erros e apropriado para o nível de aprendizagem dos estudantes. É importante garantir que o RED seja confiável e forneça informações corretas.
- **Aspectos pedagógicos:** O RED deve ter uma abordagem pedagógica adequada, ou seja, deve ser desenvolvido com base em teorias de aprendizagem e metodologias educacionais comprovadas. É importante verificar se o RED oferece atividades interativas, oportunidades de prática, feedback adequado, personalização da aprendizagem e outros recursos pedagógicos relevantes.
- **Qualidade do conteúdo:** o professor deve avaliar a qualidade do conteúdo do RED, verificando se é preciso, atualizado, livre de erros e apropriado para o nível de aprendizagem dos estudantes. É importante garantir que o RED seja confiável e forneça informações corretas.
- **Aspectos pedagógicos:** o RED deve ter uma abordagem pedagógica adequada, ou seja, deve ser desenvolvido com base em teorias de aprendizagem e metodologias educacionais comprovadas. É importante verificar se o RED oferece atividades interativas, oportunidades de prática, feedback adequado, personalização da aprendizagem e outros recursos pedagógicos relevantes.
- **Acessibilidade e usabilidade:** o professor deve garantir que o RED seja acessível para todos os estudantes, considerando questões como a compatibilidade com diferentes dispositivos, acessibilidade para estudantes com deficiências e adaptação a diferentes velocidades de conexão à internet. Além disso, o RED deve ser fácil de usar, com uma interface intuitiva e instruções claras.
- **Integração com as estratégias de ensino existentes:** o RED deve ser capaz de ser integrado com as estratégias de ensino já adotadas pelo professor. É importante verificar se o RED pode ser facilmente incorporado às aulas e se oferece possibilidades de envolvimento ativo dos estudantes.
- **Feedback e avaliação:** o RED deve fornecer mecanismos de feedback e avaliação, permitindo que o professor monitore o progresso dos estudantes e forneça orientações apropriadas. É importante verificar se o RED oferece recursos para acompanhar o desempenho dos estudantes e fornecer feedback imediato.
- **Custos e viabilidade:** o professor deve considerar os custos envolvidos na utilização do RED, como licenças, assinaturas, compra de equipamentos necessários, entre outros. Além disso, é importante verificar a viabilidade de implementação do RED, considerando fatores como recursos disponíveis, infraestrutura tecnológica da escola e tempo necessário para a adaptação e o treinamento dos estudantes.

Ao considerar esses pontos, o professor poderá escolher o RED mais adequado para atender às necessidades e objetivos de aprendizagem de seus estudantes, garantindo uma experiência enriquecedora.

O tempo que se vive é a era digital, da inteligência artificial, da tecnologia, da inovação, do avanço da comunicação, da acessibilidade digital a todos. Mediante a isso, novas informações irão surgir com o passar do tempo, para efeitos de conhecimento, renovação, atualização e aprendizado.

5. REFLITA: QUAL A RELEVÂNCIA DO RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM?

Os recursos educacionais digitais desempenham um papel fundamental no ensino e aprendizagem, trazendo uma série de benefícios e vantagens. Algumas das principais relevâncias desses recursos são:

- **Acesso amplo a conteúdos:** os recursos educacionais digitais permitem acesso a uma grande variedade de conteúdos e informações de forma rápida e fácil, independentemente da localização geográfica ou horários. Isso possibilita que os estudantes acessem conhecimentos atualizados e relevantes, ampliando suas oportunidades de aprendizagem.
- **Personalização do aprendizado:** com os recursos educacionais digitais, é possível adaptar e personalizar o ensino de acordo com as necessidades e características de cada aluno. Esses recursos podem oferecer atividades interativas, exercícios de prática, feedback imediato e recursos multimídia, permitindo que os estudantes aprendam em seu próprio ritmo e estilo de aprendizagem.
- **Engajamento dos estudantes:** os recursos educacionais digitais podem ser projetados de forma atrativa e interativa, tornando o processo de aprendizagem mais estimulante e envolvente para os estudantes. Eles podem incluir elementos como jogos, simulações, vídeos, animações e quizzes, que despertam o interesse e a motivação dos alunos, tornando o aprendizado mais interessante e divertido.
- **Colaboração e interação:** os recursos digitais permitem a colaboração e a interação entre os alunos, facilitando a troca de ideias, discussões e trabalhos em grupo. Plataformas educacionais, fóruns on-line, chats e videoconferências são exemplos de recursos digitais que promovem o trabalho colaborativo e enriquecem a experiência de aprendizagem.
- **Avaliação e acompanhamento:** os recursos educacionais digitais fornecem ferramentas para avaliar o desempenho dos estudantes e acompanhar seu

progresso de forma mais eficiente.

Por meio de avaliações on-line, relatórios automatizados e análise de dados, é possível identificar as necessidades individuais dos alunos, proporcionando um feedback mais rápido e direcionado.

- **Aprendizagem autônoma:** os recursos educacionais digitais capacitam os estudantes a buscar conhecimento de forma autônoma e independente. Ao fornecer informações acessíveis e interativas, esses recursos incentivam a busca por conhecimento, além das aulas tradicionais, promovendo habilidades de pesquisa, análise e autodidatismo.

Portanto, os recursos educacionais digitais proporcionam uma gama de possibilidades para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais acessível, adaptativo, envolvente e colaborativo. Eles oferecem uma abordagem mais personalizada e flexível para atender às necessidades individuais dos alunos, potencializando o seu engajamento, motivação e desempenho acadêmico.

5.1 PROPONHA-SE A REFLETIR: POR QUE É RELEVANTE FAZER O USO DO RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL NO ENSINO E APRENDIZAGEM PARA ALÉM DA SALA DE AULA NA EDUCAÇÃO ESCOLAR?

Existem várias razões pelas quais é relevante fazer uso do recurso educacional digital no ensino e aprendizagem para além da sala de aula na educação escolar:

- **Acesso a informações e recursos atualizados:** com o avanço da tecnologia, é possível obter acesso a uma enorme quantidade de informações e conteúdos atualizados sobre qualquer assunto. Isso permite que os alunos possam buscar informações que vão além do que é ensinado em sala de aula, enriquecendo seu conhecimento e compreensão sobre os tópicos abordados.
- **Engajamento dos alunos:** muitas vezes, os recursos digitais conseguem captar mais a atenção e o interesse dos alunos em comparação aos métodos de ensino tradicionais. Com isso, os alunos se sentem mais engajados e motivados a aprender, o que contribui para um melhor aproveitamento das aulas.
- **Personalização do aprendizado:** os recursos digitais permitem que os alunos avancem em seu próprio ritmo e tenham uma experiência de aprendizado personalizada. Eles podem escolher os recursos que melhor atendem às suas necessidades e interesses, permitindo que cada um desenvolva suas habilidades de forma individualizada.

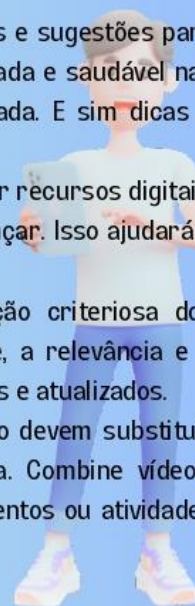
- **Interação e colaboração:** recursos digitais, como fóruns de discussão, plataformas de aprendizagem colaborativa e jogos educacionais, possibilitam uma maior interação e colaboração entre os alunos. Isso facilita o compartilhamento de ideias, discussões e trabalhos em grupo, proporcionando uma aprendizagem mais rica e significativa.
- **Flexibilidade de tempo e espaço:** com os recursos digitais, os alunos não estão limitados a um horário específico ou a um espaço físico. Eles podem acessar os materiais e realizar atividades de aprendizado em qualquer lugar e a qualquer momento, desde que tenham acesso à internet. Isso é especialmente importante em situações de ensino remoto, como as vivenciadas durante a pandemia de COVID-19.
- **Desenvolvimento de habilidades digitais:** o uso de recursos digitais na educação escolar ajuda os alunos a desenvolverem habilidades relacionadas à tecnologia e ao uso da internet. Essas competências são essenciais para o mundo atual, onde a tecnologia está presente em quase todas as áreas da vida profissional e pessoal.

Portanto, torna-se relevante fazer uso dos recursos educacionais digitais na educação escolar, pois amplia as possibilidades de aprendizagem dos alunos, estimula o interesse e o engajamento, promove a colaboração e a interação, e prepara os estudantes para as habilidades exigidas no mundo atual.

6. DICAS PARA INTEGRAR O RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL DE FORMA EQUILIBRADA E SAUDÁVEL NAS AULAS

Caro professor, a seguir são apresentadas algumas dicas e sugestões para integrar os recursos educacionais digitais de forma equilibrada e saudável nas aulas. Não se trata de uma receita de bolo pronta e acabada. E sim dicas e sugestões:

- **Busque definir objetivos claros:** antes de utilizar quaisquer recursos digitais, identifique os objetivos de aprendizagem que deseja alcançar. Isso ajudará a selecionar os recursos mais relevantes e adequados.
- **Escolha cuidadosamente os recursos:** faça uma seleção criteriosa dos recursos digitais, levando em consideração a qualidade, a relevância e a precisão das informações; busque por materiais confiáveis e atualizados.
- **Integre com atividades práticas:** os recursos digitais não devem substituir completamente as atividades práticas em sala de aula. Combine vídeos, tutoriais ou jogos digitais com tarefas manuais, experimentos ou atividades em grupo.



- Estabeleça momentos de reflexão e discussão: após o uso dos recursos digitais, reserve um tempo para que os alunos reflitam, compartilhem suas experiências e debatam sobre os conteúdos abordados. Isso promoverá a compreensão mais profunda dos assuntos tratados.
- Estabeleça limites de tempo: defina limites de tempo para o uso dos recursos digitais. É importante equilibrar o tempo de tela com outras atividades, como leitura, escrita, trabalho em grupo e atividade física.
- Promova a interação e o engajamento: utilize recursos digitais que proporcionem interação e engajamento ativo dos alunos, como plataformas de aprendizagem colaborativa, fóruns de discussão ou ferramentas de criação e edição.
- Busque feedback constante: esteja aberto ao feedback dos alunos sobre os recursos digitais utilizados. Escute suas opiniões e experiências para aprimorar a forma como os recursos são integrados e adaptados às necessidades da turma.
- Esteja em constante atualização: a tecnologia está em constante evolução, por isso é fundamental que os professores estejam atualizados sobre os diferentes recursos educacionais digitais disponíveis. Participe de cursos, workshops e mantenha-se informado sobre as últimas tendências na área.
- Estimule a criatividade e a autonomia: utilize recursos digitais que incentivem os alunos a serem criativos e autônomos em suas produções. Isso pode ser feito por meio de ferramentas de edição de imagens, criação de vídeos ou programas de design.
- Avalie de maneira diversificada: utilize diferentes formas de avaliação dos alunos, como apresentações, projetos individuais ou em grupo, portfólios digitais, entre outros formatos. Essa diversidade permitirá que os estudantes mostrem suas habilidades e conhecimentos de maneira mais completa.

Portanto, integrar de forma equilibrada e saudável os recursos educacionais digitais nas aulas requer um planejamento cuidadoso, o envolvimento ativo dos alunos e a adaptação constante às necessidades da turma. Com essas dicas, os professores poderão proporcionar uma experiência enriquecedora e significativa de aprendizado.

7. EXPLORANDO OS RECURSOS E SUAS FUNCIONALIDADES DISPONÍVEIS NA PLATAFORMA CURRÍCULO INTERATIVO DIGITAL



<https://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/>

A plataforma Currículo Interativo Digital oportuniza ao professor e ao aluno que explorem e usem as funcionalidades dos REDs disponíveis para criar, adaptar, reusar ou modificar conteúdos digitais usando a tecnologia. Nessa plataforma, ambos encontram um acervo de recursos pedagógicos que apoiam práticas e facilitam o uso de tecnologia. Busca-se, desse modo, mais autonomia no ensino e na aprendizagem.

A plataforma Currículo Interativo Digital apresenta um acervo de plano, planejamento, ODA ou projeto de ensino ao professor, para disponibilizar e possibilitar que o aluno busque, de forma intuitiva e interativa, aprender mais, tendo o direcionamento do professor como mediador do conhecimento.

Em sua página principal, apresentam-se dois menus para serem acessados e redimensionados a outros sites. Para além desses menus, o usuário pode acessar o menu “Melhore sua Busca”. Para isso, basta digitar os termos e temas que deseja acessar. No menu “Sugeridos para Você”, ao clicar, o usuário pode escolher algum recurso que interessar por etapas, anos, modalidades e por disciplinas. Como também pode aproveitar, em destaques, sugestões para estudo e colaboração com a plataforma, com apenas um clic.

O primeiro menu de acesso presente na página principal da plataforma é a aba do Ensino Híbrido, que, ao se clicar, redimensiona o usuário ao site que contém outras abas de acesso que, quando abertas, direcionam o usuário a outros sites de acordo com sua necessidade e especificidade. Por exemplo, ao entrar no site Ensino Híbrido, na aba superior, apresenta-se um menu de acesso. A primeira aba em destaque a ser acessada é o Programa Escolar. Ao se clicar, o usuário é redirecionado ao site do programa, que busca incluir uma variedade de recursos que podem apoiar escolas e professores na continuidade do processo de ensino e

aprendizagem, complementando os conhecimentos já adquiridos, estimulando o desenvolvimento de novos conhecimentos por parte dos alunos e também incentivando o reforço quanto aos estudos. Isso de forma presencial ou não.

Quanto à aba de acesso Ensino Híbrido, apresentam-se ao professor sugestões de como ministrar aulas de forma híbrida e adaptar os conteúdos para os diferentes cenários educacionais, com práticas inovadoras mediadas pela tecnologia para os alunos, sendo o professor o mediador e orientador desse processo de forma presencial ou virtual. São disponibilizados materiais e práticas com o uso de metodologias ativas nos ensinos fundamental e médio.

Outra aba de acesso é a Sala de Aula Invertida. Ao se clicar, dá ao usuário a oportunidade de entender melhor o que é uma sala de aula invertida, como ela funciona e como envolver os alunos no aprendizado no âmbito dentro e fora da escola.

Permite que o professor navegue por links para ampliar o conhecimento e buscar inovações no método de ensino, tendo as ferramentas digitais como apoio. Por exemplo, Google Drive, Google Sala de Aula, Plataforma Currículo Interativo Digital, Meet, Roteiro de Estudo e TV EScoLAR. Também oportuniza acesso a materiais para estudos e tantos outros acessos para conhecimento e aprendizagem do professor.

Ainda nessa página, apresenta-se a aba Rotação por Estações, que é uma prática do ensino híbrido que prevê a criação de circuito na sala de aula, em que o formato de rodízio faz com que as atividades propostas sejam diferentes umas das outras e passem em cada mesa dos alunos, tida como estação. Assim oportunizando que todos participem de forma ativa de todo o processo de aprendizagem com orientação e supervisão do professor.

Esse circuito de Rotação por Estações apresenta recurso educacional digital de apoio, como Google Formulários, Google Docs, Google Planilhas, Padlet, e acesso a materiais para estudo, como Sedu Digital, e-book, usando a plataforma arduino, programação e oficinas criativas. E tantos outros acessos para aprendizagem e formação do profissional.

Outro acesso presente nessa aba refere-se a Metodologias Ativas, que dá acesso ao Ensino Personalizado ou Adaptativo. Esse recurso possibilita ao professor criar estratégias para atendimento personalizado, adaptado para cada necessidade específica do aluno, usando as facilidades dos recursos digitais que possibilitam criar grupos de alunos para atender a diferentes estágios de aprendizagem ou a produção de materiais com percursos de estudos diversos.

Possibilita ainda acesso a recursos digitais de apoio, como Google Formulários, Google Drive, Meet e Khan Academy. Também a materiais para estudo, como Educação sob medida, Inclusão de demanda avaliativa cada vez

mais personalizada, entre outros.

Quanto ao acesso, a aba Aprendizagem Baseada em Projetos possibilita que o aluno se envolva em desafios e tarefas, tendo finalidade metodológica.

Oportuniza a integração interdisciplinar com diferentes conhecimentos, estimula a interação e colaboração em grupo. Dá acesso a recursos digitais de apoio para planejamento e desenvolvimento do projeto.

Também fornece materiais para estudo, como GeGVitória: Trabalho por Projeto no Ensino Médio – Uso de Ferramentas Colaborativas; Provir: Desafiar, pesquisar, descobrir, produzir e apresentar; Dcencis-Blog: Ensino de um Doce Projeto; GeGMuqui-Youtube: Turbinando o ensino com Padlet e Aprendizagem baseada em projetos, e tantos outros acessos ao professor e ao aluno.

Outra aba de acesso é a Aprendizagem Baseada por Problemas (PBL), do inglês Problem Based Learning. O problema é o princípio e a base que serve de inspiração e estímulo para a aprendizagem dos alunos.

Essa metodologia estimula ao aluno a investigar, debater, interpretar e produzir soluções possíveis ou apresentar possíveis sugestões para o problema. Ou seja, é um trabalho educativo interdisciplinar que centra a sua organização em torno de um problema.

Apresenta recursos digitais de apoio para o desenvolvimento do projeto. Para o professor, há o Google Docs, Padlet, Google Sala de Aula, Google Drive, Google Formulários e Keep.

E para o aluno, há o Google Apresentações, Meet, Jamboard, Site, Padlet, Youtube, Google Docs e Mapas Conceituais, para usar e elaborar possíveis soluções ao problema em questão.

Como conteúdo para estudo, existe a Nova Escola e tantos outros materiais de acesso ao professor e ao aluno.

Já a aba de acesso ao e-book Ensino Híbrido apresenta uma série de orientações e conteúdos para leitura e uso frente às necessidades pedagógicas e adaptação a cada ambiente escolar.

Esta é uma série de acessos apresentados dentro da primeira aba Ensino Híbrido do menu da plataforma Currículo Interativo Digital.

Outra aba de acesso presente no menu, na página principal do Currículo Interativo Digital, é o Práticas/ES, que, quando clicada, redireciona ao site de práticas inspiradoras, abrindo espaço virtual para as escolas da rede estadual postarem suas práticas desenvolvidas no âmbito da escola e da comunidade escolar, fazendo o resgate da cultura e a valorização do ensino e aprendizagem.

De navegação intuitiva, ao se acessar o site, de imediato visualizam-se várias postagens de projetos e conteúdos para que outros professores possam se inspirar e adaptar de acordo com a realidade de cada turma que ministra aula.

práticas inspiradoras que abre espaço virtual para as escolas da rede estadual postarem suas práticas desenvolvidas no âmbito da escola e na comunidade escolar fazendo o resgate da cultura e a valorização do ensino e aprendizagem.

De navegação intuitiva ao acessar o site de imediato visualiza várias postagens de projetos e conteúdo para que outros professores possam se inspirar e adaptar de acordo com a realidade de cada turma que ministra aula.

A parte superior dessa página dá acesso para clicar no Padlet onde redireciona ao site do Padlet. Trata-se de uma plataforma online que permite ao usuário a criar murais virtuais interativos. Ele funciona como um quadro virtual onde se pode adicionar diferentes tipos de conteúdos, como textos, imagens, vídeos e links.

Os murais do Padlet podem ser usados para colaboração, brainstorming, compartilhamento de ideias, organização de projetos e muito mais. É uma ferramenta versátil e fácil de usar, adequada para estudantes, professores e profissionais em diferentes contextos.

Quanto a outro menu que a plataforma Currículo Interativo Digital apresenta em sua aba superior são 'Sites Professores' ao clicar nesse acesso redimensiona ao site Sedu Digital do Portal Sedu Digital.

A página principal desse site dá acesso ao professor a um conjunto de cardápio de conteúdos curriculares e práticas pedagógicas redimensionando a sites da Sedu, diversos portais, outros sites de cunho educativo voltado a educação escolar de práticas pedagógicas e parceiros, E-books produzidos pela Sedu, ambientes de compartilhamento de práticas pedagógicas, plataforma de cursos EAD, plataformas para planejamento e gestão.

Na aba superior desse site ao clicar o usuário é redirecionado ao Plano Inovação onde apresenta os resultados do Guia Edutec que possibilita sugestões e indicações para a elaboração das Diretrizes para o uso da tecnologia nas escolas da rede estadual anualmente.

Para além das Diretrizes de uso de tecnologias o professor tem acesso ao plano escolar de inovação e tecnologia, cadernos orientadores, dimensão e visão, dimensão competência, dimensão conteúdos e recursos digitais e a dimensão infraestrutura tecnológica.

Outra aba que o professor pode fazer uso e acessar na plataforma Currículo Interativo Digital são Sites e Tutoriais. Ao clicar aparece um menu para acessar, por exemplo, Sites Professores, Sites Alunos com indicações e sugestões de ensino e aprendizagem.

Ainda nessa aba outro site a ser acessado são os Tutoriais que ao clicar redireciona o usuário a uma série de tutoriais. Recursos digitais esses que podem favorecer o enriquecimento das atividades pedagógicas e de formação

âmbito escolar.

Portanto, apresenta um acervo com vários tutoriais dos portais da Sedu que o professor consegue acessar, podendo aprender, organizar, criar, fazer reuso de algum plano ou projeto, converter vídeo, entre outros, pondo em prática todo o conhecimento adquirido acessando a plataforma Currículo Interativo Digital.

Outra aba em Sites e Tutoriais a acessar é o Relatório Sedu Digital, que apresenta os resultados alcançados nas diferentes dimensões desenvolvidas nas escolas da rede estadual.

Ainda no menu Sites Professores, na aba Infraestrutura, ao clicar apresenta-se um menu para acessar, como o Aplicativo EScoLar, que oportuniza uma série de orientações e soluções tecnológicas com sugestão de acesso a vários tutoriais de como acessar e usar.

Outro acesso a esse menu é o Chromebook Estudantes, que redireciona ao site que traz dicas, orientações e sugestões de como usar os chromebooks com cuidados específicos em seu uso.

Já ao acessar a aba Monitoramento, o usuário é redirecionado ao site de painéis de monitoramento, que monitoram o acesso dos usuários da rede estadual, aluno e professor. Quanto ao painel Formação EAD Rede Estadual, esse monitora as formações realizadas pelo Sedu Digital e Cefope. Assim como o analytics monitora os acessos feitos por data, municípios e conteúdo. O painel Currículo Interativo Digital monitora os acessos à plataforma por data, município e conteúdo, assim como o painel Medidor Educação Conectada (MEC) monitora a velocidade da internet nas escolas.

Quanto ao acesso, na aba de Cursos é possível explorar o Webinar Sedu Digital. Este site acomoda várias lives referentes ao uso da tecnologia e de metodologias ativas na educação, realizadas por professores da rede estadual, em que apontam suas experiências ou outros profissionais convidados referências nos temas apresentados. No momento da webconferência, os participantes podem interagir enviando perguntas aos convidados. Após a apresentação, a live fica disponível para quem quiser acessar e rever no próprio site.

Por último, na seção do menu em Sites Professores, há a aba More. Ao clicar, o usuário é redimensionado ao site Google for Education, onde a Sedu proporciona, a alunos e profissionais do magistério da rede estadual, acesso a diversos REDs no próprio site.

Já em Fique por Dentro, é possível acessar esses recursos para comunicar, armazenar, organizar e colaborar. Tudo que você precisa para colocar seu projeto em prática.

Dentro dessa aba, o usuário tem acesso à Internet Segura. Ao clicar, redimensiona-se ao site, onde se abordam temas específicos sobre a internet, de como usar de forma segura, ética e responsável.

Também apresenta jogos, quizzes, leitura em fascículos e quadrinhos para alunos, vídeo para sensibilização e mobilização, e dá acesso a outros portais e materiais recomendados e a lives que orientam sobre como usar com segurança a internet

Ao acessar a aba Dúvidas Frequentes, o usuário tem acesso ao site onde se informa sobre as dúvidas mais frequentes quanto ao acesso ou uso de algum recurso digital contido na plataforma.

Quanto à aba Sites Alunos, na página principal da plataforma Currículo Interativo Digital, constam as mesmas funções que estão na aba Sites Professores. A única diferença está na página principal do Sites Alunos, onde apresentam-se plataformas de conteúdos digitais para estudos on-line, comunicação e interação entre professores e alunos, com oferta de suporte ao aprofundamento de estudos, reforço da aprendizagem e ao desenvolvimento de competências previstas no currículo da educação do Espírito Santo.

Já a aba Para Criar, contida no menu na página principal da plataforma Currículo Interativo Digital, ao clicar, o site possibilita uma série de funções, desde a busca por algum recurso educacional a projetos e planos de aula. É possível encontrar algum roteiro de estudo usando o filtro por disciplina, etapas, anos e modalidades, por habilidades da BNCC.

Também é possível refinar a busca usando os filtros da Escola Digital por disciplina, etapas, anos e modalidades, tipos de mídias, PAEBES, descritores PAEBES TRI, descritores prova Brasil – 9º ano série final do ensino fundamental, descritores SAEB – 3º série do ensino médio, licenças de uso, acessibilidade, produção rede ES, temas integradores e estratégia de ensino.

Esse site oportuniza acesso a 6.129 ODAs, 5.118 planos de aula, 92 ferramentas para criar e 30 roteiros de estudos à disposição para uso, reuso, criação e disponibilização. No total, são mais de 11 mil resultados encontrados até o presente momento do estudo desta pesquisa. Variações podem ocorrer posteriormente.

A última aba, Colabore, disponível na página principal da plataforma Currículo Interativo Digital, ao ser clicada, redimensiona ao site Colabore, onde se possibilita ao usuário sugerir um ODA, um plano de aula e um roteiro de estudo. Basta clicar na tarja e fazer acontecer, podendo compartilhar, elaborar e colaborar com o acervo que oferta centenas de REDs na plataforma.

7.1 OS OBJETOS DE APRENDIZAGEM PRESENTES NA PLATAFORMA APONTAM ALGUMAS CARACTERÍSTICAS QUE PODEM TORNÁ-LOS ESPECIAIS PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- **Autonomia:** os ODAs podem incentivar que os estudantes tomem decisões e tenham iniciativas, sendo participantes ativos da utilização desses recursos.
- **Acessibilidade:** os ODAs devem ser acessíveis para que possam ser usados por pessoas com níveis de habilidades diferentes, com acesso e dispositivos diferentes.
- **Cooperação:** devem estimular o aluno ao trabalho coletivo, para que os conceitos, à luz de várias perspectivas, possam ser trabalhados cada qual no seu tempo e realidade, respeitando as diferenças entre alunos.
- **Interatividade:** devem possibilitar interação dos alunos de forma ativa no processo de criação diante da ferramenta apresentada. Para além, estimular o diálogo em torno disso.
- **Interoperabilidade:** os ODAs devem tornar possível integrar diferentes objetos em diferentes sistemas. Isso significa que o professor pode criar materiais digitais significativos e disponibilizar na plataforma, usando os ODAs de maneira modular.
- **Usabilidade:** independentemente do nível de escolaridade ou habilidade do usuário, deve proporcionar boa interação desse com o ODA, sendo sua navegação e uso de forma intuitiva.
- **Afetividade:** momento de criação pode gerar a capacidade de interação com o ODA na elaboração. Afeto com o ODA por criá-lo, por dar sentido, significado ao ODA em seu ato elaborativo.
- **Disponibilidade:** o ODA deve estar disponível na plataforma para ser encontrado e usado.
- **Confiabilidade:** o ODA deve estar comprometido com a BNCC, prezando pela qualidade do conteúdo pedagógico.
- **Portabilidade:** a plataforma deve não apenas garantir uma boa usabilidade em qualquer ambiente, mas também garantir que o ODA possa ser portado ou instalado em vários locais.
- **Granularidade e Agregação:** a plataforma deve garantir que o ODA possa ser reaproveitado, reagrupando os componentes de acordo com a necessidade do professor e do conteúdo a ser editado.
- **Manutenibilidade:** deve fazer ajustes necessários para manter e adequar os ODAs para que sirvam aos propósitos de uso, reuso ou criação.
- **Durabilidade:** a plataforma deve prever manutenção dos ODAs diante de falhas do sistema ou alterações nos repositórios.
- **Reuso:** a plataforma deve assegurar que o ODA possa desempenhar o seu papel na adaptação às diferentes situações. O usuário, ao criar um ODA, deve fornecer funcionalidades que permitam a reutilização.

NAVEGUE PELO
NOSSO ACERVO:



OBJETOS DE
APRENDIZAGEM



ROTEIROS
DE ESTUDO



PLANOS
DE AULA



CURSOS



FERRAMENTAS
PARA CRIAR

Quanto ao segundo menu, Navegue pelo Nosso Acervo, disponibilizado pela plataforma Currículo Interativo Digital em sua página principal, a primeira opção de acesso é Objetos de Aprendizagem. Ao clicar nessa opção, o usuário pode melhorar a sua busca, utilizando a faixa etária e os filtros da Escola Digital. Desse modo, torna possível refinar o seu resultado, por disciplina, etapas, anos e modalidades, tipos de mídias, descritores PAEBES TRI, entre outros, tudo linkado com as habilidades da Base Comum Curricular.

Conforme sugerido por David Wiley (2001), o Objeto de Aprendizagem é também definido como recurso digital que pode ser utilizado várias vezes pelo professor para apoiar a aprendizagem.

Segundo o autor supracitado, para que os ODAs sejam eficazes em seu desenvolvimento em qualquer plataforma, tem que levar em consideração três partes em especial:

- Os objetivos: a plataforma deve ser nítida e mostrar ao estudante qual a finalidade e o que ele pode aprender usando o ODA;
- O conteúdo: ser nítido quanto ao material didático digital usado para aprendizagem; e
- O feedback: a plataforma deve ofertar ao aluno, após a conclusão da atividade digital, retorno se o mesmo atingiu a meta, ou se a meta de aprendizagem precisa ser realizada. O professor deve alimentar as respostas na plataforma para que o retorno ao aluno seja feito.

Vale notar que os ODAs podem ser reusados no que se fizer necessário, por diferentes profissionais. Por isso, a necessidade, ao criar um Objeto de Aprendizagem, de informar ao máximo possível sobre a sua criação.

Wiley (2001, p. 10), recomenda pensar o que são:

Os objetivos de aprendizagem com o uso daquele objeto. Por que usá-lo?

Como ele pode impactar positivamente na aprendizagem dos alunos?

Os recursos necessários para a utilização dos objetos de aprendizagem, tanto dentro de sala de aula quanto pelo aluno de maneira autônoma, fora da escola;

O perfil de alunos ou turma para o qual aquele objeto de aprendizagem foi pensado ou pode ser indicado.

Outro recurso disponibilizado na plataforma para acesso é o Roteiro de Estudo, uma peça fundamental para guiar o aluno no processo da aprendizagem, utilizando as habilidades da BNCC. O roteiro é criado pelo professor e disponibilizado para o aluno na plataforma, para interagir com os demais colegas de turma e o professor.

Na plataforma Currículo Interativo Digital, o professor pode criar o próprio roteiro de estudo, modificar ou até mesmo adaptar com possibilidade de reutilizar de acordo com a sua necessidade e realidade frente ao contexto de cada turma.

O intuito aqui não é uma receita de bolo pronta e acabada. E, sim, um caminho indicativo a ser adaptado, elaborado, construído, modificado de acordo com as necessidades de cada professor e a realidade escolar. As características para um roteiro de sucesso devem a princípio conter simplicidade, surpresa, imagens concretas, credibilidade, emoção e recursos audiovisuais que utilizam habilidades de contar histórias, ou seja, uma forma de transmitir as palavras em forma de imagem e sons.

A plataforma possibilita ao professor encontrar o roteiro específico com a aplicação dos filtros por disciplina, etapas, anos e modalidades, ou por habilidades da BNCC por faixa etária.

Você pode saber mais sobre explorar, colaborar e ajudar, basta acessar e navegar de forma intuitiva e interativa. Explorar para se permitir ganhar conhecimento e ampliar o leque de possibilidades e recursos a serem usados em sala de aula no processo construtivo do ensino e aprendizagem. Colaborar para criar, modificar, adaptar e disponibilizar. Isso permite ao professor ser mediador do conhecimento. Ajuda a contribuir para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem, seja do aluno ou do professor.

Quanto ao recurso Plano de Aula presente na plataforma, possibilita-se ao professor o acesso, a modelagem, a adaptação e criar o seu próprio plano de aula de acordo com o tema da aula, objetivo e a metodologia a ser utilizada frente às várias formas de avaliar o aluno. Isso permite ao professor disponibilizar o plano de aula na plataforma para que outros profissionais possam utilizar, adaptar mediante a realidade de cada escola.

O professor pode simplesmente acessar o plano de aula, filtrar as buscas em habilidades da BNCC por faixa etária ou até mesmo melhorar as buscas com os filtros de escola digital e redefinir os resultados por disciplina, etapas, anos e modalidades, tipos de mídias, entre outros. Assim para que possa melhor adequar o plano de aula.

Atualmente, a plataforma conta com 5.118 resultados encontrados para plano de aula ao dispor dos professores.

A plataforma disponibiliza, ao professor, cursos para melhor qualificação frente à tecnologia digital e ao uso dos REDs.

Quanto ao recurso Ferramentas para Criar, a plataforma Currículo Interativo Digital apresenta 92 resultados encontrados ao dispor do professor e do aluno.

Sugere de forma interativa como fazer, como usar, como inserir, como organizar, como criar, como disponibilizar, como transformar, como programar, como compartilhar, como publicar, como estudar, como montar, como projetar, como utilizar as mais variadas possibilidades para melhor usar os REDs em sala de aula, de forma rápida, interativa e descomplicada.

Existe um acervo vasto que permite ousar na criatividade, assim como colocar em prática esses e demais recursos oportunizados pela plataforma Currículo Interativo Digital, o qual também remete a outros links de portal digital na educação. Então explore, colabore, ajude e use. Está tudo ao dispor do usuário.



Na página principal existem subabas, como Explore os Conteúdos por Etapas, Anos e Modalidades, Disciplinas e Tipos de Mídias. Basta clicar e explorar.



Consta também na página principal outra sub aba Destaques com vários sites, padlet, colabore, ferramentas para criar, canal YouTube Sedu Digital e Facebook Sedu Digital. Com sugestões de ensino e aprendizagem ao dispor do professor. Basta se apropriar e usar.

SOBRE A PLATAFORMA

| GESTORES ESCOLARES | PROFESSORES | ESTUDANTES |
|---|--|--|
|  |  |  |
| EAD TECNOLOGIA NA ESCOLA Participe do curso de 40h para gestores escolares incorporarem a recursos digitais na prática de seus professores. | SAIBA COMO USAR O gestor escolar é um agente fundamental para que recursos digitais sejam incorporados à prática pedagógica. Saiba como! | CARDÁPIO DE CURSOS Conheça o acervo de cursos disponíveis da web que indicamos para desenvolver ainda mais proficiência digital. |
| | |  |
| | | ENVOLVA SEUS ALUNOS Descubra o que a plataforma oferece para envolver ainda mais os alunos. |

A plataforma, em sua página principal, disponibiliza mais uma subaba, Sobre a Plataforma, onde o usuário pode acessar e ficar por dentro: EAD Tecnologia na Escola, Professor Saiba como Usar, Estudante Cardápio de Curso, Envolver seus Alunos. Tudo a um só clic.

Ao professor, planeje, estruture o plano de aula e execute, tendo como auxílio o uso dos REDs na aula. Quanto ao aluno, pode usar as ferramentas para criar e disponibilizar, exercendo sua autonomia e sua criatividade dentro do seu tempo. Em seu processo formativo, enquanto estudante e cidadão, permite-se acessar os cursos e se formar com o ganho do conhecimento, com opção de área de conhecimento e tutoria.

Todo esse processo construtivo e criativo na plataforma também remete à gestão escolar, na figura do diretor, pedagogo, coordenador e secretaria.

Portanto, o intuito da plataforma Currículo Interativo Digital é que todos possam aprender da mesma forma, ganhando conhecimento, ao fazerem uso dos REDs contidos e disponibilizados na plataforma para criar, modificar, reusar, adaptar, explorar, navegar e disponibilizar para aprendizagem.

Caro leitor, nada do que está posto neste e-book é uma verdade única, exclusiva e acabada. Tudo com o tempo se modifica, se transforma, se adapta, se recria, se reutiliza, se remove, parte-se de um princípio para tal.

Todo o conteúdo exposto neste e-book, com o passar do tempo, pode ser modificado, readaptado ou até mesmo renovado, de acordo com o momento e situação em que se vive. Pois é com o passar do tempo que as necessidades e demandas vão surgindo para modificar, criar, renovar ou transformar. Portanto, deve-se sempre levar em consideração a usabilidade do usuário mediante as suas necessidades, expectativas e capacidades.

A seguir exemplo prático de recurso educacional digital para usar m sala de aula.

<https://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/>

8. EXEMPLO PRÁTICO DE RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL PARA USAR NAS AULAS DENTRO E FORA DE SALA DE AULA

O objetivo é mostrar exemplos práticos de ferramentas digitais para serem usadas nas aulas.

Para que isso ocorra, primeiro é preciso que o professor escolha o recurso a ser usado, estude-o e teste-o antes de executá-lo na prática, dentro do contexto ao qual deseja trabalhar com os alunos em termos de conteúdo educacional digital. Assim evitando imprevistos indesejáveis, como a falta de equipamentos e de um espaço dinâmico com ferramentas de busca eficazes e de fácil manipulação. Com isso, é necessário planejamento e testes antes da execução final. Nada a ser feito de forma aleatória.

Uma outra sugestão bacana e viável é: você, professor, teste qual o melhor recurso educacional digital que se adequa para o conteúdo a ser ministrado por você. Antes mesmo de executar o referido conteúdo, separe umas aulas e teste com os alunos o referido recurso digital que deseja usar. Assim, despertará a curiosidade dos alunos para o próprio protagonismo. Uma vez testado, validado e os ajustes feitos, coloque em prática o que planejou.

Ressalto que a maioria dos recursos educacionais digitais pode ser utilizado para qualquer conteúdo educacional. Um ou outro é bem específico ao seu uso, por exemplo para matemática, ciência, biologia, inglês, arte, geografia, entre outros.

O exemplo sugerido de recurso educacional digital é o Genially. Já começo dizendo que é formidável e fantástico, e se adapta a qualquer área do conhecimento e conteúdo ministrado pelo professor. Serve para criar materiais criativos e dinâmicos. É gratuito. Basta somente se cadastrar, pois tudo é salvo em nuvem.

Genially é uma plataforma on-line que permite criar apresentações interativas, infográficos, pôsteres, quizzes e outros tipos de conteúdo visualmente atraentes. Ele é usado principalmente por educadores, profissionais de marketing e comunicadores para criar materiais interativos e dinâmicos. Com o Genially, você pode adicionar animações, vídeos, links, questionários e muito mais aos seus projetos, tornando-os mais envolventes e interativos para o público. Essa ferramenta é útil para transmitir informações de forma visualmente atraente e envolvente, seja em sala de aula, em reuniões de trabalho ou em apresentações de marketing. O Genially serve para todas as áreas do conhecimento e conteúdos educativos.

Teste, você vai se apaixonar!

Para utilizar esta ferramenta basta acessar o site: <https://genially.com/pt-br/>.
E o melhor de tudo: é gratuito e inteiramente intuitivo.



De acordo com o seu planejamento e o conteúdo a ser ministrado e teste realizado. Mediante o foco, o objetivo e onde se deseja chegar, o menu da Genially tem várias possibilidades, desde apresentações a materiais formativos.



A aba Apresentações o redimensiona a uma área para que você ou seus alunos possam explorar e abusar da criatividade para montar apresentações em slides de forma magnífica.

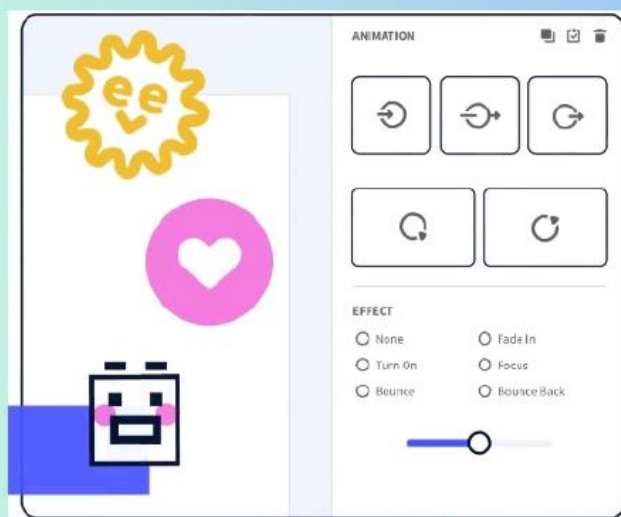


O site da Genially contém:

Apresentações que parecem um website: surpreenda o mundo com o que você pode criar: adicione janelas, links, áudios, vídeos e efeitos visuais surpreendentes. Não, você não precisa de nenhum conhecimento técnico ou de programação. O resultado? Uma criação es-pe-ta-cu-lar e que funciona exatamente como um website.



Animação sem código: destaca-se (ainda mais) com efeitos de animação. Uma apresentação animada, além de muito fácil de criar, é tão poderosa que parece mágica. Você pode combinar efeitos de animação e transições entre páginas para dar vida ao seu conteúdo. Descubra o poder do movimento e capte a atenção de todos! Genial, não?

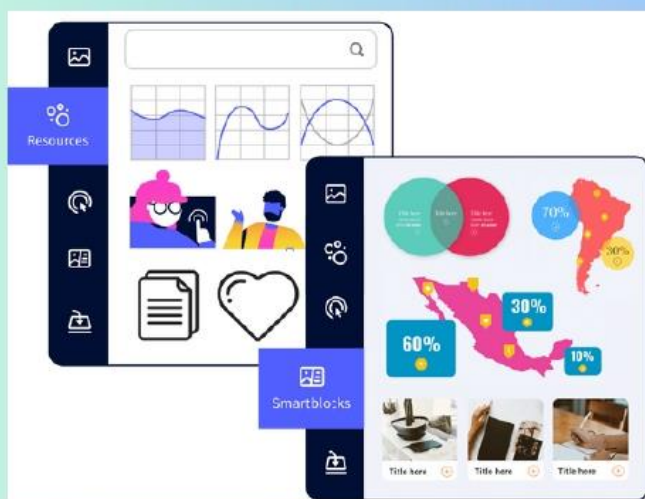


Integrações: Crie uma experiência interativa! Adicione conteúdos multimídia de todos os tipos para transformar sua criação em uma grande experiência interativa. Todos os seus aplicativos favoritos se integram com Genially, do

YouTube ao Spotify, do Google Maps ao Sheets... são mais de 100 possibilidades!



Modelos e kit de ferramentas: designs profissionais! Quem disse que você precisa ser um profissional de design para fazer apresentações impressionantes? Com Genially é tão fácil quanto fritar um ovo. Você pode escolher entre mais de 2000 modelos pré-criados ou usar ou recorrer à nossa galeria de recursos visuais gratuitos para adicionar às suas criações.



Plataforma On-Line: e o melhor: fica tudo na nuvem! Genially está na nuvem, ou seja, tudo fica ainda mais fácil. Você pode acessar seus materiais de onde quer que esteja: tudo o que você precisa é de uma conexão à internet.

Além disso, todas as suas criações estão sempre atualizadas, e, mesmo que você faça mudanças, a última versão é a que sempre permanecerá.



Infográfico interativo



Crie o seu infográfico interativo em 4 passos:

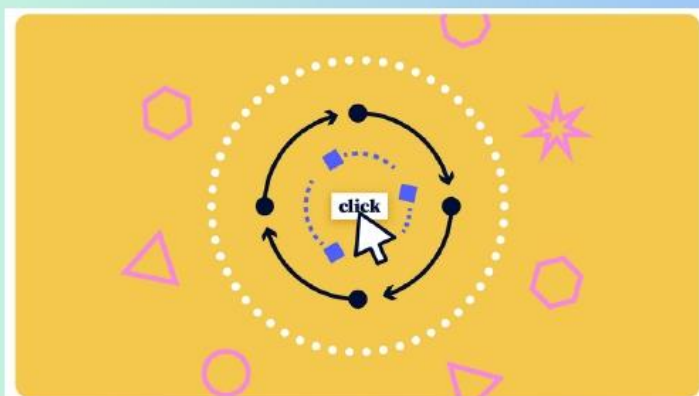
Passo 1: escolha um template genial. O primeiro passo para o sucesso é escolher um ótimo template. Pense no tema do seu conteúdo e explore os templates de infográficos verticais, horizontais e diagramas. Se preferir, você também pode começar com uma tela em branco.



Passo 2: personalize de acordo com o seu gosto. Personalize o conteúdo do seu template o quanto você quiser. Edite as cores, imagens, fontes ou ícones e aproveite os recursos de Genially ou insira os seus.



Passo 3: adicione animação e interatividade. Para ganhar tempo, os templates de Genially já têm interatividade e animação predefinidas, mas você pode editar e adicionar mais elementos animados e interativos de forma rápida e intuitiva.



Passo 4: apresente seu infográfico ao mundo! Pronto! Agora você pode mostrar o seu infográfico. Compartilhe o link via e-mail ou redes sociais, insira em sites ou baixe seu infográfico nos formatos PDF ou HTML.



Precisa agilizar

Esta com presa e precisa rapidamente de um infográfico para apresentar. Não comece do zero. Aproveite os milhares de templates de infográfico com interatividade e animação predefinidas, criados por profissionais. Você só precisa editar o conteúdo.



Inspire-se

Você está procurando exemplos de infográficos!? você acaba de achar! no site da genially, tem a maior comunidade de criadores de conteúdo interativo do mundo. dê uma olhada nos infográficos mais criativos. são es-pe-ta-cu-la-res! encontre a sua inspiração!



Quem disse que são apenas infográficos? Conheça mais formatos. A Genially é muito mais do que uma ferramenta para criar infográficos interativos. Descubra todos os formatos fascinantes que você pode criar.



Tá esperando o que, bora aproveitar!



GAMIFICAÇÃO



Benefícios e muuuitos usos!!!

A gamificação sempre ganha. Com ela, a diversão e a atenção estão garantidas!

Professor, gamifique suas aulas para que os alunos aprendam e se divirtam enquanto superam os desafios de forma autônoma. Surpreendente!



E tem mais... você pode usar a gamificação para dinamizar e ter sucesso com os alunos. Você pode usar os jogos para fidelizar e tornar a interação com os alunos mais envolvente. Também pode usar jogos sobre temas diversos para impactar e incentivar a mudança de hábitos.



Professor, seu ás na manga se chama "gamificação". Os alunos não vão querer parar de criar!

Crie a sua gamificação em 4 passos:

Passo 1: escolha um template genial. Se vamos gamificar, que seja com os melhores templates. Pense nos objetivos e no tema da sua gamificação e escolha o que melhor se encaixa. Se preferir, você também pode começar com uma tela em branco.

Passo 2: personalize seu jogo. Os templates de gamificação foram pensados para fazer sucesso. Edite e personalize o conteúdo de acordo com o seu gosto. Aproveite os recursos de Genially ou insira os seus.

Passo 3: adicione animação e interatividade. Para ganhar tempo, os templates de Genially já têm uma navegação interativa predefinida. Edite e adicione mais elementos animados e interativos de forma intuitiva.

Passo 4: mostre sua gamificação ao mundo! Terminou sua gamificação? Deixe o mundo se divertir. Agora você pode mostrar a sua gamificação. Compartilhe o link via e-mail ou redes sociais, ou incorpore seu jogo em plataformas ou sites.

No site da Genially tem:





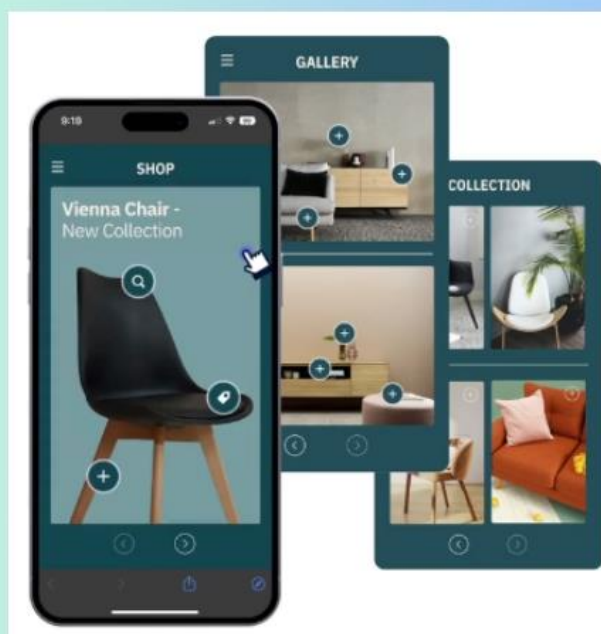
Imagens Interativas

Nesta aba é possível criar imagens interativas de forma dinâmica.



CONTEÚDO INTERATIVO

Adicione botões onde quiser. insira botões interativos em diferentes pontos de uma imagem. adicione caixas de texto, áudios com descrições, efeito de ampliação de imagem... você escolhe o que quer que aconteça quando alguém clicar.



INTEGRAÇÕES

Janelas multimídia. insira conteúdos de suas plataformas favoritas como google maps, youtube e wikipédia em qualquer imagem e com apenas alguns cliques. crie experiências interativas que impressionem seu público.



ETIQUETAS E TÍTULOS

Enriqueça suas imagens com textos. adicione anotações em um formato que chame a atenção. desde etiquetas e descrições de fotos a PDFs incorporados, é fácil adicionar texto às suas imagens para exibir informações sem sobrecarregar seu público.

CONTEÚDO INTERATIVO

Adicione botões onde quiser. insira botões interativos em diferentes pontos de uma imagem. adicione caixas de texto, áudios com descrições, efeito de ampliação de imagem... você escolhe o que quer que aconteça quando alguém clicar.



ANIMAÇÕES NO CODE

Elementos animados. Ícones e botões interativos com movimento indicam onde o seu público deve clicar. Escolha entre centenas de botões, ícones e pins, e adicione efeitos de animação para destacar sua imagem.



PLATAFORMA INTUITIVA

Um editor fácil de usar. Com o editor Genially, criar uma imagem interativa é muito, mas muito fácil. Adicione marcadores à sua imagem, personalize seu design e adicione interações e animações com apenas alguns cliques.



A ferramenta de design com 1001 utilidades

Milhares de recursos

Escolha entre centenas de fontes, ilustrações, padrões de cores, ícones e muito mais.

Personalização

Ajuste o formato da sua imagem, alterando vários aspectos ou design. Tudo de acordo com suas necessidades!

Aprendizagem divertida e prática

Adicione elementos de rastreamento, quizzes, testes e perguntas... tudo para ajudar em sua educação!

Colaboração em tempo real

Você pode editar imagens interativas conjuntamente com pessoas da sua equipe em tempo real e organizar seus projetos em espaços compartilhados.

Kit de marca

Adicione elementos da sua marca, como logotipos, cores, fontes...

Estatísticas

Obtenha as visualizações e cliques que sua imagem tem recebido por meio de métricas e conhecimento de audiência.

Crie uma imagem interativa gratuitamente

55

Crie sua imagem interativa em um piscar de olhos

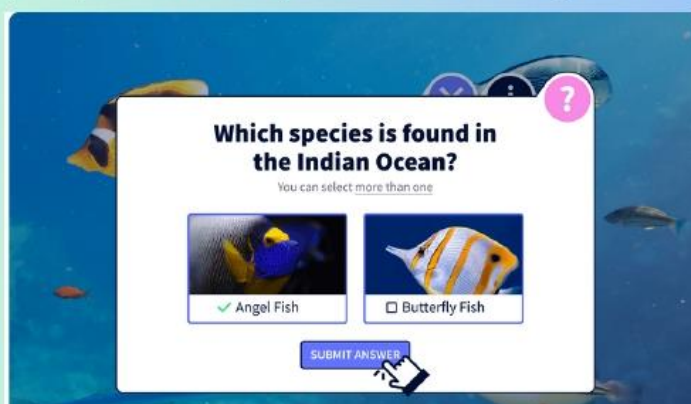
Comece com uma tela em branco ou inspire-se com modelos de criação gratuitos. Altere a imagem de fundo para deixá-la irresistível!



Professor, recrie situações da vida real. Simule situações reais do seu dia a dia profissional e crie formações práticas. Combine elementos visuais com cenários de bifurcação e gamificações para criar materiais de formação, onboarding e cursos de segurança muito mais interessantes.



Professor, traga o mundo inteiro para sua aula. Transporte seus estudantes a outras épocas e lugares por meio do uso de mapas interativos, pôsteres e fotos de lugares históricos ou obras de arte. De passeios virtuais a aulas de geografia, descubra por que milhares de professores criam imagens interativas com Genially.



Professor, guie seus alunos/visitantes. Vai organizar uma feira ou evento? Quer promover um destino turístico? Crie guias audiovisuais, mapas interativos e tours virtuais para exibir suas informações em qualquer canal on-line ou nas telas dos pontos de informação interativos.



Compartilhe sua imagem onde quiser

Incorpore imagens online

Incorpore suas imagens em seu site, blog ou plataforma de e-learning, atalhe e em minutos você pode adicionar a uma apresentação interativa.

Compartilhe o link

Cada imagem interativa de Genially tem um URL exclusivo, como se fosse um e-mail. Compartilhe o link para que todos possam ver.

Download

Faça o download de sua imagem interativa em HTML, funciona exatamente como se fosse um e-mail. Você também pode baixar o conteúdo em PDF para o seu PC.

Vídeoapresentações

Professor, crie todos os tipos de vídeos, apresentações on-line em genially, sem precisar de produção.

Crie slideshows geniais!

Grandes histórias são contadas visualmente. Use Genially para criar uma vídeoapresentação animada, sem complicar a sua vida e sem baixar nada. Atraia todos os olhares com conteúdo animado.

[Crie um genially agora](#)

Praticidade. Quem é professor sabe muito bem. Então nem pense em passar horas criando um vídeo para uma apresentação. Use genially para criar vídeoapresentações originais em pouco tempo.

Crie sua videoapresentação em 4 passos:

Passo 1: escolha um template genial. O primeiro passo para o sucesso é escolher um ótimo template. Pense no tema da sua videoapresentação e selecione o que você mais gostar. Se preferir, você também pode começar com uma tela em branco.

Passo 2: personalize de acordo com o seu gosto. Já escolheu o template? Então, agora você pode personalizar o conteúdo o quanto quiser. Edite as cores, imagens, fontes ou ícones e utilize os recursos de Genially ou insira os seus.

Passo 3: adicione mais animação. Para facilitar a sua vida, os templates de Genially já têm uma animação predefinida, mas você pode editar e adicionar mais elementos animados de forma rápida e intuitiva.

Passo 4: mostre sua videoapresentação ao mundo! Pronto! Agora você pode para mostrar a sua videoapresentação. Compartilhe o link via e-mail ou redes sociais, insira em sites ou baixe nos formatos PDF ou HTML.



Praticidade quem é professor sabe muito bem. então nem pense em passar horas criando um vídeo para uma apresentação. use genially para criar videoapresentações originais em pouco tempo.

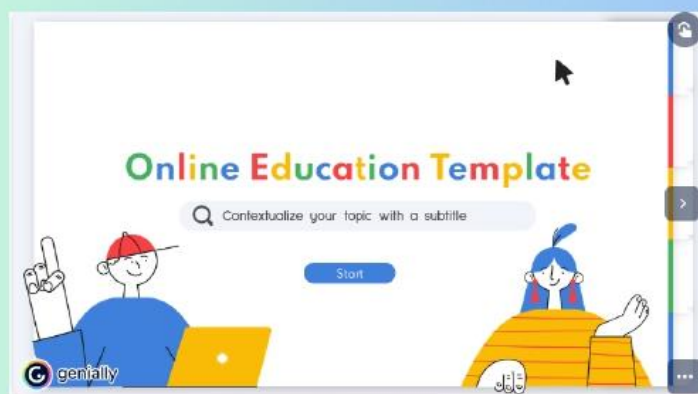


Guias

Esta aba oportuniza ao professor e ao aluno criarem microsites, catálogos ou manuais interativos e animados.



Professor, imagine um manual educativo da escola, de algum conteúdo ou informação específica em um formato profissional e atraente. Faça acontecer com Genially. Ou organize seu conteúdo educacional em seções, com um guia didático visual e interativo.



Crie seu guia interativo em 4 passos:

Passo 1: escolha um template genial. O primeiro passo para o sucesso é escolher um ótimo template. Pense no tema do seu guia e selecione o que você mais gostar. Se preferir, você também pode começar com uma tela em branco.

Passo 2: personalize de acordo com o seu gosto. Personalize o conteúdo do seu template o quanto quiser. Edite as cores, imagens, fontes ou ícones e aproveite os recursos de Genially ou insira os seus.

Passo 3: adicione animação e interatividade. Para ir mais rápido, os templates de Genially já têm uma navegação interativa predefinida. Edite e adicione mais elementos animados e interativos de forma intuitiva.

Passo 4: apresente seu guia interativo ao mundo! Pronto! Agora você pode mostrar o seu guia interativo. Compartilhe o link via e-mail ou redes sociais, insira em sites ou baixe seu guia nos formatos PDF ou HTML.



Materiais formativos

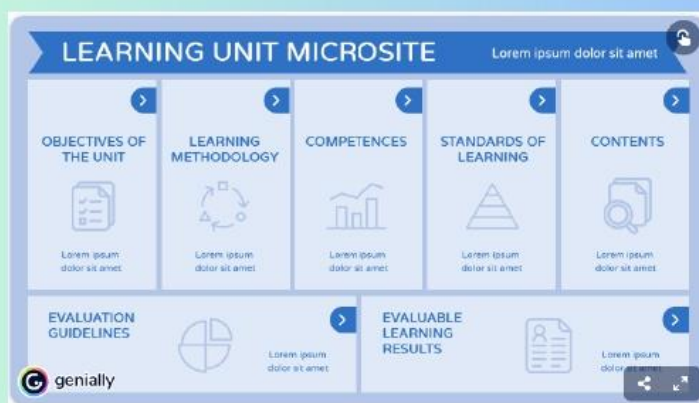
Nesta aba, o professor pode criar unidades didáticas altamente visuais.



Professor, torne a aprendizagem dinâmica. Diga adeus às aulas entediantes. Use recursos interativos para inovar.

Planejamento

Unidades didáticas: Professor, planeje o processo de ensino e aprendizagem de uma forma dinâmica e intuitiva. Completar a unidade será super fácil.



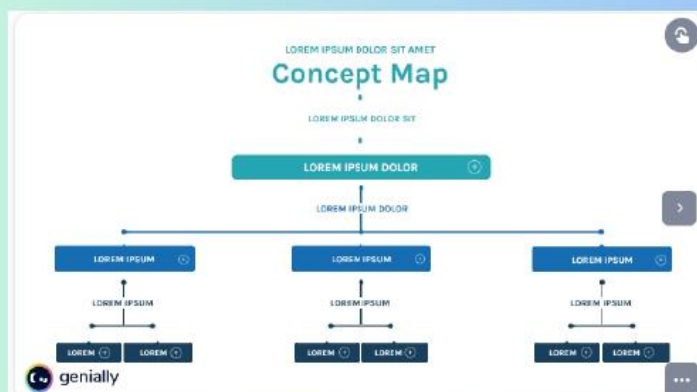
Ferramentas

Trilhas de aprendizagem: Professor, desenvolva toda uma experiência de aprendizagem, com trilhas de atividades personalizáveis.



Mapas mentais e conceituais

Professor, esquematize e resuma qualquer tema a partir de uma ideia central.



Certificados

Professor, crie um diploma digital em minutos para reconhecer as conquistas e aumentar a motivação.



Professor, Genially te dá superpoderes para que os conteúdos de suas aulas ou treinamentos não passem despercebidos. Use Genially para aumentar a atenção e a participação do seu público.

Crie recursos formativos em 4 passos:

Passo 1: escolha um template genial. O primeiro passo para o sucesso é escolher um ótimo template. Pense no tema do seu conteúdo e escolha entre templates de unidades didáticas ou materiais formativos. Se preferir, você também pode começar com uma tela em branco.

Passo 2: personalize de acordo com o seu gosto. Personalize o conteúdo do seu template o quanto quiser. Edite as cores, imagens, fontes ou ícones e aproveite os recursos de Genially ou insira os seus.

Passo 3: adicione animação e interatividade. Para ganhar tempo, os templates de Genially já têm uma navegação interativa predefinida. Edite e adicione mais elementos animados e interativos de forma intuitiva.

Passo 4: mostre seu recurso formativo ao mundo! Pronto! Agora você pode apresentar e surpreender com o seu conteúdo. Compartilhe o link via e-mail ou redes sociais, insira em sites ou LMS ou baixe nos formatos JPG, PDF ou HTML..



Aposte em um conteúdo de aprendizagem empolgante

Suas aulas e treinamentos entrarão para a história por serem os mais interativos. Confie em nós!

[Junte-se a Genially](#)

Modelos

Nesta aba ao clicar ela disponibiliza mais de 1.000 templates gratuitos, infográficos, jogos, quizzes, recursos pedagógicos, imagens interativas, vídeo básico minimalista, brochuras digitais basta você explorar e usar aquilo que te convêm.



1001 templates gratuitos

Use Genially para criar conteúdos interativos em um piscar de olhos! Escolha um template e edite o conteúdo online. A interatividade e as animações são por conta da casa.

Pense em algo  Temos um template para isso!

Venha para Genially. Há uma galeria com milhares de templates com designs interativos e animados esperando por você!

[Cadastre-se gratuitamente](#)

Professor, leve isto para sua vida profissional: seu conteúdo é atraente quando é interativo.

Criar algo interativo significa fazer as coisas acontecerem. Faça o que fizer, use interatividade para adicionar texto, imagens, vídeos, áudio ou links externos. Tudo é melhor com movimento. Animações. Use, abuse, crie e aproveite!

REFERENCIAS

HITZSCHKY, R. A. et al. **A utilização de Recursos Educacionais Digitais (RED) de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental e a formação docente: a inserção de RED em sala de aula.** Revista Tecnologias na Educação. Ano 11, vol.31.2019. Disponível em: <https://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2019/12/Art11-Ano-11-vol31-Dezembro-2019.pdf>. Acesso em: 02 de jun. de 2022.

_____, R. A. et al. **Formação docente e artefatos digitais: análise de Recursos Educacionais Digitais (RED) e a exploração de um repositório educacional digital.** In: Workshop de Informática na Escola, 26., 2020, Evento Online. Anais[...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. p. 369-378. DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2020.369>.

MACÊDO, H. C. de. **Recursos educacionais digitais (red) nas aulas de geografia: relato de experiência.** Anais do V CONAPESC... Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <http://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/72911>. Acesso em: 27 de jun. de 2022.

SEDU. **Currículo Interativo Digital.** Disponível em: <https://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/>. Acessado em: 18 de Agos. de 2023.

VEIGA, A. B. da. **Produção de recursos educacionais digitais para o ensino técnico em audiovisual.** TCC (Especialização em Inovação e Tecnologias em Educação), Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 35p., 2019.

WILEY, D. A. **Conecting learning objects to instructional theory: A definition, a metaphor and a taxonomy.** The Instructional Use of Learning Objects. Wiley, D. (Ed.) 2001.

SEDU. **Currículo Interativo Digital.** Disponível em: <https://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/>. Acessado em: 18 de Agos. de 2023.

SOBRE OS AUTORES



Libério Mayk Luciano dos Santos possui graduação em Artes Visuais pelo Centro Universitário Internacional, Especialista em Educação e Arte pela Faculdade Multivix, Especialista em Educação de Jovens e Adultos - EJA pela Faculdade Multivix, mestre em Ciência, Tecnologia e Educação pelo Centro Universitario Vale do Cricaré.



Anilton Salles Garcia possui graduação em Engenharia Mecânica pela Universidade Federal do Espírito Santo (1976), mestrado em Matemática Aplicada pela Universidade Estadual de Campinas (1978) e doutorado em Engenharia Elétrica pela Universidade Estadual de Campinas (1987). Atualmente é Diretor de Inovação Tecnológica da Universidade Federal do Espírito Santo, Membro do Comitê Gestor da MCI (Mobilização Capixaba pela Inovação), Professor do Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré, Professor Voluntário da Universidade Federal do Espírito Santo.

Para acessar o E-book de forma digital aponte a câmera do seu celular para o QR code abaixo.

