

Editorial

Apresentamos, neste Volume 31, número 2, a segunda parte do dossiê *Tecnologias digitais e ensino na educação básica*. Essa temática teve uma adesão positiva por parte da comunidade educacional e científica, com a apresentação de um significativo número de artigos de excelente qualidade. Trata-se de artigos com temáticas pertinentes a esse ano atípico, sobretudo pela complexa situação sanitária mundial ocasionada pela pandemia de COVID-19. Neste contexto, as tecnologias digitais entram em cena de forma massiva e tomam assento no palco dos processos educacionais.

Dessa maneira, oferecer à comunidade acadêmica a segunda parte de um novo número sobre essa temática é a forma com que o Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação (CEPAE) da Universidade Federal de Goiás (UFG) tem para contribuir com a sociedade e com os profissionais da educação, para propiciar o debate profícuo, a tentativa de compreensão e as possíveis soluções para enfrentar os desafios que o distanciamento social tem demandado.

O uso das tecnologias digitais na educação tem sido o caminho adotado por diferentes níveis educacionais para esse momento de pandemia. De forma mínima, as tecnologias permitem o contato entre professores e estudantes e entre os próprios estudantes. Porém, o potencial das tecnologias é muito maior, uma vez que elas podem ativar processos cognitivos, contribuir com o aprendizado e desenvolvimento humano, motivar, envolver, ativar a criatividade, dentre outras possibilidades. Apesar disso, os desafios ainda são enormes e os manuscritos apresentados neste número revelam isto.

Os artigos que apresentamos na segunda parte desse dossiê permitirão aos leitores identificar essas potencialidades e os desafios postos e podem contribuir com reflexões sobre os processos educacionais e as tecnologias digitais na educação básica. Trazemos 14 (quatorze) manuscritos que demonstram reflexões, resultados de pesquisa, relatos de experiência e contribuições teóricas dentro do tema.

O primeiro artigo é intitulado *Reflexividades dos aprendentes da docência no uso de tecnologias na educação básica: o que revelam os portfólios de aprendizagem*. Trata-se de um estudo sobre a formação de pedagogos e o uso de informática na educação básica e convida o leitor a perceber que é possível superar a visão meramente técnica da informática na escola em processos de formação de professores. O manuscrito nos permite ainda ver como é possível utilizar o portfólio como estratégia metodológica para a formação de professores para o uso das tecnologias.

Em seguida, o artigo *Redes sociais em contextos escolares: convergências e divergências quanto ao conceito e uso* convida os leitores para uma reflexão sobre o potencial das redes sociais. O artigo demonstra que a percepção de docentes e discentes sobre as redes sociais ora converge e ora diverge, sobretudo no que se refere às possibilidades de uso pedagógico desse meio tecnológico. Auxilia-nos a compreender que as redes sociais estão presentes no cotidiano social, mas não são absorvidas nos processos educacionais.

O problema da indeterminação dos espaços da cidadania: mídias digitais e identidades culturais na educação básica é o título de mais um manuscrito que compõe este dossiê e que também nos remete a uma problematização relevante sobre as tecnologias digitais, a partir de uma revisão de literatura de forma crítica, analítica e também comparativa. O estudo convida o leitor a refletir sobre conceitos como territorialização, desterritorialização e reterritorialização na relação com identidades culturais e de cidadania em uma sociedade mediatizada.

O artigo *Tecnologias digitais e o fenômeno da superdotação: uma análise do conhecimento de estudantes e professores da educação básica* traz ao leitor a importância do papel docente junto a estudantes com habilidades superiores, sobretudo para mediar o aperfeiçoamento do modo como estes sujeitos se relacionam e usam as tecnologias digitais no processo educacional. Em contrapartida, o estudo também constata que os professores participantes do estudo ainda possuem uma visão subutilizada do potencial das tecnologias.

Na mesma linha, apresentamos o artigo *Informática educacional na educação básica e inclusiva* que traz alerta semelhante, a partir de um estudo bibliográfico. O estudo demonstra que os dados em pesquisas sobre informática na educação básica inclusiva revelam tanto a negação quanto a aceitação do seu uso na educação e alertam para o fato

de que os professores não podem se eximir de motivar e propiciar o seu uso na educação inclusiva.

Já a discussão do artigo *O jogo Street Fighter II como possibilidade de análise da paisagem geográfica no ensino de geografia* propõe o desenvolvimento de um plano de aula didático que utiliza o jogo *Street Fighter II* como possibilidade de análise da paisagem geográfica no ensino de Geografia. A metodologia empregada no desenvolvimento da proposta baseia-se na consulta às referências bibliográficas e documentos sobre as principais temáticas - os jogos eletrônicos, o *videogame*, o jogo *Street Fighter II*, a Geografia escolar e o conceito de paisagem geográfica -, tomando como referência e inspiração a experiência desenvolvida pelo Núcleo de Games Atividades e Metodologia de Ensino (NuGAME) do Colégio Dom Pedro II.

Na mesma linha de estudo, o artigo *Geografia e Google Earth na sala de aula: proximidades, diálogos e aprendizagens* objetiva analisar as potencialidades e a relevância da utilização das tecnologias digitais, com foco específico na ferramenta Google Earth, para a construção de uma carta postal fictícia, abordando os conhecimentos e categorias da Geografia. No perscrutar dessa investigação, o estudo insere-se numa abordagem epistêmica metodológica do tipo qualitativa e de natureza colaborativa. Os resultados apontaram, em linhas gerais, que os/as estudantes se mostraram acessíveis e flexíveis para a construção dos conhecimentos da Geografia escolar através de tecnologias digitais.

Em seguida, o artigo *Mobile learning e o uso de apps como proposta para o ensino de ciências* versa sobre a *mobile learning* e o uso de apps para a elaboração de estratégias de ensino para os professores de Ciências. O estudo foi realizado por meio de um levantamento na loja de aplicativos da Google Play Store®, com a palavra-chave: “Biologia”. Os dados foram categorizados de acordo com a tipologia (vídeo ou animação, simulador, conjunto de exercícios, material de consulta de informações, livro ou outro), nível de ensino (Ensino Fundamental anos iniciais ou anos finais e Ensino Médio) e temática e conteúdo. A pesquisa identificou diferentes conteúdos da área de Ciências.

O artigo *Steam e design thinking: ferramenta transdisciplinares no ensino de inglês* imprime reflexões inovadoras acerca da aplicação do conceito STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Maths) e do *design thinking* na sala de aula e suas contribuições para um ensino de língua inglesa transdisciplinar. Incorporando, de forma

transdisciplinar, os saberes das Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática, o STEAM é uma proposta de ensino globalizadora, baseada em projetos, que relaciona os conteúdos disciplinares a partir de problemas reais, para que, integrados à estrutura de conhecimento do indivíduo, assumam significado em uma situação concreta. Ao final, o estudo traz contribuição ao concluir que os alunos enriqueceram seus conhecimentos, não só específicos da disciplina de língua inglesa, mas também em diversas outras áreas, como história, arte, design e geografia.

A discussão de gênero discursivo a partir de ambientes hipertextuais é realizada no artigo *A aula de Língua Portuguesa como um espaço de promoção do Letramento Digital: uma proposta de trabalho com o gênero discursivo “meme”*. Partindo de fundamentos da Linguística Aplicada, a abordagem do meme em aulas do 8º período do Ensino Fundamental II demonstra a possibilidade de interseção do ensino com a tecnologia, na perspectiva de letramento digital. A observação das aulas trouxe à tona que, além do envolvimento dos alunos nas atividades, a abordagem favoreceu uma postura crítica frente às atuais práticas sociais. Trata-se de uma prática pedagógica também inovadora, amparada no princípio educativo de aproximação das aulas com a realidade social dos alunos, favorecendo, assim, o processo ensino-aprendizagem.

Na linha de discussão de metodologias inovadoras, o artigo *Jogos eletrônicos e a inclusão da criança com deficiência na escola* contextualiza o leitor quanto à desafiadora realidade do trabalho docente com a criança com deficiência. A utilização de jogos eletrônicos com um aluno com deficiência intelectual e uma aluna com deficiência visual evidencia que é possível a contribuição de jogos eletrônicos com o desenvolvimento de habilidade motoras e cognitivas. Esse texto chama atenção para o quanto a prática pedagógica guiada pela perspectiva da inclusão reverbera na inclusão digital e social por meio da educação.

O Ensino híbrido: um processo contínuo de gestão de sala de aula é uma produção salutar, que nos remete a reflexões importantes em relação ao papel das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TIDCS) na educação. Tendo a pesquisa bibliográfica baseada em autores renomados do campo educacional, o processo de gestão da sala de aula frente às tecnologias e ao hibridismo é analisado, apontando suas efetivas contribuições ao campo educacional. Contudo, o artigo nos alerta para a devida superação de uma discussão acadêmica do hibridismo para efetivas práticas na educação.

O artigo *Entre o escrito e o lido, o vivido: o computador como ponte para a participação social* é fruto da busca por (re)conhecer o aluno nativo digital em uma escola pública do ensino fundamental. Com a utilização do computador como recurso pedagógico no processo de alfabetização, a produção de um texto coletivo possibilitou visualizar o posicionamento dos alunos como sujeitos ativos no contexto social a partir da Psicologia Histórico-Cultural. A abordagem pedagógica do computador mostrou seu potencial formativo, uma vez que, os alunos vivenciaram novas possibilidades de uso, mesmo tendo práticas de significativa utilização das redes digitais para lazer e comunicação e certo distanciamento em relação aos dilemas sociais contemporâneos.

O último artigo desse dossiê, intitulado *Mediação em tempos pandêmicos: relatos de professores da educação básica*, registra o cotidiano de professores em meio a aulas remotas e seus desafios e reflexões. A partir dos relatos de professores da educação básica, a mediação pedagógica é colocada em evidência, trazendo ao debate os desafios lançados aos professores para envolver os alunos em aulas remotas, as condições de acesso à internet dos alunos, e a própria resistência dos professores a aulas remotas. Uma produção lúcida que traz os limites interpostos ao trabalho docente diante de um cenário pandêmico, mostrando ainda a capacidade dos professores de lidarem com situações adversas para realizar seu trabalho.

As produções que compõem a segunda parte do dossiê *Tecnologias digitais e ensino na educação básica* refletem uma multiplicidade de abordagens metodológicas, que mostram caminhos possíveis para que as tecnologias digitais contribuam com a educação básica. Para além de uma discussão de tecnologias digitais na educação, este dossiê reflete os desafios e possibilidades reais da educação para continuar realizando sua função social, mesmo diante de uma realidade de distanciamento social.

Juliana Guimarães Faria (FL/UFG)

Kelly Cristina da Silva Ruas (CEPAE/UFG)

Suelayne Lima da Paz (CEAR/UEG)

Organizadoras