

Gilmara Silva de Araújo  
Maria Francisa Moraes de Lima

# GUIA INTERATIVO DA APRENDIZAGEM TECNOLÓGICA ATIVA

Linkando gerações para a formação do ser em sua inteireza



## FICHA TÉCNICA

**Título:** Guia interativo da Aprendizagem Tecnológica Ativa: linkando gerações para a formação do ser em sua inteireza.

**Origem do Produto:** Produto desenvolvido como parte da dissertação do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, que tem como título “Aprendizagem Tecnológica Ativa(ATA): um elo de dialogicidade para a formação humana integral no Ensino Médio Integrado”.

**Área do Conhecimento:** Ensino

**Público-alvo:** Docentes e estudantes interessados em conhecer a aplicabilidade da Aprendizagem Tecnológica Ativa.

**Área do Conhecimento:** Ensino

**Tipo:** Material didático instrucional

**Finalidade:** Contribuir com a produção de aulas mais conectivas que aproxime as diferentes gerações midiáticas que compõe o ambiente escolar a partir de uma abordagem mais significativa de aprendizagem que conjugue não só as tecnologias digitais mais também métodos ativos que abram espaço para a diversificação na forma de ensinar e que possibilite a formação do aluno em seu aspecto integral.

**Registro do Produto:** Biblioteca do IFAM/ Campus Manaus Centro.

**Disponibilidade:** irrestrita, mas deve ser resguardado o direito dos autores, sendo vedado o uso para fins comerciais.

**Registro do Produto:** Biblioteca do IFAM/ Campus Manaus Centro.

**Divulgação:** meio digital

**Idioma:** Português

**Redação:** Gilmara Silva Araújo; Maria Francisca Moraes de Lima.

**Revisão:** Gilson Allefy

**Design Gráfico:** Aleana de Souza Pena

**Cidade:** Manaus

**País:** Brasil

**Imagens:** Bitmoji e Canva



## REALIZAÇÃO

Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica  
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Amazonas - Campus Manaus Centro  
Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT

## AUTORAS

Gilmara Silva de Araújo  
Maria Francisca Moraes de Lima

### Biblioteca do IFAM – Campus Manaus Centro

---

A663g Araújo, Gilmara Silva de.

Guia interativo da Aprendizagem Tecnológica Ativa: linkando gerações para a formação do ser em sua inteireza / Gilmara Silva de Araújo, Maria Francisca Moraes de Lima. – Manaus, 2025.

62 p. : il. color.

Produto educacional oriundo da dissertação: Aprendizagem Tecnológica Ativa (ATA): um elo de dialogicidade para a formação humana integral no ensino médio integrado (Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica). – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, *Campus* Manaus Centro, 2025.

ISBN 978-65-83758-07-1

1. Educação profissional e tecnológica. 2. Formação humana integral. 3. Aprendizagem tecnológica ativa. I. Lima, Maria Francisca Moraes de. (Orient.) II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas. III. Título.

CDD 370.7

---

Elaborada por Márcia Auzier CRB 11/597



Attribution - Noncommercial (BY-NC)

Guia Interativo da Aprendizagem Tecnológica Ativa: linkando gerações para a formação do ser em sua inteireza © 2025 por Gilmara Silva de Araújo e Maria Francisca Moraes de Lima está licenciado sob CC BY-NC 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

## RESUMO



Este produto tem a finalidade de oferecer um material pedagógico, um guia, aos professores que atuam na educação profissional de nível técnico. O guia aborda, de maneira dinâmica e prática, os conceitos e aplicações da Aprendizagem Tecnológica Ativa (ATA), que é uma proposta metodológica voltada a contribuir com a prática pedagógica na Educação Profissional e Tecnológica, para melhores diálogos entre professores e estudantes na atualidade.

O guia foi elaborado no [Book Creator](#), aplicativo que possibilita a criação de livros eletrônicos de forma animada e, neste caso, é apresentado por uma narradora-personagem criada em [Bitmoj](#), desenho virtual que tem a finalidade de tornar o guia mais interativo, visto que o lúdico tem o poder de encantar diferentes gerações e os mais diversos níveis e modalidades de ensino.

Desse modo, reiteramos que a formação integral coloca o ser humano no centro do processo educacional, e que por isso a educação deve transpor a simples transmissão de conteúdos e problematizar a realidade, reconhecendo o valor intrínseco de cada indivíduo. Uma proposta que transcenda a educação tradicional, colocando o ser humano como protagonista de sua aprendizagem e da construção de uma sociedade mais justa e igualitária. Acreditamos que essa abordagem permite que os educandos compreendam as relações de poder e as estruturas sociais em que estão inseridos para transformá-las.



# SUMÁRIO



## **UNIDADE 1**

**TECNOLOGIA:  
UM  
TRANSFORMER  
NA EDUCAÇÃO**

11



## **UNIDADE 2**

**METODOLOGIAS  
ATIVAS:  
AO INVÉS DE  
GAIOLAS QUE  
ATROFIAM AS  
ASAS, LIBERDADE  
PARA VOOS MAIS  
ALTOS**

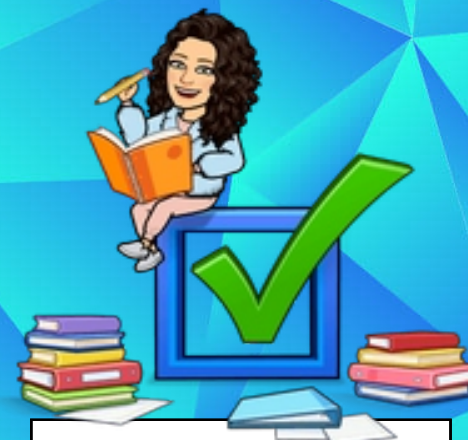
17



## **UNIDADE 3**

**APRENDIZAGEM  
TECNOLÓGICA  
ATIVA:  
ABRINDO NOVOS  
HORIZONTES  
PARA A  
EDUCAÇÃO NA  
ATUALIDADE**

29



## **UNIDADE 4**

**IMPLEMENTANDO  
A  
APRENDIZAGEM  
TECNOLÓGICA  
ATIVA**

42



# APRESENTAÇÃO

*EM SOLO MURA, NA PRINCESINHA DO SOLIMÕES...*

Na correria de mais um dia, estava eu em busca de aulas mais conectivas que trouxessem mais sentido para a minha prática pedagógica. Uma interatividade não só com as mídias e as telas, que são ferramentas imprescindíveis na era atual, mas acima de tudo que possibilitasse criar conexões, de modo a favorecer a troca de saberes entre professoras/es e estudantes..

E foi dessa inquietação que este produto nasceu, isto é, de um duplo movimento, como fruto do Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), o qual exige a criação de um Produto Educacional que se converta em uma ferramenta que melhore o fazer pedagógico, e da certeza de que o ato educativo precisa ser uma condução para que a/o estudante seja formado em sua inteireza.

Considerando o aluno em sua inteireza, o que fazer para obter aulas mais interativas?

Que tal um guia interativo??!!





# PRIMEIRAS INTERAÇÕES

*MAS POR QUE A PROPOSTA DE UM GUIA?!*

Trata-se de um GUIA, pois tem a finalidade de reorientar as práticas docentes e discentes a partir de uma nova abordagem, capaz de facilitar o diálogo entre gerações, ao aliar tecnologias digitais e métodos ativos como propulsores de melhores interações. Nesse sentido, o aluno é o protagonista e o professor é aquele que dirige a cena para que, no palco da educação, surja um processo educativo com close de corpo inteiro, tendo a formação humana integral como o desfecho do filme.



E, por que é interativo?!

É interativo porque objetiva a educação dialógica sugerida por Paulo Freire; educação que tem por base o diálogo. Isso sem querer romantizar o cenário da educação, mesmo porque o contexto atual não nos permite, mas colocando estudantes e professoras/es como sujeitos da mudança pretendida.

Para isso, o guia se apresenta como um e-book interativo que traz ludicidade, de modo a ser acessível a diferentes gerações através uma linguagem compreensível às/aos estudantes e professoras/es. Em que cada página é um convite para navegar no universo da Aprendizagem Tecnológica Ativa.

Vamos juntos navegar no  
universo da Aprendizagem  
Tecnológica Ativa?  
Vem!!!





Para realizarmos nossa interação pelo mundo da Aprendizagem Tecnológica Ativa, passaremos por quatro unidades.



Em cada uma das unidades serão apresentadas, de modo dinâmico e interativo, as questões relacionadas com a aplicabilidade da Aprendizagem Tecnológica Ativa, a partir de textos, vídeos, áudios e outros recursos didáticos para serem acessados como ferramentas utilizadas na consolidação da Aprendizagem Tecnológica Ativa na Educação Profissional e Tecnológica.

A Unidade 1 consiste em apresentar os impactos que as tecnologias possuem na educação, trazendo um rol exemplificativo de ferramentas digitais que podem ser úteis para a aprendizagem.

A Unidade 2 traz o conceito de metodologia e apresenta as metodologias ativas como o segundo elo da Aprendizagem Tecnológica Ativa, descrevendo seus conceitos a partir de uma história em quadrinhos.

A Unidade 3 expressa as premissas da Aprendizagem Tecnológica Ativa e faz uma ponte entre a base conceitual da formação integral e a práxis frequentemente proposta por Freire.

Por fim, a Unidade 4 expõe os passos para uma aula alicerçada nos pilares da Aprendizagem Tecnológica Ativa, a partir de roteiros que exemplificam como isso ocorre na prática.

As interações feitas em cada unidade configuram-se como um convite para que continuemos a nossa jornada em busca de uma educação voltada a uma formação em sua integralidade.



**VAMOS JUNTOS NESSA  
JORNADA! RUMO A UMA  
APRENDIZAGEM MAIS  
SIGNIFICATIVA!**



# UNIDADE 1

Para início de conversa, vamos falar de tecnologia!

## TECNOLOGIA: UM TRANSFORMER NA EDUCAÇÃO

Acesse aqui!



Mas por que não ir diretamente para a aplicabilidade da Aprendizagem Tecnológica Ativa?

Simplesmente porque a educação sempre foi impactada pelas tecnologias. A invenção da escrita, a utilização da pena, a invenção da imprensa, o uso do mimiógrafo à datilografia, da ponta do lápis à ponta do dedo; todos são exemplos de como a tecnologia tem sido fator de transformação na educação.

E em busca de uma educação mais conectiva e sintonizada com a era atual, ela surge em versão digital como um dos elos de uma aprendizagem que se propõe a ser não apenas digital, mas também ativa.



## ***E AÍ PENSOU?***

ENTÃO, VEJAMOS...

Mas o que é tecnologia?

E tecnologia digital, o que é??!

Há diferença??

Quando usamos a palavra tecnologia, não nos referimos apenas a aparatos eletrônicos. Instrumentos mecânicos e analógicos também são considerados tecnológicos, como lápis, papel, caneta e caderno, exemplos de tecnologias de outros tempos que ainda funcionam na atualidade.

Nesse processo, porém, surgem as tecnologias digitais, que se originam de uma série de conhecimentos ligados ao funcionamento dos computadores e suas tecnologias, bem como à representação de dados, hardware e software, e à comunicação em redes.



UMA VEZ FEITA A DIFERENCIAÇÃO ENTRE TECNOLOGIA E TECNOLOGIA DIGITAL SURGE A INDAGAÇÃO...

*SIMPLESMENTE PORQUE VIVER A ERA TECNOLÓGICA NÃO É OPCIONAL.*

Por que utilizar as tecnologias digitais na educação?



As tecnologias digitais nas últimas décadas tornaram-se provedoras da interatividade. Por meio delas, as informações passaram a ser compartilhadas através de recursos tecnológicos digitais. Desse modo, usar recursos digitais nas metodologias de ensino pode ser uma forma de o professor "falar a língua" do aluno e se comunicar com ele.

Considerando que nos dias atuais ficou quase impossível viver longe das interações sociais digitais mediadas pelas redes sociais, trabalhá-las com aplicações didáticas é uma escolha mais que inteligente, mas até certo ponto necessária. A partir delas, busca-se uma aproximação entre o "mundo virtual", próprio dos estudantes da atualidade, e as atividades propostas pelos componentes da Educação Profissional e Tecnológica (EPT).



.... Bora em busca de  
tecnologias digitais que  
podem ser utilizadas na  
educação? Só vem!!!





# TECNOLOGIAS A SERVIÇO DA EDUCAÇÃO

Vem para minha sala de aula  
interativa conhecer  
ferramentas tecnológicas que  
vão turbinar as suas aulas.



Acesse aqui!



*MAS VOCÊ PODE ESTAR SE PERGUNTANDO...*

Como utilizar todo  
esse arsenal  
tecnológico a favor  
da educação?



Já adianto que nesse processo a tecnologia digital é mais uma ferramenta capaz de somar.

E, mais do que inovação tecnológica, é preciso uma nova postura metodológica. De nada adianta equipar a sala de aula com tecnologias, se não houver uma ruptura, uma mudança de perspectiva, tanto do papel do professor quanto do papel do aluno. Além disso, é preciso uma reestruturação do espaço escolar capaz de favorecer a troca de saberes, dando ao aluno a liberdade para pensar, agir e aprender sobre os mais diversos tipos de conhecimentos.

**ASSISTA A UM VÍDEO QUE RETRATA  
ESSA REALIDADE DE FORMA BEM DIVERTIDA!**







UNIDADE 2

**GIBI**

**DAS METODOLOGIAS ATIVAS**  
**AO INVÉS DE GAIOLAS QUE ATROFIAM ASAS,**  
**LIBERDADE PARA VOOS MAIS ALTOS.**



E NO EPISÓDIO DE HOJE...

**VAMOS FALAR DE  
METODOLOGIAS ATIVAS.**



Acesse aqui!



ANTES, PORÉM...

**VAMOS DAR UM  
OLHADINHA NO QUE  
SÃO METODOLOGIAS**



A palavra metodologia vem  
do termo em latim  
"methodus".

E pode ser traduzida como "o  
caminho para a realização de  
algo".







As Metodologias Ativas possibilitam a construção de um processo de aprendizagem mais significativo e engajador.

*ELAS COLOCAM O ALUNO NO CENTRO DO PALCO*

E, como protagonista, ele mesmo é que contrói o seu caminho no ensino.

(BACICH, Lillian; MORAN, José, 2018).



PARA A PERSONALIZAÇÃO  
DO ENSINO...

As metodologias ativas  
dispõem de muitos braços,  
os quais configuram as  
diferentes formas de  
aplicá-las na  
aprendizagem.



(Bacich; Neto; Trevisani, 2015)

Aqui, apresentaremos  
apenas algumas delas  
para deixar um gostinho  
de quero mais!



Vem comigo conhecer  
**metodologias ativas de ensino** que  
podem ser implementadas no EMI  
para promover maior  
envolvimento dos estudantes.





## ENSINO HÍBRIDO

É uma metodologia ativa que combina elementos do ensino presencial tradicional com o ensino on-line.



(Bacich; Neto; Trevisani, 2015)





# VOCÊ SABIA??!

Os modelos disruptivos de ensino híbrido rompem completamente com o tradicional e que alguns deles ainda carecem de legislação para serem implementados na educação brasileira??



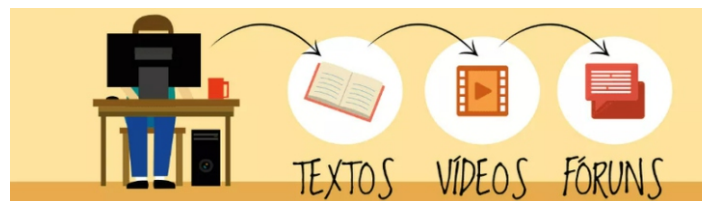
Por isso, no Brasil, adota-se os modelos sustentados, os quais se apoiam no modelo tradicional de sala de aula.

## VAMOS CONHECÊ-LOS?



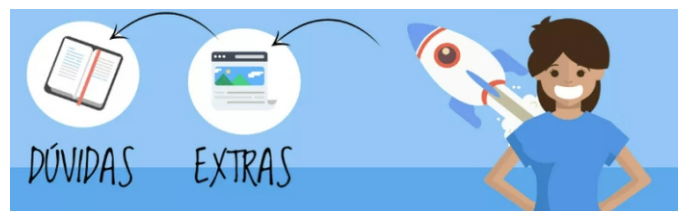
## SALA DE AULA INVERTIDA

### Passo 1 – Tarefa de Casa



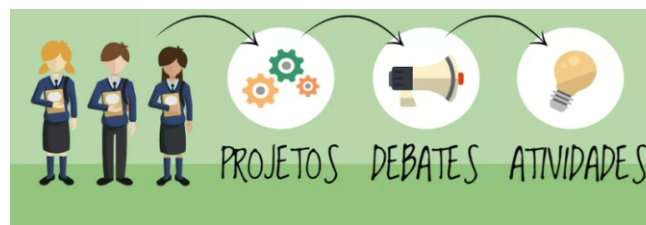
O professor disponibiliza o material ao aluno antes da aula presencial.

### Passo 2 – Preparação



Em casa, os alunos aprofundam o estudo do tema e levantam dúvidas que levarão para sala de aula.

### Passo 3 – Atividade na Sala de Aula



Em sala de aula, o professor propõe atividades para o desenvolvimento de habilidades intra e interpessoal.

Fonte: novaescola.org.br



VEJAMOS MAIS DOIS TIPOS DE ENSINO HÍBRIDO.

## ROTAÇÃO POR ESTAÇÕES



Na rotação por estação, a sala de aula é dividida em vários "cantos", chamados estações, nas quais pelo menos uma deve incluir a tecnologia digital.

Os alunos, mediados pelo professor, fazem rodízio nessas estações.

Essas trazem diferentes propostas de atividades que se complementam para o alcance de um objetivo específico de aprendizagem.

(Bacich; Neto; Trevisani, 2015)

## LABORATÓRIO ROTACIONAL

A turma é dividida em dois grupos...



Enquanto um grupo realiza alguma atividade mediada pelo professor na própria sala de aula. O outro é deslocado até laboratório de informática para o desenvolvimento de práticas mediadas por tecnologias digitais.





E EM BUSCA DE MAIS  
METODOLOGIAS ATIVAS...

Vamos juntos conhecer mais  
dois tipos de aprendizagens  
ativas que, apesar de muito  
similares, possuem algumas  
diferenças entre si.



## APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

Essa abordagem tem o propósito de fazer com que os estudantes criem métodos e estudem soluções de forma autônoma e participativa para a resolução de um problema voltado a uma situação real. Ao final, eles apresentam um produto como resultado da pesquisa (Bender, 2014).



## APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS

Essa abordagem simula situações complexas do cotidiano para que os estudantes, de modo colaborativo, apliquem o conteúdo como uma forma de resolver um problema sugerido pelo professor, buscando dar uma resposta a ele (Bacich; Moran, 2018, p. 16).







Embora ambas sejam métodos ativos com foco na resolução de um problema... Vem comigo fazer o registro das diferenças que há entre elas.

## DURAÇÃO

- Aprendizagem Baseada em Projeto – o tempo de execução é mais longo.
- Aprendizagem Baseada em Problema – o tempo de execução é mais curto

## PRODUTO

- Aprendizagem Baseada em Projeto – sempre há um produto final.
- Aprendizagem Baseada em Problema – geralmente não há um produto, e sim uma resposta.

<https://www.clipescola.com/aprendizagem-baseada-em-problemas/>

## TIPO DE PROBLEMA

- Aprendizagem Baseada em Projeto – produto final volta-se para uma situação real.
- Aprendizagem Baseada em Problema – a situação trabalhada geralmente é hipotética.

## ETAPAS

- Aprendizagem Baseada em Projeto – todas as etapas são focadas na criação de um produto.
- Aprendizagem Baseada em Problema – as etapas têm como foco a resolução da questão apresentada.



## APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS

PARECE, MAS  
NÃO É!



## GAMIFICAÇÃO

É uma metodologia que utiliza jogos analógicos ou digitais, com o objetivo de otimizar a experiência de aprendizagem em que o estudante aprende conteúdos enquanto brinca, facilitando com isso a assimilação.



Trata-se de introduzir elementos que pertencem a jogos em situações que não são jogos, como pontuações ou incentivos, para ajudar os alunos no alcance de objetivos, realização de tarefas, bem como o aumento do seu desempenho escolar.



(Leite, 2022, p. 182)





## **STORYTELLING**

### *Storytelling*

É uma técnica bastante conhecida no marketing e, na educação, é utilizada como metodologia que faz uso da estrutura narrativa de uma história, para recurso pedagógico de ensino e aprendizagem, com o intuito de despertar o interesse do estudante pelo estudo, sem deixar de lado a transmissão de conhecimentos acadêmicos (Amaral, 2020).

E por falar storytelling, ouça comigo a narrativa de Rubem Alves, "[Gaiolas e Asas](#)", como um convite para refletirmos sobre nossas práticas, de modo que não se convertam em gaiolas que atrofiam asas.





POIS NO CENÁRIO DAS METODOLOGIAS ATIVAS...

A figura do professor não é de coadjuvante. Como em uma peça teatral, o direcionamento do professor abrilhanta o protagonismo do estudante enquanto aprendiz.

É ele quem dá liberdade aos estudantes para aprenderem de diferentes formas, abrindo horizontes para que alcem voos ainda mais altos.



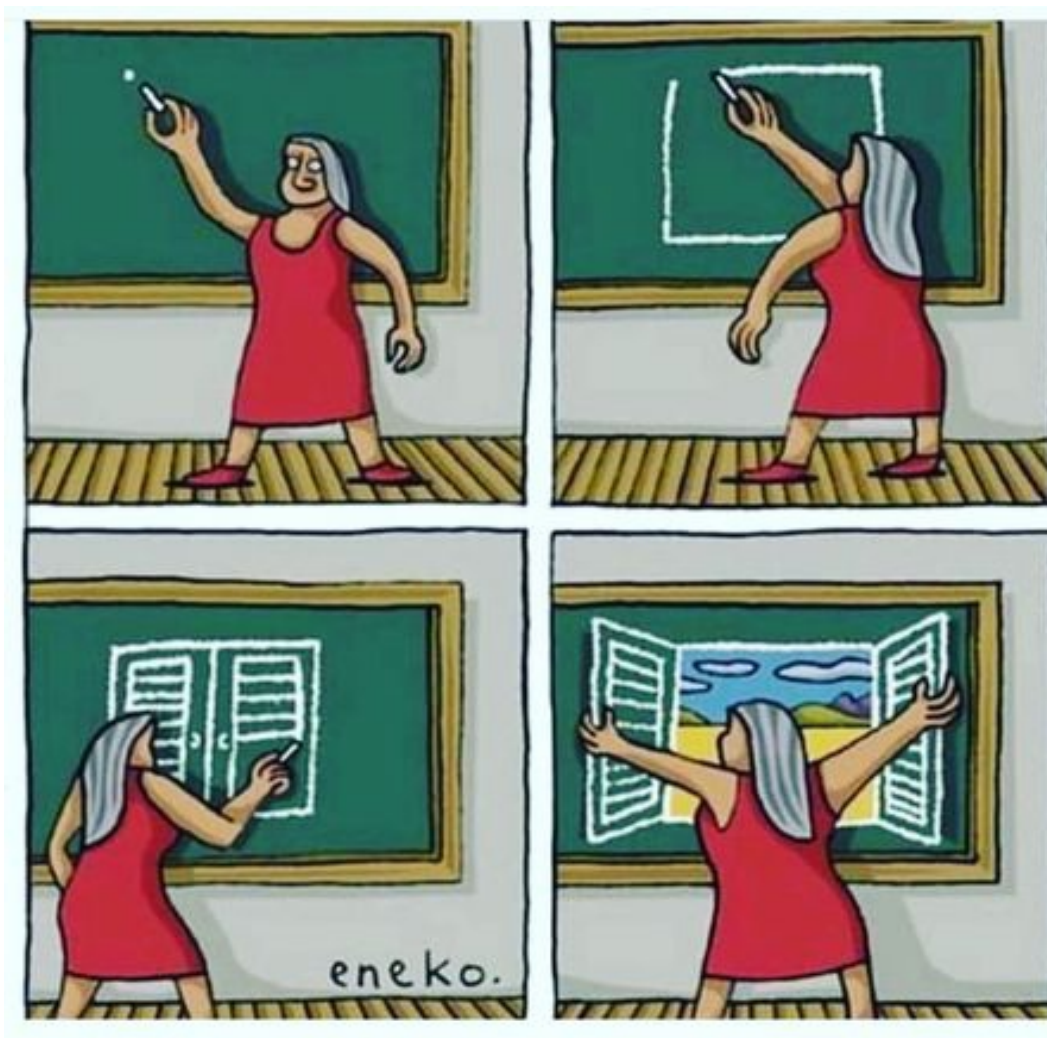
**FIM**



# UNIDADE 3

**...CARREGANDO...**

## **APRENDIZAGEM TECNOLÓGICA ATIVA**



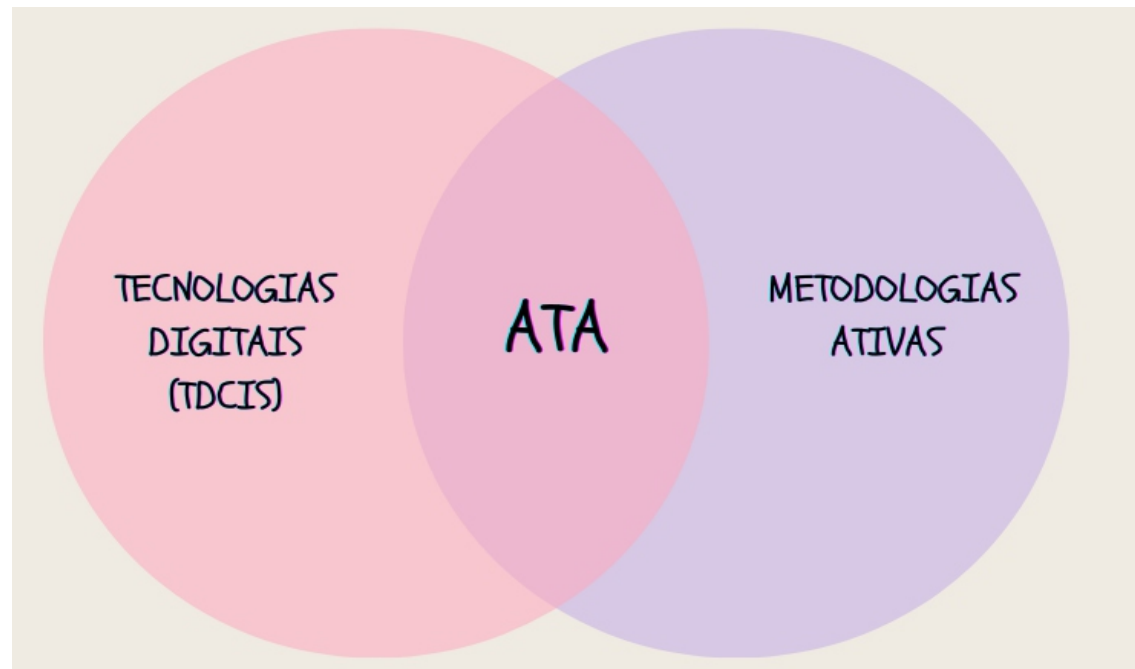
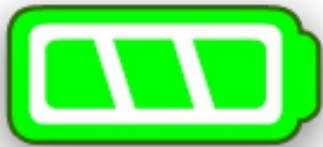
**ABRINDO NOVOS  
HORIZONTES  
PARA A  
EDUCAÇÃO NA  
ATUALIDADE.**

Fonte: <https://www.facebook.com/PauloTeixeira13/photos/educar-se-%C3%A9-impregnar-de-sentido-cada-momento-da-vida-cada-ato-cotidianopaulo-fr/2909612192416150/>



# ELOS DA APRENDIZAGEM TECNOLÓGICA ATIVA

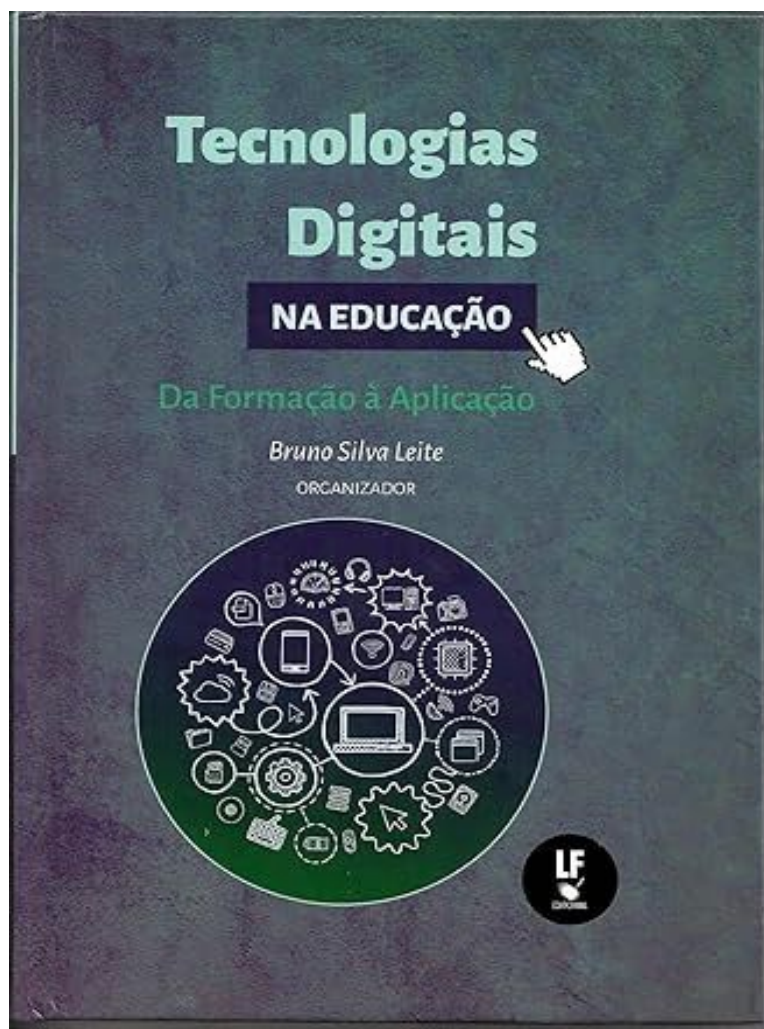
Já falamos sobre as Tecnologias Digitais e as Metodologias Ativas que são elos indissociáveis da Aprendizagem Tecnológica Ativa.



Agora, passaremos a detalhar como as Tecnologias Digitais se associam as Metodologia Ativas para que a Aprendizagem Tecnológica Ativa aconteça.



Antes, porém, fica o convite para conhecer a obra que serviu de inspiração para esse guia. Clique nos links abaixo e veja um resumo de cada capítulo, feito pelos próprios autores. Com ênfase nos capítulos 4 e 5 que falam, especificamente, da Aprendizagem Tecnológica Ativa.



*Apresentação*



Capítulo 1



Capítulo 2



Capítulo 3



Capítulo 4



Capítulo 5



Capítulo 6



Capítulo 7



Capítulo 9



Capítulo 10



Capítulo 11



Capítulo 12



Capítulo 13



Capítulo 14



Capítulo 15



# CONCEITUANDO A APRENDIZAGEM TECNOLÓGICA ATIVA





A ATA APRESENTA-SE COMO UMA NOVA PROPOSTA DE APRENDIZAGEM...

E, nesse processo, muitas vozes se juntam para fazer coro por uma aprendizagem mais significativa. Nesse guia, sobressai a abordagem de Paulo Freire, que considera como aprendizagem significativa aquela que parte de uma formação humana em que os/as estudantes são percebidos como seres históricos, sociais e culturais.



[HTTPS://REVISTAPIRRALHA.COM.BR/O-CRIADOR-DE-CONSCIENCIA-DE-NOME-PAULO](https://revistapirralha.com.br/o-criador-de-consciencia-de-nome-paulo)

Para ser significativa, a aprendizagem precisa se pautar em uma educação que tem como foco a formação de sujeitos ativos social e culturalmente. Daí a importância de que as escolas desenvolvam aulas que agucem a curiosidade, promovam um ensino aberto e participativo, e que perpetue o diálogo entre os sujeitos do ato educativo, fazendo germinar cidadãos melhores e mais conscientes de sua responsabilidade em construir um futuro melhor.



Ao propiciar maior autonomia aos discentes, a ATA amplia as possibilidades de diálogos entre as diferentes gerações midiáticas que interagem no contexto educacional.

Esse estabelecimento de novas interações didático-pedagógicas entre professores e estudantes traz encaminhamentos para a promoção de uma formação que percebe o educando com um ser integral

E como ser humano integral que é, não pode ser deixado à margem do acesso aos recursos e metodologias da sua época, de modo que possa desenvolver as habilidades voltadas às práticas para o mundo do trabalho e o exercício da cidadania.



[https://www.facebook.com/tirasarmandinho/?locale=ms\\_MY](https://www.facebook.com/tirasarmandinho/?locale=ms_MY)





Ilustração: Edgar Vasques / Freireando POA / Reprodução/  
Divulgação

E é exatamente neste ponto que não podemos perder vista a luzinha que Paulo Freire fez acender, pois olhar integralmente para o estudante está intrinsicamente ligado ao compromisso ético com uma formação de qualidade teórica, pedagógica e humana.

Educação essa que direciona para a construção do verdadeiro conhecimento, e a educação profissional e técnica parece ser um excelente terreno para essa construção.

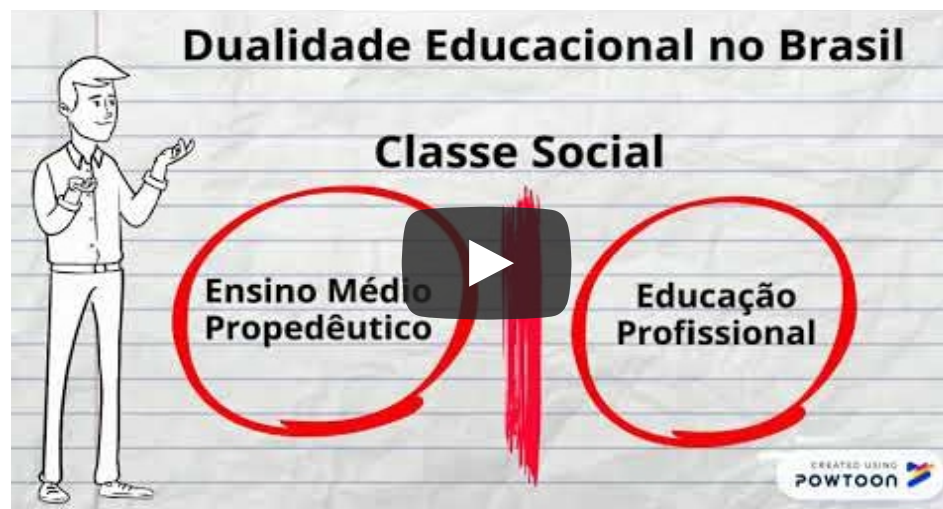


# MAS EPT E PAULO FREIRE COMBINAM?

A EPT nasce no Brasil, em 1909, com a premissa de separação, de que existiria uma educação para as elites brasileiras, pautada em uma Educação humanística, e ainda com formação generalizada para o formando se preparar para os bacharelados.

Do outro lado, a educação profissional e técnica para os desvalidos, filhos de escravos, negros e mestiços, visando a retirada dessas pessoas das ruas para que minimamente pudessem ter uma formação profissional, do tipo "aprenda a fazer" (Justino, 2020).

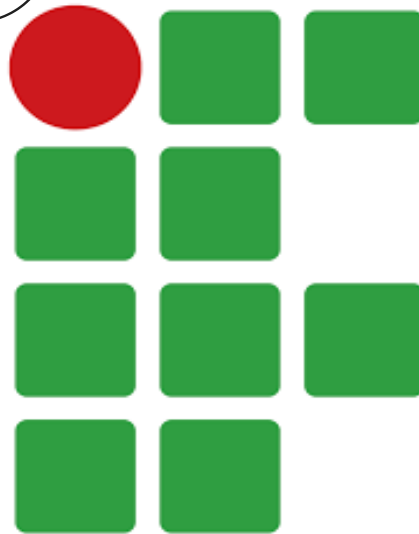
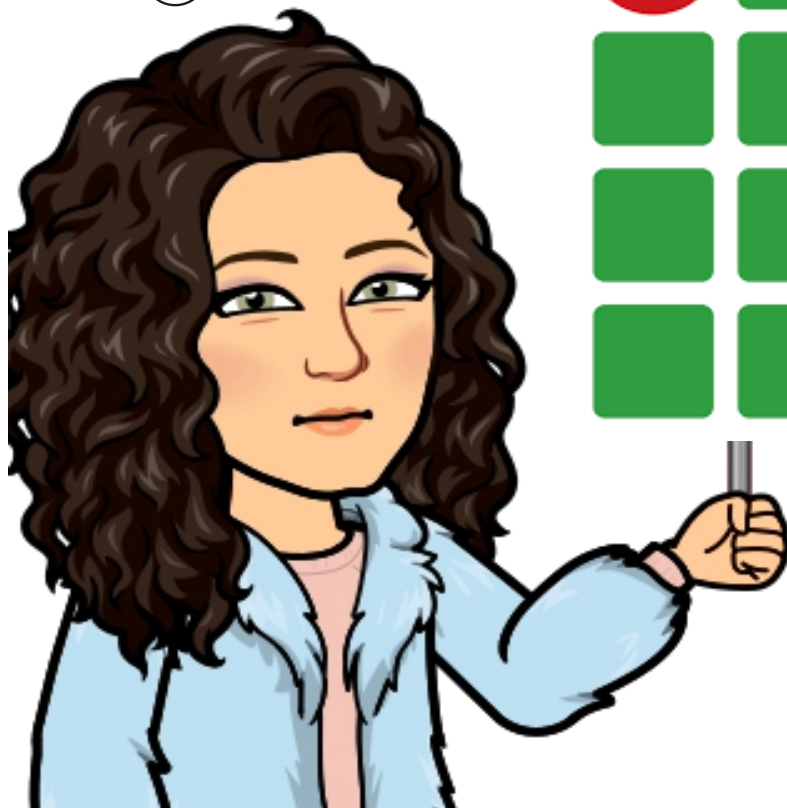
Com essa EPT, Paulo Freire jamais concordaria...



Para entender um pouco mais sobre essa dualidade histórica, assista ao [vídeo](#).







Mas em 2008, com a lei 11.892/2008, que instituiu a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, foram criados os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, os famosos IFs.

Esses institutos, além de ofertarem cerca de 50% de suas vagas ao ensino técnico integrado ao ensino médio, trouxeram alguns conceitos que passaram a fazer parte da rede Federal de Educação Profissional Técnica e Tecnológica.



E dentre esses conceitos destacamos em tela cheia a...



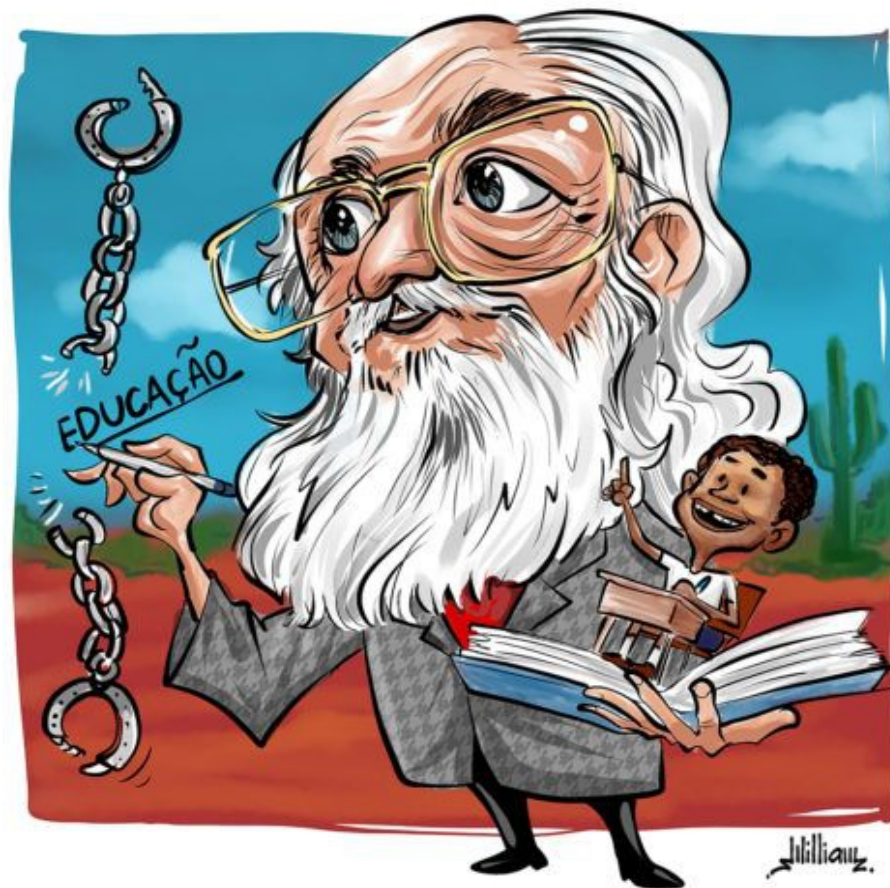


## E O QUE ISSO QUER DIZER?

Isso quer dizer que o sujeito que vem para a Educação Profissional e Tecnológica deve ser visto numa perspectiva integral, em todas as suas dimensões: intelectual, física, afetiva, social, histórica, cultural etc.

Trata-se de uma formação cujo propósito é fazer com que o Ensino Médio Integrado (EMI), ofertado no contexto da EPT, supere a dicotomia que separa a educação integral, crítica e humana da formação acadêmica.

E é justamente por considerar que Paulo Freire, de igual modo, defende uma educação em que o estudante tenha formação em todos os aspectos de sua humanidade, é que podemos chamá-lo a este debate.



Fonte: <https://william.com.br/paulo-freire/>







E agora, antes de passarmos para a próxima unidade, uma pausa para o café. Enquanto isso, você se diverte refletindo sobre uma palavra que serviu de pano de fundo para essa proposta de uma aprendizagem mais significativa: a dialogicidade.



a **DIALOGICIDADE**, que se dar no diálogo entre educando e educador no ato de ensinar e aprender.

ACESSE O LINK ABAIXO  
E DIVIRTA-SE!



Fechando a unidade de forma bem interativa e animada convido a você a clicar [aqui](#) um pouquinho da história de Paulo Freire em desenho animado.



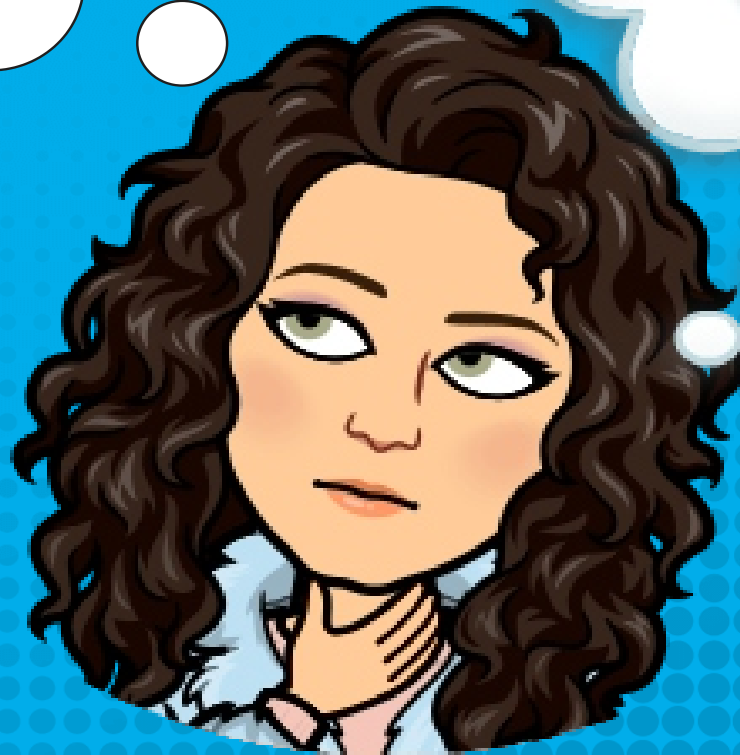
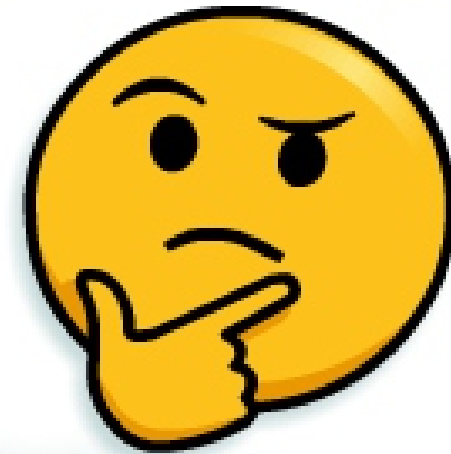


# UNIDADE 4

## IMPLEMENTANDO A ATA

ANTES QUE VOCÊ ME DIGA...

**MAS NA PRÁTICA  
COMO É QUE A  
ATA FUNCIONA?**





AVISO:  
Hoje tem  
aula  
prática





Nesta unidade será abordada a aplicabilidade da ATA com a finalidade de linkar gerações a partir de relações mais dialógicas pelo uso das metodologias ativas, tendo como suporte as tecnologias digitais, de modo a tornar o conteúdo mais interessante e envolvente. Dessa forma, buscaremos conectar/linkar, a partir do virtual/digital, o estudante e o professor, a fim de alcançar o objetivo primeiro da EPT: formar estudantes na perspectiva da completude...

O convite está lançado!  
Vamos juntos nessa força-  
tarefa de concretizar a  
formação integral dos  
estudantes.

100%





# PASSOS PARA AULAS ALICERÇADAS NOS PILARES DA ATA



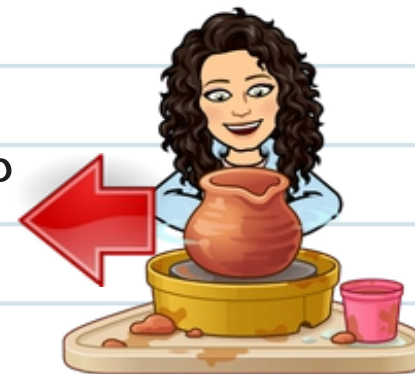
O **docente como mediador** do processo educativo, no início de seu planejamento, pensa na finalidade da aula a ser ministrada e...

escolhe a/as metodologia(as) ativa(as) que irá/irão mediar o processo educativo, tendo como foco o **protagonismo do estudante**...



bem como as **tecnologias digitais** que servirão de suporte para a potencialização do ensino e aprendizagem.

Na construção de sua **aprendizagem**, o estudante coloca a mão na massa fazendo uso dessas diferentes metodologias e tecnologias digitais indicadas pelo professor.



E, nesse processo, a **avaliação** é o meio pelo qual, tanto estudante quanto o professor, recebem o *feedback* da ação educativa para futuras tomadas de decisões.



# UNINDO OS ELOS - ROTEIRO DE IMPLEMENTAÇÃO DA ATA



1. Escolha um tema que tenha relação com o conteúdo pedagógico escolar.
2. Relacione o tema com os pilares da aprendizagem tecnológica ativa.
3. Defina os objetivos considerando o que se pretende alcançar com a aula.
4. Estipule o tempo para que você não se perca em meio aos conteúdos a serem passados em sala de aula.
5. Escolha a metodologia ativa de acordo com os objetivos da aprendizagem e as demandas dos estudantes.
6. Verifique os recursos digitais disponíveis na escola ou quais alternativas você terá acesso ao aplicar seu planejamento.
7. Aplique a avaliação de forma contínua ou no final do processo, considerando os objetivos que se quer alcançar e o engajamento dos estudantes.

| ROTEIRO DE AULAS COM UTILIZAÇÃO DA ATA |  |
|----------------------------------------|--|
| Disciplina                             |  |
| Tema                                   |  |
| Duração                                |  |
| Conteúdos                              |  |
| Objetivos                              |  |
| Tecnologias Digitais                   |  |
| Metodologia Ativa                      |  |
| Avaliação                              |  |
| Referências                            |  |

# ROTACIONANDO A APRENDIZAGEM



TECNOLOGIA DIGITAL APLICADA

## ROTAÇÃO POR ESTAÇÃO + PADLET



Acesse aqui!



Roteiro de Aula



## ROTAÇÃO POR ESTAÇÃO

**PAPEL DOCENTE** – O professor organiza a turma em grupos e cria estações com tarefas distintas. Nesse processo, atua como mediador, auxiliando os estudante em suas dificuldades.

**PROTAGONISMO DO ESTUDANTE** – Em grupo, os estudantes compartilham conhecimento fazendo revezamento das tarefas, até que todos realizem as atividades propostas.

**SUORTE DAS TECNOLOGIAS** – As tarefas são disponibilizadas em dois formatos, tarefas off-line, com participação mais efetiva do docente, e tarefas on-line, tendo como suporte tecnologias digitais.

**APRENDIZAGEM** – A turma separada em grupo rotaciona entre as estações com microaprendizagens. Os subtemas das estações complementam um mesmo tema de estudo, porém são independentes entre si.

**AVALIAÇÃO** – Cada estação deve ter um método de avaliação. A avaliação pode ser realizada com base na resolução de cada desafio ou etapa, bem como no envolvimento dos estudantes com as atividades propostas.



# ROTACIONANDO A APRENDIZAGEM

## LABORATÓRIO ROTACIONAL

**PAPEL DOCENTE** – O professor organiza a turma em dois grupos que se alternam entre o laboratório de informática e a sala de aula.

**PROTAGONISMO DO ESTUDANTE** – Em grupo, os alunos compartilham conhecimentos realizando as atividades propostas em sala de aula e as atividades no laboratório.

**SUORTE DA TECNOLOGIA** – As tarefas ocorrem simultaneamente na sala de aula com participação mais efetiva do docente, e, no laboratório de informática, com maior autonomia dos estudantes.

**APRENDIZAGEM** – As atividades complementam o mesmo tema de estudo, mas são independentes entre si e contribuem para uma aprendizagem mais colaborativa.

**AValiação** – Cada estação pode ter um método distinto de avaliação.



TECNOLOGIA DIGITAL APLICADA

**LABORATÓRIO ROTACIONAL  
+ GOOGLE SALA DE AULA**



Acesse aqui!



Roteiro de Aula



# INVERTENDO A APRENDIZAGEM

## SALA DE AULA INVERTIDA

**PAPEL DO PROFESSOR** – Antes da aula, o professor verifica a performance de cada aluno e propõe atividades apropriadas.

**PROTAGONISMO DO ESTUDANTE** – Em casa, o estudante tem acesso à parte teórica do conteúdo e, nos momentos presenciais, tira dúvidas e discute sobre os temas estudados.

**SUORTE DAS TECNOLOGIAS** – O uso de tecnologia permite a criação de atividades interativas que estimulam a participação dos alunos.

**APRENDIZAGEM** – Ao combinar momentos on-line com momentos off-line, o professor pode explorar diferentes estilos de aprendizagem, oferecendo aos estudantes uma experiência de aprendizado mais rica e completa.

**AVALIAÇÃO** – A avaliação ocorre ao longo de todo o processo de aprendizagem. Deve estar alinhada aos objetivos e ser executada a partir da utilização de diferentes instrumentos avaliativos de modo a abranger diferentes dimensões do aprendizado.



TECNOLOGIA DIGITAL APLICADA

**SALA DE AULA INVERTIDA  
+ LEARNING APP**



Acesse aqui!



Roteiro de Aula





# PROBLEMATIZANDO A APRENDIZAGEM



## APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS

**PAPEL DO PROFESSOR** – O professor define um problema relevante e complexo que estimule a curiosidade dos estudantes. Propõe os objetivos de aprendizagem a serem alcançados e divide a turma em pequenos grupos colaborativos e diversificados.

**PROTAGONISMO DO ESTUDANTE** – Os estudante identificam o que precisam aprender, realizam várias interações de pesquisas e aplicam os conhecimentos adquiridos para resolver o problema.

**SUPOORTE DAS TECNOLOGIAS** – Na busca de solução para os problemas, os estudantes lançam mão das tecnologias digitais para obter informações que ajudem a chegar a uma possível resposta.

**APRENDIZAGEM** – Parte-se de uma abordagem autodirigida em que os estudantes, de forma independente, atuam para alcançar os objetivos aprendizagem definidos.

**AVALIAÇÃO** – A autoavaliação pode ser útil neste processo, pois permite a estudantes uma reflexão sobre o que aprenderam e a eficácia das estratégias utilizadas.

TECNOLOGIA DIGITAL APLICADA

**APRENDIZAGEM BASEADA EM  
PROBLEMAS + CANVA**



Acesse aqui!



Roteiro de Aula



Tutoriais para  
uso do Canva

# PROJETANDO A APRENDIZAGEM

## APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETO

**PAPEL DOCENTE** – O professor escolhe um tema relevante alinhado com os objetivos do curso e, depois, estrutura o projeto em etapas claras, organiza os estudantes em grupos heterogêneos e define os prazos.

**PROTAGONISMO DO ESTUDANTE** – Os estudantes trabalham de forma colaborativa para desenvolver soluções para o problema proposto.

**SUPORTE DAS TECNOLOGIAS** – O professor fornece orientação contínua sobre os recursos digitais específicos para que os estudantes possam desenvolver o projeto.

**APRENDIZAGEM** – A partir de uma abordagem interdisciplinar, os estudantes associam os conteúdos aprendidos em sala de aula com situações práticas da vida social e profissional, pautados em uma aprendizagem significativa.

**AValiação** – Com base em uma avaliação formativa, os estudantes se autoavaliam, coavaliam o desempenho dos colegas, promovendo a colaboração. E, por último, o professor avalia o desempenho dos alunos, fornecendo *feedback* individualizado e direcionando o aprendizado.



TECNOLOGIA DIGITAL APLICADA

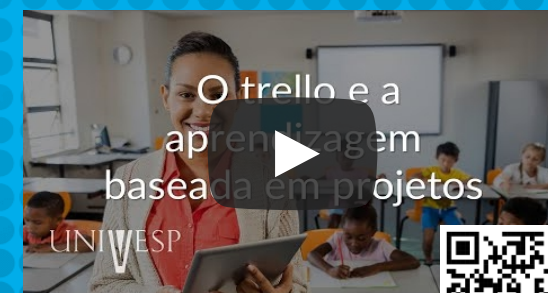
## APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS + TRELLO



Acesse aqui!



Roteiro de Aula





# GAMIFICANDO A APRENDIZAGEM



TECNOLOGIA DIGITAL APLICADA

## GAMIFICAÇÃO + SOCRATIVE

### GAMIFICAÇÃO

**PAPEL DOCENTE** – O professor cria um plano de aula que integra os elementos de jogos de forma coesa e significativa: pontos, medalhas, níveis e recompensas que se alinham aos objetivos educacionais que deseja alcançar.

**PROTAGONISMO DO ESTUDANTE** – Os estudantes participam de desafios, com recompensas e interações, o que os motiva a assumirem o controle de sua própria aprendizagem.

**SUORTE DAS TECNOLOGIAS** – As tecnologias digitais oferecem um leque de ferramentas e plataformas que permitem criar experiências de aprendizagem gamificadas ricas e envolventes.

**APRENDIZAGEM** – Ao utilizar elementos dos jogos para motivar os estudantes, a gamificação torna a aprendizagem mais personalizada e promove o desenvolvimento de diversas habilidades cognitivas e socioemocionais.

**AVALIAÇÃO** – Em uma aula gamificada, ao invés de provas tradicionais, o professor pode criar desafios divertidos, missões secretas a serem cumpridas ou torneios de conhecimento. Assim, os alunos se sentem mais motivados a aprender e a demonstrar o que sabem, enquanto celebramos juntos cada conquista.



Acesse aqui!



Roteiro de Aula



# APRENDENDO COM JOGOS



TECNOLOGIA DIGITAL APLICADA

## APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS + WORDWALL



Acesse aqui!



Roteiro de Aula

## APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS

**PAPEL DOCENTE** – O professor cria jogos e atividades que estimulam o pensamento crítico, a resolução de problemas, a colaboração e atua como um facilitador, tirando dúvidas e incentivando a autonomia.

**PROTAGONISMO DO ESTUDANTE** – Ao explorar os jogos, os estudantes descobrem novas informações e desenvolvem habilidades, passando de um receptor passivo de informações a um agente ativo no processo de aprendizagem.

**SUORTE DAS TECNOLOGIAS** – A tecnologia desempenha um papel fundamental proporcionando uma variedade de ferramentas digitais e recursos para criar jogos e atividades interativas.

**APRENDIZAGEM** – Os estudantes aprendem por descoberta, através da exploração e da experimentação, além de desenvolverem a aprendizagem colaborativa mediante trabalho em equipe e o compartilhamento de ideias.

**AVALIAÇÃO** – O professor acompanha o progresso dos alunos através da avaliação formativa. Ao final do processo, pode utilizar a avaliação somativa para atribuir uma nota pelo desempenho do estudante.





# CONTANDO HISTÓRIAS NA EDUCAÇÃO



TECNOLOGIA DIGITAL APLICADA

## STORYTELLING

**PAPEL DOCENTE** – O professor cria narrativas que envolvam os alunos e facilitem a compreensão dos conteúdos para guiar os alunos na construção de suas próprias histórias, estimulando a criatividade e a reflexão.

**PROTAGONISMO DO ESTUDANTE** – O estudante reflete sobre as histórias trazidas pelo professor, relacionando-as com seus conhecimentos prévios, e constrói o próprio conhecimento, participando da criação e da interpretação das histórias.

**SUPORTE DAS TECNOLOGIAS** – A tecnologia oferece diversas ferramentas, permitem a criação de histórias interativas e multimídia que facilitam a colaboração entre os alunos na criação de histórias coletivas.

**APRENDIZAGEM** – Os alunos conectam os novos conhecimentos com suas vivências, tornando a aprendizagem significativa. Compartilham ideias e desenvolvem a aprendizagem colaborativa, a partir de histórias que facilitam a compreensão de conceitos complexos e evocam sentimentos que aprimoram a aprendizagem emocional.

**AVALIAÇÃO** – O professor avalia o processo de aprendizagem dos alunos através da análise das histórias criadas e observa a participação dos alunos nas atividades e nas discussões. Através da autoavaliação, os estudantes refletem sobre seu próprio processo de aprendizagem e identificam seus pontos fortes e fracos.

## STORYTELLING + EBOOK CREATOR



Acesse aqui!



Roteiro de Aula





# ÚLTIMAS INTERAÇÕES

...PARA O INÍCIO DE TANTAS OUTRAS!!

Realizamos uma jornada incrível pelo mundo da Aprendizagem Tecnológica Ativa, um lugar onde a sala de aula se converte em um laboratório de ideias. Um espaço de diálogo que pode aproximar gerações em busca da formação do ser em sua inteireza, como defendia Paulo Freire, nosso mestre.

São inúmeras as possibilidades que as ferramentas digitais e metodologias ativas nos oferecem, as quais não caberiam neste guia. Aqui, trouxemos um rol exemplificativo de um universo a ser explorado.

E embora o guia continue inacabado, chegamos à conclusão de que a tecnologia é incrível. Mas ela é acima de tudo uma ferramenta. Neste processo, quem faz a diferença, de fato, é você, professor! Sem você, a tecnologia é só um amontoado de bytes. É a sua experiência, seu olhar e seu afeto que transformam essas ferramentas em aprendizado significativo.





E por falar do professor como um agente de transformação, trago como desfecho uma lição aprendida de uma história narrada por um professor que, fazendo da educação sua principal arma revolucionária, lá pelos tempos sombrios da ditadura, nos trouxe a história de Tistu, extraída do livro "O Menino do Dedo Verde", de Maurice Druon. Falava então de um menino que traz consigo um dom especial: seu dedo verde tinha o poder de fazer a vida florescer e, ao converter canhões em amontoado de flores, acaba com uma guerra



Com lirismo e humor, essa história remete à profissão do professor, de tocar vidas na luta revolucionária da educação. O professor, assim como Tistu, é um agente de mudança. E assim como Tistu possuía o dom de fazer florescer tudo o que tocava, os professores possuem um dom único: o de inspirar e transformar vidas através do conhecimento. O conhecimento é a semente da revolução que, uma vez plantada nas mentes dos educandos, faz germinar e florescer ideias, projetos e sonhos, contribuindo para a construção de um futuro mais promissor. A história de Tistu e a missão do professor se entrelaçam em uma jornada de transformação e esperança.





E, agora, fechamos as páginas deste guia com o desejo de que ele sirva de inspiração para uma mudança de perspectiva, tanto do papel do professor quanto do papel do estudante. Um convite para que cada estudante assuma o protagonismo de seu próprio aprendizado e que todos os educadores se tornem agentes de transformação no fazer e refazer da práxis pedagógica, pois pela estrada não pavimentada da educação ecoam as palavras do poeta Antônio Machado "caminhantes, não há caminho, se faz o caminho ao caminhar". Enquanto caminhantes continuemos, "a fazer o caminho caminhando, refazendo e retocando o sonho pelo qual se pôs a caminhar" (Freire, 1997, p. 79).



## Referências Bibliográficas

AMARAL, Matheus. **Metodologia Storytelling**: como trabalhá-la em sala de aula e envolver os alunos. [S. l.]:Rubeus, 2020. Disponível em: <https://rubeus.com.br/blog/metodologia-storytelling/>. Acesso em: 10 ago. 2024.

ARAÚJO, Rodrigo Ayres de. **Paulo Freire em desenho animado**. Youtube, 4 de jun. de 2024. 6min28s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iovYwprGFs0>. Acesso em: 05 nov. 2024.

BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BACICH, Lilian; NETO, Adolfo Tanzi; TREVISANI, Fernando de Mello (orgs.). **Ensino Híbrido**: Personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

BENDER, Willian. **Aprendizagem baseada em projetos**: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014.

BENITES, Gustavo. **Aprendizagem Baseada em Problema** - ABP Definições e Conceitos. Youtube, 23 de ago. de 2013. 2min51s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qk6vS8UDT0c>. Acesso em: 12 out. 2024.

CIEB (Centro de Inovação para a Educação Brasileira). **Aprendizagem baseada em projetos**. Youtube, 4 de mar. de 2020. 1min59s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FYgpi41UrQo&t=8s>. Acesso em: 10 out. 2024.

CIEB (Centro de Inovação para a Educação Brasileira). **Ensino híbrido**: sala de aula invertida. Youtube, 28 de janeiro de 2020. 1min29s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EFtCTLvMX6M>. Acesso em: 05 out. 2024.

CIEB (Centro de Inovação para a Educação Brasileira). **Ensino híbrido**: rotação por estações. Youtube, 4 de fev. de 2020. 1min36s. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=1d-UnyZu\\_II](https://www.youtube.com/watch?v=1d-UnyZu_II). Acesso em: 05 out. 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. Paz e Terra, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da esperança**: um reencontro com a Pedagogia do oprimido. 4. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

GCFaPrendeLivre. **Como começar a usar o Google Sala de Aula?** Youtube, 27 out. 2020. 7min37s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bSAFfjIWqxl&t=1s>. Acesso em: 15 nov. 2024.

GCFaPrendeLivre. **Google Sala de Aula para Alunos**: como acessar pela primeira vez e como cancelar uma inscrição. Youtube, 18 de fev. de 2021. 1min51s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FmqieCizWBs>. Acesso em: 15 nov. 2024.





Instituto Crescer. **Storytelling na Educação** - Aprendizagem Significativa. Youtube, 10 de maio de 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LmDQvsfqRg8&t=1s>. Acesso em: 15 out. 2024.

IVO. **Laboratório Rotacional**. Youtube, 23 de out. de 2018. 0min46s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bJRF5jxeKMc>. Acesso em: 10 out. 2024.

JUSTINO, Rogério. **Paulo Freire e a Educação Profissional Técnica e Tecnológica (EPT)**. Youtube, 20 de set. de 2021. 13min20s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RbZ5DtsRQa4>. Acesso em: 08 out. 2024.

LEITE, Bruno (org). **Tecnologias Digitais na Educação: Da Formação à Aplicação**. São Paulo: Livraria da Física, 2022.

LEUTEQ, Laboratório para Educação Ubíqua e Tecnológica no Ensino de Química. **Vídeos-comentários do livro Tecnologias Digitais na Educação: da formação à aplicação**. Youtube, 27 de janeiro de 2022, 3min06s. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=HvnEWuucVdk&list=PLwjsBgSP\\_zzy1ShH5mQYymZ9LHuWFROd4](https://www.youtube.com/watch?v=HvnEWuucVdk&list=PLwjsBgSP_zzy1ShH5mQYymZ9LHuWFROd4). Acesso em: 02 ago. 2024.

LISTA – 41 FERRAMENTAS PARA AULAS ON-LINE. **Tutormundi**, 2024. Disponível em: <https://tutormundi.com/material-gratuito/lista-41-ferramentas-para-aulas-online/>. Acesso em: 04, maio de 2024.

MELLO, Prissilla. **Curso Professor Magnético**. Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: <https://hotmart.com/pt-br/club/kits-cursos-e-materiais-prigeo/products/1908007>. Acesso em: 20 jul. 2023.

MELLO, Prissilla. **Criar jogo on line educativo com Wordwall** - aula divertida. Youtube, 9 de nov. de 2020. 12min35s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lcC2zTjjb6k>. Acesso em: 01 dez. 2024.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. *In*: BACICH, L.; MORAN, J (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 1-25.

PASSOS, Júlio Cesar. **Como aplicar atividades interativas em suas aulas com o Learning Apps totalmente grátis**. Youtube, 14 de abr. de 2021. 9min19s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8QjHyHvSUMI>. Acesso em: 01 dez. 2024.

RIBEIRO, Sergio Silva. **Gaiolas e Asas** - Rubem Alves. Youtube, 6 de outubro de 2020. 1min25s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XSI50Ukx7m0>. Acesso em: 18 out. 2024.

SEBA, Adson Luan. **Rotação por estações no PADLET**. Youtube, 8 de nov. de 2020. 10min54s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ghXGF0NDzks&t=1s>. Acesso em: 01 dez. 2024.

SUNAGA, Alexsandro. **Gamificação na Educação**. Youtube, 18 de fev. de 2018. 2min22s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XzLUcTLMqks>. Acesso em: 12 out. 2024.





Tríade Educacional. **Socrative**: como criar atividades interativas. Youtube, 5 de mai. de 2020. 14min00s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dTaB8kWKMjc>. Acesso em: 03 dez. 2024.

Tríade Educacional. **Book Creator**: criando livros interativos on-line. Youtube, 20 de jul. de 2020. 13min32s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=V1qYdYfDqQ0>. Acesso em: 03 dez. 2024.

Universidade Anhembi Morumbi. **Metodologias Ativas**. YouTube, 01 de julho de 2016. 5min04s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VnESbWDjH7Y>. Acesso em: 03 out. 2024.

Universidade Federal da Paraíba. **Evolução das tecnologias na educação**. YouTube, 23 de novembro de 2016. 4min12s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=tcLLTsP3wlo>. Acesso em: 20 out. 2024.

UNIVESP - Universidade Virtual do Estado de São Paulo. **Educação Mediada por Tecnologias** - O trello e a aprendizagem baseada em projetos. Youtube, 22 de novembro de 2021. 16min48s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fHy94EVtv98>. Acesso em: 03 dez. 2024.



## ***SOBRE AS AUTORAS***



**Gilmara Silva de Araújo**

Mestranda em Educação Profissional e Tecnológica pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM). Licenciada em Normal Superior – (UEA), com uma segunda graduação em Pedagogia – (UNIASSELVI). Especializada em História (FASE) e em Tecnologias Educacionais para a Docência em Educação Profissional e Tecnológica (UEA). Desde 2004, é professora efetiva da Secretaria Municipal de Educação e Cultura de Manacapuru (SEMEC). Também atua como professora efetiva da Secretaria de Educação e Qualidade do Ensino do Amazonas (SEDUC/AM), desde o ano de 2012.



**Maria Francisca Morais de Lima**

É Doutora em Língua Portuguesa pela PUC-SP (2016). Mestrado em Educação pela Universidade Federal do Amazonas (2007). Especializada em Língua Portuguesa pela UFAM (1996). Licenciada em Letras pela Universidade Federal do Amazonas (1992). Docente titular do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas desde 1995. Atualmente, desenvolve atividades na área da docência, pesquisa e extensão, atuando, desde outubro de 2019, como Pró-reitora de Extensão. Exerceu de fevereiro de 2014 a março de 2019 a função de Diretora de Desenvolvimento Educacional do Campus Manaus Zona Leste. Docente permanente do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica – Programa em Rede Nacional – Polo IFAM/CMC.



