



PRÁXIS DOCENTE E TECNOLOGIAS EMERGENTES: RESSIGNIFICANDO O FAZER PEDAGÓGICO

Karine das Neves Paixão Silva

UNEB/UEFS

kary.paixao@yahoo.com.br

Leonizia de Jesus Sena de Almeida

UNEB

sena.lea@gmail.com

Tânia Maria Hetkowiski

UNEB

taniah@uneb.br

Rosana Cruz Marques da Silva

UNEB

rcmsilva@uneb.br

Resumo: O presente trabalho, relato de experiência de gamificação da disciplina Contabilidade, visou investigar as possibilidades do chatbot com Inteligência Artificial (IA) no processo formativo. O objetivo foi analisar como o uso das tecnologias digitais influencia no cotidiano da prática pedagógica docente e suas implicações para o ensino e aprendizagem em contextos educacionais contemporâneos. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa e reflexiva. Como aporte teórico, têm-se autores como: Gatti (2019), Freire (1997; 2025) e Souza (2009). O processo de ensinar e aprender com tecnologias se consolida como uma práxis democrática, significativa e conectada com os desafios contemporâneos.

Palavras-chave: Tecnologias emergentes; Fazer docente; Práxis pedagógica.

Introdução

Esse estudo justifica-se por entendermos que a escola, enquanto espaço de desenvolvimento sistematizado do sujeito, vem modificando-se ao longo dos tempos e a inserção das tecnologias em seu cotidiano exige, além das competências técnicas, a reflexão crítica sobre sua função no processo de operacionalizar o ensino e aprendizagem. Assim, analisar essa relação a partir da ação docente (consciente, crítica e criativa) no desdobramento de sua prática permite compreender como o fazer pedagógico conduz e produz uma educação dialógica, transformadora e emancipatória.



O problema surge a partir da necessidade de compreender: como as tecnologias digitais na ambiência das práxis pedagógicas docente encaminham os processos de ensino e aprendizagem numa perspectiva de formar sujeitos críticos reflexivos para os desafios da contemporaneidade?

Para responder a esse questionamento, surge o objetivo geral: Analisar como o uso das tecnologias digitais influencia no cotidiano da prática pedagógica docente e suas implicações para o ensino e aprendizagem em contextos educacionais contemporâneos.

Assim como os objetivos específicos: compreender o conceito de práxis pedagógicas e seus desdobramentos na prática docente; analisar como os docentes têm integrado as tecnologias digitais em suas práticas pedagógicas; identificar os principais desafios e possibilidades enfrentados pelos professores ao utilizarem recursos tecnológicos em sala de aula.

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa e reflexiva com foco em relato de vivência pedagógica em contexto real de sala de aula, realizado em uma turma composta por 28 alunos, no curso técnico em Administração, que utilizou o *chatbot* com IA como ferramenta auxiliadora na construção de jogos que pudessem ser recursos educacionais que favorecessem a aprendizagem ativa, a revisão de conteúdo, a autonomia, concentração e colaboração, ao mesmo tempo que tornasse o ensino mais dinâmico, participativo, motivador e acessível.

O texto tem aporte teórico em autores como: Gatti (2019), Tardif (2013), Freire (1997; 2025), Souza (2009), Hetkowsiki e Dias (2020), Sales (2013), Vázquez (1997), Saviani (2011). Para a realização da atividade e condução do projeto citado, o projeto foi ancorado em estratégias metodológicas ativas de aprendizagem em equipe, aprendizagem baseada em problema, aprendizagem baseada em projetos e sala de aula invertida, e o papel do docente consistiu em mediar através da criação do roteiro, do desafio, do cronograma de atividades e de entregas e dos critérios de avaliação, acompanhar e mediar de forma ativa os grupos de trabalho, bem como suporte e direcionamento quanto ao uso do *chatbot* com IA.

As atividades desenvolvidas incluem desde a curadoria do referencial bibliográfico e materiais complementares, até a organização da infraestrutura para desenvolvimento das aulas, testagem e socialização dos jogos. A socialização dos jogos desenvolvidos pela turma ocorreu em uma mostra científica do ambiente escolar do curso,



sendo testados e avaliados por aproximadamente 120 estudantes pertencentes à comunidade escolar interna e externa de diversos níveis de aprendizagem e áreas de conhecimento, com o objetivo de validar a eficácia dos jogos e sua jogabilidade.

Os feedbacks obtidos mostraram que foi possível compreender e aprender conteúdos contábeis básicos, que a ludicidade contribui para o engajamento, interesse, no desenvolvimento do raciocínio lógico e na retenção dos conhecimentos. No que se refere à turma, percebeu-se que a proposta contribuiu com o desenvolvimento de competências como a colaboração, criatividade, autonomia, administração do tempo, senso de responsabilidade, pensamento crítico e resolução de problemas.

Esse trabalho representou o primeiro movimento exploratório da IA generativa como uma aliada pedagógica e *start* para a pesquisa atual de doutorado no PPGEduc. A condução desse projeto viabilizou identificar algumas possibilidades da ferramenta e seu uso direcionado ao contexto educacional, principalmente no que diz respeito à construção de material didático.

2 - Práxis Pedagógica enquanto mobilizadora da prática docente

A educação enquanto fenômeno social na formação humana, é cercada por intencionalidades diversas e divergentes a partir de diferentes grupos culturais que se apropriam de ideologias para ancorar suas práticas. Nesse sentido, a educação é moldada pelo conjunto de práticas advindas da ação coletiva dos sujeitos que busca desenvolver sua humanidade na condição de “ser” subjetivo e objetivo em sua singularidade e complexidade enquanto sujeito social. Nessa perspectiva, a “prática” numa dimensão humana de desenvolver suas habilidades, se torna uma categoria sobressalente para os sujeitos que constituem as instituições formadoras. Assim, empreende-se que esta prática não está vinculada apenas a ação docente, como destaca Libâneo:

[...] à prática docente envolve não apenas a aplicação de técnicas pedagógicas, mas também decisões éticas, políticas e administrativas que transcendem a simples execução da ação educativa, incorporando responsabilidade social e compromisso com a formação integral dos alunos (2004, p. 89).

Estar além do desenvolvimento de aulas, planejamento e avaliação, e, portanto, condicionada aos processos educativos. (Vázquez 1977) apresenta contribuições



importantes quando apresenta o conceito de práxis em relação às atividades desenvolvidas no ambiente educativo, afirmando que “toda práxis é atividade, mas nem toda atividade é práxis” (1977, p. 185). Isso porque, em sua compreensão, a **práxis** possui um **caráter consciente, intencional e transformador da realidade**, enquanto existem outras atividades humanas que não necessariamente produzem transformação social ou não envolvem reflexão crítica sobre a ação. É nessa condição que esse texto encaminha uma discussão sobre os sentidos de práxis enquanto ação desenvolvida na relação coletiva de diversos e diferentes sujeitos, pois no cotidiano escolar, é comum associar a prática pedagógica à forma que os professores desenvolvem suas habilidades no espaço educativo, Atribuímos nessa condição que todo ato de ensino e aprendizagem está associado a uma ação docente planejada intencionalmente, no entanto, existe diferença teórico-metodológica entre prática pedagógica na ambiência docente e práxis pedagógica.

A palavra “prática”, no contexto educacional, deriva do termo “práxis” que significa ação da atividade humana, conceito encaminhado por Aristóteles (1984) na Grécia Antiga. Este filósofo distinguia três tipos de atividades humanas: poiesis (produção), theoria (contemplação) e práxis (ação ética e política orientada pela razão). No contexto educacional, o sentido de “prática” passou a ser usado para designar as **ações concretas do professor em sua atuação em sala de aula**, ou seja, o conjunto de procedimentos, métodos, atividades e decisões que ocorrem no cotidiano do ensino e aprendizagem, vinculando-a apenas à execução de tarefas. Ao longo dos tempos, esse conceito vai se modificando conforme a necessidade de pensar a educação enquanto ação transformadora da realidade social do sujeito, pensadores como Marx (2007), compreendem prática no sentido de práxis quando a defendem como uma ação humana concreta e transformadora da realidade social. Nesse mesmo entendimento, Freire (1987, p. 33), defende a práxis como uma ação e reflexão dos homens sobre o mundo para transformá-lo.

Nessa dimensão, a práxis pedagógica se diferencia da prática docente, quando envolve consciência crítica, reflexão intencional com a participação de diferentes sujeitos. Libâneo (2012, p. 45) corrobora com a ideia, apresentando uma concepção de práxis a partir da postura investigativa e reflexiva docente. O autor sinaliza que “existe um ponto de encontro entre o conhecimento científico e a realidade concreta dos educandos, e por



esse motivo a práxis compreende a docência como uma atividade consciente e planejada”. Mesmo na prática pedagógica docente, as ações realizadas no sentido de organizar o planejamento no cotidiano da sala de aula, a avaliação da aprendizagem, a organização dos conteúdos, entre outras, não limitam o professor a pensar e refletir criticamente sobre o seu papel enquanto interventor dessas ações.

Portanto, os desdobramentos da práxis pedagógica docente se manifestam em várias dimensões: curricular, metodológica, avaliativa, e nas relações interpessoais de um coletivo de sujeitos (docente, discente, gestores) e instituições, cada um desempenhando sua função pensando no outro, assim, quando o professor articula o conhecimento a partir da realidade e subjetividades dos alunos, este não se limita a aplicação de conteúdos apenas, mais, busca entender o contexto social e cultural que circunscreve o seu público, do mesmo modo o gestor escolar, peça fundamental na organização e articulação dos processos educativos na escola, precisa em sua dinâmica diária criar espaços de práxis de forma coletiva e democrática, valorizando a autonomia da equipe e o diálogo na construção conjunta do conhecimento. Em seu livro “Pedagogia histórico-crítica”, Saviani (2011) apresenta a educação como um processo de apropriação crítica do conhecimento. Nessa dimensão, a práxis pedagógica conduz a ação intencional e transformadora na dinamicidade das ações educativas. Empreende-se dessa fala que a educação é “um ato político e ético”, que dependendo de como esta organizada pode reproduzir as estruturas de opressão, quanto estimular a libertação e a consciência política. De acordo com Freire (1996, p. 23), “a educação é um ato político porque implica escolhas, valores e uma determinada concepção de homem e de mundo.”

Nessa perspectiva, compreender que a educação é um ato político é concordar que ensinar e aprender se torna um ato politicamente pensado e organizado para atender as demandas sociais que são apresentadas no chão da escola. Saviani (2008, p.52) destaca a figura do professor enquanto mobilizador do conhecimento quando defende que este é um intelectual que deve compreender a função social. Nessa perspectiva, compreender que a educação é um ato político é concordar que ensinar e aprender se torna um ato politicamente pensado e organizado para atender às demandas sociais apresentadas no chão da escola. Saviani (2008, p.52) destaca a figura do professor enquanto mobilizador do conhecimento quando defende que este é um intelectual que deve compreender a função social da escola no desempenho de sua prática cotidiana a partir de um modelo de



projeto político-pedagógico comprometido com a transformação da realidade social dos sujeitos. Pois é na formação que o professor adquire conhecimentos e estes reverberam em suas práticas, haja vista que o professor vai se formando cotidianamente em espaços diversos. Essa formação resulta em “práxis pedagógicas de várias instituições e de muitas experiências formativas que vai vivendo ao longo da vida e de seus ambientes culturais”, Souza (2009, p. 14).

O autor compreende, a partir dessa interconexão das práticas formadoras, que o professor adquire experiências em diferentes espaços como chão da escola, universidades e nos movimentos sociais produzidos no desdobramento de sua formação. Diante disso, não existe na formação docente o aprendizado de uma única prática que irá conduzi-lo em seu processo profissional, Souza (2009, p. 23), nos ajuda a pensar que “na formação de quaisquer pessoas ou profissionais, inclusive da educação, não resulta de uma prática docente, mas de uma práxis pedagógica de várias instituições”. Diante do exposto, compreender o sentido de práxis pedagógica e prática docente é essencial para refletir sobre o papel transformador da educação e sobre a intencionalidade presente nas ações do professor. Vimos que a práxis pedagógica vai além da simples execução de atividades em sala de aula; ela envolve uma ação reflexiva, crítica e consciente, na qual teoria e prática se articulam de forma dinâmica e indissociável.

A docência deixou de ser uma ação espontânea, que pode ser desenvolvida por intuições, apenas, para se tornar campo de ação com base em fundamentos filosófico-sociais, histórico-psicológicos e fundamentos de práticas específicas que demandam domínio de conhecimentos integrados a conhecimentos científicos e humanistas para a ação educacional voltada às novas gerações, em que linguagens, tecnologias e estruturas interpretativas constituem seu cerne. (Gatti, et al, 2019)

Nesse sentido, a prática docente é apenas uma das dimensões da práxis, que diretamente está atrelada a prática discente, a prática gestora, etc. e que os desdobramentos da práxis na prática docente não se limitam a metodologias ou técnicas de ensino, mas dizem respeito a uma postura ética, reflexiva e política diante do ato educativo. Conclui-se que o educador pleno em sua formação é aquele que transforma e se transforma, que ensina e aprende, que pensa e age criticamente em busca de uma educação mais justa e humana.



3 - Tecnologias na Educação

As novas tecnologias emergentes que estão inseridas na vida moderna têm participado também cada vez mais na educação. O desafio de aliar a mesma com antigos modelos educacionais tem sido vencido a cada dia e refletir sobre seu uso ajudará ao novo processo de aprendizagem, visto que tem atraído uma grande parcela da população, principalmente os mais jovens.

Demonstrando não ser uma moda, uma onda, e que vieram para ficar, tecnologias como Inteligência Artificial, Realidade Virtual e aumentada, Gamificação, Robótica e Impressão 3D, ampliam a participação no sistema educacional, apoiando e melhorando. O impacto que causam, os desafios, as vantagens e as desvantagens são algumas das discussões que permeiam o mundo acadêmico. Assim como pontuam Dorigoni e Silva:

As reflexões em torno do assunto mídia e educação vêm sendo aprofundadas há várias décadas, dado a constatação de sua influência na formação do sujeito contemporâneo e da necessidade em explorar o assunto diante do rápido desenvolvimento das novas tecnologias de informação e comunicação. (2007, p.02)

Estudos sinalizam que, com a ajuda da tecnologia, muitos estudantes estão conseguindo compreender mais os conteúdos, uma vez que existe a possibilidade de personalização do ensino. Chegar a estudantes e lugares antes inacessíveis, horários flexíveis e conteúdos interativos é considerado melhoria e desenvolvimento do sistema educacional. Com as novas tecnologias, é possível manter mais estudantes interessados, uma vez que assim é o mundo moderno que se apresenta para eles. Entretanto, incluir novos modelos e/ou ferramentas educacionais, sobretudo com envolvem novos gastos que irão impactar sensivelmente no orçamento, é um dos fatores que precisa ser considerado, pois demandará nova infraestrutura e mão de obra capacitada.

As novas tecnologias são consideradas importantes e benéficas, mas existem desafios de se associar o conteúdo pedagógico aos instrumentos tecnológicos, uma vez que exige busca constante de capacitação e desenvolvimento de novas habilidades para o docente. Segundo Silva, Prates e Ribeiro:

Não há como negar a importância das novas tecnologias no contexto atual, que têm tomado cada vez mais espaço com a sua rapidez e multiplicidade de informações, quebrando barreiras de tempo e espaço,



conectando as pessoas, fatos e conhecimentos de forma global e instantânea. (2016, p.109)

Vantagens que podem ser apresentadas são o apoio que as novas tecnologias oferecem tanto ao processo de ensino como ao de aprendizagem, ajuda aos docentes no planejamento das aulas, acesso portátil ao material escolar, dentre outros.

A interatividade, a inteligência artificial e a era digital são avanços tecnológicos que se apresentam e que oferecem aprendizagens imersivas e adaptativas. É a possibilidade de conseguir a resolução de problemas de forma prática, conseguindo engajamento e motivação dos estudantes. Portanto, é preciso conscientização do docente no processo de capacitação, interação com os novos equipamentos e com o novo modelo de estudante.

4 – Caminho metodológico

Metodologicamente, o presente relato alicerçou-se em uma abordagem qualitativa de natureza descritivo-reflexiva, centrada na análise de uma situação de aprendizagem desenvolvida no contexto da formação técnica da disciplina Contabilidade comercial. O objetivo da proposta foi articular teoria e prática através da criação de jogos contábeis educativos que ajudassem na consolidação de conceitos, conhecimentos e competências cognitivas e socioemocionais, desenvolvidos pelos estudantes. A turma participante era composta por 28 alunos, jovens e adultos egressos do ensino médio, apresentando diferentes níveis de familiaridade com os conteúdos da disciplina. A pesquisa qualitativa é conduzida sempre que se quer explorar ou estudar variáveis que não podem ser mensuradas facilmente ou quando se quer escutar vozes silenciadas, ou ainda quando podemos colaborar diretamente com os participantes, fazendo-os examinarem nossas perguntas de pesquisa ou colaborarem conosco durante a análise dos dados e as fases de interpretação da pesquisa. (Creswell, 2014)

O projeto foi realizado no segundo semestre do ano de 2023 e teve a duração de aproximadamente oito semanas letivas, tendo como estratégia pedagógica a organização do ensino através da simulação de problemas e desafios reais, aqui chamada de Situação de Aprendizagem (SA) ou Situação problema, ancorado em estratégias metodológicas ativas de aprendizagem em equipe, aprendizagem baseada em problema, aprendizagem



baseada em projetos e sala de aula invertida. A atividade foi estruturada de forma a promover interação entre os conhecimentos prévios dos alunos e os novos conceitos propostos pela disciplina, e constituir sentido e transferência de saberes a contextos reais, além de fortalecer o letramento digital por meio do uso de um chatbot com IA. O papel do docente consistiu em mediar, por meio da criação do roteiro, do desafio, do cronograma de atividades e de entregas e dos critérios de avaliação, acompanhar e mediar de forma ativa os grupos de trabalho, bem como suporte e direcionamento quanto ao uso do *chatbot* com IA, uma docência reflexiva, orientador do processo de investigação e aprendizagem.

As atividades desenvolvidas incluíram desde a curadoria do referencial bibliográfico e materiais complementares até a organização da infraestrutura para desenvolvimento das aulas, testagem e socialização dos jogos. A prática pedagógica requer pensar a mediação do professor, as relações entre aluno, professor e objeto de conhecimento (Hetkowsiki, 2004). Esse percurso metodológico da experiência foi estruturado em cinco partes principais:

1. Elaboração e fundamentação da SA: planejamento pedagógico e didático da proposta/SA e estruturação do ambiente virtual de aprendizagem da turma no Google Classroom (inserção de todo material de apoio, referenciais teóricos que embasariam a prática, cronograma de entregas e critérios de avaliação). O intuito foi garantir que a prática, além da ludicidade, se configurasse como uma experiência pedagógica intencional e significativa;
2. Sensibilização e revisão conceitual: apresentação da proposta e objetivos da AS, seguidamente da revisão dos conceitos básicos da contabilidade comercial, como princípios contábeis, Balanço Patrimonial e lançamentos contábeis, com o objetivo de nivelar os conhecimentos e preparar a turma para a confecção dos jogos.
3. Planejamento e elaboração dos jogos: organizados em equipe, cada grupo de trabalho elegeu o tema central da contabilidade e após escolha do tipo de jogo com base no público-alvo, seguiu com o planejamento do jogo educativo, o que incluiu a elaboração do roteiro, das regras, lista de recursos necessários, mecanismos de interação, componentes e avaliação do jogo. Todo o processo foi registrado em um diário de bordo da professora.

4. Testagem, aprimoramento e socialização: após a criação, os jogos foram testados primeiramente entre os grupos da sala, com momentos de feedback colaborativo e aprimoramento das propostas. Em um segundo momento, a socialização dos jogos desenvolvidos pela turma ocorreu em uma Mostra Científica do ambiente escolar do curso, sendo testados e avaliados por aproximadamente 120 estudantes pertencentes à comunidade escolar interna e externa de diversos níveis de aprendizagem e áreas de conhecimento, com o objetivo de validar a eficácia dos jogos e sua jogabilidade.
5. Avaliação e reflexão: a avaliação foi realizada de forma processual e formativa, considerando os critérios: coerência entre os conteúdos e os objetivos, clareza das regras, criatividade, aplicabilidade prática, jogabilidade, aplicabilidade pedagógica e relevância conceitual.

Por se tratar de um relato de experiência com viés qualitativo, utilizou-se o diário de campo, as produções dos estudantes (roteiros, regras e vídeos explicativos), os formulários de avaliação e autoavaliação, bem como observações e relatos orais durante as apresentações, como instrumentos e procedimento de coleta dos dados e informações. Esse percurso revela o movimento que transita entre ensinar, criar e refletir, pois cada etapa foi conduzida respeitando a individualidade e limitação de cada estudante, ao tempo que buscou promover um ambiente colaborativo e inclusivo, conforme ilustram as figuras abaixo, momentos de testagem dos jogos:

Figura 1: Estudantes testando os jogos desenvolvidos na SA, durante a aula de Contabilidade Comercial que trata, respectivamente: a) estudantes testando um jogo de tabuleiro e b) estudantes em momento de testagem do jogo que simula transação financeira.¹



¹ Nota ética: as imagens foram registradas com a autorização dos participantes e destina-se exclusivamente a fins acadêmicos e científicos.

Fonte: arquivo pessoal das autoras (2023)

Os feedbacks obtidos mostraram que foi possível compreender e aprender conteúdos contábeis básicos, que a ludicidade contribui para o engajamento, interesse, no desenvolvimento do raciocínio lógico e na retenção dos conhecimentos. Foram produzidos os seguintes jogos:

Figura 2: Jogos desenvolvidos na SA, pelos alunos, respectivamente: a) jogo de tabuleiro para revisão dos princípios contábeis, b) jogo de tabuleiro com cartas de perguntas e respostas, c) jogo de boliche.



Fonte: arquivo pessoal das autoras (2023)

Figuras 3: Jogos desenvolvidos na SA, pelos alunos, respectivamente: 2a) Quiz digital para revisão dos conhecimentos sobre Demonstrações contábeis, 2b) Puzzle, 2c) jogo da memória.



Fonte: arquivo pessoal das autoras (2023)

No que se refere à turma, percebeu-se que a proposta contribuiu com o desenvolvimento de competências como a colaboração, criatividade, autonomia, administração do tempo, senso de responsabilidade, pensamento crítico e resolução de



problemas. Esse trabalho representou o primeiro movimento exploratório da IA generativa como uma aliada pedagógica e *start* para a pesquisa atual de doutorado no PPGEduc. A condução desse projeto viabilizou identificar algumas possibilidades da ferramenta com IA e seu uso direcionado ao contexto educacional, principalmente no que diz respeito à construção de material didático.

Considerações finais

O ensino da Contabilidade no contexto do curso técnico, assim como toda disciplina que envolve cálculo matemático, se configura como um grande desafio para os estudantes, onde métodos tradicionais de ensino muitas vezes são insuficientes para a apreensão dos conhecimentos necessários, além de existir uma barreira inicial à aprendizagem, elevado índice de evasão e desinteresse.

De acordo com o Relatório PISA (Brasil, 2023), grande parte dos alunos que saem do ensino médio apresenta dificuldades em cálculo matemático, raciocínio lógico e criatividade, e nessa disciplina a realidade não era diferente. E foi esse cenário e essa estatística que motivaram a repensar e ressignificar as estratégias de ensino adotadas até então, culminando na criação e implementação do projeto de gamificar a disciplina numa tentativa de se trabalhar conceitos técnicos e de raciocínio lógico de forma mais dinâmica, interativa, prática e que facilitasse o entendimento dos conteúdos.

Nessa perspectiva, dialogamos com o conceito de práxis pedagógica numa dimensão que ultrapassa os limites do fazer pedagógico e passa a ser vista como “processos educativos” em realização, historicamente situados no interior de uma determinada cultura, organizados, de forma intencional, Souza (2009, p. 34). Assim como o uso das tecnologias enquanto ferramenta de construção e apropriação de saberes integrados de maneira reflexiva e ativa ao planejamento pedagógico, promovem práticas inovadoras e “práticas de colaboração e da autonomia dos sujeitos aprendizes no processo cognitivo como um todo”, Sales (2013, p. 26).

Nesse sentido, o processo de ensinar e aprender com tecnologias se consolida como uma práxis: democrática, significativa e conectada com os desafios do mundo atual, cada vez mais permeado pela tecnologia, onde as abordagens tradicionais de ensino e aprendizagem enfrentam desafios para manter-se relevantes e eficazes.



Referências

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. Tradução de Antônio Pinto de Carvalho. São Paulo: Abril Cultural, 1984. (Coleção Os Pensadores).

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). **Notas sobre o Brasil no Pisa 2022**. Brasília, DF: Inep, 2023.

CRESWELL, John W. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa: escolhendo entre cinco abordagens**. 3. ed. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre: Penso, 2014.

DORIGONI, Gilza Maria Leite; SILVA, João Carlos da. 2007. **Mídia e Educação: o uso das novas tecnologias no espaço escolar**. Disponível em: <https://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1170-2.pdf> Acesso em 31 out 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**, São Paulo: Paz e Terra, 1996.

_____. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GATTI, Bernardete Angelina; et. al. **Professores do Brasil: novos cenários de formação**. Brasília: UNESCO, 2019.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **A ideologia alemã**. São Paulo: Boitempo, 2007.

SALES, Mary. Valda. Souza. **Tessituras entre mediação e autoria nas práticas de currículo na formação a distância: a construção do conhecimento no contexto universitário** 281f. 2013. Tese (Doutorado) – Doutorado em Educação (FACED/UFBA), Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia**. 36. ed. Campinas: Autores Associados, 2008.

_____. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. 11. ed. Campinas: Autores Associados, 2011.

_____. **Organização e gestão da escola: teoria e prática**. 5. ed. Goiânia: Alternativa, 2004.

SILVA, I. C. S; PRATES, T. S; RIBEIRO, L. F. S. As novas tecnologias e aprendizagem: desafios enfrentados pelo professor na sala de aula. **Revista Em Debate** (UFSC): Florianópolis, v. 16, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/emdebate/article/view/19803532.2016n15p107/33788> Acesso em 31 out 2025.



RED ESTRADO



SOUZA, José. Francisco. de. **Prática pedagógica e formação de professores.**
Organizadores: José Batista Neto e Iete Santiago. Recife: Ed. Universitária UFPE, 2009.

TARDIF, Maurice. **Saberes Docentes e Formação Profissional.** 15. ed. Petrópolis, RJ:
Vozes, 2013.

VÁZQUEZ, Adolfo. Sánchez. **Filosofia da praxis.** Tradução de Luiz Fernando
Cardoso. 2. ed, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.