VIVÊNCIAS NA MONITORIA DO CURSO DE PEDAGOGIA: FORMAÇÃO DOCENTE EM TECNOLOGIAS DIGITAIS

Vivian Galdino de Andrade
Universidade Federal da Paraíba/Bananeiras- PB/Brasil
vivian.galdino@academico.com.br

Jéssica Karina Santos Ramalho
Universidade Federal da Paraíba/Bananeiras-PB/Brasil
jessicakarina.s.ramalho@gmail.com

Camila Victória Martins de Oliveira
Universidade Federal da Paraíba/Bananeiras-PB/Brasil
camila.martins0499@gmail.com

Resumo: A inserção das tecnologias digitais no âmbito educacional tem se tornado cada vez mais essencial diante das inovações sociais e das novas demandas pedagógicas do nosso século. Este trabalho tem o objetivo de relatar a experiência vivida durante a monitoria da disciplina de 'Educação e Novas Tecnologias' no curso de Pedagogia da Universidade da Paraíba, Campus III. Metodologicamente trata-se de uma abordagem qualitativa, de teor descritivo e exploratório. Utilizou-se como caminho narrativo relatar as experiências vivenciadas pelas monitoras ao longo da realização de oficinas pedagógicas ofertadas pelo referido componente curricular, principalmente as que destacam o uso de Realidade Virtual (RV) e Realidade Aumentada (RA). A escolha dessas temáticas se deu pelo maior interesse despertado pela turma, foco dessas vivências. Essas tecnologias têm o potencial de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais interativo e dinâmico. Os resultados mostram a necessidade de uma maior inclusão dessas ferramentas na formação dos discentes, apontando a necessidade de melhorias na infraestrutura dos laboratórios da universidade.
Palavras-chave: Tecnologias digitais. Formação docente. Oficinas pedagógicas.

1. INTRODUÇÃO

A formação dos professores no contexto atual ultrapassa o ensino de conteúdos, visto que visualizamos o aumento cada vez maior das demandas profissionais do docente. Esses desafios têm exigido do professor uma reflexão mais ampla sobre como irá abordar determinadas temáticas atreladas ao uso das tecnologias digitais no contexto educacional. É sabido que esses recursos despertam o interesse dos discentes, mas seus suportes e usos indevidos também tem despertado questões que problematizam a saúde cognitiva e emocional.

O debate sobre o uso de tecnologias digitais na educação tem se intensificado com as regulamentações recentes. A Lei nº 15.100, sancionada em janeiro de 2025, restringe o uso de celulares e aparelhos eletrônicos portáteis em escolas públicas e privadas de educação básica

(infantil, fundamental e médio), inclusive em recreios e intervalos, permitindo apenas fins pedagógicos sob orientação docente. Complementando tal legislação, recentemente foi publicada a Lei Nº 15.211/2025, que institui o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente (ECA Digital), que entrou em vigor em março de 2026.

Essa normatização atualiza o ECA original, datado de 1990, visando ampliar as proteções para o âmbito do ciberespaço. Esse documento responsabiliza as plataformas digitais e reforça o uso "estritamente" pedagógico de tecnologias nas escolas, em articulação com a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (ENEC), que é uma iniciativa do governo federal brasileiro, instituída pelo Decreto nº 11.713, de 21 de setembro de 2023, que visa universalizar o acesso à conectividade de qualidade para fins pedagógicos e administrativos em todas as escolas públicas de educação básica do país

Essas regulamentações não eximem os professores de sua formação na área das tecnologias digitais na Educação. A Competência Geral 5 da BNCC (2018) rege a necessidade de: "Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva". Enquanto a lei de planejamento prioriza a redução de distrações e riscos à concentração e bem-estar, a BNCC enfatiza o letramento digital como parte integrante da formação integral.

Diante das regulamentações impostas pela Lei nº 15.100/2025 e Lei nº 15.211/2025 (ECA Digital), faz-se urgente alcançar um consenso pedagógico que autoriza tecnologias digitais exclusivamente para fins pedagógicos. Em nossa compreensão a proibição do uso livre deve ser mantida, mas o professor precisa trazer para a sala de aula os fundamentos da Educação Midiática[1]. Nesse equilíbrio, os docentes assumem papel central ao investir esforços pedagógicos na formação para o letramento digital, capacitando discentes a desenvolverem criticidade frente às mídias digitais.

Diante desse contexto, esse relato de experiência traz o intuito de discutir a Monitoria vivenciada durante o componente curricular de "Educação e Novas Tecnologias", vinculado

[1] Confira os fundamentos da Educação Midiática em: "FERRARI, Ana Claudia et al. **Guia da Educação Midiática**. 1. ed. São Paulo: Instituto Palavra Aberta, 2020". Disponível em: https://educamidia.org.br/guia

ao curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba, Campus III. Esse componente promove, na formação dos pedagogos, o único contato que eles terão com esse debate ao longo de sua formação acadêmica. Ele traz como ementa:

> As inovações tecnológicas no processo ensino-aprendizagem. A integração das mídias e as alterações do espaço e tempos de ensinar e aprender. Educação à distância. Mídias integradas como interlocutoras de novas estratégias de ensino aprendizagem. Incorporar as mais novas linguagens na construção do conhecimento escolar (PPC de Pedagogia, 2012)

A ementa citada acima, bem como o título que nomeia o componente, sofrerá alterações na nova versão do PPC de curso, que se encontra em fase de análise pela Pró-Reitoria de Graduação. O componente curricular em questão possui carga horária de 60h e é ofertado todo semestre, variando entre os períodos noturno e diurno. Ele traz uma natureza eminentemente prática, que exige um acompanhamento constante e personalizado dos discentes em suas interações com as ferramentas tecnológicas e as atividades digitais desenvolvidas.

Nesse ámbito, e devido a uma infraestrutura deficiente, no que compete ao Laboratório de Informática pertencente ao Curso de Pedagogia, Campus III, trabalhamos numa turma de "Educação e Novas Tecnologias" ações educativas voltadas para o uso de tecnologias digitais no ambiente, de ensino de maneira prática, pedagógica e artesanal. Isto é, os recursos trazidos são frutos da iniciativa da equipe que coordena a disciplina (professora e discentes), a partir de programas gratuitos, de fácil acesso.

Essa experiência que iremos relatar se deu no período de 2025.2, numa turma de Pedagogia do diurno, composta por 22 discentes, fruto das atividades desenvolvidas na segunda unidade, nomeada por "Oficinas Pedagógicas".

2. A BNC- FORMAÇÃO, A BNCC E A FORMAÇÃO DE PEDAGOGOS PARA O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

A Base Nacional Comum Curricular (2018) e a Base Nacional Comum para a Formação de Professores (Resolução CNE/CP nº 2/2019 e nº 1/2020) constituem marcos normativos centrais na organização da educação brasileira, orientando tanto o currículo da Educação Básica quanto a formação inicial e continuada de professores. No que se refere às

tecnologias digitais, ambos os documentos reconhecem a cultura digital como dimensão estruturante da formação humana e docente.

A BNCC (2018) estabelece, entre suas competências gerais, a centralidade da cultura digital, especialmente na Competência 5, que propõe que estudantes saibam "compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética". Esse direcionamento implica que o trabalho pedagógico deve incorporar as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) não apenas como ferramentas, mas como linguagens e práticas sociais contemporâneas. Ademais, com a BNCC Computação (2022), há um aprofundamento dessa perspectiva ao estruturar eixos como pensamento computacional, mundo digital e cultura digital, ampliando a exigência de domínio pedagógico dessas tecnologias pelos docentes.

Corroborando com essa ideia, a BNC-Formação (2019) explicita que o professor deve desenvolver competências relacionadas ao uso crítico, ético e pedagógico das tecnologias digitais, integrando-as ao planejamento, à mediação didática e à avaliação. Estudos indicam que esses documentos convergem ao afirmar a necessidade de formação docente voltada à integração das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) como condição para uma educação alinhada às demandas contemporâneas. Contudo, também revelam uma tensão: embora normativamente robustos, tais documentos não garantem, por si só, condições materiais e curriculares para sua efetivação, evidenciando lacunas entre prescrição e prática.

Nesse contexto, ao confrontar essas diretrizes com a formação ofertada em cursos de Pedagogia — como no caso da Universidade Federal da Paraíba, Campus III — observa-se um descompasso significativo. A oferta de apenas um componente curricular voltado às tecnologias digitais revela uma fragilidade formativa frente às exigências da BNCC e da BNC-Formação, que demandam uma abordagem transversal, contínua e integrada das TDIC ao longo de todo o percurso formativo.

Tal cenário reforçado por um Laboratório de Informática e Multimeios desestruturado, endossa as críticas recorrentes na literatura, que apontam a insuficiência da formação inicial para o desenvolvimento de competências digitais docentes, mantendo as tecnologias em posição periférica nos currículos.

O curso de Pedagogia, no qual atuamos, está vinculado ao Departamento de Educação (DE) e conta com 4 laboratórios: de Informática, Multimeios, Ensino e Ludicidade 'O Grãozinho'. Os laboratórios trazem como finalidade dar apoio às atividades de graduação,

pós-graduação, pesquisa e extensão, sendo espaços formativos de intensa formação acadêmica. Por se assemelharem quanto a seus objetivos, os Laboratórios de Informática e Multimeios trazem como foco o uso de tecnologias digitais, e são espaços de nossa atuação no componente curricular de 'Educação e Novas tecnologias'.

O Laboratório de Informática DE/UFPB/CCHSA é um espaço que conta com 26 computadores (com sistemas operacionais desatualizados), destes 11 se encontram inutilizados por não funcionarem adequadamente. O ambiente conta com um Datashow. Quanto ao mobiliário, o espaço possui cadeiras e mesas que são insuficientes para turmas com mais de 25 alunos, o ambiente é claro e não possui persianas, o que dificulta a visibilidade. Já o Laboratório de Multimeios DE/UFPB/CCHSA é um o ambiente que conta com algumas longarinas, 1 Data show, 1 TV, um amplificador, microfone, caixa de som. Quando foi criado, o espaço trazia o propósito de ser um espaço dinâmico e interativo, de intensa produção midiática, por meio de podcasts, dispositivos pedagógicos do audiovisual e desenvolvimento de atividades vinculadas a cultura maker. No entanto, não conta com recursos para o desenvolvimento dessas atividades.

Ambos os espaços têm problemas com internet, que apesar de proporcionar o acesso é de má qualidade. É importante destacar que a fragilidade na estrutura formativa das universidades públicas não pode ser compreendida de forma isolada ou meramente pedagógica, mas está profundamente relacionada a um cenário histórico recente marcado pela insuficiência de investimentos, sucessivos cortes orçamentários e, em muitos casos, por processos de desvalorização e perseguição política às instituições de ensino superior, o que compromete diretamente a ampliação e a qualificação de iniciativas voltadas à integração das tecnologias digitais na formação de pedagogos.

Essa problemática se intensifica diante da recente "efervescência" do uso da inteligência artificial na educação, que amplia as demandas por formação crítica, ética e técnica dos professores. Ferramentas de IA tensionam práticas pedagógicas tradicionais, exigindo novas competências relacionadas à curadoria de informações, autoria, avaliação e mediação do conhecimento. Paralelamente, o debate em torno do chamado Estatuto da Criança e do Adolescente Digital trouxe discussões contemporâneas sobre proteção de dados, uso de telas e segurança online e introduz novas responsabilidades éticas e legais para o trabalho docente no ambiente digital.

Dessa forma, evidencia-se uma contradição: enquanto os marcos legais brasileiros avançam ao reconhecer a centralidade das tecnologias digitais e da cultura digital na formação docente, as práticas institucionais de formação inicial ainda se mostram insuficientes para atender a essas demandas. Tal descompasso compromete a efetivação da formação de professores em torno de uma educação crítica e emancipatória no contexto digital, e indica a urgência de investimentos e reestruturações curriculares nos cursos de Pedagogia, que contemplem as tecnologias — e, mais recentemente, a inteligência artificial — como eixo estruturante, e não como componente acessório da formação docente.

3. OFICINAS PEDAGÓGICAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA FORMATIVA NA MONITORIA

O componente curricular de "Educação e Novas Tecnologias" conta com três unidade. A segunda unidade é dedicada ao desenvolvimento de oficinas pedagógicas, ministradas pelos próprios discentes, com vistas a despertar a autonomia e o protagonismo no processo de formação docente. No período de 2025.2, tais oficinas trouxeram as seguintes temáticas: "Desenvolvendo o Pensamento computacional: Educação Plugada e Educação Desplugada", "Hologramas na Educação", "Realidade Aumentada (RA)", "Realidade Virtual (RV", "Memes na Educação" e "Jogos Ópticos na educação audiovisual".

Essas oficinas tinham como objetivo proporcionar aos discentes não apenas o conhecimento da ferramenta, mas as possibilidades práticas do seu uso como ferramenta pedagógica. Elas foram desenvolvidas pelos discentes da disciplina, mas sob o auxílio das monitoras e a supervisão da professora regente. Também foram vivenciados, ainda nessa unidade as oficinas "Usos éticos da IA no campo da Educação" e "Atualizando o currículo lattes", mas essas foram ministradas pelas monitoras, com a supervisão da docente regente.

Nesse contexto, destaca-se a relevância do Programa de Monitoria como um dispositivo formativo potente no âmbito da formação inicial, uma vez que possibilita ao discente-monitor vivenciar, de maneira orientada, experiências concretas de planejamento, mediação e avaliação de práticas pedagógicas. Ao assumir a condução de oficinas, as monitoras não apenas aprofundam seus conhecimentos teóricos, mas também desenvolvem competências docentes essenciais como a organização didática, a comunicação pedagógica, a

gestão do tempo e a sensibilidade às necessidades dos estudantes. Além disso, o ato de auxiliar e ministrar oficinas contribui significativamente para a compreensão do trabalho pedagógico em sua dimensão prática e reflexiva, favorecendo a articulação entre teoria e prática — elemento central na formação de professores. Dessa forma, a monitoria se configura como um espaço privilegiado de iniciação à docência, fortalecendo a autonomia, a criticidade e o compromisso ético das futuras pedagogas no contexto educacional contemporâneo.

Diante de temáticas tão variadas, e devido ao limite de páginas que temos nesse artigo para o relato de todas essas experiências, limitamos nossa descrição nas oficinas de "Realidade Aumentada" e "Realidade Virtual". Essa escolha se deu pelo próprio interesse da turma, que despertou significativa atenção nessas oficinas. A realidade virtual proporciona experiências de imersão em ambientes tridimensionais simulados, enquanto a realidade aumentada possibilita a integração de elementos virtuais ao mundo real, enriquecendo a percepção do estudante. Já a RA se caracteriza pela combinação entre elementos reais e virtuais em tempo real, permitindo uma interação mais dinâmica com o conteúdo. Nessas oficinas usamos o Laboratório de Multimeios, o celular, aplicativos gratuitos e plataformas gratuitas, como o *Quiver*[2] e o YouTube.

3.1.Realidade Virtual (RV) no ensino

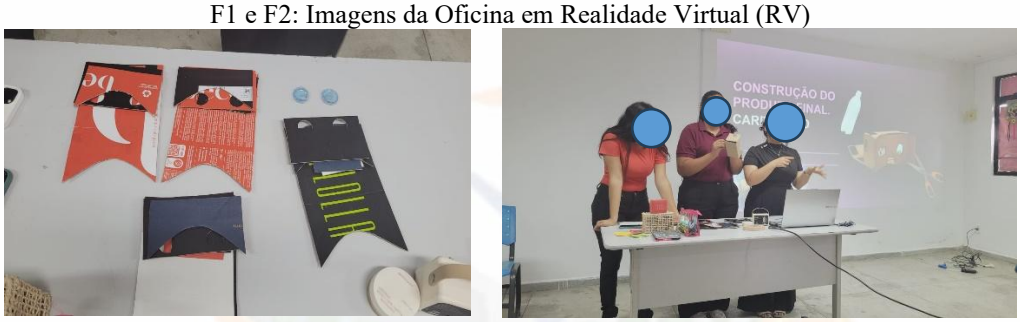
A oficina de Realidade Virtual (RV) permite que os alunos tenham uma imersão em ambientes digitais tridimensionais, facilitando experiências que simulam situações reais. Aplicado em sala de aula essa tecnologia pode ser utilizada, para explorar conteúdos de forma dinâmica com visitas virtuais a museus por exemplo, exploração do corpo humano de forma mais realista e até viagens à diferentes lugares do mundo. Sendo necessário uma boa conexão com a internet celular, tablets ou computadores.

Durante a aplicação da oficina percebeu-se o quanto despertou nos discentes à curiosidade e a interação com as ferramentas apresentadas, a experiência deixou claro o potencial que a tecnologia tem em promover o engajamento e facilitar a compreensão de assuntos complexos.

[2] O Quiver é um aplicativo educacional que utiliza Realidade Aumentada (RA) para transformar desenhos impressos em animações tridimensionais interativa. Ele está disponível no Google Play Store (para dispositivos Android) e App Store (para iPhone e iPad).

No contexto dessa oficina destacou-se a utilização do dispositivo de baixo custo inspirados no modelo Google Cardboard, que pode ser confeccionado de forma artesanal. Esse recurso consiste em um suporte de papelão acoplado ao smartphone, permitindo ao usuário visualizar conteúdos em 360 graus por meio de aplicativos específicos de realidade virtual. Nessa mesma experiência os discentes foram orientados pelo grupo ministrante da oficina a como produzir esses recursos junto com seus alunos

F1 e F2: Imagens da Oficina em Realidade Virtual (RV)



Fonte: Acervo das autoras, 2026.

As Figuras 1 e 2 apontam o grupo responsável orientando a turma a como produzir o modelo Google Cardboard em casa. Devido ao custo das lentes, necessárias aos óculos, as discentes produziram artesanalmente suas próprias lentes, com o auxílio de água e de plástico adquirido por meio de garrafas pet. A experiência descrita nas imagens evidencia, de forma concreta, o potencial da RV no campo educacional, especialmente porque ela promove a imersão dos estudantes em ambientes simulados, ampliando as possibilidades de ensino e aprendizagem. Ao possibilitar que os sujeitos “experimentem” espaços, contextos históricos, fenômenos científicos ou realidades geográficas de maneira sensorial e interativa, a RV contribui para uma aprendizagem mais significativa, ativa e engajadora.

O uso de dispositivos como o Google Cardboard demonstra que, mesmo com recursos tecnológicos considerados simples, é possível inserir práticas inovadoras no cotidiano educativo. No entanto, a experiência também evidencia um dos principais desafios para a difusão da RV na educação: o custo dos equipamentos, especialmente das lentes e dos dispositivos mais sofisticados, o que pode limitar o acesso, sobretudo em instituições públicas. Ao produzir, de maneira artesanal, os óculos de RV, as discentes viabilizaram economicamente a atividade, potencializando o caráter pedagógico da proposta ao envolver os estudantes em um processo criativo, investigativo e colaborativo.

F3 e F4 - Oficina de Realidade Virtual



Fonte: Acervo das autoras, 2026.

Ademais, a atuação das monitoras nesse processo revela a importância da monitoria como espaço formativo. Ao auxiliar na orientação da turma e na condução da atividade do grupo ministrante, mais também do grupo que assiste a oficina, as monitoras desenvolveram competências docentes fundamentais, como a mediação pedagógica, a resolução de problemas práticos e a adaptação de recursos didáticos às condições concretas de ensino. Essa vivência contribui para a compreensão do trabalho docente em sua dimensão real, marcada por desafios materiais, mas também por possibilidades criativas, reforçando a importância de formar pedagogos capazes de inovar mesmo em contextos de ausência de recursos.

3.2. Realidade Aumentada (RA) como ferramenta pedagógica

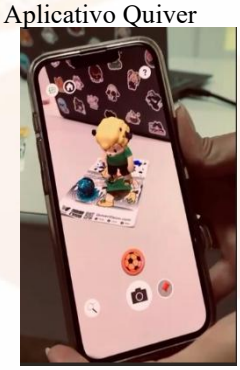
A oficina de RA, por sua vez, permite que a interação com elementos virtuais seja feita em tempo real, ao misturar o mundo real com os elementos digitais ela transporta o aluno para um universo cheio de possibilidades, como por exemplo visitar o sistema solar na própria sala de aula, conhecer o corpo humano parte por parte detalhadamente, e até mesmo ver um objeto histórico como se estivesse de fato presentes em sala de aula. Durante a oficina ministrada pelo grupo responsável, os discentes tiveram contato direto com essa ferramenta, aprenderam sobre como utilizá-la e aplicá-la no contexto educacional, diferenciando-a da RV e da Realidade Mista.

A Realidade Mista se associa as demais abordadas aqui, ela se refere a um conjunto de tecnologias que integra elementos da realidade física com objetos virtuais interativos em um mesmo ambiente, permitindo que ambos coexistam e se influenciem em tempo real. Diferentemente da realidade virtual, que cria um ambiente totalmente imersivo e isolado do

mundo físico, e da realidade aumentada, que apenas sobrepõe informações digitais ao ambiente real, a realidade mista possibilita uma interação mais avançada, em que objetos digitais podem ser manipulados, respondendo ao espaço físico e às ações do usuário. No campo educacional, essa tecnologia apresenta grande potencial pedagógico, ao favorecer experiências de aprendizagem mais imersivas, interativas e contextualizadas, possibilitando, por exemplo, a exploração de modelos tridimensionais, simulações complexas e práticas colaborativas inovadoras. No entanto, para tal uso pedagógico ela exige recursos que não tínhamos para desenvolver nas oficinas pedagógicas.

A oficina, foco desse tópico, foi desenvolvida por um grupo de alunos que optaram por usar o Quiver - 3D Coloring, um aplicativo que consiste em uma ferramenta pedagógica baseada em realidade aumentada que integra atividades tradicionais de colorir com recursos digitais interativos. Seu funcionamento ocorre a partir da impressão de imagens específicas disponibilizadas pela plataforma, que são coloridas pelos alunos e posteriormente escaneadas por meio de um qr-code para o dispositivo móvel.

F5 e F6 - Oficina de RA utilizando o Aplicativo Quiver

Fonte: Acervo das autoras, 2026

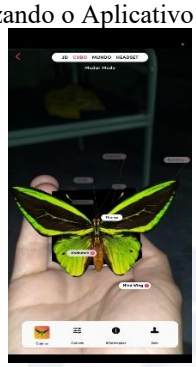
A partir desse processo, o aplicativo projeta, em tempo real, animações tridimensionais sobre o desenho físico, possibilitando que a imagem ganhe movimento e interatividade na tela do celular ou tablet. Essa tecnologia permite que conteúdos educacionais sejam explorados de forma mais concreta e visual, abrangendo temas como ciências, matemática e geografia, o que contribui para a compreensão de conceitos abstratos. Além disso, o Quiver promove o engajamento dos estudantes ao associar criatividade, ludicidade e aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento da imaginação e da participação ativa no processo educativo.

Neste campo específico das tecnologias imersivas, como a RV e a RA, é possível afirmar que essas tecnologias possibilitam a criação de ambientes interativos que ampliam

todas as possibilidades de visualizações e compreensão do conteúdo, facilitando o aprendizado ao torná-lo mais concreto e envolvente. Outro aplicativo utilizado foi o Merge Cub, desenvolvido pela Merge, é um recurso de Realidade Aumentada que permite aos usuários interagir com objetos tridimensionais virtuais utilizando um cubo físico como suporte.

F7[3] e F8 - Oficina de RA utilizando o Aplicativo Merge Cub





Fonte: Acervo das autoras, 2026

Por meio de aplicativos compatíveis, como o Merge EDU, o estudante pode segurar o cubo e visualizar modelos digitais que parecem estar em suas mãos, como planetas, órgãos do corpo humano ou estruturas geométricas. No campo educacional, o Merge Cube favorece a aprendizagem ativa, a visualização de conceitos abstratos e o engajamento dos estudantes, especialmente em áreas como Ciências e Matemática. Além disso, trata-se de uma tecnologia relativamente acessível, que pode ser utilizada tanto em sala de aula quanto em atividades remotas, contribuindo para a integração significativa das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nessa experiência descrita até aqui, observou-se que muitos discentes apresentavam pouca familiaridade com o uso pedagógico das tecnologias digitais no campo da educação. Foi por meio das oficinas pedagógicas ofertadas pela disciplina que eles tiveram acesso a um rol de recursos digitais direcionados ao ensino, permitindo-lhes replicar essas aprendizagens em estágios supervisionados, durante sua prática docente.

[3] Imagem disponível em Domínio Público.

Apesar desses esforços, ficou perceptível que a incipiente infraestrutura dos Laboratórios do Curso Pedagogia, e o quanto ela gesta inúmeros desafios à formação do pedagogo para o uso das tecnologias digitais. Às monitorias, destaca-se a importância da vivência, na prática, das metodologias ativas, quando acompanharam situações em que o aprendizado ocorreu de forma participativa e significativa. Essa experiência contribuiu para romper com concepções tradicionais de ensino, incentivando a adoção de práticas mais inovadoras.

Do ponto de vista da formação docente, a monitoria também se configurou como um espaço importante de aprendizagem. A atuação como monitora permitiu-nos o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao planejamento, à mediação pedagógica e ao uso de tecnologias educacionais, além de favorecer a reflexão crítica sobre a prática docente.

Referências

BRASIL. Lei nº 15.211, de 2025. Brasília, DF: Presidência da República, 2025.

BRASIL. Lei nº 15.100, de 2025. Brasília, DF: Presidência da República, 2025.

BRASIL. Resolução CNE/CP nº 2, de 20 de dezembro de 2019; **Resolução CNE/CP nº 1, de 27 de outubro de 2020**. Institui a Base Nacional Comum para a Formação Inicial de Professores da Educação Básica (BNC-Formação). Brasília, DF: CNE, 2019; 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: https://portal.mec.gov.br.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022**. Institui normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC (BNCC Computação). Brasília, DF: MEC/CNE, 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Estratégia Nacional de Escolas Conectadas**. Brasília, DF: MEC, [s.d.].

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA (UFPB). Projeto Pedagógico do Curso de Pedagogia – Campus III. Bananeiras: UFPB, 2012.

OPENAI. **ChatGPT**: modelo de linguagem de inteligência artificial. Disponível em: https://chat.openai.com. Acesso em: 28 mar. 2026.