NAVEGANDO PELO MUNDO DIGITAL: UMA JORNADA DE DESCOBERTAS

Luiz Henrique Moreira Stanislau -

Laura Losi Álvares

Amanda Bernardo

Thaís Cristina Rodrigues TEZANI

UNESP – Universidade Estadual Paulista

Eixo 06 - Tecnologias e Cultura Digital na Educação

Programa Núcleos de Ensino – Prograd – UNESP

E-mail: luiz.stanislau@unesp.br

Palavras-chave: Educação Básica. Tecnologias Digitais. Escape Rooms.

1. Introdução

O presente texto apresenta como objetivo relatar aspectos do desenvolvimento de um projeto de ensino desenvolvido no âmbito do Programa Núcleos de Ensino da PROGRAD/UNESP, o qual visa desenvolver ações planejadas, articuladas com o currículo oficial para articulação das tecnologias digitais às práticas pedagógicas com o uso de Escape Rooms.

2. Justificativa e referencial teórico

A tecnologia é a extensão e linguagem do ser humano e, mesmo diante do atual cenário da educação escolar e as vivências tecnológicas, ainda há três grandes visões sobre o tema: os que são considerados defensores ativos da virtualidade; os que negam e até repudiam qualquer tipo de tecnologia na educação e os que defendem o uso racional das tecnologias em benefício da sociedade. As tecnologias são positivas para o processo de ensinar e aprender, uma vez que, na vivência social dos alunos, estes já a utilizam como linguagem (Tezani, 2011).

As tecnologias digitais são também instrumentos mediadores, pois a aprendizagem e o ensino são formas universais de desenvolvimento mental, propiciam a apropriação da cultura e o desenvolvimento do pensamento. Com base nos estudos de Vygotsky (1996, 1998): a) enquanto o aluno constrói conceitos científicos, passa a incorporar processos de pensamento e vice-versa; b) enquanto constrói o pensamento

teórico, desenvolve ações mentais, mediante a solução de problemas que suscitam sua atividade mental (Tezani, 2017).

O universo digital e seus efeitos provocam inúmeras discussões, seja no campo da formação, como nas políticas públicas e práticas pedagógicas. Assim, ao refletir sobre a formação de professor e a prática pedagógica nos tempos de imersão no universo digital, com base na Política Nacional de Educação Digital, Lei 14.533/2023, e nas propostas da Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017), a qual apresenta a cultura digital como uma das suas competências gerais.

Discursos sobre inovação ganharam espaço e têm sido *slogan* de campanhas vazias de conhecimento científico, justificando que a escola atual não soube se renovar. Entretanto, falta compreensão histórica dos inúmeros movimentos que provocaram a renovação nas escolas e, de certa forma, impactaram em práticas pedagógicas inovadoras, mas não se perpetuaram em virtude do lastro de práticas tradicionais solidificadas.

Princípios que reforçam a fetichização pelas tecnologias digitais como salvadoras das mazelas da educação contribuem com o aumento do processo de alienação, esvaziando a própria função da educação escolar ao objetivo de assegurar às novas gerações a apropriação dos conhecimentos sistematizados historicamente pela humanidade. Na sociedade contemporânea, as tecnologias digitais influenciam transformações e mudanças em diferentes áreas e, em sala de aula, se tornou um desafio para os atores do processo educativo, pois a integração articulada de conceitos referentes aos conhecimentos pedagógico, tecnológicos e de conteúdo é um desafio.

Em vez de espaço para o desenvolvimento do trabalho colaborativo e coletivo, a escola se tornou lugar de disputa entre: professores, para saber qual turma será avaliada positivamente; escolas do mesmo sistema, pelos melhores resultados nas avaliações externas; mercado editorial, para a venda de livros e apostilas, ou seja, práticas pedagógicas e formações acontecendo em contextos nada favoráveis.

Portanto, a cultura digital permeia todas as esferas da vida contemporânea, e os alunos dos anos iniciais já convivem com diversas tecnologias desde muito cedo. No entanto, é fundamental que essa interação ocorra de forma consciente e crítica. Este projeto visa oferecer aos alunos a oportunidade de explorar o mundo digital de forma lúdica e educativa, desenvolvendo habilidades digitais essenciais para o século XXI e promovendo a cidadania digital (Kenski, 2012; Moran, 2015; Lévy, 1999).

.

3. Metodologia

O aporte teórico para elaboração e realização das atividades pauta-se na proposta de oficinas temáticas conforme indicado por Paviani e Fontana (2009), a saber: 1° momento: a problematização inicial; 2° momento: a organização do conhecimento; 3° momento: aplicação do conhecimento. Aplicação da Escape Room digital na escola da rede estadual, que será disponibilizada para os alunos do ensino fundamental – anos iniciais vivenciarem uma experiência imersiva com o intuito de explorarem situações reais do cotidiano em um ambiente controlado e seguro. Projeto aprovado pelo Comitê de Ética da Faculdade de Ciências, CAAE: 67938123.9.0000.5398, Número do Parecer: 5.989.271.

4. Conclusões

Com a plataformização das escolas estaduais, as dificuldades de conexão e o desinteresse dos professores, os cancelamentos foram recorrentes e poucas ações foram efetivadas. Ao pensar na escola como local para formação do cidadão, espaço de direitos, conhecimentos, valores, saberes e atitudes, ou seja, a efetiva formação para a democracia, com igualdade de oportunidades para todos, a escola pública é a esperança de melhoria das condições de vida da maior parcela da população. Sem o propósito de reproduzir a escola burguesa e acentuar as desigualdades já existentes em nossa sociedade, a escola pública é o local de lutas e resistências contra os movimentos de privatização do ensino, inferências internacionais, formação precária do trabalhador extremamente flexível com base no modelo teórico mercantilista de competências e habilidades; é o local de luta contra a culpabilização dos professores pelo declínio do padrão de qualidade do ensino estabelecido pela lógica do capital.

5. Principais referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base. Acesso em: 27 fev. 2026.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. São Paulo: Papirus, 2012.

MORAN, J. M. **Mudando a educação**. Novas tecnologias e mediações pedagógicas. 21. ed. São Paulo: Papirus, 2015.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

PAVIANI, M. S. N.; FONTANA, M. N. **Oficinas pedagógicas**: relato de uma experiência. Conjectura, v. 14, n. 2, p. 77- 88, 2009.

TEZANI, T. C. R. Nativos digitais: considerações sobre os alunos contemporâneos e a possibilidade de se (re)pensar a prática pedagógica. Doxa: Revista Brasileira de Psicologia e Educação, Araraquara, v. 19, n. 2, p. 295-307, 2017.