

**UNIVERSIDADE VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS**  
**UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO JESUÍTICA:**  
**APRENDIZAGEM INTEGRAL, SUJEITO E CONTEMPORANEIDADE**

**JÚLIA APARECIDA ROSA**

**A FORMAÇÃO INTEGRAL DOS INDIVÍDUOS QUE VIVEM E CONVIVEM NO**  
**CONTEXTO DA CULTURA DIGITAL.**

JUIZ DE FORA

2018

JÚLIA APARECIDA ROSA

**A FORMAÇÃO INTEGRAL DOS INDIVÍDUOS QUE VIVEM E CONVIVEM NO  
CONTEXTO DA CULTURA DIGITAL.**

Artigo apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Educação Jesuítica: Aprendizagem integral, sujeito e contemporaneidade pela Universidade Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

Orientador(a): Prof<sup>(a)</sup>. Dr<sup>(a)</sup>. Eliane Schlemmer

JUIZ DE FORA

2018

# A FORMAÇÃO INTEGRAL DOS INDIVÍDUOS QUE VIVEM E CONVIVEM NO CONTEXTO DA CULTURA DIGITAL

Julia Aparecida Rosa<sup>1</sup>

## Resumo

Os atuais sujeitos da aprendizagem vivem e convivem imersos numa cultura digital. Considerando essa realidade, as escolas cada vez mais investem em tecnologias digitais, sendo necessário que os professores se apropriem dessas tecnologias a fim de propiciar processos de ensino e de aprendizagem coerentes com esse tempo histórico e social. Compreender como esses sujeitos aprendem nesse contexto, a fim de repensar metodologias e práticas pedagógicas é fundamental para que o professor possa desenvolver a mediação pedagógica competente. Assim, esse artigo apresenta uma experiência cujo objetivo foi compreender de que forma alunos do 4º ano do Ensino fundamental, de uma escola confessional, localizada em Juiz de Fora - MG, melhor aprendem. Nesse contexto, foram analisadas duas propostas de aula: uma cuja a tecnologia foi predominantemente analógica e a abordagem mais tradicional e, o outro que se apropriou de tecnologias digitais com uma abordagem mais interacionista. O resultado aponta uma maior interação e satisfação dos alunos e, principalmente, um maior protagonismo na aprendizagem, no contexto em que houve apropriação das tecnologias digitais numa abordagem interacionista.

**Palavras-chave:** Cultura digital. Formação integral. Tecnologias digitais. Inovação educacional.

---

<sup>1</sup> Pedagoga graduada pela Faculdade Educacional de Além Paraíba – ISECC, com Especialização em Coordenação e Supervisão Escolar pela Universidade Cândido Mendes – PROMINAS. Cursando o Técnico em música (instrumento flauta doce) pelo Conservatório Estadual de Música Haidée França Americano; Especializado em Mídias na Educação pela Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF e Especializando em Educação Jesuítica: Aprendizagem Integral, Sujeito e Contemporaneidade pela Universidade Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

## **1. Introdução**

A formação integral de crianças e adolescentes é o desejo de muitas famílias atualmente e, as escolas da Rede Jesuíta de Educação (RJE) se empenham cada dia mais em propiciar uma formação de excelência acadêmica e humana. Dessa maneira, buscamos desenvolver valores éticos e cristãos com os nossos alunos, para que assim, se tornem sujeitos honestos, solidários e competentes que possam agir no mundo, transformando-o.

Um mundo cada vez mais tecnologicado e que propicia o surgimento de uma cultura digital, na qual nossos alunos estão imersos e se desenvolvem, enquanto nós, professores, nos constituímos numa cultura pré-digital e, portanto, estamos agora nos apropriando com intuito de compreender como essa cultura pode contribuir para o contexto educacional.

Assim, esse artigo apresenta um estudo cujo objetivo foi compreender de que forma alunos do 4º ano do Ensino fundamental, de uma escola confessional, localizada em Juiz de Fora/MG, melhor aprendem. Nesse contexto são apresentadas duas propostas para trabalhar a disciplina de geografia: uma cuja a tecnologia foi predominantemente analógica e a abordagem mais tradicional e, o outra que se apropriou de tecnologias digitais com uma abordagem mais interacionista.

Mudando a forma de trabalhar os conceitos, alternando as tecnologias, desde as mais tradicionais até as mais atuais, ou seja, as digitais, é possível engajar alunos tornando as aulas mais interessantes, deixando com que eles se tornem protagonistas do processo de aprendizagem, preparando-os para o mercado de trabalho e para sua vida em sociedade, ou seja, “a construção do currículo considera a concepção de mundo, de sociedade, de homem e de pessoa que se deseja formar” (PEC 31, 2016).

## **2. Cultura Digital**

Vivemos em uma sociedade em constante mudança e atualização, principalmente se tratando de tecnologia, especialmente as digitais. Devido às transformações que ocorreram desde a chegada, com a evolução e a

propagação dos computadores a partir de 1970, percebemos alterações no modo de proceder dos indivíduos. Além das funcionalidades existentes, o microcomputador se torna também objeto de “prazer e comunicação: como ferramenta de convívio” (LEMOS, 2009, p.106).

No decorrer dos anos, percebemos mudanças de costumes e hábitos, na maneira de buscar, produzir e compartilhar informação, comunicar, interagir, aprender, entre outras. Essas ocorreram de modo gradativo na sociedade, modificando o modo de viver e conviver de todos. Cada dia temos um mundo mais tecnológico, digital, virtual e com novas invenções. Com toda essa transformação de costumes e comportamento, estamos vivendo na cultura digital ou cibercultura.

A cultura digital ou cibercultura representa “uma nova relação entre as tecnologias e a sociabilidade, configurando a cultura contemporânea” (LEMOS, 2002). Segundo o mesmo autor, a cibercultura se caracteriza a partir de três princípios:

- **Liberação do pólo da emissão:** é poder se expressar livremente, havendo essa liberdade no compartilhamento das opiniões, tanto nossas como de quem queira divulgá-las.
- **Princípio de conexão em rede:** Significa o compartilhamento em rede, de maneira global, pública.
- **Reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais:** É o reflexo que se dá, a partir dos princípios citados anteriormente. A partir do momento em que temos a liberdade de compartilhamento, podemos nos expressar, ser crítico, ter seguidores e seguir indivíduos que concordamos com suas colocações, enfim, ter todas essas e outras possibilidades de comunicação e interação, há uma reconfiguração em nossa sociedade e nossa cultura.

A partir dessas e de outras possibilidades, é preciso ter cuidado e atenção em pesquisas, publicações, na interação com as pessoas... enfim, a internet é uma ferramenta facilitadora em diversos sentidos mas também pode acarretar perigos e problemas.

Com isso, é necessário pensar na presença das tecnologias digitais e da comunicação em rede no contexto educacional. Nossos alunos, inseridos nessa cultura digital desde que nasceram, e nós professores que somos de uma geração anterior, que nos desenvolvemos numa cultura pré-digital, precisamos atualizar nossas metodologias e práticas pedagógicas, bem como os currículos, para que possamos exercer nossa função com competência, de forma que seja significativa para os atuais sujeitos da aprendizagem.

## **2.2. Quem são nossos alunos?**

A geração atual conhece e sabe utilizar as tecnologias com maior facilidade, uma vez que faz parte de sua vivência. Esses sujeitos são os nossos alunos, jovens que nos surpreendem com a aptidão em manusear, compreender e conhecer as tecnologias digitais, demonstram prazer em jogar videogames, estão inseridos em mídias sociais, enfim, possuem acesso às informações de maneira rápida e domínio no mundo digital virtual.

Mas será que esses jovens estão se apropriando desses elementos para auxiliar sua aprendizagem? Conseguem fazer pesquisas com dados confiáveis, fontes seguras, obtendo informações verídicas na internet, por exemplo? Utilizam games que podem facilitar e auxiliar a compreensão de um determinado conceito também no contexto escolar? Enfim, são muitas questões que nos fazem refletir se todas essas tecnologias estão sendo bem apropriadas a fim de promover o desenvolvimento, a aprendizagem, não só pelos jovens mas, principalmente, por nós professores. Como estamos promovendo a aprendizagem dos nossos alunos? Estamos desfrutando de games, vídeos, imagens, áudios, hipertextos, as diversas tecnologias e mídias no ambiente escolar?

Nós professores, nascidos em uma realidade diferente da que vivemos atualmente, somos “tardiamente apresentados, introduzidos, ou de certa forma, ‘obrigados’ a conviver com as tecnologias digitais” (SCHLEMMER, 2013, p.4). Ou seja, as TD estão em todos os lugares, processos, dentre outros, assim, precisamos conviver e nos apropriar dessas tecnologias. Como explica

Schlemmer, “somos da ‘geração analógica’, ‘imigrantes digitais’ (PRENSKY, 2001) em processo de naturalização no mundo digital” (2013, p.4).

Para conseguirmos continuar exercendo nossa função de docentes, precisamos nos atualizar, ou seja, aprender, informar, conhecer e, principalmente, experimentar as diversas mídias e meios tecnológicos das sociedades atuais. Nossas escolas buscam atualização e investem nas tecnologias digitais e nossos alunos possuem ânimo e entusiasmo em estudar neste ambiente de aprendizagem.

A incorporação das mídias sociais nos processos educativos permite a promoção de uma revolução metodológica nos processos de ensino e de aprendizagem, contribuindo, assim, para que a escola seja um espaço mais eficaz na construção significativa do conhecimento e ambiente de qualificação dos estudantes no uso das mídias sociais. (PEC 28, 2016, p.41)

Dessa maneira, contamos com uma instituição que investe e se preocupa em disponibilizar tecnologias atuais para o ensino e a aprendizagem; o docente que busca se apropriar dessas tecnologias para melhor desenvolver sua prática pedagógica, inovando no contexto educacional e mediando seus alunos no processo de construção do conhecimento; e os alunos e suas famílias, que buscam uma aprendizagem que propicie formação integral e que contribua para melhor viver e conviver em sociedade.

### **2.3. Formação Integral**

De acordo com o Projeto Educativo Comum - PEC, documento da Rede Jesuíta de Educação,

A proposta pedagógica dos colégios jesuítas está centrada na formação da pessoa toda e para toda a vida; trabalhamos para realizar uma aprendizagem integral que leve o aluno a participar e intervir autonomamente na sociedade: uma educação capaz de formar homens e mulheres conscientes, competentes, compassivos e comprometidos. (PEC 25, 2016, p.39)

É notável a preocupação da instituição em preparar o aluno de maneira que ele conclua a sua formação no colégio e esteja pronto para viver em sociedade, entrar no mercado de trabalho mostrando ser um profissional

atualizado e, principalmente, se tornar uma ser humano competente, solidário e justo com demais.

Esclarecendo os “4 Cs” na citação, onde o sujeito **competente** quer dizer ser empenhado em seu trabalho, entender e compreender suas funções com clareza, além de estar atento às novidades tecnológicas. Ser **consciente** é estar ciente de tudo a sua volta, se tratando em diversos âmbitos de sua vida, ser crítico, informado, perceptivo, conhecer a si mesmo, refletir sobre suas ações e as dos outros, e não deixar de lado a espiritualidade, as reflexões, equilíbrio e a fé. **Compassivo** se trata de ter compaixão, ser humilde, sincero, pensar em si e no próximo, é se colocar no lugar do outro. E por fim o **comprometido** é ser empenhado em seus afazeres e também buscar a justiça e a paz em prol de uma sociedade mais igualitária.

Agimos em parceria com as famílias, e trabalhamos com nossas crianças e jovens a partir de experiências que promovam a transformação na maneira de refletir e agir. É necessário que no mundo em que vivemos, com tanta desigualdade, violência e injustiça, nós possamos conscientizar e transformar pessoas para que façam o bem para nossa sociedade, em busca de um mundo melhor. Percebemos o êxito nesta formação, quando nossos alunos nos mostram, em pequenas atitudes, algumas maneiras de fazer o bem. Em momentos simples no decorrer do dia, por exemplo, ou em projetos que eles sugerem com o objetivo de refletir alguma questão ou ajudar algo ou alguém.

Queremos educar nossos alunos para o *Magis*, palavra que vem do latim e quer dizer buscar mais, é ser bom com tudo e com todos e ainda buscar sempre melhorar, é algo que cada um pode descobrir dentro de si, sua melhor versão e isso é contínuo e ilimitado. “Sabemos que o fundamento do *Magis* está na novidade inesgotável do próprio Deus, que ama, que chama, não uma vez, mas continuamente” (MAGIS BRASIL).

Nosso colégio, se preocupa com a formação do aluno de maneira integral, ou seja, de acordo com nosso Projeto Político Pedagógico,

O Colégio dos Jesuítas tem como principal meta a formação integral de seus alunos enfatizando a necessidade de reconhecer as potencialidades do indivíduo e garantindo o desenvolvimento das dimensões: cognitiva, afetiva, ética, espiritual, comunicativa, estética, corporal e sociopolítica. (PPP, 2017, p.10)

Cada indivíduo possui suas habilidades e nós valorizamos isso, além de reconhecermos a potencialidade de cada um. O aluno tendo prazer em estudar em uma instituição que valoriza suas capacidades, diversifica o conteúdo utilizando e apropriando-se das tecnologias digitais, de modo que atenda a todos, pois “o contexto mudou, os alunos aprendem de maneiras diferentes e em tempos distintos” (PEC 41, 2016). A aprendizagem pode acontecer em todos os lugares, o que vai favorecer a compreensão são as metodologias utilizadas. Nosso papel de professor é “mediar a construção do saber, oportunizando vivências que atendam a diferentes necessidades” (PEC 41, 2016).

## **2.4 Como nossos alunos aprendem?**

Como já falamos, o professor e a escola precisam mudar e se atualizar, para que consigam atender com qualidade os jovens que buscam aprender. Schlemmer, nos fala como nossos alunos aprendem,

[...] para que possamos promover situações de aprendizagem ao “nativo digital”, precisamos estabelecer com ele uma relação de parceria, de trocas de informações, de compartilhamento do conhecimento, de ideias, de projetos. Portanto, é fundamental nos articularmos nessa rede, constituída de espaços de aprendizagem híbridos, na perspectiva da multimodalidade, representados ora por situações presenciais físicas, ora por situações presenciais digitais virtuais, as quais podem estar imbricadas, como, por exemplo, no caso do desenvolvimento de ARG (Augmented Reality Game). (2013, p.6).

O Colégio dos Jesuítas em Juiz de Fora, cada vez mais investe nos alunos, disponibilizando diversos elementos que auxiliam na aprendizagem. A escola disponibiliza salas contendo datashow, tablet (para educação infantil), lousa interativa, laboratórios de informática atualizados, em breve teremos sala de audiovisual para os alunos, Plataforma de jogos matemáticos Mangahigh, Plataforma Moodle, alguns professores incluem em suas aulas os videogames, smartphones, entre outros. Dessa maneira, percebemos o encantamento e interesse desses estudantes.

A internet disponibiliza inúmeras possibilidades, temos uma variedade extensa de aplicativos interessantes; sites; plataformas de aprendizagem; nuvem de armazenamento; editores de áudio, vídeo, imagem; leitor de código (exemplo o QR code); games para jogar e também para construir (exemplo o site “Faz game”), enfim, são infinitas maneiras de explorar as tecnologias. É preciso ser criativo, ouvir e entender as necessidades e interesses que nossos alunos apresentam. “[...] o papel do professor é mais que o de mediador das aprendizagens, especialmente em tempos de tamanha diversidade de ‘mediações’. O professor é o profissional que propõe o caminho, apresenta o mapa e acompanha os estudantes”. (PEC 32, 2016)

A inovação educacional parte de: planejamento, desenvolvimento, transformações na prática, métodos, organização do espaço e acompanhamento nas mudanças tecnológicas. Para que assim, nossos estudantes consigam conhecer, explorar e inteirar-se de tudo que é construtivo para seu conhecimento. De acordo com o PEC, a revolução digital modifica todo o contexto em vivemos,

Nesse sentido, há uma necessidade premente de reformulação do ambiente escolar e de repensar muitas das atuais práticas pedagógicas, de modo a rever espaços, recursos e metodologias, para que utilizem as tecnologias digitais para inovação, considerando, conforme o critério que norteia os trabalhos apostólicos da Companhia, a relação entre meios e fins. A meta é que os currículos contemplem discussões e o uso fluente dos múltiplos meios tecnológicos na possibilidade de transpor os limites físicos e temporais da sala de aula. (PEC 27, 2016)

Para proporcionar uma educação com qualidade, é necessário todos os elementos que foram referidos anteriormente: reformulação do ambiente escolar, rever recursos e metodologias, agregar as tecnologias digitais, entre outros. No entanto, não se trata de substituir, mas sim de ressignificar o que já desenvolvíamos e de explorar as novas possibilidades, a fim de nos apropriarmos no contexto educacional, de forma que diferentes tecnologias possam coexistir. Então, de que maneira nossos alunos aprendem? Que espaços educacionais despertam o interesse dos estudantes?

## 2.5 Experiências de aprendizagem

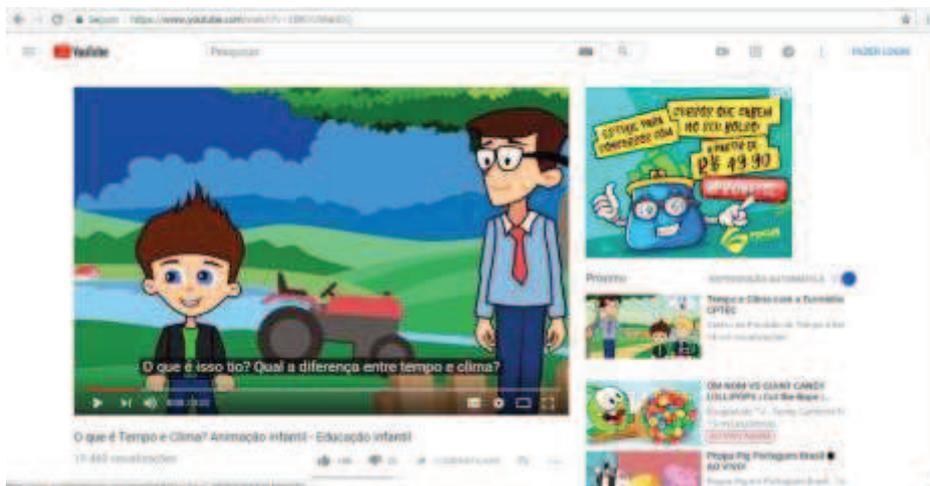
A experiência realizada envolveu alunos do 4º ano do Ensino fundamental da instituição pesquisada e foi desenvolvida na disciplina de Geografia - “Tempo atmosférico, clima e mudanças climáticas”, sendo a conteúdo abordado de duas formas distintas:

Na **primeira situação** utilizando tecnologias analógicas e abordagem “tradicional”, fizemos a leitura do livro paradidático acompanhado por esclarecimentos, reflexões e exemplos ocorridos em nosso dia a dia sobre a matéria estudada. Percebi que alguns alunos no decorrer da aula se dispersaram, devido a monotonia e a falta de interação na aula, o que comprometia o entendimento sobre o assunto. A metodologia “tradicional”, apesar de não ser muito atrativa para os alunos atuais (sujeitos extremamente visuais e tecnológicos), apresenta grande importância em relação a oralidade, o contato entre professor e aluno e, principalmente, entre os colegas. A troca de informações, compartilhamento de experiências, debates, instiga o aluno a expor sua opinião de forma que o “modelo de uma aula tradicional” se torne significativo. Do contrário, as aulas se tornarão desinteressantes e cansativas, podendo resultar em distração e déficit na aprendizagem.

Ao final da aula, propus uma atividade com questões abertas sobre o assunto estudado, detectando assim as dificuldades e inseguranças apresentadas pelos alunos. A maioria respondeu as questões repetindo a explicação dada, mas de uma maneira confusa, por mera repetição e “decoreba”, pois, não estavam seguros com a matéria. Já a minoria compreendeu a explicação e atingiu parcialmente os objetivos da atividade.

Na **segunda situação**, trabalhei com os alunos a mesma disciplina explorando algumas tecnologias digitais e numa abordagem mais interacionista para que pudesse explicar o conteúdo de maneira diferente da anterior. Com a mudança do espaço e da dinâmica, fomos para o laboratório de informática, utilizamos a televisão, o computador, apresentei mapas conceituais e alguns vídeos curtos, contendo animação (desenho) e formato divertido explicando principalmente as questões que alguns alunos estavam com dúvida e pedi para

que os alunos anotassem o que achassem importante, exatamente para facilitar o estudo.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=1BRO18Aa0DQ>

Após a visualização dos materiais, discutimos um pouco sobre o que assistimos, e observei o comportamento e o envolvimento dos alunos, a maior parte dos alunos estavam concentrados e participativos o tempo todo da aula, inclusive percebi um maior interesse e participação de alunos mais calados, alguns que apresentam laudos, entre outros que anteriormente não participavam nem interagiam. Assim evidenciando o interesse deles, propiciado principalmente pela forma como o espaço de aprendizagem foi construído.

O próximo passo, foi desafiar os alunos a explorar o site “Clima kids”, material elaborado contendo quadrinhos da Turma da Mônica (outro objeto de grande interesse dos alunos).



Fonte: [http://www.climakids.com.br/?option=escolha\\_sua\\_cidade](http://www.climakids.com.br/?option=escolha_sua_cidade)

Neste site é possível, ler quadrinhos explicativos sobre como são formados alguns fenômenos naturais, entender por meio de experiências como acontecem o efeito estufa, como se formam nuvens, evaporação, entre outros. Todo o material baseado na história em quadrinhos. Dessa forma, os alunos exploraram o site, apreciaram a leitura dos quadrinhos no formato digital, aprendendo mais sobre o assunto de Geografia.

As aulas utilizadas como experiência de aprendizagem, foram preparatórias para a avaliação que os alunos iriam realizar. Além de todo material interativo, foi sugerido que cada aluno montasse o seu mapa conceitual de acordo com as orientações dadas e com os conceitos trabalhados para auxiliar nos estudos, facilitando lembrar das questões e da matéria para a prova.

Neste modelo de aula participativa, interativa e na qual nos apropriamos de diferentes tecnologias digitais, poderiam ocorrer distrações principalmente com tudo que a internet disponibiliza. Por isso, é preciso esclarecer a importância de construir regras com eles sobre esse uso pedagógico das tecnologias digitais, para que eles possam melhor se apropriar dos conceitos e, portanto, aprender. É função da escola, além de se apropriar de diferentes metodologias e práticas pedagógicas, com o intuito de promover a aprendizagem dos alunos, orientá-los quanto ao uso, limites, perigos e possibilidades que as tecnologias digitais, especialmente as que fazem uso da internet oferecem.

### **3. Conclusão**

Nós professores precisamos repensar e aperfeiçoar nossas metodologias e práticas pedagógicas, a partir da apropriação das tecnologias digitais, que são as tecnologias que estão presentes no viver e conviver dos nossos alunos na atualidade.

Vivemos em uma realidade onde nossos alunos possuem informação de fácil acesso, porém é necessária orientação, mediação para que eles saibam “filtrar”, utilizar as informações com segurança e produzir conhecimento. Nossos estudantes gostam de aprender explorando tudo que

existe nesse mundo tecnológico digital. Entre as tecnologias digitais que mais utilizam estão as mídias sociais, youtube e games, os quais podemos aprender e explorar em prol de uma boa formação.

É preciso que nós professores e pais, que nos desenvolvemos numa cultura pré-digital, possamos refletir, nos adaptar e ser propositivos frente a realidade em que vivemos, precisamos de informação, curiosidade, criatividade, vontade de aprender, interagir e agregar as novidades tecnologias digitais, a fim de construir inovações em benefício da educação e do futuro de nossos jovens, pois são essas as tecnologias que mais os engajam e propiciam aprendem com entusiasmo.

Com essa mudança de metodologia podemos dizer que estamos aprendendo juntos, pois há uma troca de saberes entre nós professores e nossos alunos.

É fato que as tecnologias digitais são um “caminho sem volta”, fornecendo para nós uma infinidade de informações, conteúdos, práticas e elementos que estão presentes em nossa sociedade, assim, transformando nossa cultura. Saibamos explorá-las com criatividade, a fim de construir inovação no contexto educacional, despertando novas habilidades e competências em nossos alunos e que eles se sintam motivados, competentes e comprometidos nessa formação integral que tanto almejamos para nossos estudantes.

## Referências

CARON, Aline. **Os imigrantes e os nativos digitais**. Disponível em: <<https://www.positivoteceduc.com.br/blog-especialistas/os-imigrantes-e-os-nativos-digitais/>>. Acesso em 05 maio 2018.

Clima Kids – Turma da Mônica. Disponível em: <[http://www.climakids.com.br/?option=escolha\\_sua\\_cidade](http://www.climakids.com.br/?option=escolha_sua_cidade)>. Acesso em 05 maio 2018.

COLÉGIO DOS JESUÍTAS. **Projeto Político Pedagógico**. Juiz de Fora, 2017.

Desafios da Educação. **A importância dos estímulos visuais na sala de aula**. Disponível em: <<https://desafiosdaeducacao.com.br/importancia-dos-estimulos-visuais-na-sala-de-aula/>> . Acesso em: 10 maio 2018.

DESCOMPLICA. **O efeito estufa é ruim para o planeta?** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EZgSUdfMJ6c>>. Acesso em: 09 maio 2018.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina. 2002.

\_\_\_\_\_. **Ciber-cultura-remix**. Disponível em: <<https://www.academia.edu/1771434/CIBER-CULTURA-REMIX1>>. Acesso em: 07 maio 2018.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

LOPES, D. Q.; SCHLEMMER, Eliane. **A cultura digital nas escolas: Para além da questão do acesso às tecnologias digitais**. In Jean Segata; Maria Elisa Máximo; Maria José Baldessar. (Org.). Olhares sobre a cibercultura. 1ef. Florianópolis: CCE/UFSC, 2012, v .1, p. 155 – 167.

\_\_\_\_\_. **Educação e Cultura Digital**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2014.

MAGIS BRASIL. Disponível em: <<https://magisbrasil.com/quem-somos>>. Acesso em: 30 maio 2018.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e re-encantamento do mundo**. Disponível em <[http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias\\_eduacacao/novtec.pdf](http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/novtec.pdf)>. Acesso em 10 maio 2018.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá**. Campinas, SP: Papirus, 2013.

OZ ENGENHARIA. **Animação Mudança Climática**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=o7mjvaRjYJk>>. Acesso em: 07 maio 2018.

PENA, Rodolfo F. Alves. **Era da informação**. Disponível em: <<https://mundoeducacao.bol.uol.com.br/geografia/era-informacao.htm>>. Acesso em : 12 maio 2018.

REDE JESUÍTA DE EDUCAÇÃO. **Projeto Educativo Comum**. São Paulo: Loyola, 2016.

SCHLEMMER, Eliane. **O trabalho do professor e as novas tecnologias**. In: Marcos Julio. (Org.). Sob a espada de Dâmoles: relação dos professores com a docência e ambiente de trabalho no ensino privado. 1ed. Porto Alegre: Carta Editora, 2013, v.1, p.98-115.

Wikipédia, A Enciclopédia Digital. **Tecnologia**. Disponível em:<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Tecnologia>>. Acesso em: 10 maio 2018.