**MATERIAL DE ANÁLISE CRÍTICA
E PROPOSTA ALTERNATIVA
ÀS POLÍTICAS CURRICULARES
DA REDE ESTADUAL PAULISTA**

**ENSINO
FUNDAMENTAL:
ANOS FINAIS**

**PESQUISA FINANCIADA
PELA FAPESP**

JUNHO DE 2025

Processo: 2021/11390-0

COMPONENTE CURRICULAR

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

6º, 7º e 8º ano / anos finais do Ensino Fundamental

Apresentação

Este material tem como objetivo subsidiar e orientar professoras e professores das escolas públicas estaduais de São Paulo no planejamento da disciplina **Tecnologia e Inovação**, voltada aos anos finais do Ensino Fundamental. Diante das mudanças curriculares promovidas pelo Currículo do Estado de São Paulo, no ano de 2025, os participantes da Pesquisa-Ação “Mudanças Curriculares e melhoria do ensino público” elaboraram, de forma coletiva, propostas para contribuir com os/as professores/as na construção de seus planejamentos e planos de aula de maneira crítica e criativa, numa perspectiva distinta das propostas prescritas no material digital da Secretaria de Educação (Seduc) e suas plataformas. Partimos da concepção de que o/a docente é um/a intelectual que, juntamente com os/as estudantes, articula o conhecimento da realidade escolar com o aporte da ciência, visando à construção de um processo educativo significativo e participativo.

Ementa

Este material foi elaborado com o intuito de oferecer sugestões que auxiliem o docente na produção de seu plano de ensino e de seus planos de aula, exercitando a autoria profissional. Nessa perspectiva, o/a docente tem a possibilidade de construir seus planos de ensino e organizar os conteúdos com base nas sugestões apresentadas, de acordo com a série e turma atribuídas, bem como criar e acolher novas propostas ao longo do ano letivo. Nesse sentido, a atuação docente no componente curricular **Tecnologia e Inovação** buscar expandir o conhecimento para além da plataforma digital e fortalecer o pensamento crítico e coletivo. Mesmo em contextos em que o uso da plataforma seja obrigatório, há possibilidades de implementar diversas alternativas e estratégias pedagógicas que complementem a aprendizagem virtual. A ideia é integrar o uso da plataforma a atividades práticas, reflexivas e colaborativas, que estimulem o desenvolvimento de habilidades críticas e sociais de maneira mais ampla.

Objetivos

- Conhecer e analisar criticamente o currículo de Tecnologia e Inovação do Estado de São Paulo e organizar as escolhas para o trabalho com esse componente curricular, tendo como referência os pressupostos que orientam a pesquisa: garantir ensino de qualidade aos estudantes do Ensino Fundamental e Médio.

- Enriquecer o currículo com opções de atividades diversificadas, que não se limitem às prescrições atreladas a uma plataforma digital;
- Oferecer atividades que incentivem a pesquisa e a exposição de ideias por parte dos alunos, colocando-os estudante em um papel de autores e pesquisadores, protagonistas no processo de aprendizagem;
- Aproximar o ensino de Tecnologia e Inovação da realidade dos alunos, apresentando exemplos e formas de investigação que ampliem o acesso responsável e crítico ao mundo digital, a serviço das necessidades sociais.

Possibilidades a serem consideradas no planejamento de aulas

- Realizar atividades presenciais de discussão e debate: planejar e promover momentos de trabalho em grupos.
- Organizar projetos interdisciplinares: escolher coletivamente temas que possam gerar situações de aprendizagem integradas e interdisciplinares.
- Promover reflexões e atividades de produção: diversificar a apresentação de plataformas e aplicativos utilizados, propondo atividades que façam sentido para os alunos, com base em contextos conhecidos e situações reais.
- Promover atividades de experimentação prática.
- Organizar propostas de gamificação e desafios colaborativos: planejar e promover atividades lúdicas e desafiadoras, que despertem a curiosidade dos estudantes.
- Incentivar o envolvimento com a comunidade local.
- Organizar avaliação participativa e reflexiva.
- Incluir elementos de linguagens diversificadas para promover reflexão e debates, como imagens, sons, gráficos, notícias contemporâneas em diversos meios, artigos críticos, jogos.
- Criar, coletivamente, entre o grupo de docentes, um acervo de referências e materiais de para compartilhar nos planejamentos de aulas.

Possibilidades de Estratégias para as Ações Pedagógicas na Perspectiva Construtivista

1. Atividades Presenciais de Discussão e Debate

- **Círculos de diálogo:** Organize momentos presenciais, em sala de aula, nos quais os alunos possam discutir e refletir sobre os temas abordados na plataforma.

- Enriquecer o currículo com opções de atividades diversificadas, que não se limitem às prescrições atreladas a uma plataforma digital;
- Oferecer atividades que incentivem a pesquisa e a exposição de ideias por parte dos alunos, colocando-os estudante em um papel de autores e pesquisadores, protagonistas no processo de aprendizagem;
- Aproximar o ensino de Tecnologia e Inovação da realidade dos alunos, apresentando exemplos e formas de investigação que ampliem o acesso responsável e crítico ao mundo digital, a serviço das necessidades sociais.

Possibilidades a serem consideradas no planejamento de aulas

- Realizar atividades presenciais de discussão e debate: planejar e promover momentos de trabalho em grupos.
- Organizar projetos interdisciplinares: escolher coletivamente temas que possam gerar situações de aprendizagem integradas e interdisciplinares.
- Promover reflexões e atividades de produção: diversificar a apresentação de plataformas e aplicativos utilizados, propondo atividades que façam sentido para os alunos, com base em contextos conhecidos e situações reais.
- Promover atividades de experimentação prática.
- Organizar propostas de gamificação e desafios colaborativos: planejar e promover atividades lúdicas e desafiadoras, que despertem a curiosidade dos estudantes.
- Incentivar o envolvimento com a comunidade local.
- Organizar avaliação participativa e reflexiva.
- Incluir elementos de linguagens diversificadas para promover reflexão e debates, como imagens, sons, gráficos, notícias contemporâneas em diversos meios, artigos críticos, jogos.
- Criar, coletivamente, entre o grupo de docentes, um acervo de referências e materiais de para compartilhar nos planejamentos de aulas.

Possibilidades de Estratégias para as Ações Pedagógicas na Perspectiva Construtivista

1. Atividades Presenciais de Discussão e Debate

- **Círculos de diálogo:** Organize momentos presenciais, em sala de aula, nos quais os alunos possam discutir e refletir sobre os temas abordados na plataforma.

Isso pode incluir debates estruturados sobre os impactos sociais da tecnologia, a ética no uso de plataformas digitais ou o papel da educação digital na sociedade. A troca de opiniões, o confronto de ideias e a construção de argumentos são atividades que estimulam o pensamento crítico coletivo.

- **Discussões em grupos pequenos:** Forme grupos de discussão, nos quais cada grupo trabalhe um tema relacionado ao conteúdo da plataforma. Por exemplo, um grupo poder refletir sobre as implicações sociais de uma ferramenta digital, enquanto outro discute o impacto econômico dessas ferramentas. Ao final, os grupos compartilham suas conclusões com a turma, promovendo um espaço de aprendizagem colaborativa e crítica.

2. Projetos Interdisciplinares

- **Integração com outras disciplinas:** Promova projetos interdisciplinares que integrem o conteúdo da plataforma com outros campos do conhecimento, como Sociologia, Filosofia e Ciências, permitindo que os alunos construam uma visão mais abrangente sobre as plataformas digitais e suas implicações. Por exemplo, um projeto pode envolver a pesquisar sobre a história das tecnologias, suas contribuições sociais e os desafios éticos a elas associados.
- **Desenvolvimento de soluções para a comunidade:** Os alunos podem ser desafiados a criar soluções para problemas locais ou globais utilizando a tecnologia, com uma abordagem crítica. Um exemplo seria desenvolver campanhas de conscientização sobre o uso responsável de plataformas digitais ou propor alternativas mais justas e acessíveis ao uso da tecnologia em comunidades carentes. Isso também promove o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas e de empatia.

3. Reflexões e Atividades de Produção

- **Reflexão Escrita:** Após cada módulo ou tema abordado na plataforma, os alunos podem escrever reflexões críticas sobre como o conteúdo se aplica ao seu cotidiano ou como o conhecimento adquirido pode transformar a maneira como interagem com a tecnologia. Essas reflexões podem ser compartilhadas com os colegas, para enriquecendo a troca de ideias e promovendo um aprendizado mais profundo.
- **Diários de aprendizado:** Incentive os alunos a manterem diários de aprendizado, nos quais registrem suas descobertas, dúvidas, reflexões e críticas ao conteúdo digital. Esses diários podem ser discutidos em grupo, permitindo a troca de experiências e o fortalecimento do senso de comunidade no processo de aprendizagem.

4. Atividades de Experimentação Prática

- **Experimentos de uso crítico das plataformas:** Proponha atividades em que os alunos possam experimentar o uso de diferentes plataformas digitais de forma prática e crítica. Por exemplo, podem criar conteúdos digitais (como blogs, vídeos ou podcasts) que abordem temas relacionados à plataforma, mas com uma perspectiva crítica sobre seu impacto social ou educacional.
- **Estudo de caso e análise crítica:** Apresente aos alunos estudos de caso envolvendo o uso de plataformas digitais na sociedade (como algoritmos em redes sociais ou o impacto de grandes plataformas de streaming) e desafie-os a analisar os benefícios e malefícios desses sistemas. Em seguida, solicite que proponham soluções ou alternativas mais inclusivas e justas, estimulando o pensamento crítico sobre o papel das plataformas no cotidiano.

5. Gamificação e Desafios Colaborativos

- **Desafios e jogos de pensamento crítico:** Utilize a gamificação para criar desafios em grupo que envolvam o pensamento crítico. Por exemplo, crie um "jogo de dilemas éticos" relacionado ao uso de plataformas digitais, no qual os alunos devem tomar decisões em equipe e justificar suas escolhas. Esse tipo de atividade pode ser integrado a plataformas como Kahoot ou Google Forms, de forma interativa e voltada à discussão crítica.
- **Criação de projetos de impacto social:** Divida os alunos em equipes e proponha o desafio para criar um projeto de impacto social que utilize tecnologia de forma ética e responsável. As plataformas digitais podem ser usadas para pesquisa, mas a apresentação das ideias deve ser feita de maneira coletiva, considerando as necessidades e realidades de diferentes públicos.

6. Envolvimento com a Comunidade Local

- **Parcerias com organizações locais:** Conecte o aprendizado digital à realidade comunidade local. Os alunos podem investigar como as plataformas digitais afetam áreas como a educação, saúde e meio ambiente. Além disso, podem visitar organizações que utilizam tecnologia e mídia, compreendendo o uso dessas ferramentas em diferentes contextos.
- **Eventos de conscientização:** Organize eventos ou campanhas de conscientização nas escolas ou comunidades, no quais os alunos compartilhem o que aprenderam sobre plataformas digitais, seus impactos e formas críticas e éticas de utilização. Essa prática fortalece o senso de responsabilidade social e coletiva.

7. Avaliação Participativa e Reflexiva

- **Autoavaliação e avaliação por pares:** Além das avaliações formais da plataforma, incentive os alunos a participarem de processos de autoavaliação e avaliação por pares, analisando seu próprio aprendizado e o dos colegas. Essa abordagem fomenta a autonomia e o pensamento crítico em relação ao conteúdo e ao processo de aprendizagem.
- **Feedback coletivo:** Promova sessões de feedback coletivo, nas quais os alunos possam discutir o que foi eficaz e o que pode ser aprimorado nas atividades realizadas, tanto digitais quanto presenciais. Essa prática contribui para a reflexão crítica e a construção de melhorias contínuas no processo educativo.

Orientações de atividades que podem ser propostas aos alunos, com base nas críticas à "plataformização" e nas sugestões construtivistas, que promovem o pensamento crítico, a colaboração e o engajamento social

1. Atividade: Debate sobre Plataformas Digitais e o Neoliberalismo

- **Objetivo:** Desenvolver o pensamento crítico sobre o impacto das plataformas digitais e discutir o conceito de neoliberalismo na educação.
- **Descrição:**
 - **Etapa 1:** Divida os alunos em dois grupos. Um grupo defenderá a ideia de que as plataformas digitais são benéficas para a educação, enquanto o outro argumentará que elas impõem um sistema neoliberal que favorece a competitividade e o individualismo.
 - **Etapa 2:** Antes do debate, forneça materiais de leitura que expliquem brevemente o conceito de neoliberalismo e como ele se aplica ao uso de plataformas digitais na educação.
 - **Etapa 3:** Realize o debate, permitindo que os alunos defendam suas posições com base nas leituras e em argumentos lógicos.
 - **Etapa 4:** Após o debate, promova uma reflexão coletiva sobre o que foi discutido, permitindo que os alunos expressem suas opiniões e pensamentos críticos.
- **Materiais:** Textos sobre neoliberalismo, acesso à internet para pesquisa e slides de apresentação.

2. Atividade: Mapa de Impacto das Plataformas Digitais

- **Objetivo:** Ajudar os alunos a visualizar como as plataformas digitais impactam diferentes áreas da vida cotidiana, incluindo educação, trabalho e lazer.
- **Descrição:**
 - **Etapa 1:** Divida os alunos em grupos e atribua a cada grupo uma área específica de impacto das plataformas digitais (educação, comunicação, trabalho, sociedade etc.).
 - **Etapa 2:** Cada grupo deve criar um mapa conceitual (ou mural digital) que ilustre os efeitos positivos e negativos das plataformas digitais em sua área.
 - **Etapa 3:** Depois de criar o mapa, cada grupo apresenta suas descobertas à turma.
 - **Etapa 4:** Promova uma reflexão coletiva sobre como a dependência de plataformas pode gerar tanto benefícios quanto desafios para a sociedade e os indivíduos.
- **Materiais:** Cartolinas, post-its, acesso a softwares de mapas conceituais (como MindMeister ou Google Drawings), marcadores e computadores com acesso à internet.

3. Atividade: Produção de Documentário sobre o Uso Ético da Tecnologia

- **Objetivo:** Promover a reflexão crítica sobre o uso responsável da tecnologia e as implicações éticas das plataformas digitais.
- **Descrição:**
 - **Etapa 1:** Explique aos alunos o conceito de ética digital e como o uso de plataformas pode afetar a sociedade de forma ética ou antiética.
 - **Etapa 2:** Organize os alunos em grupos e desafie-os a criar um documentário curto (5-10 minutos) sobre um tema relacionado ao uso ético da tecnologia (por exemplo, privacidade, fake news, manipulação algorítmica).
 - **Etapa 3:** Os alunos devem pesquisar o tema, entrevistar pessoas (se possível) e usar ferramentas digitais para gravar e editar o documentário.
 - **Etapa 4:** Após a produção, os documentários são exibidos à turma, seguidos de uma discussão sobre as questões éticas abordadas.
- **Materiais:** Câmeras ou smartphones para gravação, softwares de edição de vídeo (como iMovie, Windows Movie Maker) e computadores com acesso à internet para pesquisa.

4. Atividade: Projeto Colaborativo de Impacto Social

- **Objetivo:** Criar soluções coletivas que usem a tecnologia para resolver problemas sociais locais ou globais, abordando questões como inclusão digital ou educação.
- **Descrição:**
 - **Etapa 1:** Divida a turma em grupos e proponha que cada grupo identifique um problema social relacionado ao uso de tecnologia (por exemplo, acesso desigual à educação digital, impactos negativos das redes sociais nos jovens etc.).
 - **Etapa 2:** Cada grupo deve criar uma proposta de solução que utilize as plataformas digitais de forma ética e inclusiva, como criar uma plataforma de educação gratuita para alunos de áreas carentes ou desenvolver uma campanha de conscientização sobre segurança digital.
 - **Etapa 3:** Os alunos devem apresentar suas propostas à classe, explicando como elas beneficiariam a sociedade e como poderiam ser implementadas.
 - **Etapa 4:** Ao final, as propostas podem ser votadas, e a melhor delas poderá ser levada para discussão com a comunidade escolar ou até com organizações externas.
- **Materiais:** Acesso à internet para pesquisa, cartolinas ou softwares de apresentação (Google Slides, Canva) e materiais para protótipos (se necessário).

5. Atividade: Reflexão sobre o Uso Pessoal das Plataformas Digitais

- **Objetivo:** Refletir sobre o uso pessoal e coletivo das plataformas digitais, incentivando a autoanálise crítica.
- **Descrição:**
 - **Etapa 1:** Peça aos alunos que façam uma reflexão pessoal sobre o tempo que passam em plataformas digitais e como elas influenciam suas vidas diárias (educação, socialização, entretenimento etc.).
 - **Etapa 2:** Eles devem escrever um diário ou relatório, abordando questões como: "Como as plataformas digitais ajudam ou dificultam meu aprendizado?", "O que sinto ao usar essas plataformas por longos períodos?", "Quais são as consequências sociais e psicológicas que observo em mim ou nos outros?"
 - **Etapa 3:** Promova uma discussão em sala de aula, em que os alunos possam compartilhar suas reflexões e discutir maneiras de tornar o uso das plataformas mais equilibrado e saudável.
- **Materiais:** Papel e caneta ou computadores para escrever o diário.

6. Atividade: Construção de uma Carta Coletiva para Políticos sobre Regulação da Tecnologia

- **Objetivo:** Envolver os alunos em uma ação social concreta sobre como regulamentar as plataformas digitais, promovendo a cidadania ativa.
- **Descrição:**
 - **Etapa 1:** Introduza o conceito de regulação digital e como as políticas públicas podem ajudar a mitigar os efeitos negativos das plataformas digitais (como desinformação e exploração de dados).
 - **Etapa 2:** Os alunos devem trabalhar em conjunto para escrever uma carta coletiva a um político local ou estadual, expressando suas preocupações sobre o uso das plataformas digitais e sugerindo mudanças na regulamentação.
 - **Etapa 3:** A carta deve incluir propostas de como as plataformas podem ser mais transparentes, éticas e acessíveis para todos os cidadãos.
 - **Etapa 4:** Se possível, envie a carta ao político e acompanhe as possíveis respostas.
- **Materiais:** Acesso à internet para pesquisa, computador para redigir a carta, papel para impressão e envio.

Essas atividades promovem uma abordagem **construtivista**, na qual os alunos não apenas consomem informação, mas também as questionam, analisam e utilizam de maneira prática, crítica e colaborativa. Além disso, todas as atividades estão alinhadas com a construção de uma cidadania ativa, promovendo a **reflexão ética**, o **pensamento coletivo** e a **transformação social**.

Recursos Didáticos para Práticas Construtivistas

Ferramentas de Colaboração e Co-criação

1) Google Drive (Documentos, Planilhas, Apresentações)

- **Descrição:** Ferramentas do Google Drive, como Google Docs, Google Sheets e Google Slides, são excelentes para criar espaços colaborativos nos quais os alunos podem trabalhar juntos em tempo real. O uso dessas ferramentas pode promover discussões, edição conjunta e apresentação de ideias coletivas.
- **Objetivo:** Fomentar o trabalho em grupo e a construção colaborativa de conhecimento.

2) Padlet

- **Descrição:** Plataforma visual em que os alunos podem criar murais digitais colaborativos, adicionar textos, imagens, vídeos e links, interagindo de maneira aberta e dinâmica
- **Objetivo:** Estimular a expressão criativa e colaborativa dos alunos, promovendo o trabalho coletivo e a troca de ideias.

3) Miro

- **Descrição:** Miro é uma plataforma de quadro branco online que permite criar mindmaps (mapas mentais) interativos, fluxogramas, brainstorms e diagramas de forma colaborativa.
- **Objetivo:** Ajudar na construção coletiva de ideias e no planejamento de projetos, favorecendo o trabalho conjunto e o aprendizado ativo.

Recursos de Produção Multimídia

1) Canva for Education

- **Descrição:** O Canva oferece uma versão gratuita para educação, permitindo a criação de apresentações, infográficos, cartazes, vídeos e outros materiais visuais. É uma ferramenta intuitiva e fácil de usar.
- **Objetivo:** Auxiliar na produção de conteúdos visuais que possam ser usados em apresentações ou como material didático para projetos colaborativos.

2) Book Creator

- **Descrição:** Plataforma para criação de livros digitais interativos, na qual os alunos podem escrever, ilustrar e publicar livros colaborativos sobre os temas estudados.
- **Objetivo:** Promover a expressão criativa e a colaboração, permitindo que os alunos criem conteúdos e os compartilhem com a turma.

3) Adobe Spark

- **Descrição:** Ferramenta para criação de vídeos curtos, gráficos e páginas da web, de forma simples e acessível. Pode ser usada em projetos multimídia nos quais os alunos contem histórias ou façam apresentações criativas.
- **Objetivo:** Estimular a criatividade na produção de conteúdos interativos, com foco em projetos de colaboração.

Ferramentas para Reflexão e Pensamento Crítico

1) Google Forms

- **Descrição:** Ferramenta para criar questionários e formulários. Pode ser usada para autoavaliações, reflexões sobre o conteúdo e para promover *feedback* entre os alunos.
- **Objetivo:** Coletar opiniões e reflexões dos alunos sobre os conteúdos aprendidos e as atividades realizadas, além de estimular o pensamento crítico.

2) Socrative

- **Descrição:** Plataforma de avaliação interativa em que os professores podem criar quizzes, questionários e outras atividades para avaliar o progresso dos alunos.
- **Objetivo:** Fomentar o aprendizado contínuo e a reflexão crítica, além de permitir que os alunos participem ativamente de atividades de avaliação.

3) Flipgrid

- **Descrição:** Plataforma de vídeo que permite aos alunos gravar e compartilhar respostas em formato audiovisual sobre questões ou tópicos propostos pelos professores.
- **Objetivo:** Promover a expressão crítica e criativa, estimulando os alunos a refletirem sobre os conteúdos de forma mais interativa e pessoal.

Plataformas de Aprendizagem Ativa e Colaborativa

Plataformas de Ensino Interativo

1) Khan Academy

- **Descrição:** Plataforma gratuita que oferece uma vasta gama de vídeos educativos, quizzes e exercícios interativos, abordando temas de várias áreas do conhecimento.
- **Objetivo:** Facilitar o aprendizado autodirigido, com possibilidade de apoio no desenvolvimento do pensamento crítico. A plataforma complementar os conhecimentos adquiridos nas atividades presenciais.

2) Edmodo

- **Descrição:** Uma plataforma de aprendizagem social que permite aos professores criarem salas de aula digitais para interagir com os alunos, compartilhar recursos e atribuir tarefas
- **Objetivo:** Incentivar a comunicação e o trabalho em grupo, além de permitir a troca de ideias e recursos entre os alunos.

3) Coursera / edX

- **Descrição:** Embora essas plataformas sejam mais direcionadas a cursos universitários, muitos de seus cursos oferecem excelentes materiais de aprendizagem, como vídeos, fóruns e leituras, que podem ser adaptados para alunos mais velhos ou adultos. Alguns cursos oferecem certificações interessantes para estudantes do Ensino Médio.
- **Objetivo:** Estimular a aprendizagem autodirigida e o pensamento crítico em temas de interesse acadêmico e social.

Plataformas de Gamificação

1) Kahoot!

- **Descrição:** Plataforma que permite a criação de quizzes interativos e competições entre os alunos, promovendo uma aprendizagem divertida e dinâmica.
- **Objetivo:** Incentivar a competição saudável e a aprendizagem ativa por meio de quizzes, sempre com foco em conteúdos críticos e significativos.

2) Quizizz

- **Descrição:** Semelhante ao Kahoot!, permite criar quizzes interativos, mas com a vantagem de permitir que os alunos realizem as atividades no seu próprio tempo, oferecendo um ambiente mais flexível.
- **Objetivo:** Estimular a revisão de conteúdos de maneira colaborativa e divertida, favorecendo o pensamento crítico enquanto os alunos interagem entre si.

Plataformas para Projetos Colaborativos e Pesquisa

1) Trello!

- **Descrição:** Ferramenta de gestão de projetos que pode ser usada para organizar tarefas e colaborar em atividades em grupo. Pode ser muito útil para gerenciar projetos complexos em grupo.
- **Objetivo:** Estimular a organização e a colaboração em projetos interdisciplinares, ajudando os alunos a trabalhar em equipe de forma estruturada.

2) ResearchGate

- **Descrição:** Embora voltada principalmente para acadêmicos, essa plataforma pode ser útil para estimular os alunos a buscar artigos, papers e pesquisas relacionadas aos tópicos discutidos em sala de aula.
- **Objetivo:** Incentivar os alunos a realizarem pesquisa acadêmica e análises críticas de artigos e publicações científicas.

Plataformas de Inclusão Digital e Acessibilidade

Ferramentas de Inclusão

1) Microsoft OneNote

- **Descrição:** Ferramenta de anotações digitais que oferece várias funcionalidades de acessibilidade, como leitura em voz alta, traduções automáticas e outros recursos para alunos com dificuldades de aprendizagem.
- **Objetivo:** Garantir que todos os alunos, independentemente de suas necessidades específicas, possam acessar os conteúdos de forma eficiente e inclusiva.

2) Storybird

- **Descrição:** Plataforma que permite que os alunos criem livros digitais ilustrados. Pode ser útil para incentivar a criatividade dos alunos, permitindo que escrevam e compartilhem histórias.
- **Objetivo:** Estimular a expressão criativa de forma inclusiva e acessível, além de promover o trabalho colaborativo na produção de conteúdo.

Conclusão

Essas plataformas e recursos didáticos promovem uma abordagem construtivista e colaborativa, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades de pensamento crítico, autonomia e trabalho em equipe, enquanto se engajam em atividades interativas e de reflexão profunda. A integração dessas ferramentas ao cotidiano escolar pode ampliar os horizontes da aprendizagem, estimulando a cidadania ativa e a transformação social.

REFERÊNCIAS

COLL, César; MONEREO, Carles. **Psicologia da educação virtual**: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2019.

DARLING-HAMMOND, Linda. **The flat world and education**: how America's commitment to equity will determine our future. Rev. ed. New York: Teachers College Press, 2015.

DWECK, Carol. **Mindset**: a nova psicologia do sucesso. 1. ed. São Paulo: Objetiva, 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da esperança**: um reencontro com a Pedagogia do oprimido. 6. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

FULLAN, Michael. **Deep learning**: engage the world change the world. 1. ed. Thousand Oaks: Corwin, 2017.

GADOTTI, Moacir. **Educação e transformação social**: filosofia, pedagogia e educação popular. 2. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2018.

GARCÍA, Olga; WAINER, Jacques. **Educação e tecnologias**: teorias e práticas no ensino presencial e a distância. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2019.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2017.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita**: repensar a reforma, reformar o pensamento. 19. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2015.

SALGADO, Manuela; ANJOS, Diego dos. **Metodologias ativas e tecnologias educacionais**: o ensino híbrido na prática. 1. ed. Curitiba: Appris, 2020.

SIEMENS, George; DOWNES, Stephen. **Connectivism**: a learning theory for the digital age. 2. ed. Rio de Janeiro: Autêntica, 2019.

VYGOTSKY, Lev. **Pensamento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2018.