



ISSN: 2230-9926

Available online at <http://www.journalijdr.com>

IJDR

International Journal of Development Research

Vol. 12, Issue, 04, pp. 55478-55480, April, 2022

<https://doi.org/10.37118/ijdr.23564.04.2022>



RESEARCH ARTICLE

OPEN ACCESS

A DOCÊNCIA NO CONTEXTO DA CULTURA DIGITAL COM BASE EM UM CURRÍCULO ESCOLAR INOVADOR

Rosângela dos Santos Rodrigues*¹, Shirlene Coelho Smith Mendes², Andréa Carolina Nascimento Silva³, Daiane Lago Marinho Barboza⁴ and Carolina Augusta Almeida Lima⁵

¹Mestra em Educação (UFMA), Pedagoga (UFMA). São Luís, Brasil; ²Mestra em Educação (UFMA). Pedagoga (UFMA). São Luís, Brasil; ³Pedagoga (UFMA). Especialista em Gestão e Coordenação, Psicopedagoga. São Luís, Brasil; ⁴Pedagoga (UFMA). Especialista em Alfabetização e letramento. São Luís, Brasil; ⁵Pedagoga (UEMA). Especialista em Gestão e Supervisão Educacional

ARTICLE INFO

Article History:

Received 26th January, 2022

Received in revised form

17th February, 2022

Accepted 21st March, 2022

Published online 30th April, 2022

Key Words:

Currículo Escolar; Cultura digital; Tecnologias Educacionais; Inovação.

*Corresponding author:

Rosângela dos Santos Rodrigues

ABSTRACT

O estudo trata sobre o currículo escolar em meio à cultura digital, uma vez que esta já é uma realidade da atual sociedade, constatada pelas políticas que fazem a educação e pelos estudos da área, adquire papel cada vez mais significativo no campo da educação. Faz uma análise de como a escola atual integra o currículo escolar com as tecnologias digitais da educação, assim como os sentidos que são produzidos pelos profissionais de educação acerca da cultura digital. Além disso, aborda caminhos para uma educação inovadora diante dos desafios da educação digital. Aponta termos para uma educação digital, atreladas à uma abordagem inovadora do currículo, tais como: ensino híbrido, ambientes virtuais de aprendizagem, sala de aula invertida, metodologias ativas, espaço de interatividade, recursos digitais, realidade virtual, redes virtuais, ensino personalizado, ambientes colaborativos, dentre outros. Faz um estudo bibliográfico, a partir de fontes obtidas de bases de dados, que foram a Biblioteca Científica Eletrônica Library Online e o Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, onde foram utilizados os descritores inovação and (cultura digital), para análise dos artigos.

Copyright©2022, Rosângela dos Santos Rodrigues et al. This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Citation: Rosângela dos Santos Rodrigues, Shirlene Coelho Smith Mendes, Andréa Carolina Nascimento Silva, Daiane Lago Marinho Barboza and Carolina Augusta Almeida Lima. "A docência no contexto da cultura digital com base em um currículo escolar inovador", *International Journal of Development Research*, 12, (04), 55478-55480.

INTRODUCTION

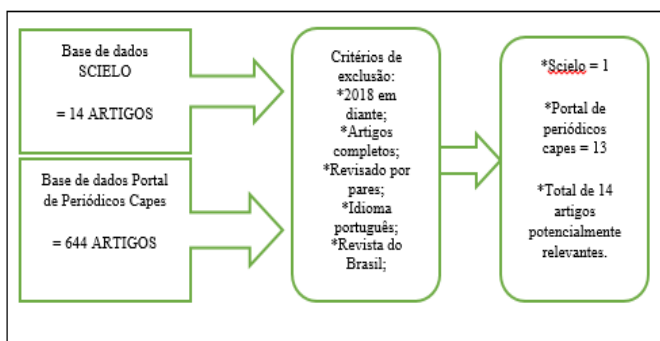
A educação se constitui como uma atividade antropológica fundamental, do mesmo modo que o trabalho, a arte, a política e a técnica. Sendo assim, todas as sociedades cumprem a tarefa de educar através de sua cultura, as gerações se apropriam dela para modificá-la e adaptá-la a novas situações e exigências, construindo assim, pouco a pouco, uma nova cultura (GAUTHIER; TARDIF, 2014). A cultura experimentada na sociedade atual é a cibercultura e, "tanto quanto quaisquer outros tipos de cultura, são criaturas humanas. Não há uma separação entre uma forma de cultura e o ser humano" (SANTAELLA, 2003). Na cibercultura, ocorre a transição da lógica da distribuição (transmissão) para a lógica da comunicação (interatividade). Isso significa modificação radical no esquema clássico da informação baseado na ligação unilateral emissor – mensagem – receptor (SILVA, 2003).

Antes, unilateral e na perspectiva da cultura digital adquire formato de multilateralidade, através das ferramentas tecnológicas digitais. Nessa perspectiva cultural, em que as formas de se comunicar foram alteradas, a forma de adquirir conhecimento também adquiriu novos formatos. O ensino híbrido foi incorporado por esta cultura e podemos dizer que "o mundo hoje é híbrido e ativo", e o ensino e aprendizagem também (BACICH, 2017), nesse contexto "o ensino híbrido é uma mistura metodológica que impacta a ação do professor em situações de ensino e a ação dos estudantes em situações de aprendizagem". No ensino híbrido acontece a integração do ensino presencial com o ensino online, e nessa dinâmica que se obtém o máximo as potencialidades do aluno com o uso das tecnologias. Atualmente, o currículo escolar em meio à cultura digital é assunto discutido entre a comunidade pedagógica, pois aliá-lo, integrá-lo com meio digital por meio das tecnologias ainda é um desafio para muitos sistemas de ensino. O objetivo desse estudo é analisar o papel ou papéis atribuídos ao currículo em uma cultura digital, de ensino híbrido e como as tecnologias impactam nesse processo. A sociedade

deste século está na era tecnológica e digital e com ela todas as dificuldades que a comunidade escolar enfrenta diariamente, uma vez que o uso das Tecnologias Digital de Informação e Comunicação - TDIC revolucionaram as formas de se relacionar, de criar e até mesmo de ensinar e aprender. O que significa que surgiram desafios e competências novas para todas as profissões, sobretudo nas que se relacionam diretamente com as pessoas, pois as relações passaram a ser mediadas pelos meios tecnológicos. Contudo, a cultura escolar tradicional sofreu os impactos da era tecnológica e com ela os atores sociais que fazem parte da escola tiveram que, aos poucos, adaptar-se ao novo modelo de escola. As mudanças ocasionadas por esses impactos afetaram toda a sociedade, seja nos espaços físicos da escola ou extra escolar, tais desafios que fazem o docente refletir sua prática enquanto sujeito social, função da escola e a forma de elaborar e desenvolver os currículos escolares. As possibilidades de interação que as tecnologias trazem são inúmeras e oportuniza através de uma cultura digital a conexão de muitos saberes, fazendo e muitos compartilhamentos de informações, é o que Lévy (1996) chamou de “desterritorialização do presente”, visto que não há barreiras de acesso a bens de consumo, produtos, comunicação e saberes. Para este estudo optou-se por uma pesquisa bibliográfica, onde a partir da escolha de fontes das bases de dados Biblioteca Scientific Electronic Library Online (SciELO) e o Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior e Portal de Periódicos (Capes), foi realizada o delineamento desse estudo, onde primeiro discutiremos algumas perspectivas para a docência no ensino híbrido com base no currículo inovador, posteriormente abordaremos uma rede de aprendizagem e os recursos tecnológicos da cultura digital, seguido dos resultado e discussão, e por fim as considerações finais.

METODOLOGIA

Neste trabalho, fez-se uma pesquisa bibliográfica, uma vez que “a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (GIL, 2002). Quanto aos objetivos é uma pesquisa exploratória, à medida em que se “busca uma abordagem do fenômeno pelo levantamento de informações que poderão levar o pesquisador a conhecer mais a seu respeito”. Sendo assim, optou-se por buscar fontes de dados que fornecessem maior consistência metodológica, onde foi realizada busca de artigos de periódicos indexados em bases de dados de educação, optou-se por pesquisar-se em duas bases de dados: a SciELO e Periódicos Capes, uma vez que tais bases realizam a indexação de um número considerado de revistas direcionada à educação. Para isso, estabeleceu-se critérios de inclusão e exclusão, a saber: quanto a critérios de inclusão, artigos de especialistas (mestres ou doutores), artigos da área de educação, autores brasileiros, e nos filtros de ano a inclusão se deu em artigos a partir do ano de 2018. Os termos de busca foram inovação e cultura digital, para isso foram usados os conectivos “AND”, realizando a busca da seguinte forma nas referidas bases de dados: “inovação and (cultura digital)”. A seguir o quadro explicativo da quantidade de artigos encontrados e o total de artigos potencialmente relevantes para esta pesquisa usando os critérios de de exclusão.



Fonte: Dados da pesquisa, 2021.

Quadro 1. Artigos encontrados para a pesquisa bibliográfica

Com os artigos potencialmente relevantes, um total de 14 artigos que atendiam os critérios, foram analisados os títulos dos trabalhos, em seguida os resumos e alguns artigos foram descartados por não atenderem os critérios descritos, restando 8 trabalhos para esta análise e discussão.

Web Currículo e Ambiente de Aprendizagem na Cultura Digital: Vive-se em um mundo que se transforma em uma velocidade avassaladora e os sistemas escolares tendem a acompanhar essas transformações, uma vez que é através da escola que se solidifica a formação dos cidadãos. Portanto, tem-se a necessidade de se propor aprendizagens que acompanham o modelo social vigente e que sirva para as gerações vindouras. Um mundo onde o espaço físico extrapolou as barreiras, o estaticismo do espaço físico foi quebrado pelo ativismo propiciado pelo mundo digital.

Diante dessa realidade cabe questionar: Qual é a função da escola atual? Como deve ser o ensino aos alunos advindos da era digital? Com a atenção nessa realidade, compilamos algumas iniciativas que visam reformular o papel da instituição escolar, considerada o alicerce, a base de toda e qualquer sociedade, bem como as necessidades de inovação no ensino.

Ao docente cabe se esforçar em estimular e engajar os alunos do século XXI, que muitas vezes, estão engajados em situações inovadoras, conectados à diferentes culturas, e que contam também com o apoio das matrizes curriculares que já trazem em seus textos temas relacionados à inovação e a cultura digital e são orientadas pelos documentos oficiais como a Lei de diretrizes e Bases - LDB, Diretrizes Curriculares Nacionais - DCN, Plano Nacional de Educação - PNE e a Base Nacional Comum Curricular - BNCC, que orientam e direcionam para a formulação dos currículos na perspectiva da inovação pedagógica. De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica, a ação do professor é permeada por dimensões não apenas técnicas, “mas com fundamento na ética da inovação, e de manejar conteúdos e metodologias que ampliem a visão política para a politicidade das técnicas e tecnologias, no âmbito de sua atuação cotidiana”. (BRASIL, 2013, p.59) Um currículo inovador que não se detenha ao modo impositivo a conteúdos e habilidades sugeridas pelos documentos oficiais, articular os conteúdos com as habilidades e competências em uma pedagogia não estática e que atenda às vivências dos atuais alunos, bem como as realidades de seus territórios por meios dos projetos interdisciplinares abrindo possibilidades de atender os projetos de vida dos alunos dentro e fora do currículo propostos a eles, envolvendo temas que contemplem aspectos da colaboração, criatividade, criticidade e comunicação.

A inovação curricular tão necessária deve vir por um viés social que amplie o entendimento dos estudantes sobre a sua realidade, dialogando com o mundo da tecnologia e a resolução de problemas, com recursos pedagógicos renovados que conduzam a uma educação proativa e persistente, promovendo o diálogo e que invista na humanização e na consciência coletiva e individual. Para isso não basta implementar computadores, tablets, lousas digitais e outros recursos tecnológicos nas salas de aulas. Pois, para uma educação de fato ser considerada inovadora, faz-se necessário a promoção de diálogos entre os problemas que nos cercam e de todas as possibilidades para resolverem os problemas por meio da tecnologia, e assim envolver características do mundo real com o mundo virtual, ou seja, o hibridismo, onde qualquer programa educacional formal no qual um estudante aprende, pelo menos em parte, por meio do ensino on-line, com algum elemento de controle do estudante sobre o tempo, o lugar, o caminho e – ou o ritmo” (HORN & STAKER, 2005). Percebe-se que, os caminhos curriculares para uma educação inovadora, não se fazem apenas em ambientes de aprendizagem formais, nesse sentido, um currículo escolar que contemple o presencial através de metodologias ativas tais como, rotação por estação, sala de aula invertida, gamificação, aprendizagem baseada em problemas e que ao mesmo tempo tenha espaços para o ensino online que privilegia um modelo a “la carte” (HORN & STAKER,

2005), onde o aluno protagoniza e constrói o seu conhecimento. Para Moran (2013, p.45):

A educação deve acontecer de modo híbrido, com uma simbiose permanente entre os mundos físico e digital, comunicando-se não somente com os alunos olho no olho, mas sim digitalmente por meio das tecnologias móveis, aulas invertidas, projetos, gamificação e aula na modalidade on-line.

Nesse sentido, ambientes que visem ampla participação dos agentes educativos sejam físicos ou virtuais devem fazer parte dos currículos escolares. O professor sai de uma situação de detentor onisciente do conhecimento e assume a de facilitador, mediador, de ponte entre os conhecimentos e seus alunos, construindo em conjunto os saberes necessários para a profissão docente (IMBERNÓN, 2015). O professor passa de detentor do conhecimento para o de organizador das aprendizagens. O papel do professor é de estimular a aprendizagem, através da proposta ou um projeto por meio de pesquisas, reflexões, discussões, desafios, resoluções de problemas. Mas para isso o professor deverá adquirir competências docentes necessárias para articular o conhecimento científico e integrá-lo ao espaço digital, através do auxílio das ferramentas tecnológicas. O momento presencial não é descartado, porém devem ser para momentos de aprofundamento do que já foi pesquisado. Não destinado a esclarecer questões básicas (Moran, 2013). Sendo assim:

Essa forma de se ensinar, ultrapassa o discurso de que o professor deve se capacitar para o uso das tecnologias digitais, agora a discussão deve ser de como o professor pode inserir as tecnologias digitais em suas práticas de sala de aula. Deve-se fugir de receitas, de currículos engessados, que paralisam o pensar do aluno. O perfil da escola mudou e sua função social deve acompanhar esse perfil. O professor da escola da era digital necessita conhecer e aplicar as tecnologias digitais: “o papel do educador é essencial na organização e no direcionamento do processo. É importante que o processo de ensino e aprendizagem ocorra de forma colaborativa, com foco no compartilhamento de experiências e na construção do conhecimento por meio das interações com o grupo (BACICH, 2017, p. 9).

Destaca-se ainda que, uma metodologia com características inovadoras, seja ela qual for, deve respeitar as diferenças dos alunos em sua forma e tempo de aprender e se buscar personalizar este ensino de tal modo que identificando as dificuldades e as facilidades de cada um possa utilizar de diferentes recursos, mobilizar saberes que de fato efetue um conhecimento concreto e significativo para a vida em sociedade. Assim como a educação ultrapassou todos os limites da globalização, o currículo também extrapolou os espaços escolares, e isso se deu ao fato da inserção das tecnologias nos processos educativos, em vista disso cabe pensar o currículo escolar em todos os espaços sociais e isso em virtude das mudanças proporcionadas pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação -TDIC.

Através das redes ou jogos, a linguagem também passou a ser digital, afinal o processo de comunicação, muitas vezes, acontece através das redes.

O ciberespaço (que também chamarei de "rede") é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (LEVY,1999, p.17).

A cultura digital uma vez iniciada, tende a aumentar com as futuras gerações, uma vez que as mudanças sociais não retroagem, sempre estão impactando as sociedades com algo novo e revolucionário. Pois, os jovens estão inseridos nessa cultura digital, tanto como consumidores quanto como produtores de conhecimento, as TDIC possibilitam ao aluno explorar as possibilidades expressivas das

várias linguagens, assim como elementos discursivos, composicionais e formais de enunciados cujas semioses são diversas, como a visual, a sonora, a verbal e a corporal (MATTAR, 2020.p.41). Sendo assim é pertinente falar em uma nova abordagem do currículo e que muito tem se discutido no Brasil, o termo intitulado “web currículo”, pela pesquisadora Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida da Universidade Pontifícia Católica – São Paulo, o termo não se refere a informatização do ensino, ele representa a integração curricular abrangendo a tecnologia e toda sua multiplicidade de linguagens, ou seja um currículo diferenciado, que integre o uso das tecnologias em todas as instâncias para que tragam contribuições ao ensinar e aprender e com condições para o desenvolvimento da cultura digital na escola. O espaço da escola não é mais o único lugar de produção do conhecimento a web trouxe a cultura dos museus e laboratórios virtuais, da realidade virtual onde os alunos podem navegar virtualmente em qualquer museu do mundo, realizar experiências e simulações e não apenas fazer as visitas programadas a esses espaços, isso é o futuro de nossas aulas. O planejamento deve ocorrer a partir das possibilidades de ações viáveis, analisá-las, transformá-las e avançar aos poucos na medida em que ocorre a apropriação pedagógica das TIC. Para a pesquisadora Maria Elizabeth de Almeida (2016), os professores devem pensar nos recursos abertos, no potencial de criação de novas interfaces e recursos utilizados pelos estudantes e na força do trabalho colaborativo que pode expandir o conhecimento para outros estados, outros países.

Em termos digitais, dir-se-ia que esse novo jeito de conceber currículo seria permitir que as TDIC estejam presentes em todo o planejamento escolar, seria “navegar” no currículo e através do currículo, na perspectiva de inclusão e integração das TDIC e o público escolar. Navegar no e através do currículo seria romper obstáculos impostos pelas TDIC e possibilitar maior flexibilidade curricular e menos rigidez para o ambiente escolar, integrar as ferramentas tecnológicas digitais e linguagens ao público escolar. Além disso, é preciso investimento do poder público, em formação de professores, investimento no funcionamento das redes, uma vez que o pouco investimento representa um obstáculo ao uso das TDIC. A escola está sendo impactada pela tecnologia nos espaços e no tempo, quer faça uso ou não dos recursos tecnológicos, uma vez que elas já estruturam os modos de pensar, de representar o pensamento e de se relacionar em rede. Bacich (2017, p.56) afirma que, “as tecnologias digitais diluem, ampliam e redefinem a troca entre os espaços formais e informais por meio das redes sociais e ambientes abertos de compartilhamento e coautoria”, ampliando assim as possibilidades do estudante. Nesse ambiente, o professor atual deverá priorizar por sua formação em tecnologia, já que deve realizar a busca confiável das informações, tratar os dados, divulgar uma pesquisa autêntica com ferramentas que podem servir para divulgar as pesquisas através da tecnologias, ele será um mediador de processos com planejamento, mas aberto ao pensamento do aluno. Ou seja, a web currículo vai além do currículo planejado, sistematizado, das propostas curriculares fechadas como vistas em pedagogias tradicionais e rígidas.

Perspectivas de Inovação do Currículo Escolar: O cerne do ensino híbrido, objeto da cultura digital, seria a “personalização do ensino”, de forma que cada aluno aprende de forma única e personalizada, e assim o processo de aprendizagem seja potencializado,” para adoção do ensino híbrido são necessárias serem repensadas a organização da sala de aula, a elaboração do plano pedagógico e a gestão do tempo na escola, o papel desempenhado pelo professor” (BACICH, 2017, p.56). Nessa perspectiva, surgem um novo currículo escolar que favorecendo momentos de interação, colaboração e envolvimento com as tecnologias digitais.

Os recursos tecnológicos possibilitam uma maior variedade de interações, há no mercado uma variedade de aplicativos e plataformas que promovem a interações e cooperação entre os estudantes, levando para sala de aula diversas formas de apresentações do conteúdo. Para Bottentuit Junior (2012), a criação de vídeos com dispositivos móveis pode ser utilizada em todas as disciplinas do currículo, inclusive poderá converter-se em um grande desafio aos alunos ao se solicitar que transformem a informação textual das disciplinas em conteúdo

audiovisual. Enfim, Ambientes Virtuais de Aprendizagens - AVAs, metodologias ativas, espaço de interatividade, recursos digitais, realidade virtual, redes virtuais, rotações de trabalho, *e-learning* (do inglês *electronic learning*, "aprendizagem eletrônica") ou ensino eletrônico, *m-learning* (mobile learning aprendizagem móvel) e *u-learning* (aprendizagem ubíqua) ganham cada vez mais importância, são temas recorrentes no cotidiano de boa parte das escolas, e embora alguns professores desconheçam essas novas nomenclaturas, mas em algum momento já fizeram uso de alguma abordagem ativa, mesmo que de forma não planejada.

Nessa perspectiva, o professor deve ser visto como um tutor, um integrador, um encorajador de ações colaborativas, mas para isso requer uma mudança e engajamento coletivo para a utilização de novas práticas que visem o ativismo pedagógico. Em sala de aula alguns desafios a serem superados, como, reorganizar o espaço e tempo das aulas presenciais e digitais, refletir sobre o papel do estudante e o papel do professor diante do novo espaço organizado, envolver a escola nas propostas de ensino híbrido, promover a troca de experiências entre seus pares, nesse último a troca de estratégias usadas, o que deu certo e o que não deu certo, e assim visar a superação desses desafios e alcançar os objetivos propostos no planejamento. E assim, a tecnologia que inicialmente é vista como uma barreira, será vista como ferramenta que motiva, engaja e estimula o processo de aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultado desta pesquisa bibliográfica destaca-se que, as práticas sociais de cada contexto histórico são refletidas diariamente nas instituições, o momento atual é da cultura digital, então, a apropriação das características da web e as concepções de currículo mostram uma realidade permanente, e isso reflete em definições que a web currículo e ensino híbrido trazem para as escolas. Nesse cenário, a educação desse século está pautada em plataformas digitais com conteúdo em diferentes linguagens midiáticas, animações, em realidade virtual com infográficos, vídeos, jogos, ou seja, a escola do quadro, papel e giz deu lugar os ambientes virtuais de aprendizagem, recursos digitais, aulas em vídeo, em áudio - playlists, podcasts, etc. Dessa forma, o currículo necessita contemplar as urgências sociais e conter os aspectos das tecnologias dentro das salas de aula, e considerar que a educação se pauta no presencial e no on-line, o ciberespaço que é um espaço que não se faz necessária a presença física para constituir a comunicação, espaço virtual que surge na interconexão das redes dos dispositivos digitais do planeta, já faz parte da realidade de alunos e professores. E é nisso que consiste a inovação curricular, considerar diferentes espaços de aprendizagem e cada um deles com um potencial para o ensinar e aprender.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação ultrapassou todos os limites territoriais, ultrapassando todos os limites geográficos, pois, compreende também os espaços abstratos, os chamados "espaços digitais", nessa lógica, podemos inferir que a escola do século XXI é digital, é online, é tecnológica, uma vez que os campos de conectividade entre o aluno e a informação aumenta diariamente, mediada pelos recursos tecnológicos. A rede de aprendizagem com atividades síncronas e assíncronas já é algo presente nas escolas. Contudo, uma nova forma de conceber a profissão e os espaços de aprendizagem são reflexos da sociedade desterritorializada onde novas desafios foram se contextualizando a fim de serem superados dia após dia, e o maior que é a responsabilidade que a escola de hoje tem é em formar cidadãos críticos, criativos, capazes de resolver os problemas de um mundo globalizado e altamente competitivo.

A internet e as tecnologias digitais diariamente promovem a criação de novos espaços de interação e comunicação entre as pessoas, aumentando o leque de possibilidades de se construir o conhecimento para si e também para uma comunidade. O currículo escolar de hoje deve ser trabalhado na perspectiva da inclusão digital e social, uma vez que as tecnologias e os processos dinâmicos sociais estão diretamente ligadas ao processo de democratização do saber no mundo virtual. É inegável que a atual era digital trouxe vários espaços diferenciados de educação, os ambientes virtuais de aprendizagem, e isso não significa que a escola, instituição milenar e consagrada será extinta, pelo contrário, ela se redimensiona em forma e espaço, no entanto, continuará sendo uma instituição onde tem a função social de democratizar uma educação de qualidade que forma cidadãos críticos. Portanto, terá que aprender a conviver em harmonia com os espaços virtuais e a nova maneira de se obter informações. Não significa que teremos duas escolas distintas, a presencial e a virtual, acreditamos que está se fundir em uma única escola, mas com um novo aspecto, aspecto esse que contemple o papel do professor enquanto tutor e da tecnologia como forma e meio para produção e disseminação do conhecimento. Contudo, as diferentes formas de conceber a educação, não poderá ser vistas como rivais ou que uma suplantará a outra, pelo contrário, a escola física já se apropriou dos recursos da escola digital, a fusão está acontecendo historicamente e pedagogicamente, espere-se, portanto que os novos currículos escolares estejam preparados para essa nova escola e esse novo jeito de fazer a educação em tempos híbridos.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. 2016. Currículo e narrativas digitais em tempos de ubiquidade: criação e integração entre contextos de aprendizagem. *Revista de Educação Pública*, [S.l.], v. 25, n. 59/2, p. 526-546, jun. ISSN 2238-2097.
- BACICH, Lilian; MORAN, José Manuel. (Orgs.) 2017. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso.
- BOTTENTUIT JUNIOR, João B. 2012. Do computador ao tablet: vantagens pedagógicas na utilização de dispositivos móveis na educação. *Revista Educa Online: Educomunicação Educação e Nova Tecnologias*. V. 6, n 1. Janeiro/abril, p.125-149.
- BRASIL. 2013. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica. Brasília: MEC.
- GAUTHIER, Maurice. TARDIF, Maurice. 2014. A pedagogia: teorias e práticas da Antiguidade aos nossos dias. Trad. Licy Magalhães. 3. ed. Rio de Janeiro: Vozes.
- GIL, Antônio Carlos. 2002. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. - São Paulo: Atlas.
- HORN, Michael B.; STAKER, Heather. 2005. Blendend: usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação. Porto Alegre: Penso.
- IMBÉRNÓN, Francisco. 2015. Formação docente e profissional: formar-se para a mudança e a incerteza. São Paulo: Cortez.
- LÉVY, Pierre. 1999. O que é o virtual? São Paulo: Editora 34.
- MATTAR, João (Org.) 2020. Relatos de pesquisas em aprendizagens baseadas em games. São Paulo: Artesanato Educacional.
- MORAN, José Manuel 2013. Novas tecnológicas e mediação pedagógica. São Paulo: Papyrus.
- SANTAELLA, Lúcia. 2003. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pó humano. *Revista Famescos*. Porto Alegre: dez.
- SILVA, Tomaz Tadeu da. 2003. Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo. Belo Horizonte: A