A EDUCAÇÃO DIGITAL RETRATADA NO INSTAGRAM DAS ESCOLAS PARTICULARES DE ERECHIM: ESCOLA DO FUTURO E ESCOLA MAKER

ANNA LUIZA VERDI PEREIRA[1]
ROBERTO CARLOS RIBEIRO[2]

RESUMO: A presente pesquisa teve como objetivo geral examinar de que forma a educação digital é desenvolvida para o público alvo das quatro escolas de educação básica privadas de Erechim-RS. O problema se construiu a partir do questionamento sobre como a rede social - Instagram - dessas instituições desenvolve a educação digital que as mesmas praticam em seus ambientes de aprendizagem. A metodologia utilizada foi a de pesquisa bibliográfica com técnica de categorização apoiada em Bardin (2010), realizada a partir de postagens na rede social Instagram das escolas privadas destacas. O embasamento teórico foi apoiado nas pesquisas de Buckingham (2020), Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) (2018) e Resnick (2020). A análise das postagens possibilitou o surgimento de duas grandes tendências das escolas particulares de Erechim: a escola do Futuro e a escola Maker. Como produto final, projeta-se a ideia de um e-book, formulado a partir da participação de docentes em uma página do Instagram, na qual seria possível ao professor expor seus questionamentos por meio perguntas e comentários em postagens nessa rede, auxiliando outros docentes na busca de melhores e mais significativas práticas pedagógicas.
Palavras-chave: Formação de Professores. Redes Sociais. Organização do Ensino.

1. INTRODUÇÃO

Há milhares de anos, quando os pequenos grupos humanos começavam a se desenvolver e a povoar o planeta, iniciavam de certa forma uma corrida tecnológica. Fogo, pedra lascada, cerâmica, roda, escrita, moinho, caravela, pólvora, máquina a vapor, eletricidade; todos estes elementos fizeram e fazem parte da história humana em busca de facilitar o dia a dia e a vida das pessoas. O que esses elementos têm em comum é que para serem desenvolvidos levaram anos, séculos, principalmente em relação a uma sequência evolutiva de melhorias e aperfeiçoamentos.

Talvez, seja justamente por esse movimento letárgico de sua evolução que atualmente esses elementos não são mais lembrados como "tecnologia". A própria internet, desenvolvida no ano de 1969, por mais essencial que seja para a utilização de sistemas e aparelhos eletrônicos, quase passa despercebida com uma tecnologia em si. O fato é que geralmente a tecnologia é

[1] Acadêmica do Curso de Curso de Pós-Graduação *Latu Sensu* em Processos e Produtos Criativos e suas Interfaces da Universidade Federal da Fronteira Sul – *Campus Erechim*. E-mail: alvp92@gmail.com
[2] Orientador desta pesquisa e Professor do Curso de Curso de Pós-Graduação *Latu Sensu* em Processos e Produtos Criativos e suas Interfaces da Universidade Federal da Fronteira Sul – *Campus Erechim*. E-mail: roberto.ribeiro@uffs.edu.br

citada como o último celular lançado pela marca X, o aparelho eletrônico que interage com o ambiente, o robô que aspira a casa sozinho; porém não há mais a necessidade de se esperar anos para uma evolução. Semanalmente ocorrem lançamentos de aparelhos melhores, celulares mais rápidos e interativos, produtos mais eficientes e “imprescindíveis para uma vida feliz”.

Há uma aceleração desenfreada sobre o uso e controle das tecnologias digitais e claro que essa realidade não atinge somente os adultos, influencia e estimula mais ainda a vida de crianças e jovens, principalmente por meio das redes sociais (Instagram, Facebook, TikTok, WhatsApp, YouTube, Kwai, dentre outras). Portanto, a realidade da escola não é mais a mesma daquela em que as crianças eram apenas uma "tabula rasa”. Resnick (2020, p. XVI) aponta que

> Vivemos em uma sociedade complexa, com transformações cada vez mais aceleradas e imprevisíveis. Muitas das profissões de hoje não existirão amanhã, e muitas das profissões de amanhã ainda não surgiram. A aprendizagem criativa busca um modelo educacional adequado ao nosso tempo.

Instigando essa aprendizagem criativa, surge a Educação Digital, visando o novo padrão de estudante que chega na escola, uma criança “conectada”, que interage com aparelhos eletrônicos, celulares, telas e com a internet desde seu nascimento. Mas e como é a formação do professor para essa realidade? Será que há um profissional qualificado para promover essa aprendizagem criativa? Quais seriam as tendências para a educação digital ser efetiva?

Buscando problematizar esses questionamentos, propõe-se identificar quais as perspectivas de Educação Digital poderiam ser visibilizadas na rede social – especificamente Instagram - de quatro Escolas de Educação Básica privadas da cidade de Erechim. Justamente por sua autora ter catorze anos de carreira na rede privada e ter experiência com a disciplina de Pensamento Computacional, nos anos de 2023 e 2024, cuja implementação foi uma das responsáveis, sendo uma prática inovadora na cidade. Até então falava-se muito sobre a Robótica Educacional, que acontecia geralmente no turno contrário da grade curricular, porém a disciplina em si, abrangendo o currículo, foi um enorme avanço para a educação da região.

Optou-se por delimitar a pesquisa somente na rede privada, pois faz parte do ramo de atuação da autora, além do fato de ser perceptível o reconhecimento da crescente busca das instituições particulares em destacar a educação digital e sua presença no currículo, assim como, em eventos, campanhas e publicidades de suas instituições.

Inicialmente apresenta-se uma breve análise sobre a educação digital na realidade brasileira. Em seguida detalha-se a metodologia e o embasamento teórico que fará a aproximação dos resultados esperados aos resultados finais. Por fim, como um produto dessa pesquisa, projeta-se um e-book elaborado a partir da vivência dos professores do tema em pauta.

2. EDUCAÇÃO DIGITAL: CONTEXTUALIZANDO

Assim como os seres humanos foram desenvolvendo suas tecnologias, também foram adaptando suas escolas e modos de aprender com o passar do tempo. Na Pré-História, aprender significava sobreviver, era preciso aprender a caçar e a se defender, isso era passado de geração em geração. Na Antiguidade, educar era formar cidadãos e líderes, nesse sentido já haviam mestres para essa orientação. Com a Idade Média, o saber tornou-se sinônimo de fé e tradição, transmitido por sacerdotes e professores. Já na Idade Moderna, o foco passou à razão, ciência e método, trazendo para a educação a necessidade de um profissional com formação mais rigorosa. Agora, na Idade Contemporânea, ensinar toma como base a formação da criança para o mundo, no qual aprender é um processo contínuo, conectado, colaborativo, mas principalmente relacionado com o digital; o estudante precisa aprender a conviver com o grupo, ser criativo e estar preparado para o futuro.

Com este fator digital dominando as vivências das crianças, Moreira e Schlemmere (2020, p. 6) relatam que as relações sociais e pedagógicas contemporâneas têm passado por grandes transformações devido ao uso de tecnologias digitais (TD) e redes de comunicação digitais (RCD), os autores auxiliam no entendimento do que deve ser a Educação Digital:

> A Educação Digital não se resume ao uso de hardwares, softwares e redes de comunicação na educação, nem tão pouco se restringe ao desenvolvimento do pensamento computacional. A Educação Digital é sim, entendida como um movimento entre atores humanos e não humanos que coexistem e estão em comunicação direta, não mediada pela representação, em que nada se passa comum que não afete o outro. [...] A Educação Digital é compreendida, então, por processos de ensino e de aprendizagem que se constituem no coengendramento com diferentes TD, que podem ou não estar interligadas por redes de comunicação.

Para compreender como a Educação Digital chegou até a escola atual, é importante destacar o seu surgimento. O marco inicial da parceria entre computadores e fins educativos, deu-se inicialmente na década de 1970. No Brasil, o uso das tecnologias na educação esteve primeiramente voltado para o ensino a distância (Altoé; Silva, 2005). Desse modo, a utilização das tecnologias em espaços educativos potencializou atividades ativas de aprendizagem até os dias de hoje. As ferramentas disponíveis nesses equipamentos auxiliam no processo de comunicação de todos os envolvidos com o âmbito escolar. Neste aspecto, “o que a tecnologia traz de novo não é apenas o aparato tecnológico em si, mas a potencialização de novas experiências que os novos meios, principalmente aqueles digitais trazem.” (Silva, 2010, p. 4).

Mesmo diante da necessidade de aulas remotas gerada pela Pandemia (2020-2022), ainda há muitas ocasiões em que as instituições escolares ou professores acabam por rejeitar

propostas e utilidades que podem ser problematizadas e trabalhadas com equipamentos tecnológicos. Isso pode acontecer, pelo fato de que a infância e adolescência da contemporaneidade vive em constante fluxo de informações (verdadeiras ou não) oriundas do acesso à internet e do contato diário, que em sua grande maioria é vicioso, com aparelhos eletrônicos. Realidade esta que acaba formando uma bagagem cultural e cognitiva influenciada pelas redes sociais, da qual os professores podem sentir-se receosos, afinal, com a facilidade em relação ao manuseio destas ferramentas, há uma grande insegurança ao se propor metodologias de aprendizagem que usufruem destes equipamentos como base do trabalho pedagógico.

Corroborando, portanto, a tal aspecto, ser negligenciado pela esfera escolar tanto na utilização desses conhecimentos para a promoção de aulas mais dinâmicas quanto para a incorporação desses recursos nas práticas pedagógicas diárias efetivadas pelo professor. E essa situação ocorre pelo crescente discurso que toma a tecnologia e as mídias como vilãs, afinal, como aponta Buckingham (2007, p. 16)

> As mídias estão envolvidas nisso de formas contraditórias. De um lado, elas são o veículo primordial em que se travam os debates correntes sobre a natureza em mutação da infância — e, nesse processo, sem dúvida contribuem para o crescente sentimento de medo e pânico. De outro lado, no entanto, as mídias são frequentemente acusadas de ser as *causas* originárias de tais problemas - de provocar indisciplina e comportamentos agressivos, de inflamar a sexualidade precoce e de destruir os laços sociais saudáveis que poderiam prevenir sua ocorrência.

O emprego das tecnologias digitais na educação, não pode ser considerado uma alternativa para a resolução de todos os problemas educacionais. Trata-se apenas de uma forma que possibilita inovações de apropriação, construção do conhecimento e inclusive, de instigar e inculcar o desejo de aprender e ensinar de estudantes e professores no processo educativo.

Não obstante, torna-se fundamental que, tanto o corpo docente das instituições quanto a própria escola apresentem interesse em relação à utilização das mídias e das tecnologias digitais em suas práticas pedagógicas. Portanto, compreende-se que aliar os conteúdos e conhecimentos escolares com a tecnologia é essencial e inegociável.

Essa presença da Educação Digital está cada vez mais forte nas escolas, afinal a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), prevê na Competência Geral 5:

> 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.

Por outro lado, no dia 13 de janeiro de 2025, foi sancionada a lei N° 15.100, que declara: “Art. 2º Fica proibido o uso, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais durante a aula, o recreio ou intervalos entre as aulas, para todas as etapas da educação básica” (Brasil, 2025). Visando a saúde mental das crianças e adolescentes a lei prevê exceção em casos de inclusão, força maior e quando o uso do instrumento for de cunho essencialmente pedagógico.

Dessa forma, percebe-se que há uma duplicidade de visões sobre a tecnologia, o próprio órgão regulamentador delimita os usos possíveis para o acesso a esse conhecimento. Ou seja, a relação das escolas e professores com essas perspectivas educacionais deverá ser implementada diariamente, fazendo parte do currículo de todas as instituições, porém adequando-se a normas e leis de cada contexto.

> As discussões sobre novas tecnologias estão cada vez mais polarizadas. De um lado, estão as pessoas que podem ser chamadas de tecnoentusiastas: elas tendem a ficar animadas com as possibilidades de quase todas as tecnologias — quanto mais novas, melhor. De outro, estão as pessoas que vamos chamar de tecnocéticas: elas se preocupam com os impactos negativos das novas tecnologias, preferem que as crianças passem mais tempo com brinquedos tradicionais e em atividades ao ar livre e menos tempo em frente às telas (Resnick, 2020, p. 20).

O desafio para os professores será de trabalhar os conteúdos e conceitos exigidos de forma a contemplar e respeitar as leis vigentes, facilitando o entendimento dos estudantes e sua aprendizagem significativa, porém utilizando de forma equilibrada as tecnologias. Compreendendo que estas podem ser tanto as plugadas, ou seja, tecnologias que usufruem de aparelhos eletrônicos com acesso à internet ou desplugadas, que não utilizam nenhum tipo de dispositivos eletrônicos ou conexões a rede de internet. Assim, destaca-se a pertinência da realização desta pesquisa, afinal serão necessárias formações, rodas de conversa, ebooks e várias formas de interação, para que juntos os professores possam se sentir confiantes e realizados com suas aulas.

3. A EDUCAÇÃO DIGITAL NAS ESCOLAS PARTICULARES DE ERECHIM

No município de Erechim, existem quatro instituições de Educação Básica da Rede privada, sendo elas: Colégio Franciscano São José; Colégio Marista Nossa Senhora Medianeira; Escola Adventista de Erechim; Escola Básica URI (Universidade Regional Integrada).

Neste cenário, a proposta analisa, em um período de seis meses, de agosto de 2024 a janeiro de 2025, as postagens realizadas pelas instituições em suas Redes Sociais, especificamente no Instagram. Este recorte temporal se dá devido ao fato de que na região em

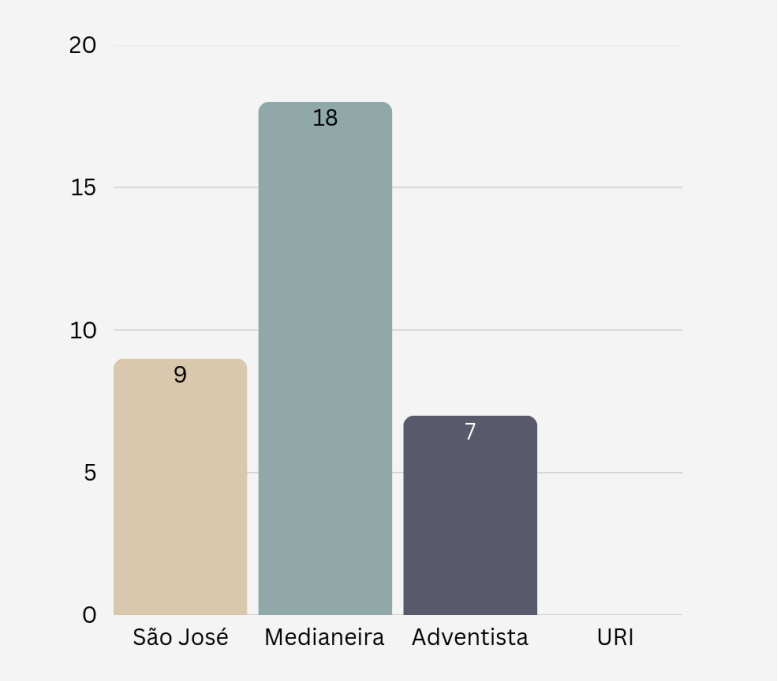
que estas escolas estão presentes, este é o período de divulgação e propaganda das instituições, visando matrículas e rematrículas para o ano seguinte.

A rede social escolhida para realizar essa pesquisa, “conta com mais de 2 bilhões de usuários ativos e segue crescendo. Somente no Brasil, de acordo com dados de janeiro de 2024, são cerca de 134,6 milhões de contas” (Opinion Box, 2025). A pesquisa realizada pelo site *Opinion Box*, feita com pessoas de mais de 16 anos, aponta que há uma “conexão intensa: 93% dos usuários acessam o Instagram pelo menos uma vez ao dia, sendo que 57% entram várias vezes ao longo do dia e 17% chegam a manter o aplicativo aberto o tempo inteiro” (Opinion Box, 2025). Visando esses dados, justifica-se a escolha do Instagram, pois os estudantes, mesmo aqueles abaixo da faixa etária descrita, acessam ou possuem contas nessa rede; de forma a conhecer e também, possivelmente, divulgar e consumir as informações que ali são difundidas.

Para fundamentar a análise buscou-se a interpretação qualitativa, por meio da categorização descrita por Bardin (2010, p. 146) “Classificar elementos em categorias impõe a investigação do que cada um deles tem em comum com os outros. O que vai permitir o seu agrupamento é a parte comum existente entre eles.” Neste enquadramento, o *inventário* foi realizado de modo a verificar quais postagens das escolas versavam sobre o tema da pesquisa e a *classificação* foi formulada com base nas repetições salientes dos resultados obtidos no processo anterior.

Referente ao inventário, buscando destacar algumas publicações, levou-se em consideração alguns termos presentes nas legendas, imagens ou iconografia de modo geral, ou seja, publicações que versavam sobre educação digital, tecnologia, computação, criatividade e inovação. Portanto foi analisada a Rede Social Instagram, na qual foi possível salientar algumas postagens, detalhadas a seguir no Gráfico 1.

Gráfico 1 - Quantidade de postagens relacionadas ao tema



Fonte: Elaboração da autora.

Dessa forma, como pode ser observado no Gráfico 1, no recorte de seis meses pesquisados, trinta e quatro postagens foram destacadas, nove no Colégio Franciscano São José, dezoito no Colégio Nossa Senhora Medianeira, sete na Escola Adventista de Erechim e na Escola Básica URI nenhuma postagem sobre o tema foi realizada; fato que responde uma das hipóteses deste trabalho, pois uma escola pesquisada não abordou, no período de análise, em seu Instagram, o tema aqui investigado.

Após este destaque inicial e individual das postagens (*índices*), foi elaborada uma tabela de registro e análise, por instituição escolar, para facilitar a estruturação da pesquisa, bem como sua revisão e classificação (*descrição*).

Em seguida, foi possível identificar as percepções das instituições (*interpretação*), para posteriormente categorizá-las e fundamentar a análise. Sendo estruturada desta forma, pois a metodologia levou em consideração a análise de conteúdo descrita por Bardin (2010, p. 41):

> Tal como um detetive, o analista trabalha com *índices* cuidadosamente postos em evidência por procedimentos mais ou menos complexos. Se a *descrição* (a enumeração das características do texto, resumida após tratamento) é a primeira etapa necessária e se a *interpretação* (a significação concedida a estas características) é a última fase, a inferência é o procedimento intermédio, que vem permitir a passagem, explícita e controlada, de uma à outra.

Portanto, foram criadas tabelas, compostas da seguinte maneira:

Quadro 1 - Exemplo de Tabela de Análise

ESCOLA ADVENTISTA DE ERECHIM			
Número	**Postagem - Publicação**	**Link de referência**	**Análise**
1		**https://www.instagram.com/p/C-LVfQhgKfv/?igsh=NTY2ajN-lcjEza3lq&img_index=1**	**- Mundo digital** **- Contraturno** **- Informática** **- Tecnologia** **- Inovação**

Fonte: Elaboração da autora.

Inicialmente foi necessário realizar o *print scream* (cópia da página do Instagram) de cada postagem que seria analisada, em seguida, essas imagens/publicações foram coladas na tabela acima exemplificada, assim como o link de sua referência. Posteriormente, cada imagem/publicação foi analisada, objetivando destacar os termos e expressões mais utilizados pelas escolas da pesquisa.

A partir da descrição realizada nas tabelas de cada instituição, foi possível perceber alguns conceitos que abrangem o tema central desta pesquisa – Educação Digital; de forma única, citada apenas uma vez nas postagens, pode-se destacar: mundo digital, informática, programação, inteligência artificial, protagonismo, resolução de problemas, metodologias ativas, pensamento computacional e a Lei 15.100/25.

Apenas uma instituição deu destaque para a Lei 15.100/25 que interfere no uso de aparelhos eletrônicos nas instituições escolares, fato que certamente tem relação com a dinâmica educativa, já que pode promover por um lado, o benefício aos estudantes, por se desligarem das telas; porém por outro, acomodação de alguns professores no uso de artefatos tecnológicos para aprendizagens inovadoras. O comunicado foi postado antes do início das aulas, como pode ser observado na Imagem 1.

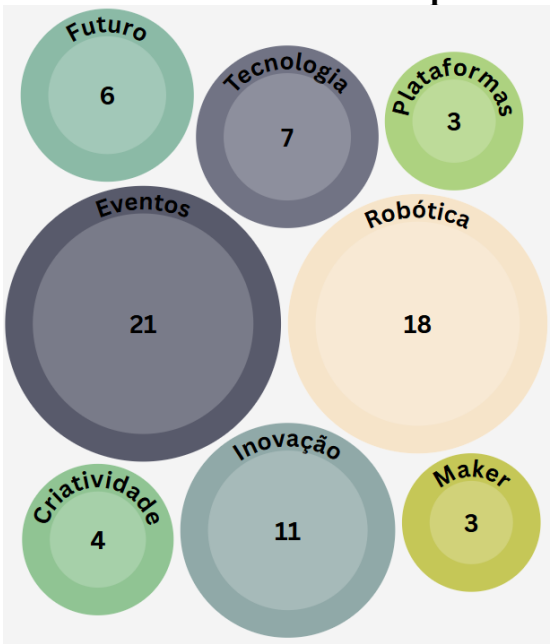
Imagem 1 - Comunicado Adventista

Fonte: https://www.instagram.com/p/DFKvYwrupTD/?igsh=dHYxc21sbXViaHQ5

Além deste conceito que apareceu de forma única entre as trinta e quatro postagens analisadas, os outros oito termos englobam a educação digital propriamente dita, porém, as escolas não demonstram ênfase ao mencioná-las. Isso pode ter acontecido, pelo fato de que, esses conceitos podem não estar esclarecidos, fixados ou trabalhados pelos professores, sendo o motivo de dúvidas e inseguranças. Fato que esta pesquisa pretende incentivar, a ponto de auxiliar os professores em suas práticas pedagógicas.

Não obstante, outros oito termos também tiveram destaque, porém mais de uma vez, demonstrados no gráfico de círculos a seguir.

Gráfico 2 - Termos destaque



Fonte: Elaboração da autora.

A partir do gráfico acima é possível observar o grande interesse das escolas na participação de eventos científicos ou de Robótica que possibilitam a aprendizagem dos estudantes, mas também a visibilidade das escolas fora do contexto escolar; já que a participação em eventos foi mencionada vinte e uma vezes.

Em seguida, aparece a Robótica, sendo destacada dezoito vezes, mais conhecida e difundida como uma aula extracurricular, também é motivo de sucesso entre as crianças e jovens dessas escolas, percebe-se que a partir dela, muitos se motivam a pesquisar e a estudar sobre o tema. A seguir, postagem destacada da Escola Marista Nossa Senhora Medianeira, com evento escolar sobre a robótica educacional.

Imagem 2 - Madrugadão da Robótica[3]

Fonte: https://www.instagram.com/p/C_-r8FOOQuR/?igsh=MWF5aGZpbjYzem9qcQ%3D%3D&img_index=1

Inovação fica com o terceiro lugar com onze citações, é uma palavra chave, tomada como um suporte para garantir uma educação de qualidade. De acordo com a OCDE (2018, p. 20), uma inovação é "(…) um produto ou processo novo ou aprimorado (ou uma combinação deles) que difere significativamente dos produtos ou processos anteriores da unidade e que foi disponibilizado a usuários potenciais (produto) ou colocado em uso pela unidade (processo)."

[3] Neste trabalho, optou-se por manter a identidade das crianças e jovens preservada nas imagens destacadas.

Nota-se que dentro da educação a palavra inovação tem destaque central, porém talvez esteja mais na teoria acadêmica, do que na prática.

Em seguida aparecem as palavras tecnologias e futuro, com sete e seis menções respectivamente. As duas palavras, geralmente associadas, podem se complementar, pois muito se cogita a respeito do que ainda a tecnologia demonstrará no futuro: inteligência artificial, realidade aumentada e virtual, computação quântica, sustentabilidade, conectividade. Porém é fato que todas essas invenções terão impacto direto na relação com o indivíduo e a aprendizagem, seja escolar ou não.

A criatividade foi destacada apenas quatro vezes, já plataformas e *maker*, três. Ambas palavras estão relacionadas diretamente com o fazer profissional do professor da área do pensamento computacional. As escolas que possuem apostilas ou sistemas de gestão, estão atreladas a plataformas, que além de dados também fornecem meios de criação e interação com os estudantes.

Imagem 3 - Pensamento computacional - Mind Makers

Fonte: https://www.instagram.com/p/DAVpiYBMg6Y/?igsh=MXViMm84Y3ZieDZxaA%3D%3D&img_index=1

Diante das menções e análises realizadas, ao formular a categorização, nomeou-se dois tópicos principais: Escola do futuro e a Escola *Maker*. Dessa forma caracterizadas, demonstram as duas grandes tendências das escolas particulares de Erechim, ao assumirem uma Educação Digital em suas instituições. Portanto, como afirma Buckingham (2000, p. 293)

> Como fica implícito em tudo o que dissemos até aqui, a chave de todo esse processo é mesmo a educação. As instituições educacionais, entendidas de modo amplo, têm um papel vital para tornar o acesso das crianças mais igualitário, tanto às tecnologias de mídia como ao capital cultural necessário para usá-las da forma mais produtiva. Elas podem fornecer os meios e o apoio necessário para a participação nas mídias dos dois tipos identificados acima. E elas podem desenvolver nas crianças a habilidade de proteger a si mesmas do ambiente das mídias - ou, de forma mais positiva, de entendê-lo e de lidar efetivamente com ele.

Sendo assim, o profissional professor, escolhido para trabalhar nestes contextos pode provavelmente se questionar: “Como tornar este trabalho efetivo?”, “Como trabalhar com uma disciplina inovadora?”, “Com quem trocar ideias?”, “Partilhar dúvidas e experiências?”. São esses os questionamentos base para a formulação do produto dessa pesquisa, descrito na próxima seção, visando facilitar a comunicação entre os professores desta área.

4. CONSIDERAÇÕES PARA O FUTURO

Esta pesquisa foi desenvolvida partindo do questionamento sobre como é apresentada a educação digital na rede social Instagram das quatro escolas de educação básica privadas do município de Erechim-RS. Assumindo o tema como relevante e contemporâneo, pois mapeia a relação entre educação e métodos de organização do ensino a partir das questões digitais, necessárias e presentes nas instituições de ensino.

A partir da pesquisa bibliográfica com técnica de categorização apoiada em Bardin (2010), analisou-se as postagens realizadas no Instagram das escolas durante seis meses a partir do arcabouço teórico apoiado nos escritos de Buckingham (2020), Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) (2018) e Resnick (2020). A análise das postagens possibilitou o entendimento de que a escola do Futuro, está indissociavelmente relacionada com a escola Maker.

Ao findar brevemente os estudos desta pesquisa, algumas hipóteses iniciais se comprovaram, afinal percebe-se que as escolas estão utilizando os conceitos de Educação Digital de forma a atrair as famílias, porém não deixam claro como isso seria colocado em prática em sala de aula. O tema é presente na maioria das escolas e em suas postagens, o que demonstra que a BNCC está sendo realmente colocada em prática.

Apesar de alguns estudantes estarem presentes nas postagens, não há depoimentos concretos dos mesmos nas publicações que demonstram seus interesses e descobertas. Assim como, não há uma efetiva presença dos professores desta área nas postagens de forma a ressaltar o que exatamente está sendo trabalhado durante o ano letivo.

Como indicação de produto final, destaca-se um possível e-book, formulado a partir da participação de professores em uma futura página no Instagram, onde os profissionais poderiam expor suas ideias e dúvidas em postagens, e de forma colaborativa, auxiliar outros docentes na busca de melhores e mais significativas práticas.[4]

Assim, visando a página do Instagram a ser desenvolvida, como "um espaço público de comunicação de conteúdos digitais" (Camargo e Daros, 2021, p. 74) auxiliaria no sentido de promover a participação de vários professores e de diferentes localidades; assim como a interação nas postagens, promovendo um fórum invertido, objetivando "lançar perguntas e não focar nas respostas corretas. É uma proposta de aprendizagem ativa na qual muito engajamento é gerado por meio do levantamento de questões" (Camargo e Daros, 2021, p. 102).

Assim, formar-se-ia uma rede de professores de Pensamento Computacional, questionando e respondendo perguntas relativas a esta disciplina de forma online, para que os profissionais possam contribuir nas formações e qualificações de seus pares. A descrição do produto se dá como ilustrado no infográfico a seguir:

Imagem 4 - Infográfico do Produto

Fonte: Elaboração da autora.

[4] A formulação do e-book neste contexto se dá como futura, pois não houve tempo hábil para colocá-lo em prática; assim como, no período em que a pesquisa foi realizada, somente uma escola possuía Professor e Disciplina de Pensamento Computacional fazendo parte do componente curricular da instituição.

Ao compreender a necessidade de uma formação adequada para o professore envolvido com a Educação Digital, Camargo e Daros (2021, p. 20) apontam que este docente “deve assumir diferentes papéis: ora é gestor, ora é mediador, ora é facilitador ou orientador, com a possibilidade de otimizar suas atividades e tarefas por meio do uso de recursos e tecnologias.”

Porém com essa dinamicidade exigida do profissional professor há uma grande necessidade de que sua formação e qualificação seja condizente com todas essas particularidades. Por isso, a participação de professores de diversas vertentes e regiões, seria riquíssima para a elaboração do E-book, o qual poderia ser previamente nomeado como: Memórias Pedagógicas: Observações e Conhecimentos para uma Educação Digital. Seria, portanto, uma maneira, de retratar os sentimentos pedagógicos em relação à temática desta pesquisa, buscando não somente uma prática pedagógica eficaz, mas também uma formação de professores digital, porém “próxima”, para todos os docentes.

5. REFERÊNCIAS

ALTOÉ, A; SILVA, H. O Desenvolvimento Histórico das Novas Tecnologias e seu Emprego na Educação. In: ALTOÉ, A; COSTA, M; TERUYA, T. **Educação e Novas tecnologias.** Maringá: Eduem, 2005, p.13-25.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** Lisboa: Edições 70, 2010.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias eletrônicas.** São Paulo: Edições Loyola, 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

BRASIL. **Lei nº 15.100**, de 13 de janeiro de 2025. Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 14 jan. 2025, p. 3. Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2025/lei-15100-13-janeiro-2025-796892-publicacaooriginal-174094-pl.html. Acesso em: 4 mar. 2025.

CAMARGO, F; DAROS, T. **A sala de aula digital:** estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo, on-line e híbrido. Porto Alegre: Penso, 2021.

MOREIRA, J. A.; SCHLEMMER, E. **Por um novo conceito e paradigma de educação digital onlife.** Revista UFG, Goiânia, V. 20, P. 1 - 35, 2020. Disponível em: https://revistas.ufg.br/revistaufg/article/download/63438/36079/304729#:~:text=A%20Educa%C3%A7%C3%A30%20mediada%20pelo%2OdigitaI%2Ofaz%20parte%2Ode%2Oum%2Onovo,de%20ensino%20e%20de%20aprendizagem. Acesso em: 23 mar. 2025.

RESNICK, M. **Jardim de Infância para a vida toda:** por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos. 1. ed. Penso, 2020.

SILVA, E. Webquest como prática pedagógica: pesquisa-ação em um curso de graduação no Senai Florianópolis. *In*: **Encontro de Pesquisa em Educação da Região Sul** – ANPED SUL, 2010, 8., 2010, Londrina. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2010.

OPINION Box. **Pesquisa Instagram no Brasil 2025:** dados dos usuários brasileiros. Opinion Box, 2025. Disponível em: https://blog.opinionbox.com/pesquisa-instagram/. Acesso em: 24 abr. 2025.

Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE); EUROSTAT. **Manual de Oslo:** diretrizes para coleta, relato e uso de dados sobre inovação. 4. Ed. Paris/Luxemburgo: Ebdição/Eurostat, 2018.