

Apresentação

Falar sobre educação e tecnologia neste momento pandêmico e de educação remota que estamos vivendo tem sido corrente em até uma busca simples na internet. Lives, videoconferências, reuniões, cursos, guias e muitos materiais, reclamações e discussões nas redes sociais tem permeado nosso dia a dia estejamos onde estivermos na educação, tanto alunos, professores, quanto gestores.

Neste primeiro número da SCIAs – Educação, Comunicação e Tecnologia que é editado em pleno distanciamento social, em meio a realidade da educação como antes nunca vivenciamos abrimos com o artigo O CONHECIMENTO PARA O MUNDO EXPONENCIAL: AS METODOLOGIAS ATIVAS NA PRÁTICA PEDAGÓGICO, de Janaina Boniatti Bolson, Kelly Rodrigues e Marina Revello de Lima, que identificam diferentes metodologias ativas no contexto do ensino híbrido, em que são utilizadas tecnologias de informação e comunicação em sala de aula na interação do professor e aluno no mundo exponencial. Na sequência, os autores Mirian Raquel Mion e Marie Jane Soares Carvalho apresentou o artigo EDUCAÇÃO EM TEMPOS DE REDES NUMA SOCIEDADE DE CONSUMIDORES, versando sobre a transformação das pessoas em mercadorias no advento das redes sociais digitais e da comoditização da subjetividade.

Em outro bloco os autores Cleberson Henrique de Moura, Maria Cristina Nicolau Kormikiari e Fabíola Alice dos Anjos Durães analisam o documentário “Pólis: Viver na Cidade Grega Antiga”, produzido pelo Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo (MAE-USP) tratando-o como um recurso de comunicação no âmbito da Educação, especialmente relacionando-o com a História da Educação em Museus, este é o trabalho O DOCUMENTÁRIO “PÓLIS: VIVER NA CIDADE GREGA ANTIGA”. UMA CONFLUÊNCIA ENTRE COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO NO ÂMBITO DOS MUSEUS. E, também

tratando de vídeos, o artigo OS PIRATAS DA IMAGEM: A POPULARIZAÇÃO DO VIDEOCASSETE NO BRASIL E AS PREOCUPAÇÕES COM A PIRATARIA EM VÍDEO de Enio Everton Arlindo Vieira destaca algumas das preocupações e inquietações causadas pela chegada da tecnologia de reprodução caseira de filmes disponibilizada pelos vídeos e fitas de vídeo cassetes no Brasil, com foco na viabilidade de produção de cópias ilegais de obras cinematográficas – a pirataria em vídeo.

Falando sobre avaliação da aprendizagem, este número traz o trabalho, de Verissimo Barros dos Santos Junior e Jean Carlos da Silva Monteiro, intitulado CONECTANDO PESSOAS POR MEIO DE INTERESSES COMPARTILHADOS: AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM COM O APLICATIVO QUIZUP, este estudo analisa as potencialidades do aplicativo QuizUp enquanto instrumento de avaliação da aprendizagem, discute o app-learning na educação (aprendendo com aplicativos) e descreve o aplicativo QuizUp, apresentando as suas características, as suas funcionalidades e o seu principal objetivo, que é conectar pessoas por meio de interesses compartilhados. Outro trabalho que versa sobre aplicativos na educação é o trabalho ESTRATÉGIAS DE UMA PESQUISA SOBRE CULTURAS INDÍGENAS: O USO DO WHATSAPP COMO RECURSO PARA PRODUÇÃO DE DADOS, de Nilva Heimbach, argumentando sobre o uso do recurso WhatsApp como ferramenta possível para pesquisa em educação. Apresenta os passos percorridos em uma investigação sobre culturas indígenas na Disciplina de Arte.

Tratando-se de recursos tecnológicos, como os trabalhos descritos acima, o trabalho RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO POSSIBILIDADES PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA, de Caroline Felício Duailibi, Clarice Cardoso Valentim, Maria Laura Moreira de Souza, Maria Luiza Moreira de Souza e Marcelo Diniz Monteiro de Barros traz uma pesquisa bibliográfica sobre recursos tecnológicos e educação, pretendendo provocar a reflexão sobre o uso

destas ferramentas como estratégias didáticas que proporcionem aprendizagens significativas aos educandos.

Temática muito debatida atualmente, trazemos dois artigos sobre jogos e educação, sendo o primeiro o trabalho EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA NA FORMAÇÃO DOCENTE: REPRESENTAÇÕES SOBRE JOGOS DIGITAIS de Darsoni Oliveira Caligorne que apresenta resultados de pesquisa que objetivou identificar e analisar as representações sobre jogos eletrônicos, jogos digitais e refletir sobre estes saberes, construídos no processo de formação docente. O segundo trabalho é de Priscila Rezende Moreira e Evandro Alexandre da Silva Costa intitulado JOGOS VIRTUAIS E SOFTWARES EDUCACIONAIS PARA O ENSINO DA MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL, buscando apresentar potencialidades das mídias digitais para o ensino da matemática nos anos iniciais do ensino fundamental. Este artigo também aborda a relevância dos estudos acerca das tecnologias educacionais digitais na formação inicial de professores, bem como suas contribuições no planejamento de metodologias de ensino para os anos iniciais do ensino fundamental.

Por fim, de Eliziane Cristina da Silva de Oliveira e Wagner José Moreira, o trabalho O ANALÓGICO E O DIGITAL NA OBRA DE SEBASTIÃO SALGADO: DISPOSITIVOS E PROCESSOS DE EDIÇÃO, traz reflexões propostas por Michael Foucault e compiladas por Gilles Deleuze, realizando uma investigação sobre os processos de edição fotográfica utilizados por Sebastião Salgado em dois momentos tecnológicos distintos de sua carreira: o uso de câmeras fotográficas digitais e analógicas, bem como a transição entre as duas tecnologias e a adaptação e criação de técnicas e fluxos de trabalho. Uma das conclusões do trabalho diz respeito a migração tecnológica que vem causando impactos significativos na metodologia de construção de discursos fotográficos pelo fotógrafo.

Viu só, vale a pena ler cada um dos trabalhos!

Obrigada por estarem aqui! Boa leitura!

Amanda Tolomelli Brescia