



METODOLOGIA APLICADA NA EDUCAÇÃO EM TEMPOS DIGITAIS:
Educação Digital

Márcio Vinicius Machado Ribeiro

RESUMO

Entre tantos processos de ensino-aprendizagem com novas tecnologias digitais oferecidas aos alunos, hoje temos que ensinar ao aluno como utilizar a tecnologia a seu favor no aprendizado da educação, caso contrário, estes podem se sentir apreensivos e angustiados em meio à grande variedade de informações que recebem diariamente nessa nova era. Com a conexão à internet, os alunos acessam suas aulas de modo a buscar por mais informações e conhecimentos, dessa forma obtém o máximo de aprendizado possível de forma mais confortável e rápida. Há frustração dos alunos ao perceberem que as instituições de ensino nem sempre acompanham suas expectativas num mundo digital, isso faz com que percam o interesse nos estudos, não aceitam mais os modelos convencionais de ensino, onde o professor era o provedor de informações sozinho sem a interação do aluno, pois estes ficavam mais como ouvintes na sala de aula. Este artigo procura apresentar as metodologias aplicadas na educação em tempos digitais, como as metodologias ativas podem contribuir agregando conhecimentos, seu impacto aos novos desafios para o ensino, não só de adultos onde já era utilizado, mas também entre outros ciclos de aprendizagem devido à pandemia pelo Novo Corona Vírus. Com o uso da tecnologia digital os estudantes aprendem a desenvolver novas competências para o futuro fazendo com que produzam conhecimentos, de forma mais ativa, individual, célere e eficaz. Há ainda, os desafios que os docentes enfrentam com a nova Era Digital, pois precisam se adaptar, atender a demanda dos alunos, das instituições de ensino e do mundo moderno.

Palavras-chave: Processo de Ensino-Aprendizagem, Métodos de Ensino, Inovação Tecnológica, Era Digital.

ABSTRACT

Among so many teaching-learning processes with new digital technologies offered to students, today we have to teach the student how to use technology to their advantage in learning education, otherwise they may feel apprehensive and anguished in the midst of the wide variety of information they receive daily in this new era. With the internet connection, students access their classes in order to search for more information and knowledge, thus obtaining as much learning as possible in a more comfortable and fast way. There is frustration among students when they realize that educational institutions do not always follow their expectations in a digital world. This causes them to lose interest in their studies, they no longer accept the conventional models of teaching, where the teacher was the provider of information alone without the interaction of the student, because they were more like listeners in the classroom. This article seeks to present the methodologies applied in education in digital times, how active methodologies can contribute adding knowledge, their impact to new challenges for teaching, not only adults where it was already used, but also among other learning cycles due to the New Corona Virus pandemic. With the use of digital technology students learn to develop new skills for the future by making them produce knowledge, more actively, individually, quickly and effectively. There are also the challenges that teachers face with the new Digital Age, as they need to adapt, meet the demand of students, educational institutions and the modern world.

Keywords: Teaching-Learning Process, Teaching Methods, Technological Innovation, Digital Age in Teaching.

1 INTRODUÇÃO

As inovações tecnológicas vieram para revolucionar o mundo de as maneiras possíveis e imagináveis. Todos os dias são testadas novas ferramentas tecnológicas. O lançamento, a pouco, de um foguete no Cabo Canaveral, USA traz novas expectativas de desenvolvimento



DOSSIE: empreendedorismo

em Inteligência Artificial, IA. É um grande avanço tecnológico para a humanidade, seja trazendo novos projetos para máquinas que reduzem a queima de combustíveis fósseis, que vai contribuir para a redução da poluição atmosférica ou idealizando transportes ultrarrápidos para o transporte em massa, ainda que a IA possa ter um imenso poder sobre os seres humanos, podem também ser aliadas no combate às desigualdades existentes no mundo. Essa desigualdade ficou patente no que diz respeito ao atual momento que a educação vem passando comprovando a dependência tecnológica e a necessidade de que o Estado faça investimentos pesados no desenvolvimento das tecnologias e na distribuição de acesso a essas tecnologias.

Num momento em que a pandemia por Corona Vírus (COVID-19) está assolando mais de 188 países levando a suspensão de aulas presenciais para alunos que vão desde o ensino infantil ao ensino superior vão sendo expostas as vantagens e as limitações do ensino à distância.

Vão se impondo que autoridades governamentais ou civis sejam chamadas a buscar estratégias e soluções para a continuidade das aulas remotamente, também para o ensino básico, ainda que minimamente seja possível com o uso da tecnologia que as instituições e professores possam cumprir o cronograma de aula que é devido ao aluno. Há um esforço de várias instituições em conjunto com a Unesco procurando diminuir as desigualdades digitais no Brasil e em outros países, e garantir o acesso à informação e ao conhecimento neste momento.

Gloria Tam e Diana El-Azar, Diretoras do Projeto Minerva, com programas educacionais em vários países, apontam no Fórum Econômico Mundial, agenda 2020, que:

“embora seja muito cedo para julgar como as reações ao COVID-19 afetarão os sistemas educacionais em todo o mundo, há sinais sugerindo que ele pode ter um impacto duradouro na trajetória de aprender inovação e digitalização.” (TAM; EL-AZAR, 2020)

Sendo assim, para ter sucesso numa era de incertezas é preciso ainda mais resiliência desenvolvendo caráter e capacidades práticas, abraçar a diversidade cultural global e se permitir praticar novas habilidades para compartilhar a solução de problemas em todas as ciências.

Para que o indivíduo possa crescer intelectualmente há necessidade, hoje mais do que ontem, de se aprofundar na educação, ter professores capacitados e utilizar ferramentas que possam facilitar no progresso de seu crescimento intelectual. O aluno precisa ter vontade, motivação para adquirir conhecimentos teóricos para sua evolução.

Com a grande gama de informações a que são expostos rotineiramente, os jovens ficam frustrados por não conseguirem de forma satisfatória e organizada o conhecimento desejado,



desistindo prematuramente do aprendizado, por não saberem como trabalhar com o excesso de informações.

A Era Digital chegou e isso faz com que os métodos de ensino, e a educação formal, também tenha que mudar para que alunos e professores, mais as entidades de ensino possam se adequar aos novos modelos de aprendizagem.

As novas tecnologias digitais afetam com o acesso à internet cada vez mais o sistema educacional, e a escola, enquanto instituição educacional, é convocada a atender de modo efetivo e competente às exigências da modernidade, o professor tem a responsabilidade de propiciar ferramentas e métodos de ensino para somar esses conhecimentos e desenvolver as habilidades necessárias ao educando para que ele exerça integralmente a sua cidadania, construindo assim uma relação do homem com a natureza tecendo instrumentos que superem as dificuldades e as barreiras que vão surgindo pelo caminho. As redes sociais são utilizadas para romper os obstáculos impostas pelas paredes das escolas, tornando possível ao professor e ao aluno conhecer e lidar com um mundo diferente a partir de culturas e realidades ainda desconhecidas, a partir de trocas de experiências e de trabalhos colaborativos.

O uso da informática na educação implica em novas formas de comunicar, de pensar, ensinar e aprender auxiliando aqueles que estão com a aprendizagem muito aquém da esperada. O uso da tecnologia digital na escola não deve se resumir só ao exigido na grade curricular, mas deve ser vista de forma a ajudar o professor na integração dos conteúdos curriculares, dessa forma tanto o aluno como professor podem explorar um leque de oportunidades.

Com as novas tecnologias da informação estão sendo concebidos novos métodos de ensino, para que possam facilitar cada vez mais o acesso à educação.

A formação do caráter, personalidade e o despertar da curiosidade através da inteligência de raciocínio da criança tinha como base a faixa etária de zero até os seis anos de vida, hoje a criança já recebe uma grande quantidade de informações desde o seu nascimento, onde antes havia um respeito ao processo educativo formal dessa criança, hoje existe uma inundação de informações que não é negativa, mas diferenciada. Só temos que analisar se a criança tem a maturidade ou a formação para receber essas informações, sem gerar ansiedade ou outros fatores negativos que o mundo moderno pode trazer. Temos que respeitar as crianças dando tempo e espaço para que possam se desenvolver em todos os seus sentidos de maneira lúdica. Até que ponto essa inserção tão precoce no mundo da tecnologia digital, dos apps e eletrônicos traz benefícios para os discentes?



A criança na Era Digital parece que já nasce com “chip”, considerando que alguns pais por não disporem de tempo para dar atenção aos filhos, pois muitos precisam trabalhar para suprir as necessidades materiais e dar condições dignas aos menores acabam procrastinando o processo educativo de seus filhos, presenteando-os com equipamentos digitais, como tablets ou celulares para que possam brincar e se entreterem sozinhos, ou seja, sem contato com outras crianças de maneira menos lúdica, como seria ideal.

Isso vai gerando um indivíduo cada vez mais indivisível, por outro lado há uma exigência cada vez maior desses novos tempos para que o indivíduo seja inserido na Era Digital e tenha acesso a várias ferramentas, tendo como exemplo, as redes sociais e equipamentos com tecnologias cada vez mais avançados que surgem a cada momento, levando o processo de ensino-aprendizagem através de aplicativos cada vez mais eficazes e colaborativos na educação.

2 DESENVOLVIMENTO DIGITAL

A chegada da Era Digital na educação traz ao processo de ensino-aprendizagem uma enorme mudança dos padrões tradicionais de ensino, onde os alunos eram obrigados a seguir as aulas em salas fechadas e dentro de uma instituição de ensino, hoje com a Era Digital tem a comodidade de ficar em seu próprio ambiente de estudo sem ter que se deslocar para assistir aula, em contra partida, os professores que tinham um grande número de alunos em sala de aula, hoje apresentam suas aulas para a lente de uma câmera que os refletirão levando seus saberes através da tecnologia para alunos distantes geograficamente.

Anteriormente, professores e alunos tinham limitações tanto no tempo como no espaço e hoje, com o desenvolvimento tecnológico é possível a estudantes ter acesso aos diferentes métodos de ensino de forma a melhorar seu aprendizado e otimizar seu tempo.

A era da tecnologia digital veio para auxiliar alunos que tinham limitações no âmbito de aprendizagem, pois muitos não tinham acesso à educação formal por diversos motivos, entre eles, falta de tempo e alto custo. Hoje com a tecnologia ao seu lado, e a oferta de várias modalidades de ensino, o aluno tem a possibilidade de fazer seu próprio aprendizado e na hora que ele puder, de forma mais acessível, mais democrática, pois a Era Digital de certo modo trouxe acesso tecnológico a todos.

O relatório da Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) mostrou que o desafio de inovar e deter novas ferramentas tecnológicas faz com que seja



DOSSIE: *empreendedorismo*

preciso fazer revisões constantes dos modelos pedagógicos utilizados e no desenvolvimento profissional dos professores. Ou seja, não adianta termos só a tecnologia se não tivermos a capacitação humana para que tenha o real impacto na educação, dessa forma as conexões darão sentidos práticos aos conteúdos aprendidos com auxílio da tecnologia sejam na escola ou fora dela.

É importante o papel do professor nesse sentido, pois muitas vezes desacreditado pela evolução da Era Digital, se torna imprescindível a capacitação tecnológica, uma vez que deles sairão vários direcionamentos para que o aluno possa usufruir da Era Digital, não adianta que o aluno tenha acesso a todas as tecnologias que estão em evidência se não tiver um mediador com capacidade técnica para direcioná-los no sentido da empatia, no trabalho e na cidadania. Terão ainda, os educadores a missão de contribuir para que os alunos desenvolvam senso de responsabilidade e solidariedade, conforme diz o diretor da divisão de educação da OCDE, Andreas Schleicher,

“Os docentes precisam ser os protagonistas dessa mudança e não apenas implantadores de softwares. Se isso não acontecer, colocar a tecnologia na frente dos alunos não vai fazer muita diferença”. (SHLEICHER apud ESCOLAS EXPONENCIAIS, s.d.)

3 O QUE É INOVAÇÃO EM EDUCAÇÃO:

A inovação, independente do contexto em que se apresente, é o processo pelo qual transformamos o mundo. A inovação na educação está relacionada diretamente à adoção de novos serviços de tecnologias, de processos e competências por instituições de ensino que as levem a possibilitar a melhoria do processo de ensino-aprendizagem do seu corpo discente, com a utilização de múltiplos instrumentos, tais como: realidade aumentada, jogos educativos online, animações, videoaulas, com o uso de tablets, smartphones e outras plataformas como instrumentos de ensino que motivem a busca do aluno por mais conhecimentos. Com as novas tecnologias nos tempos atuais os alunos têm a possibilidade de apreender de forma mais concreta, rápida e ter maior acesso às informações relevantes que estão disponíveis na *web*. Com o *adventure* das novas tecnologias, tanto o aluno, quanto o professor e as instituições ficaram mais próximas e com isso viabilizaram mais efetivamente esse aprendizado.

“Outra palavra que é frequentemente usada indistintamente como fazendo parte do conceito de inovação é a palavra “transformação”, que no caso da educação sempre está ligada ao trabalho que os educadores inovadores realizam” (SILVA, 2016)



4 METODOLOGIAS APLICADAS NO ENSINO NA ERA DIGITAL

A Metodologia Ativa tem como objetivo principal fazer com que os alunos aprendam através da resolução de problemas e de forma colaborativa vencendo desafios para resolver as questões levantadas, *Project Based Learning-PBL* (Aprendizagem Baseada em Projetos). Tendo como base a exploração de solução dentro de um projeto específico de aprendizado, que pode utilizar a tecnologia e/ou outros meios auxiliares de ensino. A metodologia Ativa tem o propósito de incentivar o aluno a pesquisar, refletir e criar soluções perante um ou vários problemas participando ativamente da construção de novos conhecimentos.

5 AS METODOLOGIAS ATIVAS E ALGUMAS ESTRATÉGIAS

Antes de adotar uma estratégia de ensino, o professor deve analisar a melhor metodologia a ser aplicada aos alunos em conformidade com a filosofia e vocação da instituição de ensino ao qual está vinculado, pois nem sempre essas instituições permitem que o professor possa trazer novas metodologias que possam estar em desacordo com seus ideais de ensino..

6 O PAPEL DO PROFESSOR NA METODOLOGIA ATIVA

O professor tem o papel de intermediador no processo de aprendizado do aluno às modernas tecnologias provocando-os e apresentando-lhes novos desafios para que busque as resoluções por si só, ganhando autonomia, sem a intervenção de terceiros. O docente tem o papel e o dever de ser um facilitador nos trabalhos e projetos de forma a oferecer ao aluno motivos para reflexão sobre o tema proposto, apontando assim, a variedade de caminhos que podem ser tomados para a construção de conhecimentos a serem adquiridos. O professor pode encorajar a reflexão e a crítica nos jovens, com o objetivo de cada vez mais estimular seu poder de crítica e à tomada de decisão com segurança e responsabilidade.

7 METODOLOGIAS ATIVAS E SEUS BENEFÍCIOS

A metodologia ativa transfere inúmeros benefícios aos alunos, podem trazer novas ideias, desenvolver seu senso crítico, refletir e dar-lhes segurança para expor seu pensamento, é uma transformação na forma de conceber o aprendizado, saindo dos meios tradicionais, onde o professor era o provedor, de informações, atualmente é um educador e influenciador, em conjunto com o aluno que passa a dividir suas vivências e opiniões, dessa forma todos



aprendem. Educador e aluno passam a compartilhar aprendizagem, positivamente cumplicidade e afinidades podem crescer neste ambiente amigável.

Para tornar suas aulas mais atrativas o professor deve fazer uso das novas tecnologias que estão disponíveis, utilizando aplicativos, devices, discussão em grupo e outros meios, para que os jovens se sintam confortáveis e fortalecidos como parte atuante no processo de aprendizagem. Uma vez inseridas novas ferramentas, e que por certo, já são de uso corrente aos jovens, com certeza irão sentir-se seduzidos e mais interessados para fazerem uso dessas ferramentas como modelo de aprendizado.

As metodologias a serem empregadas precisam acompanhar os objetivos pretendidos, e o perfil educacional do aluno com o qual se pretende trabalhar deve ser estudado. Se quisermos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões, debater entre seus pares e avaliar os resultados do que foi apreendida, com apoio de materiais de boa qualidade didática e relevantes, essa expectativa é alcançada. Se pretendermos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras possibilidades e incentivo para mostrar iniciativa.

8 ESTRATÉGIAS DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA

Sala de Aula Invertida

As salas de aulas invertidas, chamadas de *flipped classroom*, são salas de aulas de apoio para trabalhar as metodologias ativas, tem como objetivo propiciar aos estudantes, além de aulas presenciais, expositivas em sala de aula formal, conduzir o aluno a primeiramente estudar, pesquisar e entrar em contato com o assunto em outros locais, quer seja em casa, em bibliotecas ou mesmo em seu meio de transporte, antes mesmo do assunto ser tratado em sala de aula com o professor.

O *flipped classroom* foi desenvolvida 2007, pelos professores norte-americanos bergmann e Aaron Sams, que gravaram algumas aulas e as disponibilizaram na internet para estudantes do ensino médio que haviam faltado à escola por terem que trabalhar ajudando suas famílias. Como as aulas estavam disponíveis na *web*, outros alunos, de outras escolas, assistiram também. Isso chegou ao conhecimento de outros professores, que adotaram o método e passaram a gravar seus próprios vídeos.

No modelo de sala de aula invertida o aluno pode ter acesso previamente ao conteúdo de estudo, de forma rápida e a qualquer tempo, podendo ser online para que o tempo na sala de aula seja mais bem aproveitado e o estudante possa ter maior interação com professores e



colegas para realizar seus trabalhos de modo colaborativo com resolução de problemas e ter a participação deles.

O objetivo é que o próprio aluno tenha maior atuação em seu aprendizado e sejam protagonistas de sua vida acadêmica. Os benefícios são para alunos e professores, para os educadores há ainda, o ganho de tempo para a organização e planejamento das aulas. Essa metodologia é eficaz para fazer com que os alunos se interessem pelo conteúdo da matéria e participem ativamente na construção do próprio conhecimento, uma vez que as avaliações podem ser por vídeos, imagens, textos, plataformas variadas de ensino, e não mais só pela escrita. Além disso, para o aluno potencializará sua criatividade, colaboração interpessoal, automotivação e melhoria na organização nos estudos.

A fusão entre sala de aula tradicional e a sala virtual faz com que o aluno mude a forma de encarar seu aprendizado, adquirir importância pessoal. Sai do modelo convencional de sala de aula e vai para o mundo digital onde todas as informações estão ao seu alcance, pode de forma rápida aprender o conteúdo desejado sem ter que se deslocar de um local para outro ou passar pela dependência e burocracia da abertura de um curso para que possa ter acesso a um novo saber ao qual aspire.

Aprendizagem entre Times

O aprendizado por times também chamando em inglês de *Team Based Learning – TBL* (Aprendizagem entre times), tem como objetivo a formação de pequenas equipes dentro de uma grande turma, dessa forma cria-se uma estratégia de aprendizado, onde os alunos compartilham ideias, interagem e colaboram uns com os outros. O papel do professor é coordenar as equipes fazendo com que o aprendizado seja através de estudo de caso ou projetos, o aluno tem como objetivo principal resolver os problemas de forma coletiva construindo pensamentos, discutindo e refletindo sobre os problemas expostos.

Gamificação (GAMES)

É a forma de aprendizado que faz com que o aluno seja protagonista e autor do seu estudo. Essa metodologia ativa de gamificação tem como objetivo promover a leitura, de forma que através de jogos o aluno consiga decifrar o problema e atingir o objetivo final proposto.

“Ao participar de uma ação gamificada, que faz uso de QRcodes, por exemplo, os alunos terão de decifrar pistas e missões escondidas nesses códigos. De forma lúdica, os estudantes são incentivados não somente a ler, mas encontrar sentido no que leem,



inserindo essa leitura num contexto maior que é o enredo da própria gamificação.” (GAROFALO; MUNHOZ, 2018)

9 MÉTODO HÍBRIDO

Blended-learning é a metodologia que combina aprendizado online com o offline, em modelos que mesclam (por isso o termo *blended*, do inglês “misturar”), momentos em que o aluno estuda sozinho, de maneira virtual, com outros em que a aprendizagem ocorre de forma presencial, valorizando a interação entre pares e entre aluno e professor.

Normalmente, a parte presencial prescinde de tecnológica. Nessa etapa, o professor ou tutor se torna responsável por propor atividades que valorizem as interações interpessoais. Aqui, o professor pode propor trabalhos que envolvam toda a turma ou pode dividi-la em grupos menores para a realização de projetos.

“Essa mescla, entre sala de aula e ambientes virtuais é fundamental para abrir a escola para o mundo e para trazer o mundo para dentro da escola. Uma outra mescla, ou *blended* é a de prever processos de comunicação mais planejados, organizados e formais com outros mais abertos, como os que acontecem nas redes sociais, onde há uma linguagem mais familiar, uma espontaneidade maior, uma fluência de imagens, ideias e vídeos constante.” (MORAN, 2015, p. 16).

Já a parte do ensino realizada com o auxílio de recursos digitais permite que o aluno tenha controle sobre onde, como, ou com quem vai estudar. Nesse sentido, os dispositivos móveis, como tablets e celulares, e a facilidade de utilizá-los em diferentes ambientes abriu o leque de possibilidades sobre onde esse componente pode ser desenvolvido: dentro da própria sala de aula, na biblioteca, no laboratório de informática e até em casa.

Apesar de serem momentos diferentes, online e presencial, o objetivo do aprendizado híbrido é que esses dois momentos sejam complementares e promovam uma educação mais eficiente, interessante e personalizada. A metodologia de ensino Sala de aula invertida, também entra como um método híbrido. Além da combinação de ensino online e offline.

10 MÉTODO DE ROTAÇÃO

O objetivo é que o professor monte “estações” com propostas diferentes. Alguns alunos podem se dedicar ao ensino via plataformas digitais e outros alunos, podem estar desenvolvendo projetos em pequenos grupos. Em uma terceira, outro grupo de alunos pode estar com o professor, tirando dúvidas. Podem ter combinação de ensino online e offline.

11 MÉTODO FLEX



O método de ensino denominado Flex, pela sua flexibilidade, é mais utilizado na modalidade de ensino à distância, oferecem aos alunos um meio termo de aulas presenciais e online, também combinam ensino online e offline. Os professores estão ali a maior parte do tempo para tirar dúvidas, o uso de uma plataforma online é a espinha dorsal desse tipo de ensino.

12 LABORATÓRIO ON-LINE

Uma plataforma online entrega o curso inteiro, mas num lugar físico. Frequentemente os alunos que participam do laboratório também têm aulas tradicionais. São planejados os conteúdos pedagógicos do curso on-line em colaboração com outras matérias e profissionais, cada educador fica responsável pela sua disciplina, coordena a utilização do material didático e a metodologia a ser seguida na aprendizagem.

13 DESIGN THINKING

É uma metodologia que propõe soluções criativas e inovadoras para problemas que utilizam a forma de pensar dos *designers*. O conceito tem como objetivo enquanto tipo de conhecimento, a promoção do bem-estar na vida das pessoas. O presidente-executivo da empresa americana de design IDEO, Tim Brown, afirma:

“O design thinking é uma abordagem centrada no ser humano, que parte do kit de ferramentas do designer para integrar são as necessidades das pessoas, as possibilidades da tecnologia e as exigências do sucesso comercial.” (MATTAR, 2017 apud PORVIR, 2018).

]

Na educação, o design thinking pode colaborar para tirar alunos de uma posição mais estática e passiva e contribuir para um clima colaborativo dinâmico e ativo de inovação e criatividade na sala de aula ou nos ambientes virtuais de aprendizagem.

Design Thinking, método que passa de um processo de organização de ideias para a criação de um produto ou solução de um problema sistematizado. O objetivo é definir o que se deseja realizar, pesquisar, gerar ideias, testar protótipos, selecionar, implementar e aprender.

14 BRAINSTORM

O termo brainstorming, traduzido para a língua portuguesa como “tempestade de ideias”, foi introduzido pelo publicitário estadunidense Alex Osborn, em 1953, no livro *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Thinking*. (XAVIER, 2018, p.12).



É uma ferramenta cooperativa, usada no que chamamos de dinâmica de grupo, utilizada para sistematizar grande número de ideias sobre um tema previamente selecionado, para desenvolver novas ideias ou projetos, para juntar informações e estimular o pensamento e a criatividade ampliando a imaginação. São utilizadas técnicas com o objetivo de construir ideias para solucionar um problema dado.

15 O PROFESSOR SERÁ SUBSTITUÍDO?

Não, com o surgimento de novas ferramentas tecnológicas de ensino, houve muita discussão sobre se a profissão do professor estaria na lista das profissões a serem extintas em um futuro próximo, isso porque, o docente era tido como o mestre que dominava o conhecimento e somente ele poderia ensinar e passar adiante informações de uma determinada matéria ou área do conhecimento. Com o acesso à tecnologia este quadro mudou, pois em uma busca na internet pode-se ter acesso a dados com rapidez e segurança, o que antes era delegado ao docente com menos celeridade devido às exigências pedagógicas, como preparação de aulas expositivas, elaboração e correção de provas e exercícios, além da necessidade de manter a sala de aula motivada para aprender.

A Era Digital, vem transformando bastante a forma com que as pessoas veem o processo de ensino-aprendizagem trazendo a democratização do acesso a dados e informações transformando a atuação e as expectativas relacionadas ao trabalho dos docentes.

Com isso o que se espera do professor é que venha evoluindo junto com a tecnologia e buscando maior qualificação docente, novas competências e habilidades para adequação do ensino, apropriando-se de novos recursos tecnológicos com pertinência do ensino ao aluno atual, que se reinvente, que se torne cativante.

O papel do professor é o de mediador, de líder, que deve regular os saberes disciplinares e a experiência profissional alinhada com as novas tecnologias, dessa forma sai dos modelos tradicionais de ensino em sala de aula para acrescentar a outros meios e processos de ensino novas ferramentas tecnológicas. Cabe ainda, ao educador juntamente com a família do jovem aluno ensinar questões básicas de cidadania, a importância da percepção da privacidade digital, respeito aos semelhantes e como se defenderem frente às ameaças cibernéticas.

Para que o professor aceite essa transformação educacional de forma mais pacífica e amigável possível, é preciso que pais, alunos e instituições de ensino também tenham uma mudança de perspectivas na formação de cidadãos para as próximas gerações. Não adianta o aluno ter excesso de informações nas buscas feitas pela internet, se não tiver um responsável



para questionar e investigar a veracidade dessas informações. Muitos dados que são extraídos da *WEB* (internet) derivam de forma genérica e pouca qualidade podendo, inclusive fazer com que o jovem tenha experiências negativas e com isso gerando mais confusão que acerto ao aluno.

As escolas, na figura dos educadores precisam auxiliar esses alunos os ensinando a filtrarem, interpretarem e transformarem informações em conhecimentos descartando material nocivo e descartável do ambiente online, como *Fake News*, artigos e informações de procedência duvidosa ou sem autoria. E o que se espera atualmente do professor é que ele seja, justamente, esse mediador, um facilitador, fazendo com que as novas tecnologias de informação ganhem relevância para o aprendizado e a educação de modo amplo e completo.

16 AVALIANDO A INOVAÇÃO NA EDUCAÇÃO

É importante desenvolver instrumentos para medir o aproveitamento que a inovação tecnológica traz para o aprendizado, para melhor compreender essas mudanças e usar todo potencial oferecido pelas Tecnologias de Informação e Comunicação, TIC. Avaliar as ferramentas seja ela híbrida ou puramente tecnológica quem as aplica e a quem servem, no caso, os alunos. Propondo instrumentos para mensurar a eficácia dos métodos empregados. Temos ainda, que analisar os fatores e efeitos dessas mudanças com monitoramento constante dessa sistemática para os alunos, professores, e organizações educacionais que buscam atualizar-se com novas ferramentas de Inteligência Artificial, IA.

Segundo, VINCENT-LANCRIN, S. et al, 2019, os responsáveis pelas políticas públicas seriam capazes de orientar melhor as ingerências e os recursos, para obter resposta com mais agilidade sobre se as reformas com o uso de métodos e instrumentos tecnológicos mudaram as práticas educacionais efetivamente conforme o esperado e entenderíamos melhor as condições e o impacto da inovação tecnológica em nosso sistema educacional.

“O entendimento da inovação é essencial para a melhoria da educação. Desenvolver a capacidade de medi-lo, bem como seus fatores e efeitos, é o primeiro passo para refinar esse entendimento. Monitorar sistematicamente se, e como, as práticas estão mudando nas salas de aula e nas organizações educacionais, como os professores se desenvolvem profissionalmente e usam os recursos de aprendizagem, como as escolas se comunicam com suas comunidades e até que ponto a mudança e a inovação estão ligadas a melhores resultados educacionais proporcionariam um aumento substancial na base de conhecimento da educação internacional. Os formuladores de políticas seriam capazes de direcionar melhor as intervenções e os recursos, obter feedback rápido sobre se as reformas mudaram as práticas educacionais conforme o esperado e entenderíamos melhor as condições e o impacto da inovação na educação.” (VINCENT-LANCRIN, S. et al, 2019, p. 17, tradução nossa).



O uso de novas tecnologias no ensino está ligado diretamente à melhores resultados educacionais, inclusive podendo proporcionar aumento substancial na qualidade da educação de base, na melhoria da qualidade do ensino de conteúdo, minimizando as diferenças econômicas, além de ser um esforço para pôr fim a imensa disparidade social brasileira alcançando um melhor reconhecimento internacional. A inovação pode ter um impacto diferenciado para diferentes objetivos educacionais: resultados de aprendizagem dos alunos, mensurados através de testes, engajamento do aluno, equidade nas políticas públicas, custo-benefício, bem-estar material e emocional dos professores.

Nesse estágio de nosso esforço de medição, vinculando a intensidade da inovação à resultados educacionais em nível internacional permitem iniciar uma discussão e fazer suposições mais elaboradas sobre o papel da inovação no processo de melhoria efetiva da educação. Segundo a OECD, em média, os países que mais mudaram suas práticas pedagógicas também melhoraram os resultados acadêmicos dos alunos. Os países que mais inovaram na última década também tendem a ter aumentado nos alunos a satisfação e prazer de estar na escola, não houve associação consistente com a redução da desigualdade educacional entre disciplinas e níveis. A inovação também foi, em média, positivamente associada à auto eficácia coletiva dos professores em sua escola e à ambição coletiva de seus alunos. Dados os tipos de atividades pedagógicas revisadas, que podem ser implementadas em grande parte com pouco ou nenhum custo, talvez não seja surpreendente encontrar pouca associação entre inovação e gastos dos sistemas por aluno, exigindo mais esforço de eficientes políticas públicas.

17 O QUE MUDOU DAS DÉCADAS PASSADAS

MARCOVITCH, sustentava em 2002, que “Vivemos a iminência do surgimento de tecnologias cada vez mais sofisticadas na revolução digital, capazes de afetar profundamente a vida acadêmica”. Antevendo com propriedade, escreveu ele:

“Há possibilidade real de que em 2020 surja um *chip* viabilizador de um trilhão de operações por segundo o que corresponde a colocar em alguns milímetros cúbicos a capacidade de processamento do cérebro humano. Estamos diante de uma revolução irreversível, que John Brockman, idealizador do *site* Edge, chamou adequadamente de “terceira cultura”, capaz de aproximar a elite científica de si mesma e do público, estimulando a troca intelectual.” (MARCOVITCH, 2002).

Em média, houve um nível moderado de inovação nas práticas educacionais no ensino fundamental e médio mensurado pela OCDE (Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico). Os estudantes do ensino médio avaliados pela OCDE



DOSSIE: empreendedorismo

experimentaram uma combinação diferente de práticas de ensino e aprendizagem em comparação com seus colegas 10 anos mais velhos, mesmo que a mudança não tenha sido dramática, ainda assim houve uma mudança.

A inovação pedagógica tinha como foco principal o livro e o professor. A inovação residia nas práticas independentes de aquisição de conhecimento e de trabalhos de casa, seguidas pelas práticas de aprendizagem mecânica e de aprendizagem ativa. Embora a inovação nas práticas educacionais não esteja necessariamente relacionada à tecnologia, a inovação na disponibilidade de computadores e no uso da tecnologia da informação e comunicação (TIC) no trabalho escolar do aluno tem sido, na verdade, importantes elementos de mudança na última década.

Mais estudantes usaram a tecnologia nas aulas ou no trabalho escolar. Em quase todos os países, porém, os alunos experimentaram reduções na disponibilidade de computadores e tablets para uso em suas aulas, embora essa disponibilidade permaneça alta.

Sobre o acesso a rede de internet, no Brasil, a última PNAD: Análise de resultados TIC 2018, mostra que 25,3% ainda estão sem acesso à internet. Em áreas rurais, o índice de pessoas sem acesso é ainda maior que nas cidades, chega a 53,5%. Em áreas urbanas é 20,6% dos domicílios não tinham acesso à internet. Pelos seguintes motivos: Falta de interesse, o custo para o acesso ser elevado, assim como os equipamentos necessários para acessar a internet, como celular, laptop e tablet, são caros. Há também o desconhecimento de como usar a internet, em algumas regiões do Brasil também é alegado a não disponibilidade do serviço de internet, principalmente na região norte e nordeste. Para os outros 79,1% que tem acesso à internet, nem sempre o acesso é regular, pois depende da disponibilidade de Banda larga e do sinal de provedor ser eficiente, além de bons equipamentos.

Uma das inovações mais notáveis para os alunos reside na maneira como seus professores desenvolveram seus conhecimentos profissionais. A parcela de alunos ensinados por professores que participaram da aprendizagem entre pares aumentou consideravelmente na última década, enquanto os ensinados por professores que participaram de um treinamento formal de professores nos últimos dois anos permaneceram estáveis. Dada a importância da aprendizagem entre pares para o desenvolvimento profissional, são boas notícias. Em alguns países, um forte aumento na aprendizagem entre pares parece ter sido acompanhado por uma forte diminuição na formação tradicional regular de professores, uma inovação que é mais difícil de avaliar como tal.



A inovação tecnológica não é um fim, mas um meio, em si mesma que deve melhorar alguns resultados educacionais. A especificidade ou combinação de inovações que levam à melhoria do ensino continua sendo uma questão em aberto.

18 O QUE MELHORAR COM A INOVAÇÃO

Os benefícios de investir em novas tecnologias na educação, e os pontos importantes em que devemos investir para fazer isso, com uso adequado das inovações tecnológicas, parte de boa vontade de governantes e de políticas públicas justas. Em relatório da OCDE, por exemplo, foram apontados 6 fatores determinantes que ajudam a impulsionar a inovação tecnológica na educação e facilitam o processo de aprendizado. A conectividade e o uso de TICs podem depender de um determinado padrão de equipamentos e infraestrutura, usadas de maneira racional.

Determinantes para eficiência:

1) **RECURSOS HUMANOS:** os reitores, professores e outros profissionais do ensino precisam estar abertos à aquisição de novas competências e habilidades para inovação, incluindo formação de profissional técnico.;

2) **ORGANIZAÇÃO DE APRENDIZAGEM:** as organizações devem ter a capacidade de gerar conhecimento e aprimorar práticas;

3) **TECNOLOGIA:** as instituições e os profissionais precisam valorizar a introdução de novas tecnologia na educação, como o Big Data, o Machine Learning e outras plataformas de ensino que possam surgir;

4) **REGULAÇÃO DO SISTEMA:** a inovação precisa de ambientes abertos a mudanças. Não se podem ter diretrizes limitantes;

5) **PESQUISA EDUCACIONAL:** investir em pesquisa e avaliação é fundamental para o sucesso do ecossistema da inovação em todas as modalidades de ensino;

6) **DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL:** o sistema educacional brasileiro precisa buscar ferramentas inovadoras e processos para mudar suas práticas, aumentando a escolaridade, a equidade na educação, no financiamento educacional. Tratando com seriedade a capacitação docente, este é um desafio para as políticas públicas.

19 CONSIDERAÇÕES FINAIS



Nos dias atuais, a tecnologia vem transformando a vida das pessoas, trazendo inúmeros benefícios, nesse sentido, quando incorporada ao processo de ensino-aprendizagem, proporciona novos métodos de ensinar e, de aprender.

MARCOVITCH, 2002, dizia: “que era necessário mudar a mentalidade dos usuários. É necessário iniciar, desde agora, entre os professores, um intenso esforço de "desaprendizagem", ou seja, o seu descolamento dos métodos que a tecnologia ultrapassou”. Dezoito anos depois ainda tem que se fortalecer essa ideia para um melhor aproveitamento das novas metodologias ativas que vem transformando a cultura e os valores da sociedade, permitindo novas formas de acesso ao conhecimento.

Os benefícios que a tecnologia, a Inteligência artificial, as TICs oferecem a educação são de grande importância, pois com esses recursos qualquer pessoa pode estudar de qualquer lugar. Assistir aulas virtuais com a participação de colegas de turma, professores e convidados de qualquer distância. O importante para que possamos ter acesso aos benefícios da tecnologia e melhoria da qualidade do processo de ensino-aprendizagem é aliar as tecnologias existentes, às novas metodologias que vão surgindo estabelecendo que o desafio do processo seja compartilhado entre educador e aluno. O professor passa a ter reconhecida sua verdadeira importância não só como provedor de conhecimento, mas como mediador colaborativo na evolução do aluno. O aluno constrói seu conhecimento que vai além das informações passadas pelo professor, além da opção de buscar por mais informações por outras vias, onde a rede de internet, pode ser uma aliada, faz-se necessário que o professor esteja envolvido nesse processo, pois nem tudo que está no ambiente web tem total veracidade. Há armadilhas e informações de caráter duvidoso, muitas vezes devem ser interpretadas por um profissional de notório saber.

Com a inovação da tecnologia e melhor aproveitamento do tempo dos educadores e gestores para o que realmente importa que vai melhorar a qualidade do processo de ensino-aprendizagem com a utilização de metodologias capazes de apoiar uma educação coerente com as necessidades dos alunos de maneira sustentável. No Brasil, segundo dados da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), os docentes utilizam 12% da carga horária para administrar tarefas operacionais (corrigir exercícios e provas, revisar o planejamento, elaborar e dar notas); 20% são para manter a disciplina na sala de aula; e 67% são dedicados ao ensino e aprendizagem propriamente dita, por isso usar ferramentas que tragam fluidez ao tempo dos professores é fundamental.



É importante a atitude do professor quando do seu acesso à tecnologia no auxílio ao aluno, ele se torna um verdadeiro aliado do sistema educacional, importante no avanço e aumento da escolaridade dos alunos, redimensiona a evasão escolar diminuindo-a e acelera a melhoria da qualidade da educação no país. O professor tem a oportunidade de fazer ajustes nas aulas de acordo com a necessidade do aluno. Pode, inclusive, oferecer conteúdo adicional para que o aluno possa ter um reforço necessário a ir mais adiante.

Com o avanço da tecnologia na Educação os modelos curriculares multidisciplinares ficam mais flexíveis, com acompanhamento e avaliação contínua. O aluno passa a ser mais valorizado, pois participa, através de situações práticas, individuais e de grupo. Com novas metodologias tecnológicas aplicadas no mundo da Era Digital deixam mais interessantes e fáceis para o aluno a apropriação de novos saberes. As escolas por sua vez, e de forma contínua devem prover acesso à novas tecnologias tanto para os educadores, orientadores, mentores e alunos, pois dessa forma prepararão cidadãos capazes de enfrentar o mundo moderno. O importante é, com a análise desses dados, possamos fazer mudanças de curto e longo prazo com metodologias ativas e projetos cada vez mais integradores, dinâmicos e divertidos, favorecendo o processo de ensino-aprendizado.

As metodologias ativas agregam métodos para facilitar e aprofundar o conhecimento do indivíduo, essas novas metodologias trazem inúmeras vantagens nos processos de ensino e aprendizagem, trazem a autonomia do aluno, a flexibilidade, a personalização do ensino, os debates e as formas colaborativa de trabalho fazem. Constrói pessoas com senso mais crítico e acirra a criatividade. Essas são algumas vantagens trazidas na educação da Era Digital. Prepara para a sociedade, trabalho e para a vida.

REFERÊNCIAS

ANDRADE-DUVERNOY, D.; RÉGNIER, J.-C. A educomunicação como princípio indissociável da extensão universitária, do protagonismo juvenil e da coesão social: o caso da rede coque vive. *Poiésis*, v. 5, n. especial, p. 149–164, 2012.

ARRUDA, J. S.; FILHO, J. A. C.; SIQUEIRA, L. R. C. O uso de tecnologias digitais na facilitação da emergência de zonas de desenvolvimento proximal em sala de aula. In: *CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO*, 5. 2016. Anais..., Uberlândia: CBIE, 2016. p. 771-780.

BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. de M. *Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação*. Porto Alegre: Penso, 2015.



DOSSIE: empreendedorismo

BONWELL, C. C.; EISON, J. A. Active learning: creating excitement in the classroom. Washington, DC: Eric Digests, 1991. Disponível em: <www.eric.ed.gov/PDFS/ED340272.pdf>. Acesso em: 15 maio 2020.

CARDOSO, A. O. C. Tecnologias digitais, currículo e interdisciplinaridade na escola: um link possível a partir da ação docente. Educação por escrito. Porto Alegre, v. 6, n. 2, p. 208-219, 2015.

CONTE, E.; MARTINI, R. M. F. As tecnologias na educação: uma questão somente técnica? Educação & Realidade. Porto Alegre, v. 40, n. 4, p. 1191–1207, 2015.

ESCOLAS EXPONENCIAIS. O papel do professor diante das novas tecnologias no processo educativo. Disponível em: <<https://escolasexponenciais.com.br/desafios-contemporaneos/o-papel-do-professor/>>. Acesso em: 23 maio 2020.

GAROFALO, D. Como as metodologias ativas favorecem o aprendizado: A proposta é que o estudante esteja no centro do processo de aprendizagem. São Paulo: Nova Escola. 25 de junho 2018. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/11897/como-as-metodologias-ativas-favorecem-o-aprendizado>>. Acesso em: 04 jun. 2020.

GAROFALO, D.; MUNHOZ, G. B. Como incentivar a leitura através da gamificação. *News Routes*, 26 mar. 2018. Disponível em: <<https://www.newroutes.com.br/cultura-educacao/como-incentivar-a-leitura-atraves-da-gamificacao/>>. Acesso em 05 jun. 2020.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. *Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal*. Pnad contínua 2018: análise dos resultados. Rio de Janeiro: IBGE, 2018,

LACERDA, R. *Metodologias de ensino*: Jon Bergmann explica o conceito de sala de aula invertido. 29 ago. 2018. Disponível em: <<https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/jon-bergmann-e-a-sala-de-aula-invertida/>>. Acesso em 04 jun. 2020.

LEÃO, M. I. de A.; RODRIGUES, J. M. *A internet como ferramenta de apoio a educação v. 1*. São Paulo: USP/Núcleo de Comunicação e Educação, 2015. p. 1-17.

MARCELA, P.; DEL, H. Influencia de lastecnologías de información y comunicación (TIC) em el processo enseñanza-aprendizaje: una mejora de las competências digitales. *Revista Científica General José MaríaCórdova*. Bogotá, v. 13, n.16, p. 121–132, 2015.

MARCOVITCH, J. A informação e o conhecimento. *São Paulo em Perspectiva*, São Paulo, v.16, n.4, out./dez. 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-88392002000400002&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt>. Acesso em: 04 jun. 2020.

MASSON, T. et al. *Metodologia de ensino*: Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL). Disponível em: <<http://www.abenge.org.br/CobengeAnteriores/2012/artigos/104325.pdf>>. Acesso em: 10 abril 2020.



DOSSIE: empreendedorismo

MATTAR, J. *Metodologias ativas para a educação presencial blended e a distância*. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

MOVIMENTO DE INOVAÇÃO NA EDUCAÇÃO. Pesquisa mostra o impacto da inovação na educação. *Porvir*, 14 junho de 2019. Disponível em: <<http://movinovacaonaeducacao.org.br/noticias/pesquisa-mostra-o-impacto-da-inovacao-na-educacao/>>. Acesso em: 26 maio 2020.

PALFREY, J.; GASSER, U. *Born Digital: understanding the first generation of digital natives*. New York: Basic Books, 2008.

PAPERT, S. *Uses of technology to enhance education*. Massachusetts Institute of Technology. Artificial Intelligence Laboratory, Cambridge, 1973. Disponível em: <<https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/6213>>. Acesso em: 15 nov. 2017.

PAULA, B. H.; VALENTE, J. A. Jogos digitais e educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal. *Revista Iberoamericana de Educación*, v. 70, n. 1, p. 9–28, 2016.

MOVIMENTO DE INOVAÇÃO NA EDUCAÇÃO. Glossário: ensino híbrido. *Porvir*, 18 jun. 2013. Disponível em: <<https://porvir.org/ensino-hibrido-ou-blended-learning/>>. Acesso em: 20 maio 2020.

REIS, R. Aprender na atualidade e tecnologias: implicações para os estudos no ensino médio. *Educação & Realidade*. Porto Alegre, v. 39, n. 4, p. 1185–1207, 2014.

RICOY, C.; FELIZ, T.; COUTO, M. J. The digital divide among University Freshmen. *Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET. Sakarya*, v. 12, n. 2, p. 262–268, 2013.

ROBERTO, M. S.; FIDALGO, A.; BUCKINGHAM, D. De que falamos quando falamos de infoexclusão e literacia digital? Perspectivas dos nativos digitais. *Observatório*, Palmas, v. 9, n. 1, p. 43–54, 2015.

RODRIGUES, C. S.; SPINASSE, J. F.; VOSGERAU, D. S. R. Sala de aula invertida: uma revisão sistemática. *Anais... EDUCERE*, 12., 2015, Curitiba, 26 a 29 de out. de 2015. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/16628_7354.pdf>. Acesso em: 22 de maio de 2020.

SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. del P. B. *Metodologia de pesquisa*. 5. ed., Porto Alegre, RS: Penso, 2013.

SÃO PAULO (Estado). Conselho Estadual de Educação. Deliberação CEE. Aprova o pedido de reconhecimento do Curso de Licenciatura em Educomunicação, da USP. *Diário Oficial do Estado de São Paulo*, São Paulo, 9 abr. 2015, p. 33.

SASSAKI, C. A inteligência artificial é o ápice da tecnologia educacional e vai substituir o professor. Será mesmo? *GEEKIE*, 2019. Disponível em: <<https://www.geekie.com.br/blog/a-inteligencia-artificial-e-o-apice-da-tecnologia-educacional-e-vai-substituir-o-professor-sera-mesmo/>>. Acesso em: março 2020.



SAVIANI, Demerval. *História das ideias pedagógicas no Brasil*. 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2008.

SILVA, Lilian. O que é inovação na educação? *Blog Educação a distância.com*, 15 dez. 2016. Disponível em: <http://www.educacao-a-distancia.com/o-que-e-inovacao-na-educacao/#:~:text=A%20inova%C3%A7%C3%A3o%20%C3%A9%20o%20processo,que%20os%20educadores%20inovadores%20realizam>. Acesso em: 30 maio 2020.

TAM, G.; EL-AZAR, D. *Três maneiras pelas quais a pandemia de corona vírus pode reformular a educação*. Fórum Econômico Mundial: agenda global, 2020. Disponível em: <https://www.weforum.org/agenda/2020/03/3-ways-coronavirus-is-reshaping-education-and-what-changes-might-be-here-to-stay/>. Acesso em: 04 jun. 2020.

VINCENT-LANCRIN, S., et al., *Measuring innovation in education 2019: what has changed in the classroom?* Educational research and innovation, Paris: OECD, 2019. Disponível em: <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/9789264311671-en.pdf?expires=1590525867&id=id&accname=guest&checksum=3B299CAB03D450EC630812BDE9C730FE>. Acesso em: 10 abr. 2020.

XAVIER, T. da C. *A aplicação do brainstorming nas aulas de geografia: relatório de estágio de mestrado de geografia no 3º ciclo do ensino básico e no secundário*. Cascais, PT: universidade nova de Lisboa, 2018

MÁRCIO VINÍCIUS MACHADO RIBEIRO

Mestrando em Direito da Filosofia, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil
marcio.ribeiro@mvradvogados.adv.br

Recebido em 11/10/2020.
Aprovado em 30/11/2020.