

**UNIFEOB**  
**CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO**  
**OCTÁVIO BASTOS**

**PEDAGOGIA EaD**

**PROJETO INTEGRADO**  
**CIÊNCIA E SUSTENTABILIDADE**

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP  
DEZEMBRO, 2024



UNIFEOB  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO  
OCTÁVIO BASTOS

**PEDAGOGIA EaD**

**CIÊNCIA E SUSTENTABILIDADE**

- Tendências Atuais do Ensino de Ciências
- Educação Ambiental, Sustentabilidade e Responsabilidade Social
- Planejamento Estratégico

**Estudante: Juliane da costa Pinheiro**

Estudante A, RA 1012023100104

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP  
DEZEMBRO, 2024



## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	OBJETIVOS	8
3	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	9
4	CONCLUSÃO	10
	REFERÊNCIAS	11
	ANEXOS	12

# 1 INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, a era digital trouxe uma nova forma de nos relacionarmos, buscar informações e entretenimentos. Não há dúvidas que o avanço da tecnologia tornou o mundo mais acessível e com mais oportunidades no mercado de trabalho, na educação e na facilidade de buscar novos conhecimentos através de plataformas digitais e entre outros.

Além do mais, a tecnologia coligada com a educação trouxe oportunidades inovadoras e acessíveis para que os professores criem ambientes estratégicos nas suas aulas através de plataformas, softwares e assim tornando suas aulas mais dinâmicas e interativas.

O uso da tecnologia estar aliada com a educação, pois a BNCC( Base Nacional Comum Curricular) diz que: 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”. Desenvolver essas habilidades é crucial na vida de cada educando durante o seu processo de aprendizagem escolar.

Todo mundo já sabe que a tecnologia trouxe grandes mudanças e facilidades e com toda essas boas mudanças, trouxe também desafios para serem superados; e se tratando de sala de aula, esse tema tem se tornado cada vez mais debatido e preocupante, pois os alunos estão se tornando cada vez mais dependentes do uso tecnológico e diminuindo sua capacidade de pensar e resolver problemas sem o uso da internet e diante disso precisamos avaliar métodos que ajude os educadores a nortear esses alunos na vida digital e escolar.



## **2 OBJETIVOS**

o objetivo desse projeto é identificar e falar sobre o uso da tecnologia em favor da educação e suas problemáticas vivenciadas no dia a dia do ambiente escolar, como:

- . Tecnologias e Educação**
- . Incertezas que a tecnologia impõe**
- . Desenvolver habilidades e competências específicas em uma nova profissão.**

### **3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO**

#### **.Tecnologia e educação:**

Desde a invenção do quadro negro, passando pela chegada do projetor de transparências, da fotocopadora e do videocassete, o foco da tecnologia em sala de aula sempre foi a apresentação de informações. No entanto, no século 21, com a disseminação de computadores e programas interativos, o desafio mudou: o grande questionamento agora é como acessar e interagir com a informação de forma mais eficaz. Alguns exemplos são: ferramentas digitais, plataformas, ambientes virtuais de aprendizagem e experimentação.

#### **.Incertezas que a tecnologia impõe:**

A crescente evolução e a adoção de novas tecnologias têm provocado mudanças profundas no meio ambiente, nas relações sociais e nos modos de vida da população, colocando os indivíduos diante de novos desafios, para os quais grande parte da população ainda não está preparada. Como uma possível forma de enfrentar esses desafios, propomos o desenvolvimento de atividades didático-pedagógicas voltadas para uma alfabetização científica e tecnológica, com base em aspectos históricos e epistemológicos, e que considerem as concepções, valores e atitudes dos indivíduos em suas ações na sociedade. Estudos em andamento sobre ciência, tecnologia e sociedade (CTS), bem como

sobre questões ambientais, forneceram o suporte teórico para a elaboração deste trabalho.

### **.Desenvolver habilidades específicas em uma nova profissão:**

Nos últimos anos, a busca por agilidade, precisão, redução de custos e aumento da competitividade tem levado empresas de todos os portes e setores a investir na digitalização de processos. Entretanto, logo se tornou claro que a transformação digital envolve muito mais do que a implementação de novas tecnologias. Ela está, na verdade, profundamente relacionada às pessoas. Para que as organizações aproveitem ao máximo o potencial das ferramentas digitais, é essencial contar com talentos capacitados para utilizá-las de maneira eficiente. Nesse cenário, as habilidades digitais se tornaram um diferencial indispensável para as empresas que desejam prosperar na era tecnológica. O desenvolvimento dessas competências trouxe, por sua vez, uma série de benefícios para os profissionais.

Além de permitir que os colaboradores se adaptem às mudanças tecnológicas e se tornem mais produtivos, as habilidades digitais ampliam as oportunidades de emprego e favorecem o avanço na carreira.

Vale ressaltar também que possuir boas competências digitais abre portas para a inovação e o empreendedorismo, pois capacita os indivíduos a desenvolver novas ideias e a aproveitar as oportunidades que o mercado digital global oferece.

## 4 CONCLUSÃO

Diante de toda pesquisa realizada sobre a tecnologia na escola e seus impactos, conclui-se que o conhecimento e as habilidades do educador em relação às tecnologias disponíveis nas escolas são fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem. A tecnologia, quando utilizada de forma planejada e estratégica, pode proporcionar uma série de oportunidades tanto para os alunos quanto para os professores. Para os alunos, ela abre portas para novas formas de aprender, com recursos multimídia, ferramentas interativas, pesquisas em tempo real e até mesmo a possibilidade de personalizar o aprendizado de acordo com suas necessidades. Para os professores, o domínio da tecnologia amplia as possibilidades de abordagem pedagógica, tornando a sala de aula mais dinâmica, interessante e eficiente. Além disso, a aplicação de tecnologias como base pedagógica contribui para o interesse e a motivação dos alunos em relação aos conteúdos propostos. Elas facilitam o entendimento das disciplinas e permitem que os alunos se envolvam ativamente no processo de aprendizagem, explorando diferentes formas de interagir com os temas estudados. Ao integrar essas ferramentas no planejamento de ensino, o educador pode desenvolver práticas que tornam o processo mais eficiente e atraente. A utilização de recursos tecnológicos também favorece a construção de uma sala de aula mais colaborativa, onde o aprendizado se torna mais interativo, com maior troca de conhecimentos entre alunos e professores. Isso gera um ambiente mais estimulante, que não só contribui para o desenvolvimento acadêmico, mas também para o fortalecimento de habilidades críticas, como o pensamento crítico, a criatividade e a capacidade de resolver problemas. Em suma, o domínio da tecnologia por parte dos educadores não é apenas uma necessidade, mas um meio poderoso de promover mudanças positivas e significativas no ensino, tornando-o mais alinhado às exigências do mundo moderno e às necessidades dos alunos.



## REFERÊNCIAS

<https://observatorio.movimentopelabase.org.br/os-conceitos-e-fundamentos-da-bncc/>

<https://www.faculdadegrau.com.br/blog/uso-de-tecnologias-na-educacao-seus-pros-e-contras>

<https://www.proesc.com/blog/tecnologia-na-educacao/>

<https://blog.manpowergroup.com.br/desenvolva-habilidades-digitais>

[https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/o-uso-da-tecnologia-na-escola-uma-ferramenta-facilitadora-no-processo-de-ensino-aprendizagem-nas-series-iniciais-do-ensino-fundamental.htm#indice\\_5](https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/o-uso-da-tecnologia-na-escola-uma-ferramenta-facilitadora-no-processo-de-ensino-aprendizagem-nas-series-iniciais-do-ensino-fundamental.htm#indice_5)

## **ANEXOS**

