

O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO REMOTA

Marta Joelma Bezerra de Medeiros¹

RESUMO: O processo educacional vem percorrendo um caminho de mudanças no que diz respeito à sua percepção e atuação, consideradas necessárias para adequação à modernidade em que o ser humano está inserido. Não é mais possível compreender a educação como antigamente, visto que ocorreram transformações que mudaram a forma de pensá-la, fazendo com que o modelo antigo cedesse lugar para novas técnicas metodológicas de ensino e princípios distintos dos anteriores. Em vista disso, o presente trabalho, realizado por meio de pesquisa bibliográfica, tem como objetivo analisar a utilização das tecnologias na educação, identificando o atual contexto em que elas estão inseridas. Por meio desse norte central, pesquisar a ideia de um museu virtual que possibilita os estudantes visitar e explorar o museu por meio desse universo cibernético, tendo o contato com esculturas, obras de arte, pinturas, referências culturais dentro de suas próprias casas. O uso das tecnologias digitais vem a cada dia se tornando um recurso pedagógico que transforma um modelo tradicional voltado para os elementos impressos, para uma contemporaneidade marcada por uma dinâmica essencial na vida dos estudantes, principalmente em um contexto à qual o encontro presencial se faz impossível. Desse modo, a inserção das tecnologias na educação é uma ferramenta que contribui para o planejamento do professor e demonstra ao aluno o quanto ele tem ao seu dispor, um universo digital em prol da educação.

Palavras-Chaves: Educação. Tecnologias. Professor. Museu virtual.

INTRODUÇÃO

No atual momento que a educação está vivenciando, o uso das tecnologias é a ferramenta mais utilizada para continuar os estudos dos alunos. Mais precisamos estar atentos e perceber que nem todos os professores sabem fazer o manejo dessas tecnologias, não são todos os alunos que possuem esses instrumentos. A partir dessas premissas, o docente precisa saber se reinventar com o objetivo de contribuir para um processo de ensino-aprendizagem de qualidade para os alunos.

O professor é o responsável pelo processo de ensino-aprendizagem, os pais se tornam seus assessores, é o momento de por em prática a parceria da escola com as famílias. Entende-se que nem todos os pais são analfabetos, mas

¹ Doutoranda em Ciências da Educação pela World University Ecumenical (WUE).

é uma realidade que precisa ser trabalhada para que todos tenham acesso a educação nesse momento de Covid-19.

O desafio se torna ainda mais dificultoso quando não se tem esses encontros presenciais e o professor tem que se reinventar para atender a uma necessidade dos estudantes que às vezes também é uma necessidade do professor.

Percebe-se que o processo de ensino-aprendizagem tem vivenciado inúmeras transformações, principalmente pela dinâmica do acesso às informações. Na situação atual em que o Brasil se encontra, devido a pandemia da Covid-19, mudanças foram necessárias para possibilitar ao estudante a continuação dos seus estudos fora das salas de aula. Por meio da internet, o discente consegue ter acesso a todas informações que necessita para o seu aprendizado, fazendo uso dessa disseminação do conhecimento.

As tecnologias são essenciais na vida dos professores e dos alunos, quando relacionadas com a educação, essa ferramenta se torna um recurso pedagógico essencial para uma dinâmica inovadora nas aulas. Principalmente em um momento em que essas aulas não podem ser realizadas de maneira presencial.

Este trabalho busca analisar a utilização das tecnologias na educação, identificando o atual contexto em que elas estão inseridas. Através desse objetivo apresentar uma plataforma de museu virtual, na qual os alunos possam visitar esse espaço por meio das tecnologias. Trata-se de um ambiente virtual que proporciona aos alunos explorar e visitar um museu sem sair de casa.

2. A INSERÇÃO DAS TECNOLOGIAS NO CONTEXTO ATUAL DA EDUCAÇÃO

As tecnologias digitais sempre sofreram um estereótipo negativo por parte dos estabelecimentos educacionais, o modelo tradicional foi o que prioritariamente era essencial para uma boa construção de ensino-aprendizagem para os estudantes. No entanto, temos percebido que as tecnologias vêm sendo incorporadas aos processos pedagógicos desenvolvidos em sala de aula, segundo Carvalho e Barros (2011) "o rádio, o telefone, a

televisão se transformaram em instrumentos tecnológicos que viabilizaram uma educação que ultrapassaram as paredes de uma escola tradicional. A educação começa a ser oferecida para além do espaço e do tempo com a ajuda da tecnologia[...] (p.212).

A internet possibilita aos professores e estudantes o contato com materiais e recursos que antes somente se encontravam em materiais impressos, tais como livros e bibliotecas, dinamizando o ensino e provocando uma maior interatividade entre-professor aluno.

Ao navegar pela Internet, o educador poderá acessar uma grande quantidade de artigos, livros, pesquisas, dissertações e reportagens sobre todas as áreas relativas à educação, ao desenvolvimento humano, à didática, à aprendizagem. Textos e materiais multimídia sobre temas diversos, projetos e planos de aula compartilhados por outros educadores, tutoriais (passo a passo) para uso de diferentes recursos (GONÇALVES, 2009, p.20)

Segundo Gonçalves (2009), a internet também possibilita os professores rever suas metodologias e práticas utilizadas com os estudantes, ao mesmo tempo em que consegue desenvolver habilidades de comunicação digitais. Além disso, é de extrema importância que o profissional da educação consiga se reinventar em um contexto na qual só é possível o contato com os estudantes por meio dos recursos tecnológicos, "é essencial que o professor se aproprie da gama de saberes advindos com a presença das tecnologias digitais da informação e da comunicação para que estes possam ser sistematizadas em sua prática pedagógica" (CARVALHO, BARROS, 2011, p.20).

Otto (2016) argumenta que "São muitos os desafios que a escola tem, com todo o conteúdo a confrontar, para orientar e utilizar as tecnologias, tendo que estudar criteriosamente, trocar experiências, desenvolver competências na atualidade" (p.10). É perceptível as dificuldades encontradas pelos professores para adequar a sua prática de ensino ao contexto de pandemia à qual estamos vivenciando. O momento de isolamento social, requer novas estruturas e metodologias que despertem o interesse dos estudantes de forma que a eficácia do ensino seja garantida.

Diante da situação emergencial, Governos Estaduais e Municipais, prescindindo da estrutura necessária para a prática de EAD, depararam-se com a necessidade de concentrar esforços na preparação dos professores para o desenvolvimento de situações de aprendizagem remota, que, em geral, estão sendo mediadas pelo uso das tecnologias. Diante disso, foi demandada, por parte dos docentes, a capacidade de experimentar, inovar, sistematizar esse conhecimento e avaliar o processo de aprendizagem de seus alunos, fazendo o melhor uso possível dessas ferramentas, cujo uso, para muitos, era até então desconhecido (VIEIRA, RICCI, 2020, p.01).

Diante das possibilidades de uso das tecnologias pelos professores como recurso metodológico para continuar os estudos, o Estado de São Paulo, por exemplo utilizou de um

canal televisivo TV Educação, em parceria com o centro de Mídias Estadual. Neste sentido, foram preparadas aulas, oferecidas neste canal televisivo e virtual em horários alternados, com conteúdos curriculares oferecidos de acordo com a série e a etapa da educação básica (VIEIRA, RICCI, 2020, p.02).

Ainda segundo Vieira e Ricci (2020), o governo de Santa Catarina disponibilizou um "mecanismo disponibilizado aos pais e estudantes foi um canal de atendimento 0800, a partir do qual é possível dirimir dúvidas acerca do regime especial de atividades durante o período da pandemia" (p. 02). Percebe-se que durante esse período, os métodos educacionais precisam se renovar, para atender as demandas atuais que requer maior cuidado e organização.

As atividades escolares continuam sendo repassadas aos alunos mesmo em momentos em que não é possível um contato presencial dos professores. Nesse momento a melhor aliada dos profissionais da educação é a tecnologia. Esse recurso além de possibilitar aos professores dar continuidade aos estudos dos alunos, permite também maior entusiasmo dos estudantes em pesquisar esse espaço virtual.

Outro aspecto que não podemos ignorar é o interesse que os alunos têm em manipular e explorar o ciberespaço. Para uma educação que há tanto tempo reclama da falta de interesse dos alunos, está aí uma oportunidade de reverter esse quadro. O educador que conseguir encarar a internet como sua aliada, estará à frente daqueles que a encaram como uma adversária. Portanto professor, caia na rede! (GONÇALVES, 2009, p. 22)

As tecnologias digitais são contribuintes de novas produções pedagógicas, implementação de novos textos, experimentos novos tanto para professores quanto para os alunos, uma nova maneira de reflexão

portanto dando lugar à multimídia na educação baseada em produção e desenvolvimento, autoria e potencialidade e ao uso do vídeo digital na educação nesta contextualização de aprendizagem multimídia, gerando projetos e investigações, exploração de aplicativos disponíveis na rede virtual. (CARVALHO, BARROS, 2011, p. 21).

Essa repercussão da inserção das tecnologias na educação, vem adquirindo repercussão mundial, pois essas ferramentas disponíveis permitem uma didática e instrumentos "capazes de renovar as situações de interação, expressão, criação, comunicação, informação, e colaboração, tornando-a muito diferente daquela tradicionalmente fundamentada na escrita e nos meios impressos". (CARVALHO, BARROS, 2011, p. 22).

3. OS MUSEUS VIRTUAIS

Na contemporaneidade, com a presença da tecnologia, das mídias, cada vez mais constante na vida do ser humano, o modo de se relacionar perante a sociedade sofreu alterações, trazendo novas possibilidades de organização e uso de informações, adaptações, de modo a promover novas formas e recursos para adquirir conhecimentos.

É nesse cenário que se intensifica o crescimento do interesse no âmbito educacional no que diz respeito às potencialidades que o mundo virtual proporciona, como os indivíduos já interagem nesse meio e como ele se torna mais atrativo se comparado aos métodos tradicionais que ainda predominam nas escolas. Segundo Lévy (1999, p. 88) "[...] o futuro da cultura contemporânea não pode ignorar a enorme incidência de meios eletrônicos e da informática".

Segundo Porto e Rodrigues (2013), a realidade virtual trata-se de uma criação correspondente ao período em que se vivia a Segunda Guerra Mundial, momento em que a Força Aérea norte-americana possuía a necessidade de construção inovadora de simuladores de voo para que pudesse ser realizado o treinamento dos seus aeronautas.

Um outro incentivo à essa realidade virtual e que teve papel impulsor foi a indústria de entretenimento, ao lançar, em 1962, um dispositivo chamado Sensorama, que, segundo os autores, "era uma espécie de cabine que permitia ao usuário expor-se a uma combinação de som estéreo, visão tridimensional,

vibrações mecânicas, ar movimentado por ventiladores e até aromas" (Rodrigues; Porto, 2013, p. 100).

Em virtude desses debates que surgem acerca do mundo virtual que se apresenta na sociedade atual, surge um importante recurso para inserção virtual em sala de aula de forma a contribuir com o processo de aprendizagem e construção do conhecimento dos estudantes. Trata-se dos museus virtuais, ferramenta que permite adentrar num espaço de simulação e imersão, de forma que os indivíduos possam, não só conhecer, visualizar os objetos ali expostos, mas também em como eles estão ali organizados, expostos, possibilitando que o visitante viva várias experiências. Conforme Arruda, trata-se de experiências que “[...] proporcionam transformações cognitivas, mudanças na forma de pensar e relacionar saberes e raciocínios [...]” (Arruda, 2011, p. 5).

Os primeiros museus virtuais, segundo Bahia (2007), quando lançados, logo foram motivo de muito interesse por parte do público, pois os museus disponibilizavam visita virtual, dispondo de hipermídia criada por meio de fotos panorâmicas que ilustravam o ambiente interno do museu, permitindo aos visitantes uma percepção de estarem no centro de cada uma das várias das salas com as exposições de arte, possibilitando mudar a direção do olhar numa percepção de até 360º. Esse modelo de hipermídia ainda é bastante visto na atualidade e cada vez mais desenvolvida para proporcionar maior grau de realismo.

A virtualização acontece quando os museus já mantêm um espaço físico destinado à exposição dos seus acervos e galerias de arte e também quando, fisicamente, não pode ser exposto nesse museu. Dessa forma, criam um ambiente virtual destinado à complementar o acesso por parte do público, proporcionando possibilidades àqueles que não tem condições de frequentá-lo pessoalmente, objetivando aproximá-los da arte. De acordo com o Instituto Brasileiro de Museus:

Entendemos como museu virtual a instituição sem fins lucrativos que conserva, investiga, comunica e interpreta bens culturais que não são de natureza física. Isto significa dizer que todo o acervo do museu virtual é composto por bytes, ou seja, potencializado pela tecnologia. Por conseguinte, sua comunicação com o público é realizada somente em espaços de interação cibernéticos. (BRASIL, 2011a, p. 20).

É importante ressaltar a importância que o museu assume na história de um povo, sendo um local que é destinado para armazenar e proteger os objetos de valor histórico, permitindo que sejam expostos para serem vistos pelo público, organizados ali em acervos e coleções. Nem sempre foi assim, já que da Idade Média até o século XVII, os museus eram inacessíveis às camadas populares, ficando o acesso restrito às elites dominantes.

É fundamental que os estudantes e a população em geral tenham acesso, visitem ao menos uma vez o museu de arte, conhecer sua origem. Porém, sabe-se que a grande maioria nunca visitou um museu, seja por questões financeiras, espaciais, dentre outras, é pensando nisso que o museu virtual é uma ferramenta desenvolvida para que oportunizem muitos estudantes a terem uma experiência de visita virtual ao museu.

[...] visitar museus é um exercício de cidadania, pois possibilita o contato com temas relativos a natureza, sociedade, política, artes, religião. Leva a conhecer espaços e tempos, próximos e distantes, estranhos e familiares, e a refletir sobre eles; aguça a percepção por meio da linguagem dos objetos e da iconografia, desafia o pensamento histórico com base na visualização das mudanças históricas, permitindo repensar o cotidiano (ABUD; SILVA; ALVES, 2010, p. 136).

Diante dessa importância que o museu assume, torna-se fundamental considerar o papel educativo do museu, trabalhando seu caráter histórico, artístico, cultural, estético, com relação a forma com que os acervos são organizados, de forma a refletir acerca do que vê, estabelecer relações com a arte atual, com a arte que tem acesso em seu cotidiano, observando e discutindo mudanças, de forma que consigam perceber a importância das obras de arte não somente como algo do passado, mas como algo vivo, que permite uma percepção atual. É por meio das novas tecnologias que torna-se possível a aproximação dos acervos e galerias de arte expostas no museu da realidade em que vivem diversos estudantes da educação básica. O acesso, antes restrito à espaços físicos, passam a ser possíveis no mundo digital por meio da construção de museus virtuais.

Com relação à visita dos seus acervos, os museus virtuais disponibilizam diversas possibilidades de interação, dentre elas estão: as ferramentas de busca, que são responsáveis pela classificação de cada acervo (por autor, título da obra, ano, escola, material); Oferecem ainda uma visita virtual

em 3D, em determinados casos, ainda ocorre uma visita de caráter multissensorial, de forma que o visitante irá perceber, ver e ouvir, som, imagem, direção, texto, narrações, a arquitetura do museu, dentre outros aspectos. O museu virtual ainda contém setor educativo virtual, propiciando o uso de materiais didáticos bem como catálogos criados de acordo com o acervo do museu físico. As ferramentas de zoom disponíveis permitem que os visitantes possam observar detalhes das obras, além de oferecer informações que irão orientar o visitante nesse percurso. Sales (2011, p. 98) afirma que “[...] o contato da visitação é o estado nascente da reflexão sobre produção artística. A visitação pode evoluir para um momento de [...] construção e reconstrução permanente de conceitos acerca do fenômeno artístico e da prática de ensino” (p. 98).

A visita virtual simula o jeito de estar presente prédio do museu. Esse fato não ocorre apenas pelo caráter de verossimilhança que se estabelece entre a estética que compõe o visual da hipermídia e o espaço físico das salas que compõem o museu. Manovich (2006) afirma que existem outros dois aspectos que trazem uma melhor definição dessa simulação. Primeiro, a simulação demonstra-se em todos os casos como uma continuidade do contexto em que ela está inserida, razão que faz com que as visitas virtuais sejam parte dos sites de museu de arte, ambiente no qual ocorre um sentimento de proximidade do museu-prédio, tornando a experiência mais real. O Segundo refere-se ao fato de que a simulação proporciona uma experiência que permite a imersão por parte do visitante, o que significa atuar no interior de um sistema de computadores que é baseado num sistema ainda mais complexo, a realidade à que se refere.

Para o uso dos museus virtuais com os estudantes, alguns autores opinam que para uma aproximação inicial entre o educando e os museus ocorra de forma mais livre, deixando que o aluno tenha um momento de apreciação do espaço, objetos, sem direcioná-lo a um olhar específico ou com um propósito determinado pelo educador. À respeito da importância desse momento de contato silencioso entre os estudantes e o museu, Siman relata que:

[...] Por meio do seu silêncio, o educador de museus poderá notar a capacidade que diferentes objetos têm para mobilizar imagens, emoções, conhecimentos prévios, lembranças/memórias de outros tempos e culturas, para que se possa realizar mediações posteriores

de maneira mais significativa para os sujeitos. De que vale uma exposição que nada diz aos seus frequentadores? (SIMAN, 2003, p. 189)

Essa primeira exploração do museu virtual, apesar de muito relevante, não é recomendada que seja muito extensa pois pode perder o caráter dinâmico, a velocidade, que são característica típicas do mundo virtual, arriscando deixar a proposta um tanto desinteressante. Ainda que, sabe-se que quando se trata de observar, explorar um ambiente histórico, repleto de memórias, a tendência é querer demorar-se sobre este espaço, porém, no que se refere ao uso dos museus virtuais, esse primeiro momento de visita, se for longa pode se tornar, aos olhos do estudante, uma atividade desestimulante, reação que não é pretendida pelos educadores.

Se a proposta de atividade for realizada em sala de aula, esse primeiro momento pode ser desenvolvido em duplas de alunos, para isso a escola necessita de um laboratório de informática e uma boa conexão e velocidade de internet para que a atividade seja realizada sem problemas na rede. Se a atividade for desenvolvida em casa, devido aos tempos de pandemia, cada aluno deve dispor de computador, ou algum outro aparelho eletrônico que a sua realização seja possível e com internet correspondente à necessidade do acesso ao museu virtual. É muito importante que, como estímulo para a prática dessa atividade, os estudantes sejam instigados, anteriormente, para elaborar questões sobre o conteúdo exposto no museu. Após essa aproximação inicial, sugere-se que, na etapa seguinte, a visita ao museu seja guiada pelo educador.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste atual momento de isolamento social, em decorrência da pandemia da covid-19, as tecnologias se tornam fundamentais para o desempenho de atividades num ambiente virtual, que disponibiliza ferramentas que facilitam a vida dos indivíduos. Mais do que nunca o mundo está conectado e as formas criativas e dinâmicas do uso da tecnologia tem sido utilizados para que os alunos continuem estudando e aprendendo em casa.

O estudo evidenciou que é possível dar prosseguimento ao ensino, por meio de atividades, vídeo aulas, plataformas virtuais interativas, atividades em geral que utilizem ferramentas que tornam possível ter aulas remotas através de salas virtuais. O dever de educar, na conjuntura atual, é seguir o progresso do conhecimento científico-tecnológico. O professor deve fazer uso do EAD de modo a aplicar metodologias de aprendizagem que instiguem os alunos ao exercício da criatividade, que os desafiem na busca do conhecimento e os motivem nesse percurso.

Diante do exposto, percebeu-se que os museus virtuais são, fundamentalmente, museus sem fronteiras, constituindo-se num ambiente com a capacidade de estabelecer um diálogo virtual com os visitantes, de forma a possibilitar-lhes um olhar dinâmico, pode ser trabalhado em várias disciplinas além de proporcionar um momento interativo com os acervos e galerias de arte bem como com o espaço em que ocorre a exposição.

O museu virtual foi criado pensando trazer uma representação do museu físico, porém acabou por criar uma realidade particular, que ocorre de forma paralela e simultânea com o físico, devendo ser vista a partir de um novo olhar, vários olhares, um olhar incluindo as mídias digitais e as inovações que elas trazem, repensando aquele modelo tradicional de museu.

Mesmo que já existam muitos museus virtuais difundidos nas mídias, sabe-se que, o seu uso em sala de aula ainda enfrenta dificuldades devido à falta de recursos por parte das escolas, como as condições inadequadas em que se encontram os laboratórios de informática e também com relação à velocidade da internet, impossibilitando a realização da atividade. Também, um outro problema se encontra nas restrições que vários museus virtuais ainda apresentam, não tendo caráter interativo.

Com o aperfeiçoamento cada vez maior da tecnologia e sua ocorrência de forma rápida, acredita-se que a possibilidade de visualizar museus que estão geograficamente distantes no espaço se torne uma experiência progressivamente mais interessante, simples e comum com o passar dos anos. E, dentre as várias funções da escola, está a de equipar os estudantes com os requisitos necessários para a análise e entendimento acerca desses novos

espaços em que se guardam memórias. O docente tem papel fundamental, mesmo nesse novo mundo virtual.

No mundo moderno torna-se muito bem vinda o ciberespaço como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem, principalmente neste momento social em que tudo é realizado por meio das tecnologias, a nova geração já nasce conectada, dessa forma a escola é somente mais uma opção de espaço, entre outros, em que busca-se formar conhecimentos e aproximação com a cultura.

A rápida evolução dos meios de comunicação, juntamente com o acesso à internet em larga escala são a principal causa dessas mudanças no ensino, de forma que a escola deve se adaptar à esse novo público, especialmente neste tempo de pandemia, que têm necessidades diferentes.

Essas novas formas de comunicação, tais como a proposta dos museus virtuais criam novas exigências, novas concepções, no sentido de que deve-se preocupar com a criação de material de qualidade, um bom design gráfico, acessibilidade, navegabilidade de qualidade e um ambiente que promova interação com os visitantes, este ultimo requisito faz com que essa proposta se torne mais atrativa aos estudantes.

REFERÊNCIAS

ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Museu virtual, prática docente e ensino de história: apropriações dos professores e potencialidades de elaboração de um museu virtual orientado ao visitante.** In: IX Encontro Nacional dos Pesquisadores do Ensino de História, 2011, Florianópolis. Anais do IX Encontro Nacional dos Pesquisadores do Ensino de História. Florianópolis: UFSC, 2011. p. 1-11.

BAHIA, Ana Beatriz. **Jogando Arte na Web: Educação em Museus Virtuais.** 2008. Tese (Doutorado em Educação) – Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

BRASIL. **Instituto Brasileiro de Museus. Guia dos Museus Brasileiros.** Brasília, DF: Instituto Brasileiro de Museus, 2011a.

CARVALHO, Ana Beatriz Gomes; BARROS, Maria das Graças. **As concepções de interatividade nos ambientes virtuais de aprendizagem.** In: *Tecnologias digitais na educação*. Ana Beatriz Gomes Carvalho, Filomena M. C. da S. C. Moita, Robson Pequeno de Sousa (Orgs). Campina Grande-PB: EDUEPB, 2011.

GONÇALVES, Mila. **redes de colaboração e aprendizagem portais educacionais e redes sociais – novos espaços para ensinar e aprender.** In: *Salto para o futuro: Tecnologias digitais na educação*. Ano XIX boletim 19 - Novembro-Dezembro/2009.

LEVY, Pierre. **Cibercultura.** Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos médios de comunicación: la imagen en la era digital.** Buenos Aires: Paidós, 2006.

OTTO, Patrícia Aparecida. **A importância do uso das tecnologias nas salas de aulas nas series iniciais do ensino fundamental I.** Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Agosto de 2016.

RODRIGUES, Gessica Palhares & PORTO, Cristiane de Magalhães. **Realidade virtual: conceitos, evolução, dispositivos e aplicações.** Interfaces científicas - educação. Aracaju, n. 03, p. 97-109, jun. 2013.

SALES, J. Á. M. de. **Visitação a espaços culturais e o ensino de arte: experiências de professores do ensino superior de Fortaleza.** In: NASCIMENTO, A. C. A.; MOURÃO, A. R. B. (Org.). *Educação, culturas e diversidades*, Manaus: Edua, v. 2. p. 89-106, 2011.

SIMAN, Lana Mara de Castro. **Práticas culturais e práticas escolares: aproximações e especificidades no ensino da História.** Revista História & Ensino, Londrina, v.9, p.185-204, 2003

VIEIRA, Letícia; RICCI, Maíke C. C.. **A Educação em tempos de Pandemia: Soluções emergenciais pelo mundo.** Observatório do Ensino Médio de Santa Catarina (OEMESC). Editorias de Abril/2020.