



INSTITUTO FEDERAL
Mato Grosso

Campus Cuiabá
Cel. Octayde Jorge da Silva



Núcleo de Educação à Distância
IFMT Campus Cuiabá
Cel. Octayde Jorge da Silva



MOSTRA PEDAGOGIA-IFMT!



IFMT-CBA – Licenciatura em Pedagogia – nº 04 ano 2025

O Mostra Pedagogia-EAD! é um fascículo produzido pelo Curso de Licenciatura em Pedagogia, dentro do departamento do Núcleo de EAD do IFMT – Campus Cuiabá ofertado por meio da Universidade Aberta do Brasil – UAB com apoio do CREAD/IFMT. O objetivo do Mostra Pedagogia-EAD é realizar a divulgação: científica, pedagógica, de práticas pedagógicas, e atividades ligadas ao ensino-pesquisa-extensão referentes ao curso. Neste fascículo iremos divulgar sobre: Das Tecnologias da Informação e Comunicação – TICs a transformação para Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDICs na formação de professores e a Inteligência Artificial – IA.



HISTÓRICO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO – TICs & TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO- TDICs



o ser humano desde o desenvolvimento da linguagem, paralelamente também usou e desenvolveu tecnologias para sua sobrevivência. E assim, usando um dos aplicativos de Inteligência Artificial - IA é que apresentamos este breve histórico sobre o uso das TICs & TDICs na educação em dois formatos distintos (texto e imagem). E os dois formatos são resultados do nosso prompt/comando para o aplicativo e do conhecimento prévio do autor deste processo histórico. Pois, conhecer a história é fundamental para pensarmos o presente e o futuro.

Esta tabela reúne os principais marcos da evolução das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e Tecnologias Digitais (TDICs) na educação do Brasil.

Período	Marco/Tecnologia	Descrição e Impacto na Educação
Desde a Pré-História	O Ser Humano, a Linguagem e a Tecnologia	Premissa: O desenvolvimento tecnológico (fogo, escrita) está ligado à linguagem e à transmissão de conhecimento. O cinema explora essa relação evolutiva (ex: <i>A Guerra do Fogo, 2001: Uma Odisseia no Espaço</i>).
Início do Séc. XX	Cursos por Correspondência	1904: Registro do primeiro curso a distância no Brasil (datilografia, via Jornal do Brasil), marcando o início da EaD por correspondência.
Anos 1930 - 1970	TV, Rádio e Filmes na Educação	1937: Criação do Instituto Nacional de Cinema Educativo (INCE) . Anos 60/70: Surgimento e expansão de Televisão Educativa e Telecursos (ex: <i>Telecurso 2000</i>), alinhados a um modelo tecnicista de ensino.
Anos 1940 - 1960	Educação a Distância (1ª Geração)	Consolidação da EaD para qualificação profissional com materiais impressos e rádio (ex: Instituto Monitor, Instituto Universal Brasileiro). Caracterizada pela baixa interação.
Anos 1980 (Início)	Surgimento da Informática na Educação	1981/83: Elaboração do projeto EDUCOM (Educação com Computador), focando em pesquisa e capacitação. Início da investigação do uso de computadores em universidades (ex: UNICAMP, linguagem LOGO).
Anos 1980 (Meados)	Redes de Comunicação e Pré-Internet	Tentativas de estabelecer redes de dados entre instituições (ex: uso da rede Renpac) para comunicação e formação continuada de professores.
Anos 1990	PROINFO, Internet e EaD Regulamentada	1996: Criação da SEED e regulamentação da EaD (LDB). 1997: Lançamento do PROINFO , programa que equipou escolas públicas e promoveu a formação de professores para o uso pedagógico da tecnologia. Uso crescente da Internet (RNP) na formação docente.
Anos 2000	Expansão das TICs e AVAs	Aumento do acesso à internet e computadores nas escolas. Desenvolvimento e consolidação de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs/LMS) e plataformas digitais para EaD e ensino presencial.
Anos 2010	Dispositivos Móveis e TDICs	Crescimento do uso de smartphones e tablets na rotina de estudos. Debate sobre a Cultura Digital e popularização dos Recursos Educacionais Abertos (REAs) .
Anos 2020	Pandemia e Ensino Remoto Emergencial (ERE)	Adoção massiva e obrigatória das TDICs em todos os níveis de ensino devido à COVID-19. Evidencia fragilidades de acesso e a urgência na formação continuada de professores.
Atualidade	A Ascensão da Inteligência Artificial (IA) Generativa	Popularização de ferramentas de IA (ChatGPT, Gemini) entre estudantes. O desafio é integrar a IA de forma ética e crítica, visando a personalização e o fomento ao pensamento crítico.

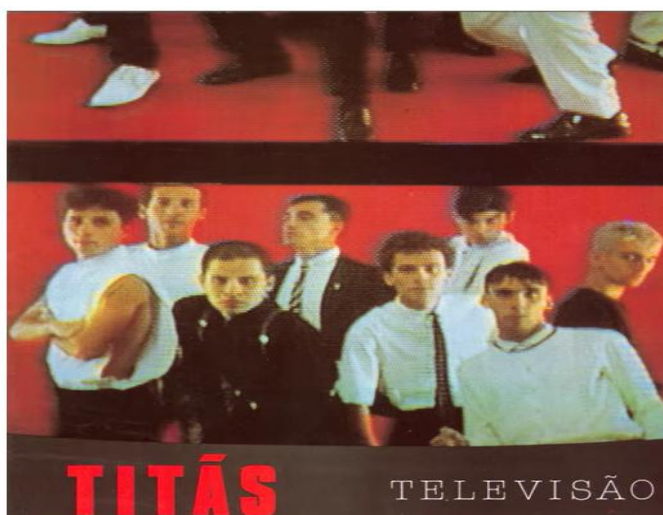


<https://youtu.be/GmwSGMchPNM>

'Estragou a Televisão' de Luís Fernando Veríssimo.

Tecnologias são todos os instrumentos que nos ajudam a realizar o que precisamos. Tecnologias na educação, num sentido amplo, abrangem tudo o que nos ajuda a aprender e a ensinar: a voz, os gestos, a linguagem, o quadro de giz, os livros, os jornais, a TV, o computador, a Internet (Moran, 2008).

Com o advento das mídias de massa (rádio, TV, Jornais) o uso destas tecnologias TICs começam a aparecer no debate educacional. Contudo, foi com Freinet que a perspectiva da Comunicação surge na escola como processo educativo, seja pelo Mural Escolar ou pelo Jornal Escolar. Assim, a educomunicação também ganha espaço neste debate, para formar nas escolas uma rede de produção de conhecimento.



Televisão (Titãs) Composição: Tony Bellotto / Marcelo Fromer / Arnaldo Antunes.

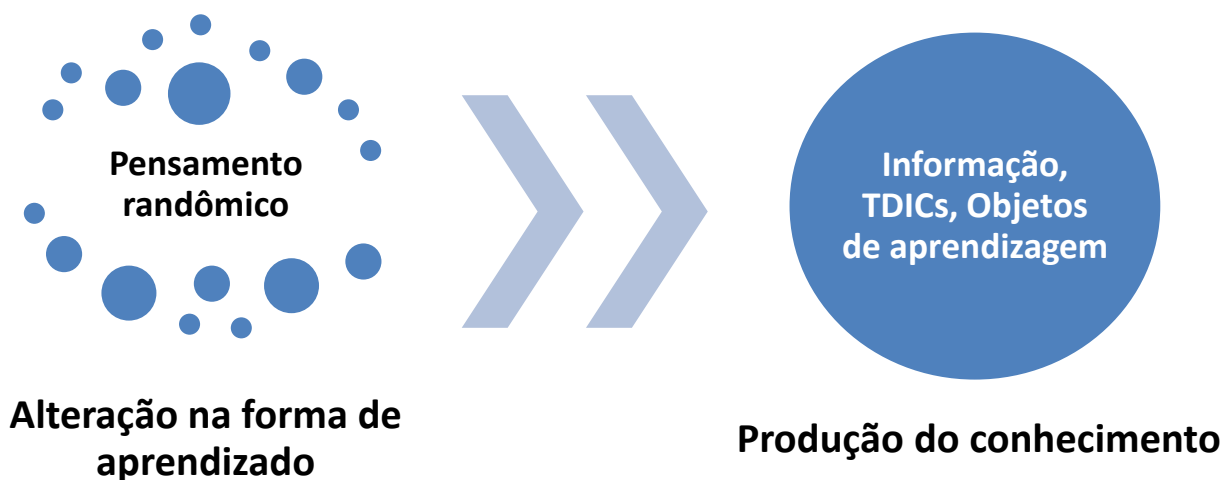
<https://youtu.be/7psltZeHmqU?list=RD7psltZeHmqU>

No caso da escola e da educação, a proposta não é subordinar-nos às tecnologias (até mesmo ao deixar de discuti-las por considerá-las secundárias ou optativas na formação de nossos alunos), mas, sim, dominá-las, como condição civilizatória, caso reconheçamos que seja indispensável que nossos alunos delas se apropriem para não serem por elas dominados (Soares, 2018).



A presença das TIC na escola modifica o que podemos fazer, cria novas possibilidades. Elas não são apenas uma ferramenta, são mais um conjunto de elementos da rede que modificam o que e como se produz na escola, modificam o que e como produz a escola (a escola é, em si, uma rede que produz). As TIC, quando utilizadas para que estudantes e professores interfiram na produção uns dos outros, têm papel de elemento agregador da rede (Tornaghi, 2008).

Dos Nativos Digitais ao Pensamento randômico



As tecnologias digitais são, sem dúvida, recursos muito próximos dos alunos, pois a rapidez de acesso às informações, a forma de acesso randômico, repleto de conexões, com incontáveis possibilidades de caminhos a se percorrer, como é o caso da internet, (Jordão, 2009)

Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação no contexto escolar: possibilidades

Você está aqui: [Início](#) / [Implementação](#) / [Práticas](#) / [Caderno de Práticas](#) / [Caderno de Práticas](#) / [Aprofundamento](#)

<https://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/%20aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades?highlight=WyJocSjd>

TDICs, **têm alterado nossas formas** de trabalhar, de se comunicar, de se relacionar **e de aprender**. Na educação, as TDICs têm sido incorporadas às práticas docentes como meio para promover **aprendizagens mais significativas**, com o objetivo de apoiar os professores **na implementação de metodologias de ensino ativas**, alinhando o processo de ensino-aprendizagem à realidade dos estudantes e despertando maior interesse e engajamento dos alunos em todas as etapas da Educação Básica (BNCC, 2028).

incorporar as tecnologias digitais na educação não se trata de utilizá-las somente como meio ou suporte para promover aprendizagens ou despertar o interesse dos alunos, mas sim de utilizá-las com os alunos para que construam conhecimentos com e sobre o uso dessas TDICs (BNCC, 2028).



Além do uso das tecnologias para apoio à prática do ensino, como apresentações digitais, mostras de vídeos etc., e para o desenvolvimento de pesquisas, alguns relatos propõem o uso das TDICs para promover a criação de conteúdos digitais. Uma possibilidade para isso é o uso de softwares para a elaboração de histórias em quadrinhos (HQs). Outra possibilidade está na criação de conteúdos midiáticos ou multimidiáticos. Com o uso de ferramentas simples e acessíveis, os alunos podem criar áudios e vídeos para compartilhar as aprendizagens de uma aula ou sequência didática. Que tal conhecer algumas dessas possibilidades? (BNCC, 2018).

HagáQuê

ToonDoo

Audacity

Movie Maker, OpenShot e VivaVideo

Fruto de um projeto desenvolvido no Núcleo de Informática Aplicada à Educação (Nied), da Unicamp, o HagáQuê é um *software* para a elaboração de histórias em quadrinhos, está todo em língua portuguesa e pode ser baixado para uso *off-line*. Seu acervo de personagens e cenários permite criar histórias com facilidade, possibilitando que seja utilizado com alunos do Ensino Fundamental dos Anos Iniciais e Anos Finais:

<https://www.nied.unicamp.br/projeto/hagaque/>

HagáQuê

ToonDoo

Audacity

Apesar de estar em inglês, o ToonDoo é fácil de utilizar e intuitivo, excelente para trabalhar com alunos do Ensino Fundamental dos Anos Iniciais. Ele tem a opção de criar tirinhas e de, a partir delas, criar livros digitais. Há um grande acervo de personagens, cenários e objetos para a elaboração de HQs criativas!

<https://www.toondoo.com/>

HagáQuê

ToonDoo

Audacity

O *software* Audacity pode ser baixado gratuitamente e permite a criação e edição de arquivos de áudio. Pode ser utilizado para criar, junto aos alunos, *podcasts*, diários de bordo, registros auditivos etc. Além disso, recursos mais simples, como o próprio gravador de áudio de *smartphones*, pode ser utilizado.

<https://www.audacityteam.org/download/>

HagáQuê

ToonDoo

Audacity

Movie Maker, OpenShot e VivaVideo

Para elaborar, editar e disponibilizar vídeos, várias ferramentas podem ser utilizadas por professores e alunos. O Movie Maker é a melhor opção para quem utiliza o sistema operacional Windows, enquanto o OpenShot é seu similar no sistema Linux. Se a tecnologia disponível for *smartphone* ou outro dispositivo móvel, uma boa pedida é o aplicativo VivaVideo, disponível para baixar gratuitamente em IOS e Android.

<https://www.openshot.org/pt/>

OBJETOS DE APRENDIZAGEM DIGITALS



A BNCC contempla o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas ao **uso crítico e responsável das tecnologias digitais** tanto de forma transversal – presentes em todas as áreas do conhecimento e destacadas em diversas competências e habilidades com **objetos de aprendizagem variados** – quanto de forma direcionada – tendo como fim o desenvolvimento de competências relacionadas **ao próprio uso das tecnologias, recursos e linguagens digitais** –, ou seja, para o desenvolvimento de competências de compreensão, uso e criação de TDICs em diversas práticas sociais, como destaca a competência geral 5 (BNCC, 2018).

Além da formação dos professores para o uso das tecnologias digitais, é necessário que estes tenham disponíveis recursos digitais para diversificar suas estratégias e motivar seus alunos. Os recursos digitais de aprendizagem, também chamados objetos de aprendizagem, são ótimos para apoiar a prática dos professores (Jordão, 2009)



<https://www.gov.br/mec/pt-br/mais-professores/porta-formacao>



Plataforma
Freire



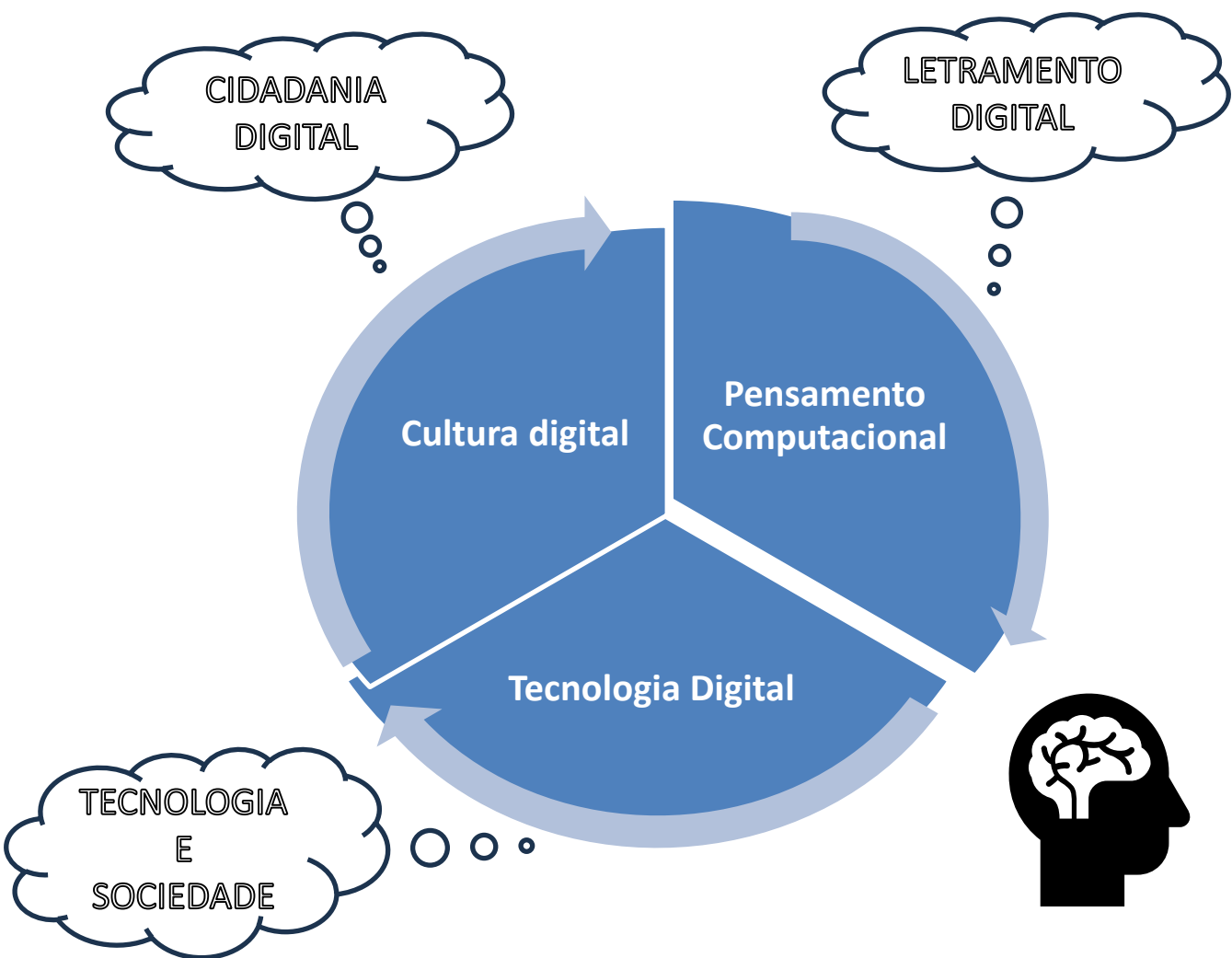
A extensa possibilidade de uso de TIC na educação [...] já aponta a relevância do tema: **EAD (educação a distância), comunidades virtuais de aprendizagem, materiais digitais de aprendizagem, recursos de acompanhamento e avaliação da aprendizagem, recursos de publicação e de autoria de materiais educacionais por alunos e professores, publicação e divulgação de estudos e textos científicos e didáticos, livre circulação de informação** (Padilha, 2009).

Com o mundo digital o foco do ensino está na atitude ativa do estudante no aprendizado, não cabendo mais um estudante passivo, “tábula rasa”. Entretanto, o que parece ser modinha ou discurso inovador, a aprendizagem ativa surge desde a Escola Nova e também com o Método de Paulo Freire, pois o que não é os círculos de cultura do que uma inversão da sala de aula tradicional? Vamos conhecer algumas metodologias?

Metodologia Ativa	Foco Principal	Principais Referências Teóricas Brasileiras / Instituições
Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL)	Aprendizado pela resolução de um problema real , estimulando a pesquisa e a autonomia.	Prof. Dr. Ricardo D. A. Leite (UNESP); Prof. Dr. Celso Antunes (abordagens gerais de ensino-aprendizagem).
Aprendizagem Baseada em Projetos (PjBL)	Os alunos desenvolvem um projeto prático para apresentar uma solução ou produto, engajando-se ativamente na construção do conhecimento.	Prof. Dr. José Moran (ECA/USP, referência em metodologias ativas e tecnologias educacionais); Fernando de Mello Trevisani (impacto do PjBL na educação básica); Instituto Ayrton Senna (projetos na educação pública).
Sala de Aula Invertida (Flipped Classroom)	O estudo do conteúdo é feito em casa, e o tempo de sala é dedicado a atividades práticas, debates e aprofundamento com a mediação do professor.	Prof. Dr. Marcos Masetto (USP); Prof. Dr. Valter A. R. Costa ; SEBRAE (usado em treinamentos).
Aprendizagem Baseada em Equipes (TBL)	Estratégia focada no trabalho colaborativo em grupos fixos, com fases de estudo individual, testes de prontidão em grupo e aplicação dos conceitos.	Prof. Dr. Julio C. D. Borges (UFMG); Prof. Dr. Marco Aurelio S. C. Santos (FMRP-USP).
Gamificação	Aplicação de elementos de jogos (pontuação, missões, rankings, distintivos) em contextos de não-jogos para aumentar o engajamento e a motivação no aprendizado.	Prof. Dr. Fabio O. de Almeida (UNIFESP); Prof. Dr. Sérgio F. F. dos Santos (UNISINOS - gamificação em contextos organizacionais e educacionais); PlayEdu (empresa brasileira focada em gamificação educacional).
Instrução por Pares (Peer Instruction)	O professor faz uma pergunta conceitual e os alunos primeiro respondem individualmente, depois discutem em pares e respondem novamente, promovendo a aprendizagem mútua .	Prof. Dr. Jorge H. Valdívia-Pinto (UFSC); Prof. Dr. Newton C. F. da Silva (IFSC).

LETRAMENTO E CIDADANIA DIGITAL

Para apoiar a construção de currículos escolares e de propostas pedagógicas que contemplem tal uso “ativo” das TDICs nas escolas, o Centro de Inovação para a Educação Brasileira (Cieb) elaborou e disponibilizou de forma aberta e gratuita o [Currículo de Referência em Tecnologia e Computação \(2018\)](#)



“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.” (BNCC, 2018)

É necessário promover a alfabetização e o letramento digital, tornando acessíveis as tecnologias e as informações que circulam nos meios digitais e oportunizando a **inclusão digital** (BNCC, 2018).



É preciso repensar os projetos pedagógicos com o olhar de utilização das tecnologias e recursos digitais tanto como meio, ou seja, como apoio e suporte à implementação de metodologias ativas e à promoção de aprendizagens significativas, quanto como um fim, promovendo a **democratização ao acesso e incluindo os estudantes no mundo digital** (BNCC, 2018).

PAPEL DO PROFESSOR FRENTE AS TDICs – LETRAMENTO DIGITAL

FakeCheck

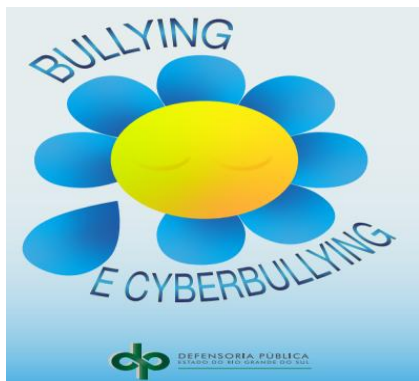
Detec

Detector de Fake News

aos fatos:

senado verifica

Uma discussão importante que se tem feito nos últimos anos e que vale destacar é que não se deve prezar somente pela utilização das tecnologias em si, mas sim pela reflexão crítica e pelo uso responsável. Assim, cabe aos professores trabalharem também conceitos **relacionados a segurança na rede, cyberbullying, checagem de fatos (com ênfase nas famosas fake news) e informações e o uso da tecnologia como ferramenta de construção e compartilhamento de conhecimentos.** Nesse cenário, o professor não precisa ser o detentor do conhecimento técnico sobre o uso das ferramentas disponíveis, mas sim o mediador que vai auxiliar os estudantes na reflexão sobre os melhores usos possíveis das TDICs.



#FakeNewsNão

A tecnologia, muito mais do que uma ferramenta facilitadora da aprendizagem ou de meio de expressão do pensamento, oferece a possibilidade de olharmos **para diferentes aspectos das interações humanas**, para as quais ela cria novas possibilidades. Para nós, é esse papel que torna tecnologias digitais tão importantes para a educação, não só em sala de aula, mas em outros contextos interativos de aprendizagem (Castro, 2010).



O autor defende a tecnologia como:

- 1) ferramenta;
- 2) Meio de aprendizagem;

3) Como prótese.

Desta forma, temos que refletir sobre as interações entre seres humanos e tecnologias e talvez aprofundarmos nos conceitos de pós-humanismo. Será que já estamos nessa era?



E a Inteligência Artificial, novas ferramentas ou mudança no paradigma do ensino-aprendizado?

Em primeiro lugar, a IA, enquanto um sistema inteligente capaz de maximizar os casos de sucesso de uma determinada tarefa (Russel & Norvig, 2009), difere-se de outras tecnologias existentes em sala de aula pelo seu processo autônomo e automatizado de realização das atividades. Ao invés de ser um meio para conseguir realizar uma atividade, como é o caso de outras tecnologias, a IA apresenta-se como a atividade em si. Nesse sentido, diversas atribuições desempenhadas tanto pelos discentes quanto pelos docentes poderão ser, facilmente, substituídas pelas ferramentas tecnológicas pautadas em IA (Durso, 2024).



IA pode conectar duas partes do mesmo mundo, ou abrir para novas janelas ainda desconhecidas....

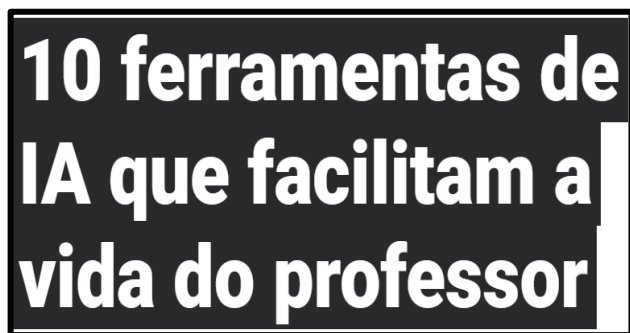
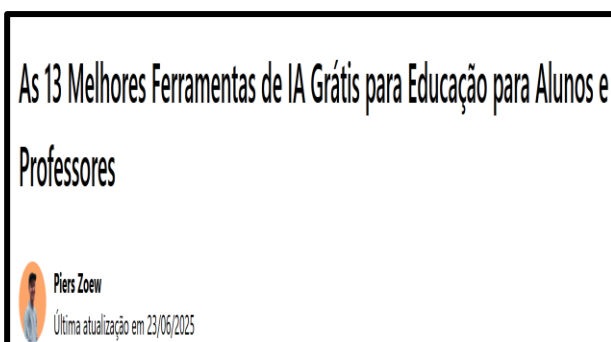
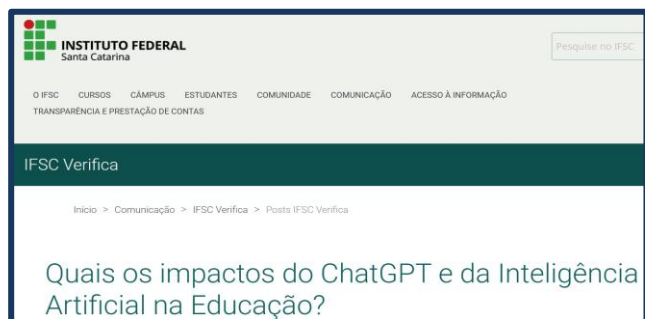
O campo da Educação precisa, portanto, envidar cada vez mais esforços para o acompanhamento e avaliação dos efeitos da IA no processo de ensino-aprendizagem nas mais diferentes esferas do processo educacional. A transformação tecnológica tem apresentado um ritmo cada vez mais acelerado e a área precisa manter **um perfil mais proativo** (e menos reativo) no relacionamento entre as tecnologias e a Educação (Durso, 2024).



é essencial reconhecer que a IA não é apenas uma ferramenta a ser incorporada ao processo formativo, **mas uma força transformadora que pode redefinir a própria natureza daquilo que se concebe atualmente como o caminho adequado para o desenvolvimento educacional dos estudantes.** Como mencionado ao longo deste texto, a IA não se limita a ser uma ferramenta intermediária no processo de ensino-aprendizagem. Em muitos casos, ela se torna a própria atividade. Isso implica uma reavaliação fundamental do papel dos educadores, da estrutura curricular e das competências necessárias para o sucesso no ambiente educacional na presença dos desafios do século XXI (Durso, 2024).

a aplicação da IA na Educação apresenta benefícios claros como a automação de tarefas repetitivas, a personalização da aprendizagem e o acesso a dados analíticos detalhados para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem nas salas de aula dos diferentes níveis e modalidades educacionais (Durso, 2024).

IA NO COTIDIANO DOCENTE E USOS NA EDUCAÇÃO



a IA representa a própria atividade em si e não um instrumento para a realização da tarefa. Dessa forma, para a atuação docente no contexto da IA, tornar-se-á relevante compreender (de forma técnica e crítica) a complementariedade que essas novas tecnologias permitem gerar no dia a dia da atuação dos professores (Durso, 2024).



E qual IA eu mais uso, estou aprendendo?



A maioria das imagens produzidas aqui foram com o uso desta IA. E as tabelas e textos históricos sobre TICS e TDICs também.



Uso bastante para apresentações em power point. Seja de um texto prévio, seja pela IA criar a apresentação.



<https://gamma.app/pt-br>



Resumir transcrições do googlemeet e transformar em texto de Ata de Colegiados, com pautas e deliberações.



Aplicativo para gerar QR-CODE

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular- BNCC. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/%20aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades?highlight=WyJocSJd>

CASTRO, Monica Rabello. Possibilidades das tecnologias digitais. In: CULTURA DIGITAL E ESCOLA. TV ESCOLA. SALTO PARA O FUTURO. ISSN 1982 – 0283. Ano XX boletim 10 – Agosto, 2010.

DURSO, Samuel de Oliveira. RESENHA AVALIATIVA:REFLEXÕES SOBRE A APLICAÇÃO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA EDUCAÇÃO E SEUS IMPACTOS PARA A ATUAÇÃO DOCENTE. In: Educação em Revista | Belo Horizonte|v.40|e47980|2024.

JORDÃO, Teresa Cristina. Formação de educadores - A formação do professor para a educação em um mundo digital. In: Tecnologias digitais na educação. TV ESCOLA. SALTO PARA O FUTURO. Ano XIX boletim 19 - Novembro-Dezembro/2009. ISSN 1982 – 0283.

MORAN. José Manuel. Formação de educadores inovadores para uma nova escola. In: Educação digital e tecnologias da informação e da comunicação. TV ESCOLA. Ano XVIII – Boletim 18 – Setembro/Outubro de 2008.

PADILHA, Marcia. Indicadores de uso educativo de tecnologias: práticas avaliativas na escola. In: Tecnologias digitais na educação. TV ESCOLA. SALTO PARA O FUTURO. Ano XIX boletim 19 - Novembro-Dezembro/2009. ISSN 1982 - 0283

SOARES, Ismar de Oliveira. MUITOS MEIOS, MUITAS COMUNICAÇÕES - Informação e Comunicação: uma proposta educomunicativa para a escola integral (e a todas as demais). In: Educação digital e tecnologias da informação e da comunicação. TV ESCOLA. Ano XVIII – Boletim 18 – Setembro/Outubro de 2008.

TORNAGHI. Alberto. Uma rede chamada escola. In: Educação digital e tecnologias da informação e da comunicação. TV ESCOLA. Ano XVIII – Boletim 18 – Setembro/Outubro de 2008.

Conselho Editorial Núcleo de Ensino à Distância deste IFMT, Campus Cuiabá:

Prof. Ms. Mauricio Prado Catharino / Prof. Dr. Adriano Breunig

Prof. Dr. Aldo Antonio Vieira da Silva / Prof. Ms. Alexandre Torrezam

Prof. Dr. Gerson Kazuyoshi Kida / Profª Drª Inara Aparecida Ferrer Silva

Prof. Ms. Joao Pereira da Silva Filho / Prof. Josiel Maimone de Figueiredo Profª

Drª Juliana Fonseca Antunes / Prof. Dr. Pedro Clarindo da Silva Neto

Prof. Dr. Ronaldo E. Feitoza Senra / Prof. Dr. Rothschild Alencastro Antunes

Prof. Dr. Tiago Nogueira / Prof. Ms. Wesley Alves Siqueira

Apoio e Financiamento, Edital:



Projeto de Incentivo à Criação de Ambiente de Iniciação Científica, Pesquisa, Extensão Universitária e Inovação (PICEI)

EXPEDIENTE FASCÍCULO PEDAGÓGICO:

UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL - UAB
CREAD – CENTRO DE REFERÊNCIA EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
IFMT – CAMPUS CUIABÁ
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA -NEAD
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA – EAD/UAB/CBA-IFMT

S478m Senra, Ronaldo Eustáquio Feitoza. **Mostra Pedagogia IFMT! Tecnologias da Informação e Comunicação – TICs a transformação para Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDICs**, nº 04 de 2025. Autoria: Ronaldo Eustáquio Feitoza Senra. Diagramação: Ronaldo Eustáquio Feitoza Senra. Fascículo de Fluxo contínuo arquivo em PDF (impresso e digital). Publicado pelo CREAD – Centro de Referência em Educação à Distância & Núcleo de Educação à Distância – NEAD do Campus Cuiabá – IFMT. LICENCIATURA EM PEDAGOGIA – EAD ofertado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB. 21 PÁG. ISSN: 3086-2450