

III Seminário de Pós-graduação do IFMS – SEMPOG 2023

**TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO:  
POSSIBILIDADES E DESAFIOS NO CONTEXTO DA REDE  
PÚBLICA MUNICIPAL DE ENSINO DE CENTRO NOVO DO  
MARANHÃO- MA E CACHOEIRA DO PIRIÁ – PA.**

Autores: Ozerina da Silva Maciel, Gustavo dos Santos Souza

*Instituição: Instituto Federal do Maranhão - IFMA*

*Curso: Pós-graduação em Informática na Educação*

**Mesa Temática: Informática Aplicada à Educação**

**Resumo.** *A partir da compreensão dos desafios vivenciados na educação, e principalmente no que tange a inserção das tecnologias digitais no ambiente escolar, o presente escrito teve como objetivo investigar a percepção dos professores, nos municípios de Cachoeira do Piriá-PA e Centro Novo - MA, sobre o uso das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem, identificar como os professores administram a inclusão digital em sala de aula e contextualizar o uso das tecnologias digitais como ferramentas pedagógicas no ambiente escolar. Para isso, utilizamos uma abordagem quali-quantitativa, na qual se realizou, além de um levantamento bibliográfico, a análise de documentos das leis: Constituição Federal de 1998, Lei nº 9394/96-Lei Nacional de diretrizes e bases da Educação Nacional -LDB, Lei nº 13.005/2014- Plano Nacional da Educação-PNE, e normativas para a educação Base Nacional da Educação-BNCC, junto da aplicação de um questionário via Google Forms. Os resultados demonstram que houve avanço em relação a inserção das tecnologias do ambiente escolar, mas que ainda há muito a ser feito para que de fato ocorra a inserção de maneira eficaz. Conclui-se, provisoriamente, que é imprescindível o uso de tecnologias digitais na educação e para que tal afirmativa se torne realidade para docentes e discentes, é necessário a implementação de políticas públicas voltadas para a formação docente, prática pedagógica acompanhada de tecnologias digitais e políticas públicas voltadas ao financiamento na aquisição de materiais tecnológicos para os ambientes escolares.*

**Palavras Chave.** *Educação. Tecnologias digitais. Ferramentas pedagógicas.*