CAMINHOS CULTURAIS NA EDUCAÇÃO: INOVAÇÃO DIGITAL E INCLUSÃO NA CONSTRUÇÃO DE AMBIENTES VIRTUAIS DE ENSINO

Mirella Rodrigues da Cruz[1]

EIXO 1 – (Geo) Tecnologias, IA Generativa e Pesquisa em Educação

Resumo

Esta pesquisa tem como finalidade a criação de um ambiente virtual de ensino-aprendizagem, fundamentado na *Coletânea ISISE – Materiais Didáticos Interdisciplinares: Caminhos Culturais* e no projeto de pesquisa *Caminhos Culturais Para Todos*. Ambas as iniciativas são desdobramentos do *Mapa Cultural*, projeto coordenador das ações do Grupo de Pesquisa Educação, Cultura e Processos Sociais (GPEC), e resultam de um conjunto de experiências em pesquisa, ensino e extensão que têm como base o diálogo entre cultura, memória e práticas educativas. O foco central é promover a articulação entre educação, cultura e tecnologia, utilizando recursos digitais para ampliar o acesso à educação pública de qualidade, com ênfase na inclusão e na valorização dos saberes regionais. A proposta contempla o desenvolvimento de um aplicativo educacional gratuito, acessível e de fácil navegação, que reúna materiais didáticos interdisciplinares produzidos com base na vivência e no patrimônio cultural de comunidades de bairros históricos de Salvador. O ambiente digital será voltado à promoção de uma educação decolonial, inclusiva e crítica, que combata o epistemicídio — o apagamento de saberes não hegemônicos — e reforce os vínculos entre escolas públicas e os territórios nos quais estão inseridas. A valorização dos saberes locais, a promoção da acessibilidade (com recursos como LIBRAS, legendas e audiodescrição) e a integração com as novas tecnologias são os pilares dessa proposta, que busca transformar o ambiente escolar em um espaço mais democrático, plural e conectado às realidades socioculturais dos estudantes.

Palavras-chaves: Educação. Tecnologia. Ambientes virtuais e Saberes Culturais.

Introdução

Refletir sobre ambientes virtuais na educação básica pública é reconhecer a necessidade de um ensino de qualidade, integrado ao cenário técnico-científico-informacional, como propõe Santos (1994). Essa integração destaca a importância de conectar educação, ciência, tecnologia e cultura para formar cidadãos críticos e plurais. Valorizar diferentes saberes e culturas requer uma abordagem interdisciplinar que avance para a transdisciplinaridade. Para engajar os alunos,

[1] Pós-Graduanda em Gestão para Educação Profissional e Tecnológica no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN); miarodrigues1188@gmail.com.

ISSN 2674-7227

é essencial relacionar o conteúdo com suas vivências. Freire (1996) defende que, ao compreender sua realidade, o educando se torna capaz de propor soluções. Essa conexão entre educação, cultura e cotidiano promove uma aprendizagem significativa e cidadã. Nesse contexto, o projeto Mapa Cultural e a Coletânea ISISE – Caminhos Culturais valorizam os vínculos comunitários por meio de oficinas práticas em 15 volumes, abordando temas como arte, arquitetura, gastronomia e religiosidade nos bairros históricos de Salvador (Barbalho, Lapinha e Santo Antônio Além do Carmo). Com foco pedagógico e acessível, o projeto promove inclusão por meio de legendas, LIBRAS e audiodescrição. Utilizando a plataforma OpenStreetMap, a proposta articula tecnologia e educação, promovendo o conhecimento local e suas memórias. O projeto busca integrar esses saberes à educação básica, formando estudantes críticos e conscientes de seu território. Contudo, limitações de acessibilidade no site oficial indicam a necessidade de um aplicativo que amplie o acesso ao material e garanta inclusão tecnológica.

Metodologia

A pesquisa se apoia em autores como Freire, Montessori, Peixoto e Santos, abordando educação inclusiva, tecnologias educacionais e cultura. É qualitativa, com observação participante e foco regional baiano, visando compreender os territórios históricos como ferramentas pedagógicas. A construção do aplicativo envolverá UX/UI design, programação e banco de dados com os acervos do Mapa Cultural. As oficinas da Coletânea ISISE, voltadas para estudantes do 6º ano ao ensino médio, servirão como campo de testagem. Também serão realizadas entrevistas com educadores e estudantes, além de visitas aos bairros mapeados.

Resultados e discussões

O projeto visa desenvolver um aplicativo educacional gratuito que promova uma educação decolonial e fortaleça a Lei 10.639/03, valorizando os saberes culturais regionais. A análise de dados tecnológicos e pedagógicos permitirá adequar os recursos do aplicativo às realidades escolares. A meta é fomentar práticas educativas inovadoras que combatam a evasão escolar e ampliem o acesso à tecnologia, especialmente em escolas públicas, onde o déficit de conectividade é maior. Segundo o IBGE, milhões de estudantes ainda não acessam a internet, majoritariamente na rede pública, o que reforça a urgência da proposta.

Considerações finais

A pesquisa reafirma a importância da articulação entre cultura, educação e tecnologia

ISSN 2674-7227

como pilares de uma proposta pedagógica inclusiva e transformadora. O ambiente virtual a ser criado busca democratizar o acesso ao conhecimento, combater o epistemicídio e valorizar identidades culturais marginalizadas. Ao aproximar escolas e comunidades por meio de práticas interdisciplinares e acessíveis, o projeto propõe uma educação participativa, onde os estudantes são protagonistas. O aplicativo contribuirá para a efetivação da Lei 10.639/03, promovendo inclusão, pensamento crítico e o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI. Trata-se de uma ação em defesa de uma escola pública mais justa, plural e conectada com sua realidade social e cultural.

REFERÊNCIAS

CAMARGO, Eder Pires de. Inclusão social, educação inclusiva e educação especial: enlaces e desenlaces. *Ciênc. Educ.*, Bauru, v. 23, nº 1, jan./mar. 2017. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-73132017000100001. Acesso em: 10 Nov. 2024.

FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREITAS, A. L. S. de. Pedagogia do inédito-viável: contribuições da participação pesquisante em favor de uma política pública e inclusiva de formação com educadores e educadoras. 2004. Tese (Doutorado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2004.

Mapa Cultural. Disponível em: https://portal.ifba.edu.br/cultura. Acesso em: 09 de Nov de 2024.

Mapeamento Inteligente do IFBA Campus Salvador. Disponível em: https://umap.openstreetmap.fr/pt-br/map/mapa-cultural_634062#15/-12.9613/-38.5019. Acesso em: 05 de Nov de 2024.

MORAES, Antonio Carlos Robert de; COSTA, Wanderley Messias da,. **Geografia Crítica**: A valorização do espaço. 2. ed. - São Paulo, Hucitec, 1987.

MONTEIRO, D.M.; RIBEIRO, V.M.B.; STRUCHINER, M. As tecnologias da informação e da comunicação nas práticas educativas: espaços de interação?; estudo de um fórum virtual. Educação & Sociedade, Campinas, v. 28, n. 101, p. 1435-1454, 2007.

MONTESSORI, Maria. A criança – (tradução de Luiz Horácio da Mata). São Paulo :Nórdica, s.d.

PEIXOTO, J. A inovação pedagógica como meta dos dispositivos de formação a distância. EccoS, São Paulo, v. 10, n. 1, p. 39-54, jan./jun. 2008a.

PEIXOTO, J. Culturas digitais juvenis e as funções das tecnologias de informação e de comunicação na escola. In: GALVÃO, A.C.T.; SANTOS, G.L. Educação: tendências e desafios de um campo em movimento. Brasília, DF: Líber Livro; ANPEd, 2008b. p. 27-43.

SANTOS, Mílton. Técnica, Espaço, Tempo: Globalização e Meio Técnico-científico Informacional. São Paulo: Hucitec, 1994.

ISSN 2674-7227