

# ReTER

revista tecnologias  
educacionais em rede

Universidade Federal de Santa Maria  
v.2. n.3 (2021)  
ISSN: 2675-9950

MELHORES ARTIGOS SENID 2021

Organização:  
Giliane Bernardi (DCOM/PPGTER/UFSM)  
Andrea Ad Reginatto (DLV/PPGTER/UFSM)  
Rosângela Silveira Garcia (UFRGS/IFC)  
Adriano Canabarro Teixeira (UPF/SMED)

## APRESENTAÇÃO

### MELHORES ARTIGOS SENID 2021

*Profa. Dra. Giliane Bernardi* (DCOM/PPGTER/UFESM)  
*Profa. Dra. Andrea Ad Reginatto* (DLV/PPGTER/UFESM)  
*Profa. Dra. Rosangela Silveira Garcia* (UFRGS/IFC)  
*Prof. Dr. Adriano Canabarro Teixeira* (UPF/SMED)

Essa edição apresenta os melhores artigos publicados no VI Seminário Internacional de Cultura Digital - SENID 2021, organizado pelo Grupo de Pesquisa em Cultura Digital na Educação e pelos Programas de Pós-Graduação em Educação e em Ensino de Ciências em Matemática, ambos da Universidade de Passo Fundo. O evento contou com o envolvimento de instituições de ensino superior do Brasil e do exterior, da Sociedade Brasileira da Computação, do Governo do Estado do Rio Grande do Sul e Prefeitura Municipal de Passo Fundo.

O Senid 2021 teve como tema norteador as reflexões em torno da “Cultura Digital na Educação” e o rol das produções destaque estão compartilhadas nesta edição especial da Revista Tecnologias Educacionais em Rede - ReTER, em virtude da parceria estabelecida entre o evento e a Revista. Assim, de um total de 11 artigos selecionados, 09 foram submetidos à ReTER, os quais compõem este número.

O artigo "**A Lógica dos Algoritmos de Ordenação na Educação Básica Através de Atividades Desplugadas de Matemática**", de autoria de Marcelo Barbosa Magalhães, Aline Silva de Bona e Karen Selbach Borges, discute a metodologia de uma atividade desplugada de matemática, que explora junto aos estudantes e aos professores do oitavo ano do ensino do fundamental, a lógica da construção do algoritmo ordenado. O segundo artigo, "**Avaliando uma Formação em Pensamento Computacional com Atividades Plugadas Criadas no Scratch**", de Taiser Tadeu Teixeira Barros, Eliseo Berni Reategui e Adriano Canabarro Teixeira

descreve o processo de avaliação dos conhecimentos adquiridos por um grupo de professores de Matemática e Informática, durante uma formação em Pensamento Computacional, utilizando *Scratch*.

O artigo "**Crianças e Adolescentes na Internet: Habilidades Digitais e o Desempenho Escolar**", de Catia Regina Bernardes Fernandes e Patricia Jantsch Fiuza, analisou as relações entre habilidades digitais, o perfil de usuário de Internet e o desempenho escolar, envolvendo estudantes entre 11 e 14 anos, de uma escola pública no Sul do Brasil. Já Kelson Carvalho Santos, em seu artigo "**De Repente Professor On-line: Um Relato de Experiência na Aplicação de Estratégias de Ensino**", buscou organizar técnicas para o ensino on-line, por meio da aplicação de estratégias com uma turma de estudantes em um curso de extensão.

O próximo artigo, "**Educação 5.0: Reflexões e Perspectivas para sua Implementação**", de autoria de Carla Denize Ott Felcher e Vanderlei Folmer, busca apontar reflexões sobre a Educação 5.0, bem como perspectivas iniciais para sua implementação, a partir de uma pesquisa qualitativa por meio de levantamento bibliográfico. As autoras Hellen Boton Gandin e Ana Paula Teixeira Porto, no artigo "**Produção Interativa de Podcast como Ferramenta de Leitura Crítica de Língua Inglesa para Educação Básica**", analisam as potencialidades da ferramenta tecnológica e digital *podcast*, apontando quais são suas contribuições para práticas de formação leitora de Língua Inglesa na Educação Básica.

O sétimo artigo, intitulado "**Metodologias Inovadoras para as Aulas de Matemática utilizando o Pensamento Computacional e Algumas Questões da OBMEP**", de Natália Bernardo Nunes e Aline Silva De Bona apresenta uma pesquisa em torno dos recursos de computação plugada e desplugada, abordando os quatro pilares do pensamento computacional (decomposição, abstração, algoritmos e reconhecimento de padrões) como uma metodologia de ensino-aprendizagem, além da lógica dos problemas investigativos da Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas (OBMEP) para auxiliar professores da escola básica.. Já, o artigo "**O Uso de Tecnologias Digitais no Processo de Ensino e Aprendizagem no Moodle: Um Mapeamento Sistemático da Literatura**", dos autores Eduardo Dalcin, Ilse Abegg e Paulo Sérgio Ceretta , apresenta os resultados de um mapeamento sistemático da literatura nos últimos cinco anos (2016-2020), em que buscou investigar o uso de tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem no *Moodle*.

Por fim, o artigo "**O Uso do Celular em Tempos De Pandemia - Uma Análise da Nomofobia entre os Jovens**", de Ana Paula Pinheiro, Fernanda Pinheiro aborda a temática da nomofobia, que afeta principalmente jovens em idade/ escolar, trazendo importantes reflexões sobre suas consequências na saúde mental e na aprendizagem, bem como sobre os dilemas do uso das mídias e tecnologias, especialmente no atual cenário da pandemia de Covid-19.

É possível observar, pela síntese apresentada, que os artigos trazem uma grande diversidade de temáticas, envolvendo relatos de experiência, pesquisas e revisões de literatura, no que tange ao uso das tecnologias no âmbito educacional, e que podem trazer inúmeras reflexões e possibilidades de repensar as práticas pedagógicas mediadas por tecnologias.

Desejamos a todos(as) uma boa leitura!