Relato de Experiência

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NA FORMAÇÃO INICIAL DE PEDAGOGOS: REFLEXÕES DE UMA EXPERIÊNCIA PRÁTICA

EDUCATIONAL TECHNOLOGIES IN THE INITIAL TRAINING OF TEACHERS: REFLECTIONS AND CHALLENGES OF A PRACTICAL EXPERIENCE

SILVA, Danilo Pereira da[1]
VIEIRA, Fabia Magali Santos [2]

RESUMO

O estágio supervisionado é para o futuro professor uma das formas de aquisição e assimilação de conhecimento por meio da experiência e da observação para a construção da identidade profissional. Nesse sentido, este relato de experiência tem como objetivo geral discutir sobre as possibilidades das tecnologias educacionais na formação inicial de pedagogos. Trata-se de um relato elaborado a partir da observação das aulas da disciplina Tecnologias Educacionais, ofertada no curso de Pedagogia de uma instituição pública de ensino, no contexto do estágio docente, sem coleta de dados pessoais ou identificação dos participantes. Observamos que o estágio constitui um espaço formativo, ao possibilitar a vivência de práticas pedagógicas e o desenvolvimento de competências como as digitais, além do contato com os conhecimentos, saberes e fundamentos da docência.

Palavras-chave: Estágio Supervisionado. Pedagogia. Recursos Tecnológicos.

ABSTRACT

Supervised internships are a way for future teachers to acquire and assimilate knowledge through experience and observation, contributing to the construction of their professional identity. In this sense, this experience report aims to discuss the possibilities of educational technologies in the initial training of educators. This report is based on observations of classes in the Educational Technologies course, offered in the Pedagogy program at a public educational institution, within the context of a teaching internship, without collecting personal data or identifying the participants. We observed that the internship constitutes a formative space, enabling the experience of pedagogical practices and the development of competencies such as digital skills, in addition to contact with the knowledge, expertise, and fundamentals of teaching.

Keywords: Educational Technologies. Pedagogy. Supervised Internship.

INTRODUÇÃO

A formação inicial de professores vem enfrentando alguns dilemas, como a desarticulação entre teoria e prática, principalmente quando se trata de preparar esses profissionais para lidarem com as constantes mudanças surgidas no cenário contemporâneo, marcado pelas tendências pedagógicas e sua paulatina integração em sala de aula. Conforme a Resolução n.º 4.948, de 25 de janeiro de 2024, os cursos de licenciatura em Pedagogia têm a incumbência de for-

[1] Mestrando em Educação pelo PPGE/Unimontes. Montes Claros/MG
[2] Doutora em Educação pela UnB/Docente do Departamento de Métodos e Técnicas Educacionais da Unimontes. Montes Claros/MG

mar profissionais pedagogos aptos a atuar em diferentes modalidades de ensino, entre elas a educação infantil, os anos iniciais do ensino fundamental e a educação de jovens e adultos (EJA), apenas para citar as principais. Nesse panorama, ao preparar seus estudantes para lidar com diferentes metodologias, incluindo aquelas que envolvem o uso de recursos tecnológicos, esses cursos contribuem para o desenvolvimento de competências, habilidades e atitudes compatíveis com os novos cenários educacionais (Minas Gerais, 2024).

Gatti (2021) nos chama a atenção abordando que há uma resistência e dificuldade em reformar os currículos das licenciaturas, sinalizadas na ausência de acordo coletivo, ainda que este seja mínimo, a respeito sobre qual deve ser o perfil do professor que se deseja formar para atuar na educação básica. A autora aponta, neste contexto, fragilidades e a ausência de um projeto político-pedagógico mais objetivo, que esteja articulado em âmbito nacional (Gatti, 2021).

De acordo com a Resolução n.º 02 do Conselho Nacional de Educação (CNE), de 1° de julho de 2015, a formação de professores inclui o uso consciente dos recursos digitais, incorporados para aprimorar as metodologias de ensino, oferecendo uma formação cultural que amplie os conhecimentos tanto dos docentes como dos estudantes (Brasil, 2015). O estágio supervisionado, nesse aspecto, constitui-se como um importante aliado do discente, pois também representa um espaço de formação. Por meio da observação, o aprendiz tem a oportunidade de absorver novas formas de conhecimento, ressignificando suas estratégias e práticas didáticas enquanto futuro professor, aproximando-as do cenário em que está inserido (Silva; Souza, 2023).

Este estudo contribui ao discutir de que maneira as tecnologias digitais podem ser integradas como recursos didáticos, evidenciando que essa articulação permite ao pedagogo inovar nas práticas pedagógicas e transformar o processo de ensino e aprendizagem. Tal formação, além de preparar os licenciandos para enfrentar os desafios das instituições escolares contemporâneas, atende também às demandas da educação do século XXI. Este relato de experiência é resultante de um estágio supervisionado, ocorrido no 6° período, do curso de Pedagogia, de uma universidade pública estadual, como cumprimento de créditos de uma disciplina da pós-graduação stricto sensu. Tem como problema norteador quais as possibilidades trazidas pelas tecnologias educacionais na formação inicial dos pedagogos. Já o objetivo geral é discutir sobre as possibilidades das tecnologias educacionais na formação inicial de pedagogos. Especificamente, busca refletir sobre como as tecnologias digitais contribuem para a formação inicial de pedagogos; apresentar um relato de experiência vivenciado no curso de Pedagogia e apontar as principais as possibilidades identificadas no uso de tecnologias educacionais na formação inicial dos pedagogos.

A FORMAÇÃO INICIAL DE PEDAGOGOS

À medida que a conjuntura social vem se transformando, em decorrência de uma subjetividade voltada para a construção de práticas e valores que caracterizam a cultura digital, o repertório que as pessoas vão adquirindo faz com que outros comportamentos, habilidades e conhecimentos sejam cultivados (Behar; Silva, 2022).

Nesse âmbito, temos uma coletividade que cada vez mais têm acesso à internet, *smartphones*, que compra, vende, comunica e estuda por intermédio desses mecanismos. As salas de aula que antes careciam de um cenário físico, agora encontram suas similares em aplicativos que simulam um espaço educacional a exemplo do *Google Classroom*[3] ou ainda do *Moodle*[4], que é um ambiente virtual que integra meios de videoconferência como o *Google Meet*[5] e *Zoom*[6] para a realização de encontros síncronos e assíncronos. Isso significa que o estudante contata em tempo real aquilo que lhe foi ministrado, como também tem acesso aos conteúdos gravados e disponibilizados na plataforma.

Nessa perspectiva, as instituições escolares, ao se adaptarem para atender às expectativas dos cursistas, consideram que esses sujeitos chegam às instituições de ensino com um repertório cultural naturalmente influenciado pelo cotidiano. Em sua maioria, esses cursistas estão presentes em

[3] Plataforma do Google utilizada para o ensino e aprendizagem

[4] Plataforma de ensino online

[5] Plataforma para videoconferência

[6] Plataforma para videoconferência

redes sociais, fazem parte de comunidades e grupos de mensagens, como o *Whatsapp*[7] e *Telegram*[8], e estão conectados em jogos eletrônicos como o *Minecraft*[9] e o *Roblox*[10] (Silva *et al*, 2025).

Muitas vezes, observamos nas matrizes curriculares das licenciaturas em Pedagogia uma pequena quantidade de disciplinas que tratam sobre tecnologias educacionais e poucos são os casos em que a interdisciplinaridade é trabalhada entre elas. Isso mostra que os currículos ainda são influenciados pelas práticas tradicionais e por aquilo que tem sido feito e até então é tido como certo e que, portanto deve ser perpetuado (Silva *et al*, 2025).

Esse tipo de atitude, entretanto, vai de encontro ao ideal de uma educação transformadora e que prepara o sujeito para desenvolver sua autonomia, por meio de uma formação integral que o faça evoluir em diferentes dimensões como a social, a psicológica e a ética. Se pensarmos que o pedagogo atua em diferentes modalidades de ensino, a formação inicial desse profissional não pode ser condicionada ou restrita a disciplinas que não comunguem com a realidade que irá enfrentar.

Isso inclui não só a discussão acerca da inserção das tecnologias digitais, mas as suscita para além disso, já que a grande maioria deles irão desempenhar suas funções em escolas públicas, que sofrem com a falta de investimentos, de recursos, de laboratórios adequados, inclusive para se realizar uma aula que conte com uma didática inovadora (Sales; Kenski, 2021).

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS EM SALA DE AULA

No âmbito do uso dos recursos tecnológicos em sala de aula, o professor assume a função de mediador do conhecimento guiando os discentes, no sentido de fomentar, discutir e propiciar formas para que durante as atividades o aprendiz explore diferentes caminhos, experienciando estratégias que o levem a extrair o seu melhor em cada uma dessas fases (Sales; Kenski, 2021; Roza; Veiga; Roza, 2020).

Sales e Kenski (2021) destacam que quando se trata das tecnologias digitais, elas podem ressignificar aquilo que entendemos por aula, espaço e tempo, ao trazerem outros modos de conexão entre as experiências presenciais e virtuais de aprendizagem. Um dos exemplos disso são os programas de computador, como o *GeoGebra*[11], que quando utilizados no ensino da matemática possibilitam uma dinâmica mais visual sobre conteúdos como geometria, estatística e álgebra. Nas aulas de inglês, o aplicativo *Duolingo*[12] permite um aprendizado inovador por meio de ilustrações que são adaptáveis ao nível de proficiência do usuário, registrando as pontuações que este último fez durante as lições. Nas aulas de geografia, os ambientes imersivos, como o *Metaverso*[13] e os óculos de realidade virtual, levam os estudantes a vivenciarem experiências em biombos, explorar florestas e conhecer vegetações sem se deslocarem do local em que estão, porém, bem próximos das lentes que os projetam. Nas aulas de artes e literatura, o aplicativo *Powtoon*[14] que cria animações, pode ser utilizado em criações que mesclam textos, imagens e movimentos, por intermédio de diálogo e interação entre os personagens (Silva et al, 2025).

Esses recursos tecnológicos, quando alinhados aos objetivos estabelecidos pelo professor, possibilitam que o estudante desenvolva novas percepções sobre o conteúdo e participe ativamente da criação dos materiais utilizados em sala de aula. Nesse aspecto, compreender o que os estudantes pensam e identificar as dificuldades enfrentadas ao longo do processo, seja no entendimento conceitual ou no manuseio desses recursos é fundamental para o aprimoramento da prática pedagógica (Silva et al, 2025).

ESTÁGIO SUPERVISIONADO E PRÁTICAS DE ENSINO COM TECNOLOGIAS

O estágio supervisionado é fundamental para a construção da carreira profissional docente. Afinal, é por meio dele que o professor também é formado, já que entra em contato com os sabe-

[7] Aplicativo para troca de mensagens
[8] Aplicativo para troca de mensagens
[9] Plataforma de jogos online de construção e sobrevivência
[10] Plataforma de jogos online
[11] Conjunto de programas educativos de matemática
[12] Aplicativo para o aprendizado de idiomas
[13] Ambiente virtual digital
[14] Plataforma online para a elaboração de vídeos animados

res próprios da profissão e as epistemes que a fundamentam (Silva; Souza, 2023). Segundo a Lei n.° 11.788, de 25 de setembro de 2008, o estágio supervisionado possibilita o desenvolvimento de competências e habilidades de acordo com aquilo que foi proposto no projeto pedagógico do curso. Isso envolve uma mentalidade guiada por princípios que conduzem o discente à compreensão, ao aprimoramento e ao desenvolvimento contínuo. Quando esses princípios são mobilizados intencionalmente, contribuem para a formação do licenciando tanto como cidadão como para o mundo do trabalho (Brasil, 2008).

O estágio geralmente ocorre de forma gradual, iniciando-se com a observação das aulas, a participação nas dinâmicas desenvolvidas, o conhecimento da turma e a atenção ao trabalho realizado pelo docente, promovendo a integração do estagiário aos principais atores da classe. Esses aspectos são relevantes, pois orientam o estagiário na preparação, no planejamento e na estruturação do plano de aula para o momento em que for ministrá-la. A etapa de observação constitui uma oportunidade para que o estagiário conheça os estudantes, perceba como o professor se relaciona com eles e compreenda as diferentes personalidades presentes na sala, possibilitando-lhe propor atividades em que a personalização do ensino se torne uma estratégia diversificada (Silva; Souza, 2023).

DESENVOLVIMENTO DA EXPERIÊNCIA FORMATIVA

Para a realização da aula prática, recorremos primeiramente ao plano de ensino da disciplina, que estava disponível no Google Classroom, um dos recursos tecnológicos utilizados pela professora para estruturar as aulas e estabelecer um canal de comunicação com os estudantes. Nesse aplicativo, é possível encontrar os cursistas matriculados, os campos de registros de trabalhos, de retornos das atividades, as notas disponibilizadas, dentre outras informações úteis para a organização do ensino e da aprendizagem.

Após conversar com a orientadora, que também era a professora da disciplina, por sugestão dela, ficou estabelecido que o conteúdo Mídias na Educação ficaria sob a incumbência do estagiário, tendo em vista que ele ministraria o mesmo conteúdo num minicurso ofertado num projeto de extensão. Dessa forma, houve um alinhamento entre a bibliografia analisada no plano e a adição de algumas outras que serviram como sustentáculo para a aula prática.

O estudo resulta de um relatório de estágio desenvolvido em uma disciplina do programa de pós-graduação stricto sensu de uma IES pública. A experiência ocorreu no 6º período do curso de Pedagogia, na disciplina Tecnologias e Educação. O estágio envolveu 6 encontros e duas aulas ministradas em formato híbrido, contando com atividades presenciais e *online*[15]. Vale ressaltar que o estágio realizado teve caráter estritamente pedagógico, sem envolver coleta de dados pessoais ou qualquer aspecto identificável dos aprendizes ou procedimentos sistemáticos de investigação. Por se tratar de uma experiência focada na observação e no desenvolvimento de atividades formativas da disciplina, não se configura como uma pesquisa que exija apreciação pelo Comitê de Ética, conforme estipulado pela Resolução do Conselho Nacional de Saúde n.° 510/2016.

Não houve grandes dificuldades na confecção dos planos de aula, pois a experiência anterior do pós-graduando como professor da Educação Profissional e Tecnológica auxiliou para que realizasse o planejamento conforme os objetivos fixados. As aulas foram realizadas em um laboratório de informática da universidade, equipado com lousa digital, acesso à internet e aproximadamente 12 computadores e notebooks disponíveis para uso, número suficiente para atender adequadamente aos 7 aprendizes presentes.

Além disso, optamos pela criação de *slides*[16], elaborados no aplicativo *Canva*[17], que deu inovação, criatividade e dinamismo ao que estava sendo construído, explorando a ludicidade através de imagens e figuras que ilustravam o conteúdo trabalhado e as possibilidades de reflexão que traziam. Esse aspecto é relevante, pois mostra como os temas das aulas foram articulados de modo a assumir um caráter marcado pela integração de diferentes linguagens. Isso inclui sons, imagens, *hiperlinks*[18] e símbolos, permitindo outras formas de comunicação e interação.

Ao todo, como estagiário, ministramos duas aulas. Na primeira, realizamos uma exposição para as graduandas sobre o papel das mídias digitais na educação, seus principais exemplos, discutindo seus

[15] Conectado a uma rede de internet

[16] Páginas visuais que são usadas como suportes em apresentações

[17] Plataforma online de desenho gráfico

[18] Elemento clicável que leva o usuário a outra página na internet

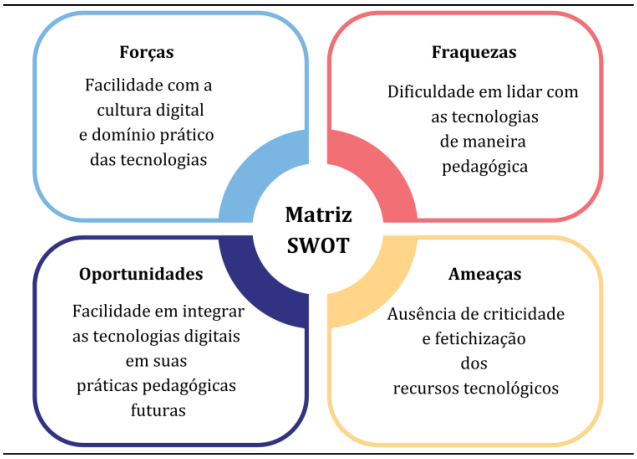
impactos e influências no contexto da sala de aula. Como complementos, foram utilizadas metodologias ativas que, por sua vez, dialogavam com os recursos digitais.

No uso dessas metodologias ativas, foi possível perceber como os estudantes se prontificaram a participar das aulas. Ao final da primeira aula utilizamos o *WordWall*[19], que foi um caça palavras online, em que foi disponibilizado o link na lousa digital para que eles realizassem a tarefa proposta. Essa última, por sua vez, consistia na procura de palavras que faziam parte do conteúdo ministrado aquele dia. Dentre as palavras que estavam camufladas e que elas deveriam encontrar estavam mídia educação, Google Classroom, cultura digital, colaboração, AVA[20] e engajamento. No *Wordwall*, são apresentadas pistas que ao serem decifradas pelos participantes, eles são convidados a decodificar palavras a partir dessas indicações. Os aprendizes deveriam identificar as respostas correspondentes às seguintes pistas: incentivo ao trabalho em grupo e à troca de ideias; plataforma de ensino online; conjunto de tecnologias, comportamentos, colaboração, conhecimentos e práticas que emergem da interação entre o digital e a sociedade; educação para as mídias digitais; e aumento do interesse e da participação dos estudantes. Cada pista possuía uma resposta equivalente, a qual deveria ser corretamente encontrada pelos participantes. Em seguida, promovemos uma discussão sobre como o docente utiliza as tecnologias digitais em sua didática, finalizando com as orientações para uma atividade que seria realizada na aula seguinte pelos discentes.

Durante as apresentações, tanto grupal como individualmente, elaboramos uma Matriz SWOT, que é um acrônimo de origem inglesa representado pelas palavras strengths, weaknesses, opportunities e threats que quando traduzidas para a língua portuguesa significa forças, fraquezas, oportunidades e ameaças. Este método foi desenvolvido por Albert Humphrey na década de 1960 em pesquisas realizadas na Universidade de Stanford (Silva *et al*, 2025).

Trata-se de um recurso dialógico e analítico que apresenta as potencialidades, as fragilidades e aquilo que carece ser revisto e aprimorado, a partir de um ponto de reflexão. Neste relato, utilizamos uma adaptação do modelo clássico como apontado por Silva et al (2025) e ilustrado na Figura 1.

Figura 1: SWOT das observações sobre percepções dos estudantes



Fonte: Adaptado de Silva et al (2025)

Apesar de lidarmos com uma turma que tinha fácil acesso às tecnologias digitais, percebemos que a maioria dos estudantes não compreendia como transformar esse acesso em um recurso didático. Além disso, demonstravam dificuldade em aplicá-las em sala de aula com seus futuros estudantes, com base em uma intencionalidade pedagógica que comungava com os objetivos delineados no plano de ensino. Por intermédio dessa disciplina, puderam entrar em contato com os mecanismos tecnológicos, já que nas aulas, através das atividades desenvolvidas, tiveram esse contato, vivenciando essas práticas. Entretanto, isso não era feito, de igual modo, nas outras disciplinas que compunham a matriz curricular do curso, mostrando a ausência de interdisciplinaridade entre elas.

Outro aspecto observado foi que, nas discussões, grande parte dos aprendizes tinha um olhar muito voltado para a técnica, ou seja, para o fato de simplesmente saber usar ou manusear as tecnologias digitais. Isso ficou demonstrado nos trabalhos e seminários apresentados por eles, em que tinham uma preocupação muito maior com a estética e de como operacionalizar os aplicativos e plataformas, do que com os conteúdos que precisavam ser discutidos. Ou seja, utilizavam os meios tecnológicos, dedicando o protagonismo para as tecnologias, deixando o conteúdo em segundo plano na aprendizagem. Quando isso ocorre, vemos um distanciamento com relação à intencionalidade pedagógica.

Nosso segundo encontro foi realizado remotamente, por meio da plataforma *Google Meet*. Em duplas, os discentes tiveram que escolher um dos recursos tecnológicos para abordar o impacto das mídias digitais na educação, por meio de uma cam-

[19] Plataforma educativa online para atividades interativas

[20] Ambiente Virtual de Aprendizagem

panha de conscientização. Tivemos vídeos, infográficos[21], *podcasts*[22], cada um destacando a percepção conforme o seu direcionamento. Nessa aula híbrida, foi possível identificar a autonomia dos discentes no desenvolvimento das tarefas propostas, bem como o trabalho colaborativo, já que as atividades foram realizadas em duplas.

Além do mais, os estudantes demonstraram engajamento e desejo de aprender os conteúdos apresentados. Porém, ao lidar com recursos tecnológicos, é necessário considerar que esses instrumentos também apresentam impasses. Em uma das apresentações, por exemplo, um dos vídeos produzidos no *CapCut*[23] não foi reproduzido na plataforma oficial de postagem do Google Classroom, sendo necessário baixá-lo novamente para que pudesse ser projetado no Google Meet. No caso dos estudantes que produziram o podcast utilizando o Spotify, a plataforma escolhida mostrou-se adequada. No entanto, a duração do podcast, superior a 15 minutos, mostrou-se excessiva, considerando o tempo reduzido das aulas e o perfil do público-alvo ao qual a atividade se destinava. Outro grupo apresentou um infográfico elaborado no Canva; contudo, as informações nele contidas foram pouco exploradas em relação à finalidade proposta, apontando a necessidade de maior dialogicidade com os objetivos previamente estabelecidos.

Ao final, realizamos um bate-papo para abordar sobre os pontos fortes e também as dificuldades que tiveram durante o processo. A grande maioria deles faz uso no cotidiano das tecnologias digitais, com destaque para aplicativos como *WhatsApp, Spotify*[24]*, TikTok*[25] e *YouTube*, além de redes sociais como Instagram e Facebook. Percebemos que o fato de eles usarem as tecnologias digitais não é um fator determinante para saberem ou terem o conjunto de competências, habilidades e atitudes necessários quando essa utilização possui uma ação consciente e planejada pedagogicamente.

Inclusive, este foi um dos pontos que eles trouxeram, já que essa integração em classe não é feita ao acaso ou por modismo, mas são escolhidas pelo docente de maneira cuidadosa para os estudantes, por meio de plataformas e aplicativos que dialoguem com a realidade desses aprendizes. Apesar de os cursistas terem autonomia e engajamento no desenvolvimento das atividades desenvolvidas, percebe-se que as competências digitais desses aprendizes ainda permanecem ao nível básico, já que possuem dificuldades em identificar e selecionar os recursos digitais que melhor se adequam aos objetivos da atividade proposta. Isso ficou evidenciado, sobretudo na segunda atividade em que alguns dos meios escolhidos, a exemplo do infográfico, foram insuficientes para narrar a história contada.

Observamos que o uso das tecnologias digitais na formação inicial de pedagogos apresenta tanto desafios como possibilidades. Entre os desafios, destacamos a necessidade de inserir componentes curriculares voltados ao estudo dos meios tecnológicos e a superação de um estigma que, muitas vezes, acompanha o curso de Pedagogia, marcado pela permanência de práticas didáticas tradicionais que reforçam essa lógica no campo educacional. Soma-se a isso a ausência de políticas educativas que incentivem e ampliem a cultura digital, tornando-a uma realidade vivenciada por todos no espaço escolar.

Outro aspecto identificado foi a falta de interdisciplinaridade para promover o diálogo sobre o uso das tecnologias digitais com as demais disciplinas que integram a matriz curricular do curso. Além disso, notamos que essas tecnologias ainda são frequentemente associadas ao entretenimento, o que mostra a necessidade de tratá-las de forma crítica, fundamentada em discurso teórico e desvinculada de uma perspectiva técnica ou instrumental. Essa discussão quando realizada com criticidade e reflexão, faz com que os licenciandos compreendam seus impactos e aprendam a utilizá-las sem fetichização ou neutralidade. Por fim, destacamos o estágio como um espaço de aprendizado e de construção da identidade, que possibilita a troca de saberes, o desenvolvimento de conhecimentos, funcionando como uma preparação prévia para o ambiente profissional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os objetivos deste relato de experiência foram alcançados, nos fazendo refletir sobre o potencial

[21] Material que reúne imagens, gráficos e pouco texto

[22] Conteúdo de aúdio ou vídeo, geralmente compartilhado na internet

[23] Aplicativo para a edição de vídeos

[24] Plataforma de áudio

[25] Aplicativo de vídeos

dos recursos digitais e como o estágio supervisionado é um espaço formativo para a construção e troca de saberes e novos conhecimentos. Isso ficou evidenciado tanto nos encontros presenciais como híbridos da disciplina Tecnologias Educacionais, e como a inserção dos meios digitais contribui para a inclusão, para a experiência prática e insere o estudante como protagonista no processo de ensino e aprendizagem, quando essas práticas coadunam com os objetivos fixados no planejamento do professor. Para além da parte técnica, o uso desses recursos digitais possibilitou a esses licenciandos entrarem em contato com aquilo que eles verão nas suas práticas, por meio das novas tendências pedagógicas. Diante disso, sugerimos a realização de novos estudos que contribuam para a compreensão dessas ações no contexto da sala de aula, especialmente por meio do estágio supervisionado.

REFERÊNCIAS

BEHAR, Patricia Alejandra; SILVA, Ketia Kellen Araújo da (org.). **Competências digitais em educação:** do conceito à prática. São Paulo: Artesanato Educacional, 2022.

BRASIL. **Lei n.º 11.788, de 25 de setembro de 2008**. Dispõe sobre o estágio de estudantes e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 25 set. 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Resolução nº 2, de 1º de julho de 2015**. Define as Diretrizes Curriculares Nacionais para a formação inicial em nível superior (cursos de licenciatura, cursos de formação pedagógica para graduados e cursos de segunda licenciatura) e para a formação continuada. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 2 jul. 2015.

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. **Resolução nº 510, de 7 de abril de 2016**. Dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 24 maio 2016.

GATTI, Bernardete. Formação de professores no Brasil: políticas e programas. **Paradigma**, Maracay, v. 42, n. e2, p. 01–17, 2021.

MINAS GERAIS (Estado). Secretaria de Estado de Educação. **Resolução SEE nº 4.948, de 25 de janeiro de 2024**. Dispõe sobre a organização e o funcionamento do ensino nas Escolas Estaduais de Educação Básica de Minas Gerais e dá outras providências. Diário Oficial do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 25 jan. 2024.

ROZA, Jiani Cardoso da; VEIGA, Adriana Moreira da Rocha; ROZA, Marcelo Pedroso da. O uso das tecnologias digitais na formação inicial de pedagogos: desafios e possibilidades. **Educação em Revista,** v. 36, e223402, 2020.

SALES, Mary Valda Souza; KENSKI, Vani Moreira. Sentidos da inovação em suas relações com a educação e as tecnologias. **Revista FAEEBA – Educação Contemporânea,** Salvador, v. 30, n. 64, p. 19-35, out./dez. 2021.

SILVA, Danilo Pereira da et al. A inovação digital na educação: possibilidades das tecnologias educacionais. In: LOPES JUNIOR, Geraldo; SOUZA, Gustavo Henrique Silva de; COELHO, Jorge Artur Peçanha de Miranda (Org.). **Educação e inovação**: novas práticas, experiências pós-pandemia e perspectivas teóricas atuais. Montes Claros: Editora do IFNMG, 2025. p. 139-160.

SILVA, Janaina Martins; SOUZA, Flávia Silva. A importância do estágio supervisionado na formação inicial universitária de professores em Pedagogia e as contribuições da disciplina de integração curricular como espaço de reflexão. **Revista Interdisciplinar Sulear,** [S. l.], v. 14, p. 111–125, 2023.