O PAPEL DAS FERRAMENTAS DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

SANTOS, Djenniffer dos; OLIVEIRA, Iasmin Antunes de; SILVA, Julie Naiara Ribeiro da; FERREIRA, Tais do Amaral; SILVA, Raiane Sabriele da; AGOSTINI, Vanessa Wegner

Resumo

As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) estão promovendo uma transformação na educação, tornando o aprendizado mais dinâmico e acessível. Além disso, permitem uma interação mais personalizada entre professores e alunos e ampliam as possibilidades do ensino a distância, atendendo de forma mais próxima às necessidades de cada estudante. A integração das TDICs às práticas pedagógicas é um processo em constante evolução. Por isso, torna-se essencial compreender as concepções dos docentes sobre essas tecnologias e os desafios enfrentados em seu uso, para que sua incorporação aconteça de maneira crítica e significativa no percurso formativo das crianças (Muniz; Ferreira, 2025). Nesse sentido, os professores têm papel fundamental ao incentivar os estudantes a produzirem suas próprias mídias, pois essas práticas não apenas transformam, mas também criam modos de vida e novas representações da infância. Considerando que a tecnologia ocupa cada vez mais espaço no cotidiano social, cultural e político, mediando a relação entre sujeitos e cultura, é imprescindível promover uma aprendizagem que prepare as crianças para o uso crítico e reflexivo dessas tecnologias, indo além do consumo sem precedentes de mídias sociais (Estevam; Cruz, 2024). Apesar dos avanços nas

políticas públicas em favor da equidade, persistem hiatos entre o que é previsto em documentos como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a realidade escolar, sobretudo em regiões mais isoladas. As dificuldades vão desde a infraestrutura limitada até a ausência de formação docente contínua e de estratégias pedagógicas para integrar a tecnologia de forma consistente (Almeida, 2025). Na prática, aplicativos como WhatsApp, SimpleMind e GoConqr têm mostrado resultados positivos quando utilizados pedagogicamente. Eles favorecem o engajamento e a autonomia dos estudantes por meio de atividades interativas como quizzes, flashcards e mapas mentais (Dias; Silva; Schneider; Nossa; Monteiro, 2025). Da mesma forma, ferramentas colaborativas têm impactado o modo de ensinar e aprender, pois permitem maior interação em tempo real e estimulam o trabalho coletivo. Plataformas como Google Drive e Microsoft Teams exemplificam esse avanço, ao possibilitar a comunicação imediata, a edição simultânea de documentos e a organização de projetos acadêmicos de forma integrada (Pratti, 2025). Nesse cenário, o processo educativo se torna mais participativo, interativo e inovador, aproximando-se da realidade digital dos alunos e fortalecendo a aprendizagem colaborativa. Recursos como inteligência artificial, realidade imersiva, gamificação e modelos híbridos ampliam ainda mais as possibilidades, ao mesmo tempo em que exigem atenção ética e formação docente permanente. Assim, a tecnologia não substitui o professor, mas potencializa sua prática, desde que se busque um equilíbrio entre inovação e pedagogia (Way, 2024). Este estudo teve como objetivo, identificar como as tecnologias digitais são incorporadas ao cotidiano escolar em duas escolas do meio-oeste catarinense, mapeando os ambientes virtuais de aprendizagem, aplicativos e jogos utilizados tanto nas práticas pedagógicas quanto nos processos de gestão. Este trabalho é o resultado de uma atividade desenvolvida na 2ª fase do curso de Pedagogia, da Unoesc Videira, no componente de Práticas em Tecnologias da Informação, em que foi visitado duas escolas de Educação Básica, sendo uma no meio rural e outra no meio urbano, e aplicado um questionário com 3 perguntas, por meio de formulário digital, à direção pedagógica, sobre os

Ambientes Virtuais de Aprendizagem e as Ferramentas Colaborativas utilizadas nas unidades de ensino. Para manter o sigilo foram usados os códigos D1 e D2 para se referir aos diretores que participaram da pesquisa. Quando questionado sobre quais aplicativos, plataformas digitais ou sites são utilizados pelos professores e alunos em sala de aula, D1 respondeu que é utilizado em sua escola a "Lousa digital, notebook, aparelho de som, livro didático digital e os sites: Tudo Sala de Aula, Giz com Giz, Educar Web e outros". Já D2 responde que é utilizado os sites: "Canva, Khan Academy, Chat GPT". Ao comparar as respostas de D1 e D2, é possível perceber que as duas escolas investigadas possuem infraestrutura tecnológica básica, mas apresentam diferenças, pois enquanto D1 procura usar aplicativos e sites educativos, D2 demonstra usar sites genéricos que agregam pouco no conhecimento dos estudantes. Quando as plataformas digitais são usadas com intenção pedagógica, podem contribuir para tornar o ensino mais dinâmico e acessível, promovendo maior flexibilidade e facilitando a interação entre professores e alunos. Ferramentas como Google Classroom, Moodle, Khan Academy e Kahoot, quando utilizadas com objetivos pedagógicos, favorecem o engajamento e tornam as aulas mais atrativas e participativas (Silva et sl., 2025). No que diz respeito a quais recursos ou funcionalidades tecnológicas a equipe pedagógica sente que faz mais falta para apoiar as práticas educacionais, D1 comenta que sentem falta de "salas informatizadas para os alunos". E D2 responde "Lousa Digital em todas as salas, internet acessível e rápida, quadro interativo e computadores suficientes para atender os alunos". As duas escolas demonstram a falta de materiais tecnológicos na escola, dificultando a implementação das tecnologias educacionais. A falta de dinheiro, de estrutura adequada como bons computadores, internet estável e a pouca preparação dos professores para usar a tecnologia, ainda são grandes desafios para que a mesma seja usada de forma eficiente na educação. Além disso, a diferença no acesso entre as escolas das cidades e das zonas rurais torna mais difícil garantir as mesmas oportunidades para todos os alunos (Santos, 2024). Ao perguntar se a equipe pedagógica considera que os alunos estão desenvolvendo as competências

relacionadas às tecnologias previstas na Base Nacional Comum Curricular, D1 manifesta que "Sim". Já D2 declara que "Não a totalidade, pois os alunos precisam aprender a usar tecnologias com segurança e responsabilidade, não somente como fonte de diversão, mas como ferramenta e fonte de conhecimento". Neste momento, D1 faz uma contradição em suas respostas, pois na pergunta anterior, a mesma fala que a equipe sente falta de uma sala informatizada para os alunos, mas na última pergunta a mesma afirma que os alunos estão desenvolvendo as habilidades previstas na BNCC. Já D2, apresenta uma avaliação crítica quanto ao uso das tecnologias, reforçando a necessidade de haver segurança e responsabilidade para usar ferramentas como fonte de conhecimento. A competência propõe que os alunos aprendam a utilizar as TDICs de maneira crítica, significativa, reflexiva e ética, evidenciando uma aproximação com a perspectiva crítica propositiva (Ribeiro, 2022). Por meio do estudo realizado, foi possível compreender que as tecnologias da educação contribuem para uma transformação tornando o aprendizado mais dinâmico, permitindo uma interação personalizada entre o aluno e o professor. A integração das TDICs está em um grande processo de evolução, a utilização de aplicativos tem mostrado resultados positivos, quando usados com intenção pedagógica, eles favorecem o engajamento e a autonomia dos estudantes. Desta forma, a pesquisa demonstrou que, embora ambas escolas possuam infraestrutura tecnológica básica, elas apresentam diferenças no uso das tecnologias enquanto prática pedagógica e na criticidade ao analisá-las. Portanto, conclui-se que as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), contribuem para um ensino mais dinâmico, promovendo maior interação e engajamento, mas ressalta a necessidade de um equilíbrio entre inovação e pedagogia.

PALAVRAS- CHAVE: TDICs; Tecnologias; Educação.

E-mails - julieacademica@gmail.com