



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ  
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA  
LICENCIATURA PLENA EM LETRAS PORTUGUÊS**



**JORDÂNIA DE LIMA COSTA MUNIZ**

**O IMPACTO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE LÍNGUA  
PORTUGUESA PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO DURANTE A  
PANDEMIA DA COVID-19: DESAFIOS E OPORTUNIDADES**

**SANTA CRUZ DO PIAUÍ**

**2024**

**JORDÂNIA DE LIMA COSTA MUNIZ**

**O IMPACTO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE LÍNGUA  
PORTUGUESA PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO DURANTE A  
PANDEMIA DA COVID-19: DESAFIOS E OPORTUNIDADES**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Letras Português do Centro de Educação Aberta e a Distância da Universidade Federal do Piauí (NEAD – UESPI) como requisito para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso.

Orientador: Prof. Me. Ismael Paulo Cardoso Alves

**SANTA CRUZ DO PIAUÍ**

**2024**

**O IMPACTO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE LÍNGUA  
PORTUGUESA PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO DURANTE A  
PANDEMIA DA COVID-19: DESAFIOS E OPORTUNIDADES**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Letras Português do Centro de Educação Aberta e a Distância da Universidade Federal do Piauí (NEAD – UESPI) como requisito para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso.

Aprovada em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

Documento assinado digitalmente

 ISMAEL PAULO CARDOSO ALVES  
Data: 03/02/2025 11:20:35-0300  
Verifique em <https://validar.itd.gov.br>

---

Prof. Me. Ismael Paulo Cardoso Alves  
Orientador(a)

Universidade Estadual do Piauí - UESPI

Documento assinado digitalmente  
 LYA RAKEL ELOUF QUEIROZ  
Data: 28/01/2025 22:05:14-0300  
Verifique em <https://validar.itd.gov.br>

---

Prof. Me. Lya Rakel Elouf Queiroz  
Universidade Estadual do Piauí - UESPI

---

Prof. Dra. Gláucia Castro Aguiar Pio  
Universidade Estadual do Piauí – UESPI

Dedico este trabalho a Deus pelo dom da vida, aos meus familiares pelo incentivo, aos nossos professores, amigos e colegas da turma pela amizade e pelo companheirismo.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus pela graça de poder concluir mais uma etapa em minha vida. Aos meus familiares pelo estímulo e pelo apoio.

Não poderia deixar de agradecer à Universidade Estadual do Piauí - UESPI - pela oportunidade de ter concluído um curso de graduação que muito contribuirá na minha atuação enquanto profissional de Letras/ Português.

Aos professores pela contribuição e pelo incentivo no decorrer do curso de graduação, em especial, ao professor orientador Ismael Paulo Cardoso Alves, pelas orientações e pela ajuda na construção desse trabalho.

E às pessoas que de alguma forma contribuíram para a realização deste estudo.

“Que os vossos esforços desafiem as impossibilidades, lembrai-vos de que as grandes coisas do homem foram conquistadas do que parecia impossível.”  
(Charles Chaplin)

## RESUMO

Este estudo apresenta uma reflexão sobre a incorporação de novas tecnologias digitais no ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio durante a pandemia da Covid-19. A pandemia da COVID-19 acelerou mudanças significativas no sistema educacional, com o fechamento temporário de escolas e a transição, como saída emergencial, para o ensino remoto. Essa situação inesperada gerou desafios e oportunidades, e a necessidade de adaptar o processo de ensino se tornou uma prioridade. O presente trabalho teve como objetivo principal investigar como as tecnologias foram utilizadas no ensino de Língua Portuguesa para alunos do Ensino Médio durante a pandemia da COVID-19, visando melhorar a qualidade da educação e promover o engajamento dos estudantes em um ambiente de ensino remoto. Ao longo da construção desse trabalho, foram destacadas ideias de autores que abordam o assunto: Azzari (2013), Belloni (2009), Matos (2020), Silva e Fuza (2017), Toledo (2011), entre outros. As novas tecnologias podem tornar o ensino mais interativo, envolvente e adaptado às necessidades individuais dos alunos, no entanto, é fundamental compreender como essas tecnologias estão sendo usadas, seu impacto, de fato, no desempenho dos alunos e como podem ser otimizadas para maximizar os benefícios educacionais. Sua utilização dentro do processo de ensino-aprendizagem foi intensificada com a pandemia da COVID-19, mas o seu uso em sala de aula possibilita, para além desse momento, grandes conquistas na educação e contribui de maneira expressiva em uma aprendizagem dinâmica, prazerosa e significativa.

**Palavras-chave:** Tecnologias digitais; Língua Portuguesa; Pandemia; Aprendizagem.

## LISTA DE TABELAS

**Tabela 1:** artigos analisados nesse estudo

## **LISTA DE SIGLAS**

**LDB:** Lei De Diretrizes e Bases da Educação Nacional

**BNCC:** Base Nacional Comum Curricular

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>14</b>
1.1 A evolução das tecnologias e sua relevância no contexto educacional.....	15
1.1.1 Cultura digital.....	17
1.2 A contribuição das tecnologias digitais no processo de ensino- aprendizagem.....	22
1.3 Adaptações no currículo e na prática docente.....	23
14 Os professores e a utilização das tecnologias digitais como recursos didáticos.....	25
<b>2 METODOLOGIA DA PESQUISA.....</b>	<b>29</b>
<b>3 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....</b>	<b>30</b>
3.1 Análise dos dados da pesquisa bibliográfica integrativa.....	30
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>36</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>42</b>

## INTRODUÇÃO

Este estudo apresenta uma reflexão sobre a incorporação das novas tecnologias digitais no ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio durante a pandemia da Covid-19.

A utilização dessas tecnologias no ensino de Língua Portuguesa durante a pandemia demandou uma adaptação e uma inovação significativas por parte dos educadores, visando atender às necessidades de aprendizagem dos alunos de maneira eficaz.

A evolução das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) tem transformado a educação, ampliando as formas de comunicação e o acesso à informação. Desde as primeiras ferramentas de comunicação até os dispositivos modernos, como smartphones e computadores, a tecnologia favorece uma interação global cada vez mais intensa. Com o avanço da pandemia de COVID-19, a integração das tecnologias digitais no ensino se tornou imprescindível, visto que os alunos, como nativos digitais, já estão imersos nesse ambiente. Para isso, os educadores precisam adaptar suas práticas pedagógicas, utilizando as TICs como ferramentas de ensino, a fim de proporcionar uma educação mais dinâmica e alinhada às necessidades do mundo contemporâneo.

O uso de plataformas de ensino *online* e recursos digitais no ensino de língua portuguesa durante a pandemia serviu para manter o engajamento dos alunos, promovendo uma aprendizagem mais eficaz. Nesse sentido, fica claro que a integração de tecnologias, como videoaulas interativas, redes sociais e aplicativos educacionais, no ensino de língua portuguesa, pode facilitar a comunicação, o aprendizado e a interação entre alunos e professores em um ambiente virtual.

A utilização de tecnologias digitais, como computadores e internet, é essencial para uma educação que vai além da simples transmissão de conteúdos. A escola precisa integrar essas ferramentas ao currículo e às metodologias de ensino de forma estratégica. Para que essa integração seja bem-sucedida, é fundamental que os professores se capacitem continuamente e adaptem suas práticas pedagógicas, promovendo uma aprendizagem ativa e interativa. Assim,

as TICs tornam o ensino mais acessível e significativo, permitindo que os alunos se envolvam de forma colaborativa e crítica, contribuindo para seu desenvolvimento como cidadãos e agentes de transformação social.

A pandemia da COVID-19 provocou mudanças significativas no sistema educacional, devido a um contexto de fechamento temporário de escolas e à transição para o ensino remoto. Essa situação inesperada gerou desafios e oportunidades, e a necessidade de adaptar-se ao processo de ensino tornou-se uma prioridade. O ensino de língua portuguesa, em particular, enfrentou desafios únicos devido à natureza da disciplina, que envolve habilidades linguísticas complexas, comunicação e interação. Nesse contexto, a pesquisa sobre o uso de tecnologias no ensino de língua portuguesa durante a pandemia torna-se essencial.

Primeiramente, a justificativa deste trabalho se baseia na importância fundamental do ensino de língua portuguesa para o desenvolvimento escolar e pessoal dos alunos. A língua é a principal ferramenta de comunicação e expressão, de modo que o ensino de língua portuguesa desempenha um papel crucial no desenvolvimento da competência linguística, na compreensão de textos e na produção de discursos coerentes. Durante a pandemia, garantir que os alunos continuassem a adquirir essas habilidades tornou-se um desafio crítico.

Visando o aprofundamento da pesquisa, questionou-se: como as tecnologias digitais puderam ser efetivamente integradas no ensino de Língua Portuguesa para alunos do ensino médio, superando desafios e aproveitando oportunidades no contexto da pandemia da Covid-19?

O trabalho teve, por isso, como objetivo principal: investigar como as tecnologias puderam ser eficazmente utilizadas no ensino de língua portuguesa para alunos do ensino médio durante a pandemia da COVID-19, visando melhorar a qualidade da educação e promover o engajamento dos estudantes em um ambiente de ensino remoto.

De maneira específica, buscou-se: (1) analisar o impacto do ensino de Língua Portuguesa mediado por novas tecnologias no desempenho acadêmico dos alunos do ensino médio durante a pandemia da COVID-19; (2) identificar as ferramentas e os recursos tecnológicos mais eficazes no ensino de língua portuguesa em um contexto de ensino remoto; e (3) avaliar a percepção dos alunos em relação ao uso de tecnologias no ensino de língua portuguesa durante

a pandemia, considerando aspectos como motivação, engajamento e satisfação.

O uso de novas tecnologias no ensino de língua portuguesa oferece uma oportunidade única de explorar novas abordagens pedagógicas e recursos digitais para aprimorar o processo de aprendizado. Elas, como pudemos constatar, tornam o ensino mais interativo, envolvente e adaptado às necessidades individuais dos alunos. No entanto, é fundamental compreender como essas tecnologias estão sendo usadas, seu impacto no desempenho dos alunos e como podem ser otimizadas para maximizar os benefícios educacionais.

Cabe à escola integrar-se ao universo digital para realizar diversos objetivos educacionais, visando à formação plena do sujeito. É de extrema importância ressaltar que os professores, os alunos e os demais envolvidos no processo de ensino-aprendizagem tenham clareza de quais são os fins ou os motivos da atividade de ensino e de aprendizagem, contextualizem seus objetivos, definam as ações e procedimentos necessários para a consecução desses fins e considerem os objetos ou recursos disponíveis (tecnologias) para o trabalho escolar.

Para tanto, deve-se partir de uma análise crítica da realidade, criando condições para a formação da consciência crítica comprometida com a transformação da sociedade e não somente com o processo de escolarização dos alunos.

A pesquisa, também, é justificada pelo desejo de fornecer orientações práticas para educadores e instituições de ensino que ainda não buscaram aprimorar suas práticas de ensino de língua portuguesa durante a pandemia. Ao explorar as melhores práticas, desafios e percepções dos alunos, esta pesquisa tem o potencial de contribuir para a melhoria da qualidade da educação no contexto atual e futuras situações de ensino remoto.

Dessa forma, a pesquisa apresentou como relevância educacional fornecer insights valiosos para aprimorar o ensino Língua Portuguesa e promover a qualidade do processo de ensino-aprendizagem em um ambiente de ensino remoto, contribuindo para a eficácia e a inclusão da educação em tempos de crise.

## 1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 1.1 A evolução das tecnologias e sua relevância no contexto educacional

Desde as primeiras civilizações, as tecnologias sempre desempenharam um papel fundamental na comunicação entre as pessoas que residem em locais diferentes em torno do mundo. Essas tecnologias iniciais incluíam desenhos, pinturas, linguagens orais e escritas, que possibilitavam o diálogo e a troca de informações. Um exemplo disso está no Parque Nacional de Sete Cidades, localizado no estado do Piauí.

Com a chegada do 3º milênio, o avanço tecnológico proporcionou a criação de dispositivos, como celulares, tablets, computadores e a expansão da internet, resultando em um aumento significativo nas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Como apontado por Moran (2017), essa evolução tecnológica permite uma intensa interação entre o mundo real e o virtual, possibilitando a comunicação eficaz com inúmeras pessoas em todo o mundo sem a necessidade de deslocamento físico.

Atualmente, os smartphones se destacam como dispositivos amplamente utilizados, oferecendo uma variedade de funcionalidades que vão além das chamadas telefônicas, como as em vídeo por meio do WhatsApp. Esse avanço tecnológico tornou esses aparelhos uma parte essencial da vida cotidiana de jovens e adultos. Dessa forma, torna-se relevante considerar a integração desses dispositivos no contexto educacional, especialmente para alunos do ensino médio, que estão imersos na cultura digital desde tenra idade.

Com a pandemia da COVID-19, a utilização da tecnologia tornou imprescindível o uso desses recursos. Com isso, o ensino atualmente não poderia voltar a ser aquele que era realizado antes da pandemia, sem a conexão com as ferramentas tecnológicas. Isso porque os jovens são usuários nativos e já estão familiarizados com as diversas funcionalidades oferecidas pelos dispositivos móveis e, portanto, é aconselhável que os educadores explorem o potencial dessas ferramentas como recursos de aprendizagem, como defendido por Freitas (2020).

A sociedade como um todo é uma expoente produtora de texto, de

mensagem, de obras, de material escrito e visual que ajudam a moldar sua própria imagem. Estritamente ligada a todo processo de globalização que o mundo enfrenta há muitos anos, dentre os “frutos” desta, tem-se as redes sociais, que são uma consequência direta da expansão da Rede Mundial de Computadores (Internet).

Segundo Ferreira e Fraude (2013), os computadores surgiram na esfera militar, porém a comercialização de computadores pessoais na década de 70 popularizou o dispositivo eletrônico. A partir daí, os computadores passaram a fazer parte da sociedade, incorporando estruturas de editoração, telecomunicação, empresas, comércio, entretenimento e assumindo uma postura mais interativa com os seus usuários.

Os dados de usuários virtuais no Brasil apontam um cenário em que os usuários já formam um contingente de 155,7 milhões, o que representa mais 11,8 milhões de usuários de Internet em relação a 2019. A proporção de pessoas conectadas também aumentou em todos as faixas etárias. O grupo de 60 anos ou mais, por exemplo, passou de 44,8% para 57,5%. Isso implica dizer que 90% das casas brasileiras têm acesso à internet. Tudo isso de acordo com o Ministério da Comunicação (2022).

A Internet possibilita novas maneiras de produção e novas formas de circulação de discursos, além de diferentes formas de aprender, ensinar, interagir, informar e se comunicar, ou seja, novas formas de ver o mundo. Sendo assim, muito tem sido discutido a respeito das práticas comunicativas mediadas pelo computador, especialmente pela internet (PRESTES, 2018).

Esta, que dispõe de um ambiente amplo, globalizado, de grande alcance e com inúmeros dados chegando simultaneamente, a famosa era da informação, que dinamiza a sociedade em uma grande velocidade, é responsável por movimentar a economia, a cultura, a moda e a música.

Diante desse contexto, conforme Freitas (2020) destaca, é fundamental que os professores incorporem a tecnologia em suas práticas de ensino, a fim de alinhar a educação com a realidade contemporânea e influenciar os alunos a integrarem seus conhecimentos digitais com o processo de aprendizagem. A atual forma de ensino, facilitada pelo uso de dispositivos móveis, proporciona a dinamização das aulas por meio de aplicativos e programas *online* e *offline*, resultando na redução de custos, economia de tempo e otimização do espaço nas

salas de aula.

A integração bem-sucedida das tecnologias na educação exige que os professores compreendam e utilizem adequadamente essas ferramentas, selecionando aplicativos e programas que sejam apropriados para o contexto de aprendizagem. Portanto, é essencial que os educadores adquiram conhecimento sobre os recursos disponíveis e saibam como e quando incorporá-los em suas aulas. Logo, essa abordagem, em consonância com Silva (2021), não visa à substituição completa do ensino tradicional, mas sim à adoção criteriosa de tecnologias para enriquecer a experiência educacional e melhorar o aprendizado dos alunos.

No ensino de língua portuguesa, as tecnologias têm um papel essencial, pois a evolução tecnológica mudou a forma como as pessoas se comunicam e interagem no ambiente digital. Assim, a utilização de dispositivos móveis e ferramentas digitais pode enriquecer a compreensão da linguagem, estimulando os alunos a explorar diversas formas de comunicação enquanto desenvolvem suas competências em leitura e escrita.

#### *1.1.1 Cultura digital*

Conforme Azzari e Lopes (2013), quando as tecnologias digitais deixam de ser utilizadas como ferramentas que dão suporte para o desenvolvimento da aprendizagem, elas assumem o papel de “próteses ou amplificadores cognitivos”. Assim, no que tange à relação entre comunicação, sociedade e a presença da tecnologia no campo educacional, o ensino da Língua Portuguesa em sala de aula é norteado pelas determinações dos órgãos, dos conselhos e das convenções de Educação, tal qual a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Referente aos gêneros textuais, o contingente deles digitais é amplo, cada um utilizado para uma situação comunicacional diferente através do Google Meet, grupos de Whatsapp e Youtube. Mas, para manter o foco temático deste projeto, em primeira análise, abordaremos o rol de exemplos eleito pela BNCC, que são: Currículo Web, Graphics Interchange Format (GIF), Fanfiction, Vlog, Wiki e Podcast; a saber:

**Curriculum Web** – O termo curriculum é de origem latina *Scurrere*, correr, e refere-se a curso, à carreira, a um percurso que foi realizado; comumente

conhecido por currículo vitae. O formato originário se dava em versão física e era utilizado por aspirantes a vagas de emprego.

O ano era 2003 e o meio virtual presenteava a sociedade com uma nova ferramenta, o currículo web. Para Belloni (2009, p. 45), segundo as autoras: “tecnologias e currículo passam a se complementar tal modo que as interferências mútuas levam a ressignificar o currículo e a tecnologia”.

Atualmente, um exemplo robusto e verificado na rede mundial de computadores, sobretudo no Brasil, é a plataforma do Currículo Lattes, que se tornou um padrão nacional no arquivo da vida regressa e atual dos pesquisadores e estudantes dentro e fora do país. Além disso, Belloni (2009) acrescenta que hoje esse currículo é adotado pela maioria das instituições de fomento, universidades e institutos de pesquisa do país. Por sua riqueza de informações e sua crescente confiabilidade e abrangência, tornou-se elemento indispensável e compulsório à análise de mérito e competência dos pleitos de financiamentos na área de ciência e tecnologia.

**Graphics Interchange Format (GIF)** – De origem norte-americana, significa "Formato de intercâmbio de gráficos". Amplamente conhecido como "GIF", esta é uma imagem em formato de arquivo muito divulgado na web. Lançado pela empresa CompuServe no ano de 1987, o GIF possui limitações de qualidade, mas a possibilidade de criar animações é o seu grande diferencial. Estas possuem cerca de 15 frames por segundo.

Os GIFs são animados, pois apresentam movimento; são rápidos, durando em média 10 segundos; são universais, pois a compreensão independe da língua falada no local de compartilhamento; e na maioria das vezes possuem cunho humorístico. As fontes desse material são retiradas de frações de segundos de reações, expressões faciais de artistas, celebridades, atores e até mesmo crianças que caem na rede e são compartilhadas uma infinidade de vezes. Também são recolhidas cortes de cenas de filmes icônicos, de entrevistas que causam grande repercussão na mídia.

**Fanfiction** - As fanfics são histórias ficcionais criadas por fãs, que se baseiam em diversos personagens e histórias de filmes, livros, séries, histórias em quadrinhos, videogames, mangás, animes, grupos musicais, celebridades etc. A palavra Fanfic é a abreviação da expressão inglesa fanfiction, que significa “ficção de fã” na tradução literal para a língua portuguesa.

Potencializada pela avassaladora propagação da internet, as fanfictions, entretanto, não nasceram em seio virtual. A origem está marcada em meados da década de 1970. Na época, fãs de Star Wars (“Guerra nas Estrelas”), nos Estados Unidos, começaram a criar fanzines e histórias alternativas baseadas no enredo e personagens desta série.

As fanfics são muito utilizados por pessoas que são muito fãs de uma história e querem dar continuidade ao enredo ou aos personagens preferidos, com interações, contextos ou até personagens diferentes. É importante lembrar que os criadores das fanfics não têm a intenção de ferir os direitos autorais ou de obter lucros com as suas produções, conforme Belloni (2009).

São várias os tipos de fanfictions, sendo elas: **A / A (Ação / Aventura)**: são histórias com lutas, aventuras e batalhas; **Angst**: geralmente, são histórias mais fortes, que envolvem, depressão e tristeza; **UA (universo alternativo)**: histórias onde os personagens são colocados em mundos diferentes do seu universo normal; **Crossover (cruzamento)**: quando contextos, universos ou personagens de histórias diferentes se cruzam numa mesma história. Exemplo: colocar o Harry Potter em alguma cena das Crônicas de Nárnia; **Fluff**: histórias que normalmente são curtas e doces. Geralmente, pode gerar em torno de um romance ou ser uma apenas uma história divertida e feliz; **M / F (masculino / feminino)**: histórias que envolvem romance entre homem e mulher; **Oneshot**: diferente da maioria dos fanfics, os oneshots não são divididos em vários capítulos e geralmente são mais curtos. São histórias completas; **OOC (fora do personagem)**: são histórias em que um personagem conhecido se comporta de maneira diferente da história original; **OC ou PO (personagem original)**: a história inclui um personagem criado pelo escritor fã; **Slash**: história com um relacionamento homossexual; **R.A. (Realidade Alternativa)**: quando a história tem o mesmo universo e personagens criados pelo autor, mas um dos fatos muda; **Slow Burn**: histórias em que os personagens lentamente caem em um relacionamento romântico ou sexual.

**Vlog** - abreviação de videoblog (vídeo + blog), um tipo de blog em que os conteúdos predominantes são os vídeos. A grande diferença entre um vlog e um blog está mesmo no formato da publicação. Ao invés de publicar textos e imagens, o vlogger ou vlogueiro, faz um vídeo sobre o assunto que deseja.

A plataforma, ou seja, o site que os internautas mais utilizam para publicar os seus vídeos é o YouTube. Para isso, o vlogger precisa criar um canal no site,

que funcionará como um vlog para seus vídeos. Largamente utilizado pelos denominados atuais influenciadores digitais, o vlog se tornou uma via de compilado para reproduzir aos seguidores e mídia, parte do seu dia, um trabalho (job), viagem, aquisição de roupas e acessórios de luxo etc. (KENSKI, 2010).

**Wiki** - termo recente, introduzido no meio informático em 1995 para designar uma coleção de documentos em hipertexto, criado a partir de software colaborativo, em que vários participantes podem contribuir de um modo relativamente autônomo. A palavra, que não está contemplada em nenhum recurso linguístico da língua portuguesa, provém do havaiano wiki-wiki, que significa rápido, célere.

**Podcast** - é um conteúdo em áudio, disponibilizado através de um arquivo ou um streaming, que compartilha conteúdo. Os primeiros podcasts dos quais se têm notícia foram criados por estações de rádio, como a britânica BBC, a norte-americana NPR e a canadense CBC, no início dos anos 2000. Ao longo dos anos, muitos jornais e sites de notícias também incorporaram o formato aos seus conteúdos. Um dos grandes diferenciais do podcast que pode ser muito explorado pela educação é falar a língua do ouvinte (seja ela mais informal ou formal) e criar uma proximidade entre quem produz e quem ouve este conteúdo (SILVA, 2016).

Com a nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC), esse gênero textual pode ser uma excelente ferramenta para tornar componentes curriculares complexos em algo mais leve e assimilável pelos estudantes. Existe uma miríade de temas e propostas de podcasts que os educadores e as escolas podem lançar mão: aulas que possam ser ouvidas no smartphone ou no tablet, cobertura de eventos, entrevistas com outros professores ou especialistas e até conteúdo colaborativo de grupos de alunos. Seguindo a ideia de colaboração, Moran (2015, pág. 56):

Trata-se de uma nova forma de colaborar oriunda da Geração Digital e do desenvolvimento da Web e da Internet. A nova colaboração não é de forma alguma o tradicional trabalho de equipe. A diferença hoje é que os esforços individuais podem ser aproveitados em uma escala maior para alcançar resultados coletivos, como a Wikipédia, a encyclopédia on-line escrita por 75 mil voluntários ativos e continuamente editada por centenas de milhares de leitores em todo o mundo, que fazem milhões de alterações mensalmente. Isso teria sido impossível sem uma nova geração de ferramentas de colaboração.

Após os eventos ocorridos em meio à pandemia do COVID-19, mais do que

nunca, o âmbito escolar recepcionou os aparatos tecnológicos com o intuito de vencer as barreiras de isolamento social e garantir uma aprendizagem de qualidade. É notório que alguns componentes da comunidade docente escolar não acolhem a produção advinda do meio digital, das redes sociais. Sobre isso, é importante ressaltar que Silva (2016) também questiona o fato de a escola possivelmente ignorar as produções dos diversos gêneros digitais.

Diante deste cenário, Matos (2020) discute a necessidade de a escola e de o professor se organizarem e trazerem para a sala de aula as práticas dos gêneros digitais, contribuindo desta forma para o desenvolvimento de competências e habilidades também no ambiente virtual. Estudiosos do assunto afirmam que várias são as contribuições dessas novas tecnologias para o ensino, dentre eles, pode-se destacar a visão de Moran (2015, p. 23):

Os novos meios abrem outras possibilidades para a educação, implicam desafios para o trabalho docente, com sua matéria e seus instrumentos, abrangendo o redimensionamento do ensino como um todo: da sua dimensão epistemológica aos procedimentos mais específicos, passando pelos modos de objetivação dos conteúdos, pelas questões metodológicas e pelas propostas de avaliação.

As concepções caminham para a aceitação e o aprimoramento desses gêneros textuais. A escola tem o papel de ensinar os possíveis usos que os discentes podem fazer da língua, refletindo sobre como adequá-la às diversas situações de comunicação. Kenski (2010, p. 83) coloca que “o ensino da gramática descontextualizada e o foco no ‘erro’ devem ser substituídos pela análise e reflexão de como a língua funciona e do que é adequado ou inadequado na língua padrão”. Dessa forma, a metodologia de ensino adotada pelo professor deve ser escolhida de acordo com a realidade do professor e dos alunos, do conhecimento do que os educandos necessitam aprender e de qual a forma mais adequada de ensinar para se alcançar os objetivos pretendidos e do para que se deve ensinar determinados conteúdos.

Percebe-se, portanto, que a escola tem o papel de formar alunos críticos e conscientes de que o idioma envolve diferentes formas de expressão, que devem ser adaptadas às circunstâncias da comunicação. Para isso, os educadores devem valorizar os gêneros textuais digitais e evitar qualquer preconceito ou discriminação em relação aos diversos modos de falar ou dialetos da língua.

Além disso, as atividades estão em íntima relação com os textos propostos, abrindo condições para que, no desenvolvimento dessas atividades, o conhecimento adquirido seja ampliado e a educação não seja apenas um ato de repasse de informações, tendo em vista que deve favorecer de maneira positiva a “construção” do aluno enquanto um sujeito crítico e conhedor de sua própria língua.

## **1.2 A contribuição das tecnologias digitais no processo de ensino- aprendizagem**

O uso das tecnologias digitais nas escolas, em especial a internet e o computador, se amplia nesse novo cenário do século XXI, pois, com o avanço da globalização e da tecnologia, as informações e os conhecimentos chegam com maior intensidade e frequência até nós por meio do computador e da internet.

Entretanto, para que o uso da dessa tecnologia na escola seja efetivado de maneira eficaz, é indispensável os professores repensem a sua prática e construam novas formas de ação que permitam elaborar e desenvolver subsídios que influenciarão de maneira positiva na sua postura enquanto mediador do conhecimento, e na do aluno, enquanto sujeito ativo do processo de ensino-aprendizagem. Segundo Belloni (2009, p. 26):

É preciso lembrar que os computadores são ferramentas como quaisquer outras. Uma ferramenta, sozinha, não faz o trabalho. É preciso um profissional, um mestre no ofício, que a manuseie, que a faça fazer o que ele acha que é preciso fazer. É preciso, antes da escolha da ferramenta, um desejo, uma intenção, uma opção. Havendo isto, até a mais humilde sucata pode transformar-se em poderosa ferramenta didática.

A cada dia, cresce a exigência de que os professores se apropriem das tecnologias e as integrem ao cotidiano escolar, da mesma forma que, no passado, foi necessário introduzir o primeiro livro na sala de aula e adaptar a forma de lidar com o conhecimento. Não se pode ignorar as novas tecnologias de comunicação, pois elas são fundamentais para a educação moderna. Nesse sentido, Moran (2015, p. 56) destaca que:

Continuaremos a ensinar e a aprender pela palavra, pelo gesto, pela emoção, pela afetividade, pelos textos lidos e escritos, pela televisão,

mas agora também pelo computador, pela informação em tempo real, pela tela em camadas, em janelas que vão se aprofundando às nossas vistas.

Assim, as tecnologias digitais devem ser entendidas como um recurso pedagógico que interliga as práticas docentes e discentes, tornando-se um instrumento efetivo na realização do ensino e na promoção da aprendizagem na educação de tempo integral, a fim de enriquecer e transmitir de forma significativa as potencialidades cognitivas de todos os educandos. Nesta perspectiva, a educação não se faz apenas com conteúdo curriculares, visto que, para formar o cidadão para o exercício da cidadania, faz-se necessária uma educação que possua atividades diversificadas para o pleno desenvolvimento do educando.

Portanto, o uso das tecnologias digitais faz-se necessário e urgente. No entanto, é possível destacar que, na mediação entre o educando e o computador, evidencia-se a importante relação entre o conhecimento e a interação por parte do docente, tendo em vista a premissa de que os sujeitos constroem seu conhecimento à medida que interagem com os sujeitos e com o meio social no qual estão inseridos e o professor é a “ponte” para isso.

A Informática vem adquirindo cada vez mais relevância no cenário educacional. Sua utilização como instrumento de aprendizagem e sua ação no meio social vêm aumentando de forma rápida entre nós. Nesse sentido, a educação vem passando por mudanças estruturais e funcionais frente a essa nova tecnologia. Segundo Moran (2017, p. 23):

A tecnologia sempre afetou o homem: das primeiras ferramentas, por vezes consideradas como extensões do corpo, à máquina a vapor, que mudou hábitos e instituições, ao computador que trouxe novas e profundas mudanças sociais e culturais, a tecnologia nos ajuda, nos completa, nos amplia... Facilitando nossas ações, nos transportando, ou mesmo nos substituindo em determinadas tarefas, os recursos tecnológicos ora nos fascinam, ora nos assustam.

Pode-se destacar, assim, que o uso das tecnologias digitais não causa mudanças apenas no que fazemos, mas também em nosso comportamento, na forma como elaboramos conhecimentos e no nosso relacionamento com o mundo. É importante mencionar que a informática não é uma ferramenta neutra que usamos simplesmente para apresentar um conteúdo, visto que, quando a usamos, estamos sendo modificados por ela e a utilizamos para um determinado fim, isto é, com objetivos e finalidades claras e definidas.

### 1.3 Adaptações no currículo e na prática docente

A escola, como sendo um espaço promissor a grandes transformações, pode se apresentar também como um ambiente no qual são enaltecidas ações e estratégias que potencializem práticas efetivas de leituras diferenciadas na sala de aula, no intuito de ampliar possibilidades que despertem o interesse e a contínua prática desse ato de ler, viabilizando um conhecimento globalizado construído a partir de leituras e experiências vivenciadas em sala de aula. Na instituição escolar, a prática da leitura poderá se difundir de diversas formas, tanto dentro da sala de aula, como em bibliotecas, que, segundo Carvalho (2006, p. 72), são consideradas como:

Um dos antigos sistemas de informação existentes na história da humanidade é considerada polo de tradição cultural de grande significação. Inerente à sua própria condição, tem o papel de motivar o leitor para o livro e a leitura.

O ensino de língua portuguesa, vista sob essa ótica, deve se constituir como um indicador eficaz que, sendo correlacionado a uma educação de qualidade, proporciona uma condição social e humana, capaz de interagir de maneira efetiva, contribuindo para a promoção do desenvolvimento de competências na medida em que o conhecimento construído através desse hábito favoreça o exercício da cidadania, bem como o desenvolvimento de competências e habilidades, indispensáveis na busca pela transformação do meio social no qual os indivíduos estão inseridos.

Nessa perspectiva, Freire (2013, p. 27) defende a proposta de que uma educação voltada para a transformação, respeitando o universo cultural dos alunos torna nítida a importância da sensibilização e do respeito às necessidades individuais dos educandos, bem como o desenvolvimento de um trabalho direcionado à prática da leitura, no intuito de viabilizar a tomada de decisões e a postura crítica dos educandos.

No entanto, o que se pode observar na maioria das práticas docentes é que o processo de aprendizagem no ensino de língua portuguesa, as atividades de leitura na escola se restringem, em muitos casos, à mera decodificação de signos gráficos, ato mecânico que não possibilita a atribuição de sentido e não estimula o gosto pela leitura, mesmo que essa, a leitura, por si só permita ao leitor uma

gama de possibilidades tais como:

Devanear, preencher um momento de lazer e desfrutar, procurar uma informação concreta; seguir uma pauta ou instruções para realizar uma determinada atividade (cozinhar, conhecer as regras do jogo); informar- se sobre determinado fato (ler o jornal, ler um livro de consultas...) confirmar ou refutar um conhecimento prévio, aplicar informação obtida com a leitura de um texto na realização de um trabalho (...). (SOLÉ, 1998, p.22)

O ensino de língua portuguesa no Ensino Médio deve promover a aprendizagem que sirva para a constituição de sujeitos que simplesmente não pertençam a uma sociedade, porém a questiona e a transforma. As práticas desse ensino vêm sendo discutidas e merecem profunda reflexão e as atividades escolares de leitura deverão cada vez mais se aproximar da realidade do alunado e deixar de ser uma atividade mecânica sem elo com a vida, com a sociedade e com as expectativas de quem busca aprendê-la.

Koch (2004, p. 54) afirma que o conhecimento de mundo do educando é um ponto chave para a interpretação da leitura. Desse modo, se o professor apresentar um texto que não tem relação com o contexto e com a vivência, dificilmente ele terá valor significativo.

É necessário valorizar o mundo que cerca o adolescente, seus gostos e preferências, e apresentar nas aulas textos que façam essa relação, para que o professor também não caia no erro de dizer que o estudante não é capaz de compreender o que está escrito.

De acordo com Widdowson (1991), o objetivo final na aprendizagem da língua portuguesa é levar o educando a adquirir competência comunicativa para interpretar o mundo que o cerca. O trabalho em língua portuguesa deve ser centrado para que o aluno aprenda a refletir, despertar a aprendizagem significativa implica que ele relate o conteúdo desenvolvido em aula com a ação prática, a fim de abordar o ensino da língua portuguesa centrado na interação.

Conceber o texto como unidade de ensino-aprendizagem é entendê-lo como um lugar de entrada para este diálogo com outros textos que remetem a textos passados e que farão surgir textos futuros. Conceber o aluno como produtor de textos, desse modo, é concebê-lo como participante ativo deste diálogo contínuo com textos e com leitores, conforme Geraldi (2017).

Isso porque o sujeito articula no texto, através dessa análise, um ponto de vista sobre o mundo que, vinculado a uma certa formação discursiva, não é de uma decorrência mecânica. Nesse processo, não há necessidade de criar o novo, uma vez que a novidade está no reaparecimento de velhas formas e de velhos conteúdos por meio do compromisso do sujeito com a palavra e de sua articulação individual.

Dessa maneira, o ensino de língua portuguesa no Ensino Médio pode levar o estudante a, gradativamente, adquirir e dominar os processos da língua oral, escrita e digital. A escola, para isso, "deve trabalhar na direção de uma progressiva sofisticação dos textos, que se caracterizam especialmente pelo domínio das variadas estratégias e de vários gêneros" (POSSENTI, 2010, p.32).

#### **1.4 Os professores e a utilização das tecnologias digitais como recursos didáticos**

Compreende-se que a informática na educação deve ser concebida como um recurso pedagógico que interliga as práticas docentes e discentes, viabilizando um processo de ensino-aprendizagem que favoreça a promoção de sujeitos sociais capazes de ocupar diferentes espaços na sociedade, por meio do uso das tecnologias. No contexto atual, para que as pessoas tenham uma atuação mais efetiva no mundo e a possam realizar de maneira plena, a imersão digital torna-se um elemento primordial para o indivíduo. A esse respeito, Silveira (2011, p. 22) alerta-nos para "a necessidade de todas as camadas da sociedade se qualificar para acompanhar o desenvolvimento das tecnologias intelectuais, referindo-se sobre a importância da inclusão na sociedade da informação". Nesta proposta, cabe mencionar que o acesso às camadas socialmente excluídas se configura como uma estratégia fundamental na efetivação da inclusão social não só no contexto escolar, mas também em todos os setores que permeiam a sociedade.

Dessa forma, torna-se necessário preparar o aluno desde os anos iniciais do ensino fundamental para esse novo ambiente, uma vez que as novas tecnologias estão se inserindo no contexto educacional, abrindo perspectivas para que a aprendizagem construída pelo aluno seja ampliada e proporcionando condições para que novos conhecimentos sejam construídos e repassados para

os demais. Nessa perspectiva, Fassy (2015, p. 18) ressalta que com “a evolução das tecnologias de telecomunicações e informática, o conhecimento tornou-se um bem em contínuo movimento”. Portanto, o sujeito incluído nesse processo com certeza estará mais apto a tomar decisões rápidas e eficazes.

A esse respeito, Silveira (2011, p. 37) menciona que, na sociedade da informação, a defesa da inclusão digital é fundamental não somente por motivos econômicos ou de empregabilidade, mas por razões político-sociais, principalmente para assegurar o direito alienável à comunicação, partindo do princípio de que comunicar na sociedade pós-moderna é poder interagir nas redes de informação.

Quanto às propostas de inclusão digital, o acesso à informática e aos computadores é apontado como sendo o primeiro passo. A inclusão digital e a alfabetização tecnológica são necessidades urgentes de política pública, levando em consideração que a informação é hoje a ferramenta mais importante nos processos de maior valor do capitalismo mundial, entretanto, o grande desafio é enfrentar a herança do analfabetismo funcional ao mesmo tempo em que se combate o *apartheid* tecnológico (VALENTE, 2013, p.43).

Além disso, o indivíduo capaz de dominar tecnologias e estar conectado às redes de informações pode fazer a diferença entre a construção de uma sociedade com qualidade de vida e uma sociedade de pobreza informacional e de miséria social. Sob esse pensamento, Rondelli (2013, p. 17) diz que “alfabetização digital” é a aprendizagem necessária ao indivíduo para circular e interagir com as tecnologias digitais como consumidor e como produtor de seus conteúdos e processos, sendo necessários, para isto, instrumentos técnicos, tais como computadores conectados em redes e softwares.

Além disso, o mesmo ressalta que a oferta de computadores conectados em rede é o primeiro passo, mas não é o suficiente para se realizar a inclusão digital. O segundo passo para se aproximar do conceito é que as pessoas que serão digitalmente incluídas precisam ter o que fazer com os seus computadores conectados ou com suas mídias digitais, pois inclusão digital significa criar oportunidades, de fato, para que a aprendizagem adquirida a partir dos suportes técnicos digitais possam ser empregados no cotidiano da vida e do trabalho.

Em suma, é indispensável que haja uma interação entre informática e educação, considerando que cada vez mais estes aplicativos foram se

modernizando ao ponto de hoje ser possível desenvolver diversas tarefas no computador que antes era impossível de se pensar. Apesar de todos as possibilidades oferecidas pelo computador nas escolas brasileiras, ele foi introduzido de forma lenta ao ponto de nos dias atuais muitas escolas por todo o Brasil ainda não disponibilizar para os alunos o uso desta ferramenta hoje indispensáveis ao processo ensino-aprendizagem.

A utilização dos recursos didáticos na escola exige dos professores e demais profissionais que atuam na educação um processo contínuo de capacitação profissional, tendo em vista que o computador e as demais tecnologias abriram perspectivas para que novos olhares fossem vistos, novas alternativas sejam criadas e utilizadas, enfim, possibilidades diversificadas para que o professor possa estar usando dessa tecnologia no decorrer de sua prática docente, fornecendo subsídios práticos e eficazes para que essa tecnologia seja inserida de maneira correta, eficaz, flexível e dinâmica.

Acredita-se, com isso, que o sucesso do processo educativo se dá a partir da parceria entre professor e aluno e a construção do conhecimento nesses sujeitos interativos. Com isso, para haver um ensino significativo, as aulas precisam ser mais participativas, interativas e envolventes, nas quais os alunos devem tornar-se agentes da construção de seu próprio conhecimento; o professor por sua vez estará utilizando a tecnologia para dinamizar as aulas e orientar os alunos na construção de seu saber.

## 2 METODOLOGIA DA PESQUISA

O estudo consistiu, previamente, em um levantamento bibliográfico, elaborado a partir de material já divulgado, constituído principalmente de livros, artigos de periódicos e materiais disponibilizados na Internet, com base uso das tecnologias durante o período pandêmico, que consiste em oferecer maior contato com o público- alvo e aproximação com o fenômeno estudado.

A preparação metodológica, referenciada com foco na leitura e na análise desses artigos, todos relacionados à temática no que diz respeito às abordagens teóricas e interpretativas sobre o tema proposto, resultando em 5 (cinco) artigos científicos (publicados entre os anos de 2017 a 2024) que melhor se encaixam nos critérios anteriormente mencionados. Por meio das informações obtidas nos artigos, mostrou-se viável responder aos questionamentos da pesquisa.

Como ressalta Richardson (2016, p. 47):

A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Essa vantagem torna-se particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muitos dispersos pelo espaço. Por exemplo, seria impossível a um pesquisador percorrer todo o território brasileiro em busca de dados sobre população ou renda per capita; todavia, se tem a sua disposição uma bibliografia adequada, não terá maiores obstáculos para contar com as informações requeridas. A pesquisa bibliográfica também é indispensável nos estudos históricos. Em muitas situações, não há outra maneira de conhecer os fatos passados se não com base em dados bibliográficos.

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado constituído, principalmente, de artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. Boa parte dos estudos exploratórios pode ser definida como pesquisas bibliográficas.

Ao final de todo o processo de coleta de informações e dados por meio de pesquisa bibliográfica, será feita a organização desses dados, culminando com a elaboração do artigo final acerca da pesquisa realizada. No decorrer da construção desse estudo foram exploradas ideias de autores que abordam a temática, como Almeida (2021), Kenski (2010), Matos (2020), entre outros.

Ao final, procedeu-se a etapa de organização e análise dos dados que

foram obtidos no decorrer de toda a pesquisa bibliográfica integrativa, organizando os dados a partir da construção de uma tabela na qual pode-se separar as informações quanto aos autores e os artigos e os trabalhos que foram analisados.

### 3 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

#### 3.1 Análise dos dados da pesquisa bibliográfica integrativa

Os artigos selecionados estão no Quadro 1, que traz o título, os autores, a revista/o periódico e os anos de publicação desses artigos.

**Quadro 1- artigos analisados nesse estudo**

Título do artigo	Autores	Revista/Periódico	Ano
Interfaces digitais e metodologias ativas no ensino de Língua Portuguesa no contexto da pandemia da COVID-19 na educação profissional e tecnológica	Silva; Santos	Revista Brasileira da Educação Profissional eTecnológica	2024
Tecnologias digitais nas escolas brasileiras durante a pandemia de COVID-19: registros do censo escolar	Rebelo	Cad. Cedes	2024
Desafios no ensino de línguas em tempos de pandemia: estudo de caso com professoras de português do Rio Grande do Sul	Rodrigues	ReTER	2023
O uso da tecnologia no ensino de língua portuguesa aos anos finais do ensino fundamental: desafios e oportunidades	Pichsuis; Oliveira	SISPRIME	2023
O uso de tecnologias digitais no processo de ensino durante a pandemia da COVID-19	Rocha; Almeida	Revista Interacções	2020

**Fonte:** Dados da autora, 2024.

A utilização dos recursos didáticos na escola exige dos professores e demais profissionais que atuam na educação um processo contínuo de capacitação profissional, tendo em vista que o computador e as demais tecnologias abriram perspectivas para que novos olhares fossem vistos, novas alternativas sejam criadas e utilizadas.

Na mediação entre o educando e o computador, evidencia-se a importante relação entre o conhecimento e a interação, tendo em vista a premissa de que os sujeitos constroem seu conhecimento à medida que interagem com os sujeitos e

com o meio social no qual estão inseridos. Para tanto, a inclusão da tecnologia dentro do planejamento e da prática pedagógica do professor é indispensável para que esse processo se efetive na prática.

As tecnologias digitais vêm adquirindo cada vez mais relevância no cenário educacional. Sua utilização como instrumento de aprendizagem e sua ação no meio social vêm aumentando de forma rápida entre nós. Por causa disso, a educação vem passando por mudanças estruturais e funcionais frente a essa nova tecnologia (ROCHA; ALMEIDA, 2020).

Segundo Silva e Santos (2024):

Atribuir sentidos ao cotidiano do aluno exige que o professor estimule o discente a uma busca pela compreensão de sua realidade possibilitando articular o uso de metodologias ativas mediado por interfaces digitais, em um cenário pandêmico igual ao que atravessamos. O uso das metodologias ativas e das interfaces digitais surgiram como uma alternativa em situação de ausência do ensino presencial regular, sendo necessário compreender a respectiva utilização das interfaces digitais no ensino de Língua Portuguesa.

Pode-se destacar, a partir desse excerto, que o uso das tecnologias não causa mudanças apenas no que fazemos, mas também em nosso comportamento, na forma como elaboramos conhecimentos e no nosso relacionamento com o mundo. Dessa forma, os recursos atuais da tecnologia, os novos meios digitais: a multimídia, a Internet, a telemática, por exemplo, trazem novas formas de ler, de escrever e, portanto, de pensar e agir. Embora a tecnologia tenha sido uma solução emergencial para esse difícil momento vivido, é possível perceber que muitos professores – que não dominavam o uso das tecnologias aliadas à educação, nem possuíam letramentos digitais – passaram a empregá-la (ou, ao menos, tentaram) em suas práticas pedagógicas, de acordo com Rodrigues (2023).

Assim, ao ter esse contato direto com o computador, o indivíduo aprende e, ao mesmo tempo, participa ativamente da transformação do mundo à sua volta. Neste aspecto, as novas tecnologias talvez possam ser entendidas como formas de manifestação de tipos específicos da *práxis* humana, correspondentes, cada uma delas, com seu tempo histórico. Nos dias atuais, especificamente, tem emergido a necessidade de uma nova forma de aprender, cabendo discutir a importância de situar este conhecimento dentro da teoria pedagógica.

É importante mencionar que as tecnologias digitais não são uma ferramenta

neutra que usamos simplesmente para apresentar um conteúdo. Para isso, os educadores têm como tarefa contribuir na formação dos alunos para o mundo em que vivem e proporcionar a eles o ensino necessário para que construam competências e habilidades que necessitam para seu desempenho após concluir sua escolaridade. Com a evolução das mudanças no mundo atual, a escola deve adaptar seu ensino em conteúdos e em metodologias, de forma acompanhar tais mudanças.

Para que o uso da informática na escola seja efetivado de maneira eficaz, é indispensável que o professor reflita sobre essa nova realidade, isto é, sobre a importância, os objetivos e as finalidades desses recursos tecnológicos, repensando sua prática docente e construindo novas formas de ação que permitam elaborar e desenvolver subsídios que influenciarão de maneira positiva na sua postura enquanto mediador do conhecimento, na do aluno, enquanto sujeito ativo e na ressignificação do processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Rocha e Almeida (2020, p. 67):

O desafio referente ao papel do professor no ensino se refere à escolha apropriada de tecnologias que aproveitem as características das crianças e jovens da era tecnológica, explorem suas habilidades e os estimulem a participar ativamente da aprendizagem.

Dessa forma, o professor deve se apropriar das tecnologias e integrá-las ao seu cotidiano escolar, assim como ocorreu no passado, quando o primeiro livro foi introduzido na escola e os educadores precisaram adaptar suas práticas para lidar de maneira diferente com o conhecimento, sem desconsiderar as demais formas de comunicação.

Continuaremos a ensinar e a aprender pela palavra, pelo gesto, pela emoção, pela afetividade, pelos textos lidos e escritos, pela televisão, mas agora também pelo computador, pela informação em tempo real, pela tela em camadas, em janelas que vão se aprofundando às nossas vistas. (GOUVÉA, 2019, p. 56)

No entanto, para o professor apropriar-se dessa tecnologia, devemos mobilizar o corpo docente da escola a se preparar para o uso do Laboratório de Informática na sua prática diária. Atualmente, todas as áreas do cotidiano são impactadas com a tecnologia, que chegou renovando a forma de realizar tarefas. Entretanto, a escola não está adaptada, ainda, em sua maioria. Os meios digitais

estão em constante transformação e, a cada momento que passa, novas tecnologias surgem e modificam não só a forma de agir, mas também de pensar. Tais modificações são propostas e implementadas para trazer facilidade aos professores, mas as dificuldades os acompanham, conforme Pichsius e Oliveira (2023).

Portanto, professor deverá ser capacitado para assumir o papel de facilitador da construção do conhecimento pelo aluno e não um mero transmissor de informações, sendo estimulado constantemente a modificar sua ação pedagógica, estando constantemente sugerindo, incentivando e mobilizando os alunos no desenvolvimento eficaz do processo de ensino-aprendizagem, tendo em vista que o professor precisa promover o raciocínio dos educandos e, para isso, pode utilizar de mecanismos que possam ajudá-lo nesse processo. A utilização de novas tecnologias, com certeza, vai contribuir enormemente para o ganho de conhecimento e o rendimento das aulas, transformando-as em algo agradável de ser aprendido. Isso só será possível com o investimento em recursos na escola, seja ela particular ou pública.

Assim, o computador é uma ferramenta auxiliar importante, ganhando espaço dentro da sala de aula, abrindo, simultaneamente, para que situações de aprendizagem sejam construídas e vivenciadas dentro e fora da escola, visando a qualidade do processo de ensino-aprendizagem. Entretanto, para isso, o professor precisa ser um articulador, precisa aprender a aprender e a ser capaz de aceitar as mudanças e se adaptar a elas, mesmo que, em sua formação, não existiam os recursos hoje utilizados a disposição da educação, pois, reiterando, as tecnologias da informação e a comunicação, em especial o computador, passaram a fazer parte do nosso dia-a-dia, seja no trabalho, no lazer e, mais recentemente, na escola. Elas podem significar novos modos de aprender e ensinar para alunos e professores, seja quando são utilizadas como ferramentas e/ou recursos didático-pedagógicos, seja como objetos de reflexão. A esse respeito, Rebelo (2024) ao realizar um estudo sobre essa temática afirmou que:

Ao avaliar a presença das tecnologias digitais nas escolas brasileiras durante a suspensão das atividades presenciais decorrente da pandemia de Covid- 19, vimos que as tecnologias digitais foram utilizadas nas escolas em condições precárias, em uma realidade incerta sobre as condições de saúde e de retorno às atividades presenciais.

Rocha e Almeida (2020) salientam “o computador se tornar num instrumento valioso na formação do aluno”, pois, o sucesso do processo educativo se dá a partir da parceria entre professor e aluno e a construção do conhecimento nesses sujeitos interativos. Para haver um ensino significativo, as aulas precisam ser mais participativas, interativas e envolventes, para que os alunos possam se tornar agentes da construção de seu próprio conhecimento.

Já o professor deverá estar capacitado para assumir o papel de facilitador da construção do conhecimento pelo aluno e não um mero transmissor de informações, devendo, para isso, constantemente modificar sua ação pedagógica, estando constantemente sugerindo, incentivando e mobilizando os alunos no desenvolvimento eficaz do processo de ensino-aprendizagem, e, para isso, deve utilizar de mecanismos que possam ajudá-lo nesse processo. Portanto, a utilização de novas tecnologias, com certeza vai contribuir enormemente para o ganho de conhecimento e no rendimento das aulas, transformando-as em algo agradável de ser aprendido.

Para Almeida (2005, p. 35):

(...) os educadores tem um papel fundamental ao apropriar-se das tecnologias da informação e comunicação, cujo uso deverá ser como ferramenta e recurso pedagógico de uma forma crítica e responsável e não somente como meros consumidores.

Portanto, como apontado pelos autores citados, apesar dos seus benefícios já comprovados, o desafio para todos os educadores, no contexto atual, é apropriar-se desses novos artefatos e utilizá-los a favor da melhoria do processo ensino- aprendizagem. Assim, o professor é o principal ator de qualquer processo de mudança na escola.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de todas as informações contidas nesse estudo pode-se concluir que os recursos tecnológicos estão presentes em todos os ambientes sociais em que o indivíduo está inserido, e no espaço escolar funcionam como uma ferramenta didática de apoio aos professores, devido às suas inúmeras funções no sistema da internet e sua inclusão no processo de ensino-aprendizagem.

A dificuldade e a falta de conhecimento acerca das tecnologias da informação representam o principal fator que interfere de maneira direta em sua utilização na escola, pois, os professores não a utilizam tendo em vista que não saber como manuseá-las e não querem passar “vergonha” diante de seus alunos.

O uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) na educação exige investimentos estratégicos em infraestrutura, como acesso a dispositivos modernos e internet de qualidade. Esses recursos são fundamentais para transformar o ensino, tornando-o mais interativo e alinhado às exigências do mundo digital. Para isso, também é essencial a capacitação contínua dos professores, permitindo que eles integrem as TICs de forma eficaz nas práticas pedagógicas.

Nessa perspectiva, é possível ressaltar que um profissional da Ciência da Computação ou outro profissional da área pode colaborar para minimizar essas dificuldades, uma vez que este tem condições de interferir em projetos de interfaces, definindo modos de interações mais simples e que facilite o entendimento do usuário, passando essas informações para os colegas docentes para que essas tecnologias sejam utilizadas de maneira correta em sala de aula, culminando com a promoção de um ambiente favorável a qualidade do processo de ensino-aprendizagem.

Investir em tecnologias educacionais não é apenas uma questão de modernização, mas uma necessidade para preparar os alunos para as demandas da sociedade atual. Com as TICs, a educação pode ser mais acessível e dinâmica, permitindo aos estudantes desenvolverem habilidades críticas e adaptativas. Portanto, é fundamental que o poder público e as instituições educacionais priorizem esses investimentos para promover uma educação mais inclusiva e conectada ao futuro.

Assim, o professor, enquanto mediador do conhecimento terá a utilização

da tecnologia no decorrer de sua atuação docente como uma ferramenta de grande relevância que o auxiliará no processo educacional. Entretanto, para que se obtenha sucessos significativos, faz-se necessário o preparo desses professores, uma vez que ser educador é muito mais que dar aulas, é antes de tudo pensar no indivíduo como ser humano dotado de necessidades, sentimentos, defeitos e virtudes, um ser humano capaz de transformar e ser transformado a partir daquilo que lhe é proporcionado, isto é, um sujeito que dá respostas positivas mediante o estímulo recebido.

Além disso, pode-se constatar que muitos professores em determinadas situações ainda não incorporaram a necessidade da utilização eficaz dos recursos disponíveis na escola, sendo que estes são utilizados de forma mecânica e pouco criativa, sem objetivos definidos acarretando perdas significativas na qualidade do ensino.

Nesse sentido, o contato cada vez mais cedo com as tecnologias dentro e fora da escola faz-se necessário, tendo em vista que o mercado de trabalho constantemente exige que o candidato esteja apto a dominar as diferentes tecnologias existentes, o que requer preparo para esse novo ambiente.

Para tanto, é imprescindível que a escola campo precisa se preparar para dar uma nova visão aos educandos adultos, permitindo que eles sejam capazes de usar com racionalidade a tecnologia, isto, de forma correta, voltando-a a seu favor, não sendo dominados por ela e em função dela, ou seja, não sendo manipulados ou alienados pelo fato de não terem esse conhecimento ou não manterem um contato íntimo com esses recursos tecnológicos.

De acordo com as tendências da atualidade, a introdução das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) no ambiente educacional, promove a capacitação do educador e do educando para adaptar-se continuamente a novos conhecimentos, resolver problemas de forma criativa, processar e disseminar informações, dominar e utilizar as tecnologias, e, desenvolver novos tipos de relacionamento com seus pares a partir do trabalho cooperativo. É um momento de mudança, de adaptação à realidade cultural-tecnológica emergente, na qual a velocidade das mudanças da Ciência e da Tecnologia imprime em todas as áreas, principalmente à Educação, novos paradigmas de aprendizagem e de interação no processo educativo, com utilização dos recursos da informática em turmas da Educação Infantil.

O computador deve ser um aliado na construção do conhecimento dos alunos, isto é, não deve somente transmitir informações, mas também ser um instrumento colaborativo na edificação do raciocínio, propiciando a vivência de uma experiência própria., deve ser usado interligando ao mesmo as disciplinas curriculares, onde através de atividades em grupo, os alunos constroem seu conhecimento, cooperando uns com os outros, tornando as aulas mais atrativas e edificantes. Portanto, espera- se que os professores tenham contato e domínio do uso “correto” dos recursos tecnológicos, contribuindo desse modo para a eficácia do processo de aprendizagem, bem como, a qualidade da educação.

Os novos tempos exigem que o professor também seja um constante aprendiz na conquista de uma formação continuada, por meio da qual possa resgatar o aperfeiçoamento de sua prática pedagógica, a fim de torná-la mais crítica e consciente, transformando, desta forma, a sala de aula em um local motivador para que os alunos convivam em um ambiente agradável que os conduza a uma aprendizagem significativa.

Muitas vezes, os educadores sentem-se desmotivados devido à desvalorização profissional a que estão submetidos, porém pelo comprometimento e pela responsabilidade que possuem perante o ato de ensinar e de sempre procurar melhorar sua prática, é possível ir além, diminuindo frustrações e ansiedades que permeiam a educação.

Diante do exposto, pode-se perceber que uma aprendizagem tradicional, repetitiva e voltada para a memorização, talvez não seja o caminho que os professores desejam alcançar. Talvez o caminho seja buscar uma metodologia que possa contribuir com novas possibilidades de ensinar e aprender, com alternativas que consolidem uma proposta de aprendizagem construtiva e cooperativa, para que professores e alunos sintam-se envolvidos neste processo.

Assim, o profissional reflexivo e flexível em sua prática pedagógica deve estar sempre se questionando sobre a sua postura, bem como sua metodologia utilizada em sala de aula. Além disso, deve-se questionar sobre os resultados, contextualizando com sua prática, bem como investigar os objetivos propostos se foram atingidos ou não e se está satisfeito com os resultados alcançados.

É compreendido que, a ação coletiva vai muito além de escrever um texto em conjunto: é a experiência, o contexto histórico dos professores que em sua complexidade, fará diferença para inserir o trabalho coletivo em seu cotidiano.

Essas mudanças de atitudes favorecerão o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, pois, o resultado desse trabalho fortalecerá a construção do conhecimento.

Um dos desafios para os mestres, também na condição de aprendizes, é fazer com que a aprendizagem construtiva aconteça e propicie novos contextos e situações diversificadas de ensinar para que todos possam aprender, para levar os alunos a compreenderem sobre o que estão aprendendo e para que estão aprendendo determinado conteúdo.

No momento em que se considera cada aluno como o principal agente o seu processo de aprendizagem é absolutamente necessário examinar como este aluno apresente, quais são suas principais capacidades, onde estão suas limitações, quais são seus interesses e qual é o seu ritmo.

Assim, segundo Bonilla (2017, p.198) o educador precisa conhecer o seu aluno e valorizar as habilidades que ele possui criando oportunidades para que ele possa desenvolvê-las e potencializá-las. Influenciando muito no que o aluno irá aprender, o aluno na é passivo, mero receptor, mas esta em constante atividade, tudo quer conhecer cabendo à escola não anular esta vivacidade e esse interesse com imposições e, sim, ativá-los constantemente, no decorrer do processo ensino- aprendizagem.

Trabalhar com alunos valorizando suas habilidades e seus interesses, e, sobretudo, trabalhar com respeito, tornando-se assim num ambiente propício para a proliferação da aprendizagem.

É evidente que, o compromisso do professor com sua prática pedagógica é o que diferença sua atitude de ser ou não ser um profissional crítico e dinâmico, com o desejo de fazer algo pela educação, de resgatar ações que farão a diferença para a transformação social, de interagir com o trabalho e de ter dedicação em sala de aula. Assim, a formação continuada é um dos meios para a busca do conhecimento, para a busca de novos horizontes na prática pedagógica. A formação continuada deveria ser uma exigência para a permanência do professor em sala de aula, já que, o processo de aprendizagem é sempre continuo.

O uso da informática na educação faz-se necessário e urgente. No entanto, é possível destacar que na mediação entre o educando e o computador evidencia-se a importante relação entre o conhecimento e a interação, tendo em vista a

premissa de que os sujeitos constroem seu conhecimento à medida que interagem com os sujeitos e com o meio social no qual estão inseridos.

A Informática vem adquirindo cada vez mais relevância no cenário educacional. Sua utilização como instrumento de aprendizagem e sua ação no meio social vem aumentando de forma rápida entre nós. Nesse sentido, a educação vem passando por mudanças estruturais e funcionais frente a essa nova tecnologia.

Pode-se destacar que o uso das tecnologias não causa mudanças apenas no que fazemos, mas também em nosso comportamento, na forma como elaboramos conhecimentos e no nosso relacionamento com o mundo.

Dessa forma, os recursos atuais da tecnologia, os novos meios digitais: a multimídia, a Internet, a telemática trazem novas formas de ler, de escrever e, portanto, de pensar e agir. Assim, ao ter esse contato direto com o computador, o indivíduo aprende, e, ao mesmo tempo, participaativamente da transformação do mundo à sua volta. Neste aspecto, as tecnologias talvez possam ser entendidas como formas de manifestação de tipos específicos da *práxis* humana, correspondentes, cada uma delas, com seu tempo histórico. Considere-se, que os dias atuais tem emergido como tempos de aprender a aprender, cabendo discutir a importância de situar este conhecimento dentro da teoria pedagógica.

É importante mencionar que a informática não é uma ferramenta neutra que usamos simplesmente para apresentar um conteúdo. Quando a usamos, estamos sendo modificados por ela, e a utilizamos para um determinado fim, isto é, com objetivos e finalidades claras e definidas.

Os educadores têm como tarefa contribuir na formação dos alunos para o mundo em que vive, e proporcionar a eles o ensino necessário para que construam conhecimento e habilidades que necessitam para seu desempenho após concluir sua escolaridade. Com a evolução das mudanças no mundo atual, a escola deve adaptar seu ensino seja em conteúdos ou em metodologias, de forma acompanhar tais mudanças.

Assim, o uso da informática na educação faz-se necessário e urgente. No entanto, é possível destacar que na mediação entre o educando e o computador evidencia-se a importante relação entre o conhecimento e a interação, tendo em vista a premissa de que os sujeitos constroem seu conhecimento à medida que

interagem com os sujeitos e com o meio social no qual estão inseridos.

Para que o uso da informática na escola seja efetivado de maneira eficaz, é indispensável que o professor reflita sobre essa nova realidade, isto é, sobre a importância, os objetivos e as finalidades desses recursos tecnológicos, repensando sua prática docente e construindo novas formas de ação que permitam elaborar e desenvolver subsídios que influenciarão de maneira positiva na sua postura enquanto mediador do conhecimento, na do aluno, enquanto sujeito ativo e na ressignificação do processo de ensino-aprendizagem.

Assim, o professor precisa se apropriar dessa tecnologia e introduzi-la na sala de aula, no seu dia-a-dia, da mesma forma que um professor, que um dia, introduziu o primeiro livro numa escola e teve de começar a lidar de modo diferente com o conhecimento – sem deixar as outras tecnologias de comunicação de lado. Vale mencionar que a informática na educação se configura não como uma atividade neutra e puramente mecânica, mas como, um elemento extremamente importante na efetivação das condições de efetividade e qualidade do processo de ensino-aprendizagem. No entanto, para o professor apropriar-se dessa tecnologia, devemos mobilizar o corpo docente da escola a se preparar para o uso do Laboratório de Informática na sua prática diária.

O professor deverá ser capacitado para assumir o papel de facilitador da construção do conhecimento pelo aluno e não um mero transmissor de informações, sendo estimulado constantemente a modificar sua ação pedagógica, estando constantemente sugerindo, incentivando e mobilizando os alunos no desenvolvimento eficaz do processo de ensino-aprendizagem, tendo em vista que o professor precisa promover o raciocínio dos educandos, para isso pode utilizar de mecanismos que possam ajudá-lo nesse processo. Portanto, a utilização de novas tecnologias, com certeza vai contribuir enormemente para o ganho de conhecimento e no rendimento das aulas, transformando-as em algo agradável de ser aprendido.

Assim, o computador é uma ferramenta auxiliar importante, ganhando espaço dentro da sala de aula, abrindo simultaneamente, para que situações de aprendizagem sejam construídas e vivenciadas dentro e fora da escola, visando a qualidade do processo de ensino-aprendizagem. Deste modo, o professor precisa ser um articulador, precisa aprender a aprender, e ser capaz de aceitar as mudanças e se adaptar a elas, mesmo que em sua formação não existiam os

recursos hoje utilizados a disposição da educação. Com isso, as tecnologias da informação e a comunicação, em especial o computador, passaram a fazer parte do nosso dia-a-dia seja no trabalho, no lazer e, mais recentemente, na escola. Elas podem significar novos modos de aprender e ensinar para alunos e professores, seja quando são utilizadas como ferramenta e/ou recursos didático-pedagógicos, seja como objetos de reflexão.

Com isso, o desafio para todos os educadores, no contexto atual, apropriar-se desses novos artefatos e utilizá-los a favor da melhoria do processo ensino-aprendizagem. Assim, o professor é o principal ator de qualquer processo de mudança na escola. É preciso que haja um comprometimento sério por parte dos professores, o que ocorre muitas vezes somente depois destes utilizarem o novo programa ou inovação e verem se eles realmente os ajudam a ensinar a seus alunos. As tecnologias da informação e comunicação podem potencializar algumas mudanças que resultem numa educação de qualidade, já que, possibilitam para professores e alunos o desafio de enfrentar o novo, abrindo perspectivas para que os mesmos atuem de formas distintas mediante os contextos e situações vivenciadas ao seu redor.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A.; NUNES, L. F.; SILVA, V. T. **Educação em tempos de isolamento social**: o ensino via Google Meet e Google Forms. *Pesquisa e Ensino*, vol. 2, 2021.
- AZZARI, E. F; LOPES, J. G. Interatividade e tecnologia. In: ROJO, R (Org). **Escola conectada**: os multiletramentos e as TIC's. São Paulo: Parábola Editora, 2013.
- BELLONI, M. L. **O que é Mídia Educação?** 2. Ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2009.
- FREITAS, Edvânia Paula Gomes de. Uso dos dispositivos moveis na possibilidade de melhoria do processo de ensino e aprendizagem. In: ALVES, Fabio Jose Silva; Lima Citelli, M. (2005). **Leitura, literatura e escola**: formação do leitor. São Paulo: Olho d'Água.
- KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas-SP: Papirus, 2010.
- MATOS, H. C. S. **As contribuições dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem para formação continuada de professores**. In: Anais do I Congresso Brasileiro Interdisciplinar em Ciência e Tecnologia, *Online*. Recife: Even3, 2020. v. 1. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/icobicet2020/263297-ascontribuicoes-dos-ambientes-virtuais-de-aprendizagem-paraformacaocontinuada-de-professores>. Acesso: 20/09/2024.
- MORAN, J. M. **Mudando a educação com as metodologias ativas**. 2015. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf). Acesso: 20/09/2024.
- \_\_\_\_\_. **Tecnologias digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora**. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2017/11/tecnologias\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2017/11/tecnologias_moran.pdf). Acesso: 20/09/2024.
- PRESTES, L.P; BOS, A. S; CASTRO, P. R.; BONETI, R.; ZARO, M. A. *Ava Moodle, Implantação, Importância e Dificuldade de Aplicação como Extensão ao Ensino Tradicional na visão do Professor*. **Informática Na Educação**, v. 21, p. 86561, 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/86561/52128>. Acesso: 20/09/2024.
- ROCHA, Flavia Súcheck Mateus da; ALMEIDA, Braian Lucas Camargo. O uso de tecnologias digitais no processo de ensino durante a pandemia da COVID-19. **INTERACÇÕES** NO. 55, PP. 58-82 (2020) Disponível: <https://revistas.rcaap.pt/interaccoes/article/view/20703>. Acesso em 20 de novembro de 2024.

RODRIGUES, Flavia Regina Irigarai. Desafios no ensino de línguas em tempos de pandemia: estudo de caso com professoras de português do Rio Grande do Sul.

**ReTER**, Santa Maria, v.4. ISSN:2675-9950. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/68931>. Acesso em: 18 de novembro de 2024.

SEABRA, Giovanni de Farias. **Pesquisa científica**: o método em questão. Brasília: Ed. da UNB, 2001.

SILVA, Maikom Joaquim Barbosa Ecard da; SANTOS, Pollyana dos. Interfaces Digitais e Metodologias Ativas no Ensino de Língua Portuguesa no contexto da pandemia da Covid-19 na Educação Profissional e Tecnológica. **Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica**, v. 2, n. 24, e15256, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.15628/rbept.2024.15256>. Acesso em: 19 de novembro de 2024.

SILVA, I. C. S.; FUZA, Â. F. **Tecnologias digitais na formação de professores em Letras**. Trem de Letras, Alfenas, v. 3, n. 1, p. 137-161, 2017.

SILVA, I. C. S.; PRATES, T. S.; RIBEIRO, L. F. S. **As novas tecnologias e aprendizagem**: desafios enfrentados pelo professor na sala de aula. Revista Em Debate, (UFSC), Florianópolis, volume16, p.107123, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/emdebate/article/viewFile/19803532.20.n15p107/33788>. Acesso: 20/09/2024.

TOLEDO, Cezar de Alencar Arnaut; GONZAGA, Maria Teresa Claro (org.). **Metodologia e técnicas de pesquisa nas áreas das ciências humanas**. 1.ed. Maringá: Editora da Universidade Estadual de Maringá, p. 277, 2011.