

TECNOLOGIAS DIGITAIS DE REDE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: USOS E POTENCIALIDADES PEDAGÓGICAS

Tamiris Evanilda Rocha, Prof. Dra. Karina Marcon

INTRODUÇÃO

Propiciar o uso de tecnologia nas práticas pedagógicas nos anos iniciais, além de oportunizar às crianças a interação com as tecnologias da cultura digital, propõe diversos desafios aos professores. Neste contexto, o projeto vem ao encontro das necessidades dos educadores em articular as diferentes tecnologias em sala de aula, contribuindo com sugestões pedagógicas de uso das tecnologias nos planejamentos e inserindo para essas crianças como protagonistas neste cenário.

DESENVOLVIMENTO

A pesquisa está sendo desenvolvida a partir de 5 fases, das quais três já foram concluídas: desenvolvimento da Revisão Sistemática de Literatura (RSL); elaboração da coleta de dados e aprovação do projeto no Comitê de Ética e Pesquisa com Seres Humanos da UDESC e aplicação de um Survey com professores dos anos iniciais de Florianópolis/SC. Atualmente, na quarta fase, estamos no processo de análise e pesquisa exploratória de tecnologias educacionais, desenvolvendo propostas pedagógicas para cada área de conhecimento (Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas e Ensino Religioso), a partir da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Nesta fase desenvolvemos uma pesquisa exploratória sobre o potencial de alguns dos recursos educacionais pontuados pelos educadores: Canva, Kahoot, Wordwall e Padlet. Primeiramente exploramos cada plataforma digital, identificando e registrando as funções que cada uma oferece. O Canva é uma plataforma que tem o intuito de oferecer, de uma forma descomplicada, criações de comunicação visual. Já o Kahoot tem o objetivo de compartilhar conhecimento, através de jogos, trazendo a gamificação para a sala de aula.

Entendendo as particularidades de cada recurso, iniciamos a fase 5 do projeto, que consiste na produção de propostas de aprendizagens para os anos iniciais do ensino fundamental, conectando as tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem. Nessa fase articulamos as atividades a partir da BNCC, direcionada para cada área de conhecimento (Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas e Ensino Religioso), com foco na competência 5:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p. 09).

De acordo com Libâneo (2012, p, 5), as tecnologias da informação e comunicação tornam-se meios didáticos imprescindíveis, mas é preciso que estejam a serviço de um projeto pedagógico crítico e não apenas como recursos auxiliares". Neste sentido, o direcionamento final do projeto de pesquisa consistirá em produto educacional, na formalização de um e-book,

que integre as potencialidades e usos das tecnologias digitais ao ensino-aprendizagem focado nos anos iniciais.

RESULTADOS

Com a realização do survey, obtivemos um total de 19 respostas, na qual todos afirma utilizar as tecnologias digitais como recurso educacional em sala de aula durante as práticas pedagógicas. Segundo o levantamento, 41,2% dos entrevistados possuem dificuldades em manusear os recursos tecnológicos durante as práticas pedagógicas. Pudemos observar que as plataformas mais utilizadas pelos educadores foram o Canva, Jogos Educacionais, Youtube e Kahoot.

Realizamos então a análise exploratória dos recursos tecnológicos definidos, que são eles: Canva, Kahoot, Wordwall e Padlet. Foi realizado uma pesquisa sobre esses recursos, para poder entender as suas particularidades e potencialidades. Partindo dessa pesquisa, iniciamos a produção das atividades, distribuindo propostas de aprendizagens para cada área do conhecimento (Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas e Ensino Religioso), articulado com a BNCC. O objetivo é a produção de um e-book que contemple as propostas de aprendizagem associadas aos recursos digitais selecionados, estabelecendo uma conexão entre a tecnologia e a prática em sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Docentes e futuros docentes não podem isentar dos grandes avanços tecnológicos que estamos vivendo. Estamos inseridos nesta sociedade e somos essa porta de mediação das crianças com a cultura digital. Esse projeto tem o propósito de direcionar o uso pedagógico dessas tecnologias para o âmbito escolar e especialmente auxiliar docentes com atividades inseridas nesse contexto.

Ao integrar tecnologia nas práticas pedagógicas, promove-se uma aprendizagem articulada ao mundo contemporâneo. Isso desenvolve uma interação crítica no cenário digital. O projeto constrói um laço entre professores e crianças com as possibilidades que as tecnologias promovem, proporcionando uma sala de aula interativa e preparada para o futuro. A construção das atividades resultará nessa integração, estimulando aos educadores uma inserção mais confiante desses recursos digitais tecnológicos.

Palavras-chave: tecnologia digital de rede; anos iniciais; ensino e aprendizagem; práticas pedagógicas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Ministério da Educação, **Base Nacional Comum Curricular**, Brasília, 2018.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

DADOS CADASTRAIS

BOLSISTA: Tamiris Evanilda Rocha

MODALIDADE DE BOLSA: PROBIT/UDESC (IC)

VIGÊNCIA: 02/2025 - 08/2025

ORIENTADOR(A): Karina Marcon

CENTRO DE ENSINO: CEAD

DEPARTAMENTO: Departamento de Pedagogia a Distância do Centro de Educação a Distância (CEAD)

ÁREAS DE CONHECIMENTO: Ciências Humanas / Educação / Ensino-Aprendizagem / Tecnologia Educacional

TÍTULO DO PROJETO DE PESQUISA: Tecnologias Digitais de Rede nos anos iniciais do ensino fundamental: usos e potencialidades pedagógicas

Nº PROTOCOLO DO PROJETO DE PESQUISA: NPP4193-2023