USOS E POTENCIALIDADES PEDAGÓGICAS DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE REDE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL – 3

Claudio Ricardo dos Santos, Karina Marcon

INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta as atividades desenvolvidas em 2026 no projeto de Iniciação Científica "Tecnologias Digitais de Rede nos anos iniciais do ensino fundamental: usos e potencialidades pedagógicas", vinculado ao Laboratório de Cultura Digital (L@bCult) da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Nesta etapa, a pesquisa avançou da exploração das plataformas digitais para a elaboração e organização de propostas pedagógicas destinadas aos anos iniciais do Ensino Fundamental. O objetivo foi produzir atividades que relacionassem diferentes recursos digitais às habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), considerando as possibilidades de uso pedagógico de cada recurso e sua relação com as diferentes áreas do conhecimento.

DESENVOLVIMENTO

A etapa desenvolvida em 2026 deu continuidade ao percurso iniciado nas etapas anteriores da pesquisa. Inicialmente, foi realizada uma revisão de literatura sobre inclusão digital e práticas pedagógicas, seguida da elaboração e submissão da pesquisa ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), tendo sido aprovado por meio do Parecer Consubstanciado nº 7.025.778, de 3 de agosto de 2024. A aprovação ética assegurou que os procedimentos previstos na pesquisa atendessem às normas e aos princípios éticos aplicáveis às pesquisas envolvendo seres humanos. Na sequência, realizamos a aplicação de um survey com professores da rede municipal de Florianópolis, buscando identificar os principais recursos tecnológicos utilizados nos anos iniciais do Ensino Fundamental. O questionário obteve 19 respostas e levou ao redirecionamento do trabalho para uma abordagem de caráter qualitativo.

A partir desse percurso, a etapa subsequente consistiu na exploração de quatro diferentes plataformas digitais e na análise de suas funcionalidades e possibilidades de uso pedagógico: Canva, Kahoot, Padlet e Wordwall, com propostas relacionadas às habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Em 2026, o trabalho avançou para a exploração de novas plataformas e produção de novas propostas pedagógicas que irão compor um e-book junto das propostas produzidas na etapa anterior. A pesquisa teve caráter exploratório, envolvendo análise das funcionalidades dos recursos digitais selecionados, leitura das habilidades da BNCC e elaboração, revisão e discussão das atividades durante as orientações da pesquisa. O trabalho concentrou-se em três plataformas: inteligência artificial generativa, Estante Mágica e Recursos Educacionais Digitais (REDs). A escolha desses recursos considerou diferentes formas de participação dos estudantes e interação com materiais digitais. O uso pedagógico das tecnologias foi pensado a partir da compreensão de que sua presença na escola precisa estar relacionada aos objetivos de aprendizagem e às práticas desenvolvidas pela professora, e não somente ao acesso às ferramentas. Marcon et al. (2021) discutem a integração das tecnologias digitais às práticas pedagógicas considerando as formas de apropriação desses recursos no contexto escolar.

Quando se trata da apropriação pedagógica de tecnologias digitais, é necessário compreendê-la para além do domínio técnico das ferramentas e dos recursos disponíveis, mas também a capacidade de analisar e produzir conteúdos em diferentes formatos e utilizando diferentes plataformas digitais. Para Buckingham (2007), o letramento digital precisa considerar as dimensões críticas e criativas da relação dos sujeitos com as mídias, uma vez que o contato com as tecnologias

envolve práticas de produção, comunicação, interpretação e participação. Dessa forma, trabalhar com tecnologias digitais no contexto escolar significa criar situações em que os indivíduos possam não apenas utilizar diferentes recursos, mas também tornarem-se sujeitos ativos e participativos diante dos conteúdos e das práticas presentes na cultura digital.

A organização das atividades considerou quatro áreas da BNCC: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza e Ciências Humanas. Para cada recurso digital foram elaboradas oito propostas pedagógicas, sendo duas para cada área, totalizando 24 propostas.

Entre os recursos explorados, a inteligência artificial generativa possibilitou pensar atividades nas quais a professora pode utilizá-la como apoio à criação e organização de conteúdos, mantendo a mediação e a participação dos estudantes, mas também chama atenção para questões relacionadas à privacidade, à adequação etária, à segurança e à verificação da veracidade das informações fornecidas pela inteligência artificial generativa. A Estante Mágica foi explorada principalmente a partir de suas possibilidades de leitura, escrita, autoria e produção de histórias. Já os Recursos Educacionais Digitais foram considerados a partir de diferentes materiais e possibilidades de uso, incluindo recursos de pesquisa, exploração de conteúdos e atividades interativas.

RESULTADOS

Como resultado desta etapa, foram produzidas 24 propostas pedagógicas, distribuídas entre inteligência artificial generativa, Estante Mágica e Recursos Educacionais Digitais. Cada recurso recebeu oito propostas, sendo duas relacionadas a Linguagens, duas a Matemática, duas a Ciências da Natureza e duas a Ciências Humanas. As atividades foram construídas considerando as habilidades da BNCC e buscando apresentar à professora possibilidades de integração dos recursos digitais ao planejamento dos anos iniciais.

O processo também permitiu perceber que uma mesma tecnologia pode assumir funções diferentes de acordo com a intencionalidade da atividade. A produção das propostas, portanto, não se restringiu à descrição das funcionalidades das plataformas, mas procurou relacioná-las a situações de ensino e aprendizagem. Essa perspectiva se aproxima das discussões de Marcon et al. (2021), que compreendem as tecnologias digitais no espaço escolar em relação às práticas pedagógicas e às formas de apropriação realizadas pelos sujeitos. No caso da inteligência artificial generativa, a experiência também reforçou a necessidade de avaliar seus usos de maneira contextualizada, considerando seus limites e as condições de participação dos estudantes. Kenski (2002) destaca que as tecnologias modificam as formas de interação e comunicação no ensino, ampliando as possibilidades de organização das práticas pedagógicas.

Somadas às propostas elaboradas na etapa anterior, o e-book foi finalizado com um total de 58 propostas pedagógicas e sete textos de apresentação, contemplando os recursos Canva, Kahoot, Estante Mágica, Padlet, Wordwall, Inteligência Artificial Generativa e Recursos Educacionais Digitais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A etapa desenvolvida permitiu avançar na construção do e-book objetivado pelo projeto de pesquisa, com a elaboração de propostas pedagógicas voltadas aos anos iniciais do Ensino Fundamental. O conjunto produzido reúne diferentes propostas pedagógicas utilizando tecnologias digitais e procura oferecer à professora possibilidades que possam ser incorporadas ao planejamento de acordo com os objetivos de aprendizagem de cada turma e faixa etária. A experiência também mostrou que a exploração de uma ferramenta não garante, por si só, sua utilização pedagógica, sendo necessário analisar sua adequação às propostas e aos contextos de ensino. O trabalho terá continuidade com a revisão e organização das atividades que irão compor o e-book.

Palavras-chave: Ensino Fundamental; Tecnologias Digitais de Rede; Base Nacional Comum Curricular.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

BUCKINGHAM, David. Digital media literacies: rethinking media education in the age of the Internet. *Research in Comparative and International Education*, v. 2, n. 1, p. 43-55, 2007. DOI: 10.2304/rcie.2007.2.1.43.

KENSKI, Vani Moreira. Processos de interação e comunicação no ensino mediado pelas tecnologias. Didática e práticas de ensino: interfaces com diferentes saberes e lugares formativos. Tradução . Rio de Janeiro: DP&A, 2002. Acesso em: 25 ago. 2026.

MARCON, Karina; MACHADO, Juliana Brandão; SCHMITZ, João Victor; ROSSI, Leonardo José. PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO CONTEXTO DA CULTURA DIGITAL: UM ESTUDO DE CASO. **Revista e-Curriculum**, *[S. l.]*, v. 19, n. 1, p. 34–56, 2021. DOI: 10.23925/1809-3876.2021v19i1p34-56. Disponível em: https://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/view/47808. Acesso em: 14 ago. 2026.