USOS E POTENCIALIDADES PEDAGÓGICAS DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE REDE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL – 2

Tamiris Evanilda Rocha, Prof. Dra. Karina Marcon

INTRODUÇÃO

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 intitulado "Tecnologias Digitais de Rede nos anos iniciais do ensino fundamental: usos e potencialidades pedagógicas", que está sendo desenvolvido no Laboratório de Cultura Digital do CEAD/UDESC, 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 proporcionando as crianças serem protagonistas neste cenário.

DESENVOLVIMENTO

A contínua criação de novos recursos digitais demanda novas formas de aprendizagem. Nesse contexto, a integração de tecnologias aos processos educativos pode contribuir para o desenvolvimento do pensamento crítico das crianças e para a ampliação de suas experiências com diferentes tecnologias. Contudo, essa integração não ocorre de forma neutra ou automática, exigindo uma postura intencional da escola, como afirma Buckingham (2010, p. 55):

> [...] num ambiente que é cada vez mais dominado pela proliferação da mídia eletrônica e das demandas e dos imprevistos da cultura de consumo, a escola precisa, com urgência, assumir um papel mais proativo. A tecnologia talvez possa dar sua contribuição, embora não o faça espontaneamente. Em suma, precisamos parar de pensar nessas questões em simples termos tecnológicos, e começar a ter ideias novas sobre aprendizagem, comunicação e cultura.

A pesquisa em curso está sendo desenvolvida a partir de 5 fases, das quais três já foram concluídas: desenvolvimento da Revisão Sistemática de Literatura (RSL); aprovação do projeto no Comitê de Ética e Pesquisa com Seres Humanos da UDESC (parecer Consubstanciado nº 7.025.778, de 3 de Agosto de 2024), e aplicação de um *Survey* com professores dos anos iniciais de Florianópolis/SC. Atualmente, na quarta fase, o objetivo foi o processo de análise e pesquisa exploratória de tecnologias educacionais, desenvolvendo propostas pedagógicas para cada área de conhecimento (Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza e Ciências Humanas), a partir da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Nesse contexto, desenvolvemos uma pesquisa exploratória sobre o potencial de alguns dos recursos e plataformas educacionais pontuados e explorados pelos educadores no survey: Canva, Kahoot, Wordwall, Padlet, Estante Mágica, Inteligência Artificial Generativa e Recursos Educacionais Digitais (REDs). Primeiramente exploramos cada plataforma digital, identificando e registrando as funções que cada uma oferece. Como exemplo, temos a plataforma Estante Mágica, que tem o intuito de transformar as crianças em verdadeiros autores da sua própria imaginação, e integrar suas histórias e ilustrações em um livro infantil. Essa vivência alinha-se ao pensamento de Buckingham (2010), que não basta somente disponibilizar às crianças dispositivos tecnológicos ou recursos educacionais, mas sim explorar tal tecnologia de forma educativa e crítica.

Entendendo as particularidades de cada recurso elencado, demos continuidade 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 e Ciências Humanas), com foco na competência número 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).

Por fim, estamos finalizando a quinta fase do projeto de pesquisa, que é o desenvolvimento de um produto educacional, na forma de e-book, que integre as potencialidades e usos das tecnologias digitais ao ensino-aprendizagem focado nos anos iniciais, e articulado a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

RESULTADOS

Realizamos a análise exploratória dos recursos tecnológicos definidos, que são eles: Canva, Kahoot, Wordwall, Padlet, Estante Mágica, Inteligência Artifical Generativa e Recursos Educacionais Digitais (REDs). Foi desenvolvida uma pesquisa exploratória sobre esses recursos, para poder entender as suas particularidades e potencialidades. Partindo dessa pesquisa, iniciamos a produção das atividades, distribuindo em média de 2-3 propostas de aprendizagens para cada área do conhecimento (Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza e Ciências Humanas), articulado com a BNCC.

Como exemplo, apresentamos a Figura 1: Proposta de atividade utilizando o recurso tecnológico Estante Mágica, direcionada para o 2° ano do ensino fundamental, na disciplina de Ciências. A proposta seria construir poemas sobre animais da região, a fim de colocar em prática o gênero textual literário poema, e agregar ilustrações para a construção de um livro infantil na plataforma online Estante Mágica.

Atualmente estamos no processo de conclusão do 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. O ebook apresentará sete recursos tecnológicos elegidos ao longo da pesquisa: Canva, Kahoot, Wordwall, Padlet, Estante Mágica, Inteligência Artifical Generativa e Recursos Educacionais Digitais (REDs), mencionando as suas potencialidades pedagógicas. Estão disponíveis um total de 57 propostas de atividades, distribuídas em cada área do conhecimento. A pesquisa terá continuidade, e o projeto prevê que a próxima etapa será a validação dessas 57 propostas de atividades juntamente com professores dos anos iniciais do ensino fundamental.

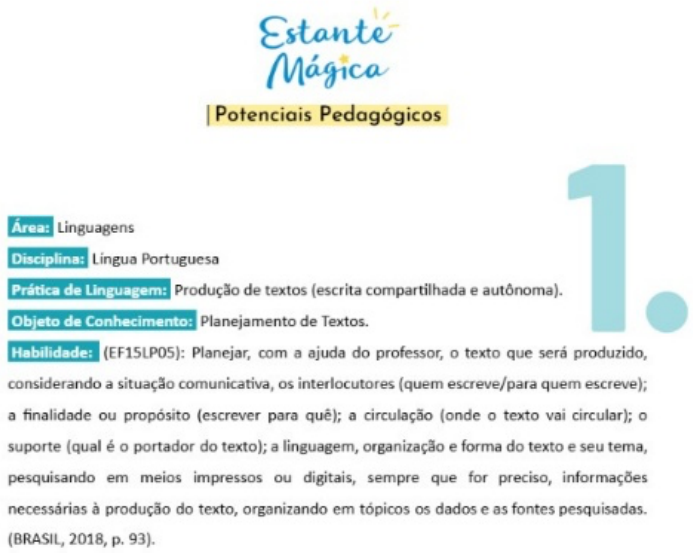
CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das constantes transformações tecnológicas que atravessam a sociedade, torna-se fundamental que os futuros docentes desenvolvam competências para atuar de forma crítica frente às tecnologias digitais. Mais do que inserir recursos tecnológicos em sala de aula, cabe à docência mediar e promover experiências pedagógicas que possibilitem às crianças compreender, questionar e analisar os usos das tecnologias em seu cotidiano. Nessa perspectiva, o projeto visa oportunizar a apropriação autoral das tecnologias digitais no contexto escolar, a partir de uma perspectiva crítica de produção de conhecimentos.

Ao integrar tecnologia nas práticas pedagógicas, é possível promover aprendizagens articuladas ao mundo contemporâneo. Nesse contexto, o projeto busca aproximar professores e crianças das múltiplas possibilidades oferecidas pelas tecnologias, nas quais sejam compreendidas como objetos de reflexão, análise e produção de conhecimento. A aplicabilidade destas propostas pedagógicas em sala de aula poderá resultar nessa integração, estimulando aos educadores o desenvolvimento de práticas pedagógicas alinhadas ao contexto da cultura digital.

Palavras-chave: Tecnologia Digital de Rede; Cultura Digital; Anos Iniciais; Práticas Pedagógicas.

Figura 1. *Proposta de atividade utilizando o recurso tecnológico Estante Mágica.*



Fonte: *Elaborada pela autora, 2026.*

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

BUCKINGHAM, David. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 35, n.3, p. 37-58, 2010.