

---

## USO DAS FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS EM EDUCAÇÃO

**FLAVIANE FELISBERTO DOS REIS<sup>1</sup>**

<https://orcid.org/0009-0000-6438-7898>

[flavianefelisreis2@gmail.com](mailto:flavianefelisreis2@gmail.com)

**KARLA APARECIDA GABRIEL<sup>2</sup>**

<https://orcid.org/0000-0001-8568-8470>

[karlagabriel67@gmail.com](mailto:karlagabriel67@gmail.com)

**KÁTIA ELIZA OLIVEIRA CRESTON<sup>3</sup>**

<https://orcid.org/0009-0007-6360-0272>

[katiacreston125@gmail.com](mailto:katiacreston125@gmail.com)

### RESUMO

O presente trabalho visa apresentar o relato de experiência e demonstrar a aplicação pedagógica das ferramentas tecnológicas no processo de ensino-aprendizagem, através do livro o Monstro das cores. Trata-se de uma sequência didática destinada ao primeiro ano do Ensino Fundamental I, na disciplina de Língua Portuguesa, com foco nos conteúdos de Leitura e Formação de Palavras. Com base na concepção pedagógica construtivista, a proposta integrou diferentes tipos de conhecimentos: o Conhecimento do Conteúdo, o Conhecimento Pedagógico e o Conhecimento Tecnológico do Conteúdo. A sequência foi estruturada em duas aulas de 50 minutos cada, com o uso de recursos digitais como áudio, imagens, jogos e atividades interativas, promovendo a participação ativa dos alunos em ambientes síncronos e assíncronos. Os resultados evidenciaram um envolvimento significativo dos estudantes nas turmas aplicadas, demonstrando apropriação da linguagem escrita, desenvolvimento da autonomia e do protagonismo na construção do conhecimento, interação entre os pares, empatia e a linguagem emocional.

**Palavras-chave:** Ensino. Educação. Ferramentas tecnológicas. Aplicação.

### ABSTRACT

This paper aims to present an experience report and demonstrate the pedagogical application of technological tools in the teaching-learning process, through the book The Color Monster. This is a didactic sequence intended for the first year of Elementary School I, in the Portuguese Language discipline, focusing on the contents of Reading and Word Formation. Based on the constructivist pedagogical concept, the proposal integrated different types of knowledge: Content Knowledge, Pedagogical Knowledge and Technological Content Knowledge. The sequence was structured in two 50-minute classes, with the use of digital resources such as audio, images, games and interactive activities, promoting the active participation of

---

<sup>1</sup> Doutorado em Ciências da Educação. Instituição: FICS.

<sup>2</sup> Doutorado em Ciências da Educação. Instituição: FICS.

<sup>3</sup> Doutorado em Ciências da Educação. Instituição: FICS.

students in synchronous and asynchronous environments. The results showed significant involvement of students in the applied classes, demonstrating appropriation of written language, development of autonomy and protagonism in the construction of knowledge, interaction between peers, empathy and emotional language.

**Keywords:** Teaching. Education. Technological tools. Application.

## **RESUMEN**

Este artículo tiene como objetivo presentar un informe de experiencia y demostrar la aplicación pedagógica de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través del libro "El Monstruo de Colores". Se trata de una secuencia didáctica dirigida al primer año de Primaria I, en la asignatura de Lengua Portuguesa, centrada en el contenido de Lectura y Formación de Palabras. Basada en el concepto pedagógico constructivista, la propuesta integró diferentes tipos de conocimiento: Conocimiento del Contenido, Conocimiento Pedagógico y Conocimiento del Contenido Tecnológico. La secuencia se estructuró en dos clases de 50 minutos, con el uso de recursos digitales como audio, imágenes, juegos y actividades interactivas, promoviendo la participación activa del alumnado en entornos sincrónicos y asincrónicos. Los resultados mostraron una participación significativa del alumnado en las clases aplicadas, demostrando la apropiación del lenguaje escrito, el desarrollo de la autonomía y el protagonismo en la construcción del conocimiento, la interacción entre iguales, la empatía y el lenguaje emocional.

**Palabras clave:** Enseñanza. Educación. Herramientas tecnológicas. Aplicación.

## **1. APRESENTAÇÃO**

O presente trabalho tem como objetivo relatar uma experiência vivenciada no contexto de aplicação de tarefa/atividade que explorou: o Conhecimento de Conteúdo pedagógico, através de uso de tecnologias para assimilação do conhecimento Pedagógico Tecnológico e aprendizagem pelo Conhecimento Tecnológico do Conteúdo. Essa atividade foi realizada, através de uma sequência didática desenvolvida em duas aulas de 50 minutos cada uma, com princípio, meio e fim.

A sequência didática (SD) desenvolvida teve como público alvo o primeiro ano do Ensino Fundamental I, na disciplina de Língua Portuguesa com os conteúdos de Leitura e Formação de Palavras. A Concepção Pedagógica escolhida foi o construtivismo, a estratégia de Ensino foi a aplicação com utilização de recursos tecnológicos com uso de áudio, imagens, jogos e atividades interativas por meio de diferentes aplicativos, proporcionando a participação efetiva de todos os estudantes.

A aula aconteceu de forma síncrona e parte assíncrona na realização de algumas tarefas propostas.

Num primeiro momento, foi realizada a atividade avaliativa da disciplina. Enumeramos o passo a passo da realização da mesma: criação do drive no google.com para desenvolvimento e escrita da tarefa proposta, confecção da avaliação de sondagem para os estudantes do primeiro ano; criação da sala no Google sala de aula; escolha do livro utilizado na sequência didática, transformação do mesmo em PDF, colocação do mesmo no CANVA, gravação da história e colocação dos áudios no CANVA; uso do WhatsApp para trocas e envio de material.

## **2. CONTEXTO EM QUE OCORRE A AÇÃO**

A atividade foi realizada na Escola Municipal Bosque do Saber, com foco na disciplina de Língua Portuguesa, sendo direcionada aos estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental I. Participaram da ação 75 crianças, com idades entre seis e sete anos, distribuídas em três turmas. Os alunos, em sua maioria, demonstram curiosidade, entusiasmo e estão em fase de construção de noções de regras, convivência e socialização. Por estarem em um estágio inicial do processo de escolarização, necessitam de estímulos constantes, além de atividades diversificadas e lúdicas que favoreçam o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa.

A ação pedagógica foi realizada ao longo de duas aulas com duração de 50 minutos cada, estruturadas de forma a promover a participação ativa dos estudantes por meio de práticas interativas e uso de diferentes recursos tecnológicos. Entre os principais instrumentos utilizados, destacaram-se: *Google Meet*, para encontros síncronos; *Google Sala de Aula (Classroom)*, como ambiente virtual de organização e compartilhamento de materiais; *Wordwall* e *Blank Quiz*, para a criação de atividades lúdicas e avaliativas; e *CANVA*, para a produção de conteúdos visuais, como histórias narradas com áudio e imagens.

Esse conjunto de ferramentas possibilitaram o desenvolvimento de uma proposta pedagógica dinâmica e centrada na aprendizagem significativa, favorecendo a construção do conhecimento de forma contextualizada e interativa,

respeitando o nível de escolaridade dos estudantes e os princípios da abordagem construtivista.

### **3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Segundo Lima e Silva (2012), as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) têm passado por avanços significativos, acompanhando as transformações da sociedade. Diante desse cenário, torna-se essencial que os processos humanos e profissionais, especialmente os educacionais, integrem essas inovações em sua prática. O objetivo é aprimorar métodos, estruturas e abordagens já consolidadas, adaptando-se de maneira eficiente às novas demandas, de modo a potencializar os resultados e utilizar essas ferramentas de forma estratégica e produtiva.

Refletir sobre o uso das tecnologias da informação voltadas para a educação implica reconhecer que a simples presença de ferramentas tecnológicas não garante, por si só, mudanças significativas no processo de ensino e aprendizagem. O verdadeiro impacto ocorre quando há uma reformulação metodológica que considera de forma crítica e intencional a utilização desses recursos, direcionando-os para despertar o interesse das crianças e favorecer a construção do conhecimento. Em outras palavras, as tecnologias devem atuar como meios facilitadores da aprendizagem, com propósito claro e bem definido (Lima; Silva, 2012).

As tecnologias da informação transformaram profundamente as práticas de ensino e aprendizagem, ao proporcionarem acesso rápido e contínuo ao conhecimento, rompendo com o modelo tradicional de escola. Essa mudança também surge como resposta à necessidade de modernização e informatização da educação, impulsionada pelo ritmo acelerado da vida contemporânea e pelas barreiras geográficas que muitos estudantes enfrentam. Diante disso, repensar os ambientes de aprendizagem torna-se essencial, uma vez que o espaço educativo já não se limita mais à sala de aula convencional (Koslinski; Bartholo, 2022).

Nesse contexto, cabe ressaltar que as estratégias utilizadas visam a aprendizagem significativa, interativa e que torne o estudante um sujeito ativo no

processo de ensino e aprendizagem. A instituição escolar precisa manter-se em movimento, evoluindo lado a lado com os avanços tecnológicos e os novos paradigmas educacionais, garantindo uma formação alinhada às demandas do mundo digital (Koslinski; Bartholo, 2022).

#### **4. DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA**

A primeira etapa da aula, datada de 28 de outubro de 2024, iniciou com a turma de 1º ano do Ensino Fundamental I na disciplina de Português, tendo como tema “Situações-problema envolvendo leitura/oralidade e o sistema de escrita alfabética”. Antes de iniciar as atividades, considerou-se que os estudantes já compreendiam a função social da leitura e da escrita, tinham conhecimentos que os textos são lidos da esquerda para a direita e de cima para baixo, reconheciam vogais e consoantes e seus sons correspondentes, identificavam as letras do alfabeto e compreendiam que as palavras se formam por meio de sílabas, compostas por consoante e vogal ou apenas por vogal, bem como entendiam que fonemas são sons representados graficamente pelas letras.

A professora conduziu os estudantes a escrever e ler de forma alfabética e autônoma, utilizando letras ou grafemas que representam fonemas. Para tanto, buscou-se que as crianças reconhecessem, na prática, o sistema alfabético da língua portuguesa; entendessem a relevância da leitura e da escrita para a autonomia social; e percebessem a relação entre fonemas e sinais gráficos. A proposta ainda alinou-se às competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente aquelas que tratam do reconhecimento do sistema de escrita alfabética, da escrita espontânea de palavras e frases, além de estimular a empatia e a compreensão de diferentes sentimentos; reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.

Na sequência, foram desenvolvidas as seguintes habilidades com os estudantes: reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala; escrever, espontaneamente ou por ditado, o próprio nome, palavras e frases de forma alfabética usando letras/grafemas que representam fonemas; além

de demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.

No desenvolvimento da sequência, prevista para duas aulas de 50 minutos cada, a turma trabalhou sempre em duplas. Inicialmente, realizou-se uma sondagem coletiva para mapear os conhecimentos prévios dos alunos. Em seguida, durante o “Hora da História”, a professora apresentou, por meio de um PowerPoint sonorizado, a narrativa do livro *O Monstro das Cores*, de Anna Llenas, disponível também em formato interativo no Canva.

Durante toda a contação, as crianças acompanharam com atenção, interesse e entusiasmo a história contada, foram feitas perguntas: quem são os personagens da história?; quem é a autora?; e a ilustradora?; qual editora publicou esta história?; onde se passa todo o enredo?; como foi o desfecho da história e que foi compreendido?; vocês perceberam que foi uma história narrada pela professora; certo? era um livro que apresentava um texto?; qual a importância de um texto ou história escrita?; quais emoções foram apresentadas? Todas as respostas foram registradas pela docente para subsidiar discussões posteriores.

Depois desse momento de imersão, cada dupla recebeu um exemplar impresso do livro para manuseio e leitura autônoma. Para reforçar a formação de palavras e a compreensão do sistema alfabético, foram utilizados jogos interativos na plataforma *Wordwall*, com atividades especialmente criadas a partir do universo de *O Monstro das Cores*. Segue os links das atividades:

<https://wordwall.net/pt/resource/93830267>;

<https://wordwall.net/pt/resource/93830811>; <https://wordwall.net/pt/resource/93830951>

Todas as atividades foram pensadas no Eixo Cultural Digital tendo como objeto de conhecimento o uso de artefatos computacionais baseada na BNCC habilidade EF01C006. Por fim, todos os materiais e atividades foram compartilhados no Google Sala de Aula e no Padlet, garantindo aos estudantes a possibilidade de revisão, continuidade do trabalho desenvolvido em sala e acesso à continuidade de futuros trabalhos.

Foram incluídas atividades que exigiam atenção e concentração, ampliação de vocabulário, identificação de antônimos, separação silábica, escrita espontânea

de palavras e frases, ordenação alfabética, interpretação e compreensão de histórias, entre outras tarefas cognitivas. Observamos que a utilização desses recursos despertou um interesse significativo nos estudantes, especialmente nas atividades lúdicas, que permitem aprender de forma divertida. Ao final, as crianças demonstraram bom desempenho e compreensão dos conteúdos abordados.

## **5. AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS**

Observou-se que a utilização dos recursos tecnológicos e das atividades lúdicas teve um impacto extremamente positivo na aprendizagem dos estudantes. As propostas despertaram um interesse significativo por parte das crianças, tornando o processo de ensino mais atrativo e motivador. A abordagem lúdica permitiu que os alunos aprendessem de forma leve e prazerosa, favorecendo o envolvimento ativo nas atividades. Ao final do trabalho, foi possível perceber avanços concretos no desempenho dos estudantes, bem como uma melhor compreensão dos conteúdos abordados, evidenciando a eficácia da metodologia aplicada, por meio da formação de palavras, associação da palavra à imagem e compreensão do texto.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho teve como objetivo repensar as práticas pedagógicas em sala de aula, promovendo a aprendizagem de forma assíncrona e síncrona, além de utilizar uma variedade de recursos tecnológicos. A proposta buscou fomentar o gosto pela leitura e abordar questões emocionais presentes nos livros, por meio da interlocução e mediação, ampliando conhecimentos e sensibilidades. Também foi incentivado o diálogo e a criatividade, incorporando de maneira transversal outros temas relevantes.

Por fim, observou-se que os estudantes vêm se apropriando da linguagem escrita, reconhecendo-a como uma forma de interação nos diversos contextos da vida social. Essa compreensão tem possibilitado uma maior participação na cultura letrada, contribuindo para a construção de conhecimentos — inclusive os escolares

— e favorecendo o desenvolvimento da autonomia e do protagonismo em suas práticas sociais.

## 7. REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em:  
<https://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 05/10/2024

KOSLINSKI, M.; BARTHOLO, T. **Impactos da pandemia na educação brasileira**. Dados para um debate democrático na educação. 2022. Disponível em:  
[https://d3e.com.br/wpcontent/uploads/nota\\_tecnica\\_2212\\_impactos\\_pandemia\\_educacao\\_brasileira.pdf](https://d3e.com.br/wpcontent/uploads/nota_tecnica_2212_impactos_pandemia_educacao_brasileira.pdf). Acesso em: 20 maio 2025.

LIMA, J. R. A; SILVA, J. G. **Tecnologia**: Conceitos e percepções discentes de nível tecnológico. VII CONNEPI - Congresso Norte Nordeste de Pesquisa e Inovação. IFTO - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia. 19 de out de 2012. Disponível em:  
<https://propi.ifto.edu.br/ocs/index.php/connepi/vii/paper/viewFile/4105/2753>. Acesso em: 20 de maio de 2025.

LLENAS, A. **O monstro das cores**. São Paulo: Aletria, 2018.