

ENTRE PALAVRAS E RAÍZES: A APLICAÇÃO DE FERRAMENTAS DIGITAIS COMO ALTERNATIVAS DIDÁTICAS PARA AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA E CIÊNCIAS BIOLÓGICAS

Irio José do Nascimento Germano Júnior¹
José Aparecido de Sousa Bernardino Leite²
Joseane Bruna Virgolino de Sousa³
Maria Vitória de Sousa Leite⁴

RESUMO

A presente pesquisa tenciona a salientar as ferramentas digitais não somente compreendidas como pertinentes alternativas didáticas, como também um recurso que impulse a sua utilidade no contexto educacional pelo pensar/agir do aluno e do professor. Desse modo, essas tecnologias surgem como uma viável opção que poderão complementar o processo do ensinar – que percorre uma via de mão dupla com o aprender – para inúmeras vertentes do conhecimento. Inclusive, cabe ressaltar que os componentes curriculares de Língua Portuguesa e Biologia, de maneira eventual, encontram-se à margem desses meios digitais devido ao pouco uso neste setor. Nessa linha de pensamento, buscar-se-á, para enveredamento no crivo investigativo deste estudo, apresentar uma contextualização voltada ao uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) com ênfase na ótica educacional da área da Biologia e da Língua Portuguesa. Assim sendo, os recursos digitais selecionados, no dissertar desta análise, para o ensino do componente Língua Portuguesa foram “Wattpad”, “Padlet”, “Blogs”; enquanto que para o ensino da Biologia utilizaram-se as plataformas: “Quizizz”, “WordWall” e “PhET Interactive Simulations”. O desejo de explaná-las ocorre pela sua importância, ou seja, o seu prático manuseamento e sua notável visibilidade para serem acessadas. Além disso, contribuem para que o mediador possa se familiarizar com essas práticas digitais e, com isso, possa adotá-las no cotidiano escolar e romper com os paradigmas de resistência para utilização das ferramentas tecnológicas. Nota-se, como propício, um habitual uso dessas, em especial, para os componentes de exatas. Contudo, há uma lacuna percebida, para seu uso em Língua Portuguesa e Biologia. Essa carência, nessas áreas supracitadas, instigou para que este estudo fosse feito. Este trabalho configura-se como bibliográfico, recorre de uma análise qualitativa. Assim sendo, esses suportes tecnológicos não podem ser associados como uma única ou exclusiva maneira de se aprender hodiernamente, mas como colaboradores/potencializadores do ensinar/aprender atualmente.

Palavras-chave: Ensino, TDICs, Português, Biologia.

¹ Mestre em Letras – UERN; Instituto Federal da Paraíba – IFPB-PI; irio.nascimento@ifpb.edu.br.

² Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal da Paraíba- IFPB-PI; jose.aparecido@academico.ifpb.edu.br

³ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal da Paraíba- IFPB-PI; joseane.bruna@academico.ifpb.edu.br

⁴ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal da Paraíba- IFPB-PI; leite.vitoria@academico.ifpb.edu.br

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Há tempos que se percebe a força e a importância da tecnologia, em nossas vidas. A partir de suas primeiras manifestações, desde a Revolução Industrial no século XVI, mostrou ser, totalmente, contribuinte para todo o desenvolvimento da nação e das grandes conquistas que ainda hoje se tornam marco de avanço, progresso e superação.

Pensando nisso, já que estamos em uma era de grande destaque nos recursos tecnológicos e informacionais, é notável a utilização de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) no contexto educacional, o que facilita uma maior compreensão dos conteúdos por parte dos discentes, bem como de se refletir acerca do agir/pensar docente.

Notamos o quanto os acontecimentos históricos relacionados à tecnologia demonstram um grande passo no progredir da sociedade e refletem completamente no que se estuda nos dias atuais. Para tanto, as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) refletem essa perspectiva, já que sua “força” vem de outrora. Nessa ideia, a fim de desenvolver e lapidar o processo de ensino-aprendizagem, as TDICs surgiram como estratégia de ensino, tendo mais ênfase no período pandêmico, mas que por apresentar grande eficácia, perdurou pós-pandemia também.

Essa premissa impacta os professores em processo de adaptação com essa nova perspectiva educacional das tecnologias digitais. Aliás, nota-se também alunos, cada vez mais, envolvidos com esse novo mundo digital, ou melhor, interessandos a aprender a utilizar plataformas digitais. Logo nota-se que os “Professores precisam estar em constantes atualizações tecnológicas e os alunos cada vez mais integrados a esse mundo do ciberespaço” (LOSSO; CRISTIANO, 2012, p. 12)

É notório que as TDICs se tornaram mecanismos que deveriam “andar” juntos (escola/discente) de maneira a atribuir, isto é, desenvolver e (re)significar formas de enxergar a aprendizagem e o ambiente que chamamos de sala de aula. Em consonância com o exposto, vale destacar que: “[...] as tecnologias só são educacionais porque são utilizadas na escola como mediação da prática pedagógica, e porque servem a objetivos escolares constituindo-se parte integrante do programa curricular. (MARTINS; MASCHIO, 2014, p. 5)”.

Ao refletir sobre esse assunto, percebemos que os alunos estão receptivos ao emprego das tecnologias digitais, e os educadores desempenham um papel crucial como facilitadores na incorporação de conteúdos do currículo em associação à tecnologia. Gradualmente, essa abordagem está sendo adotada com uma orientação pedagógica. Diante desse contexto, é de extrema importância que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) se transformem não em obstáculos, mas sim em recursos pedagógicos potenciais que devem enriquecer a prática

educacional. Em especial aos professores que ministram aulas de Língua Portuguesa e Ciências Biológicas.

O uso de ferramentas digitais no ensino da língua portuguesa possibilita o desenvolvimento contínuo de diversas metodologias educacionais, as quais devem acompanhar o ritmo crescente e a popularização constante dos avanços tecnológicos. Essas inovações estão se divulgando, de forma veloz, no cotidiano dos estudantes, alcançando também o ambiente educacional. É importante ressaltar que não se deve estabelecer uma hierarquia entre diferentes gêneros (MARCUSCHI, 2001) ou entre diferentes ferramentas digitais.

Uma das áreas de ensino que mais necessita de situações práticas, visando uma maior exemplificação dos conteúdos, é a Biologia, visto que é uma ciência que abrange uma série de elementos. Do ponto de vista da etimologia da palavra, Biologia denomina-se ao estudo da vida, o que remete a todas as formas de vida, além de frisar a relação desses organismos vivos com os fatores abióticos presentes no meio que nos cerca. Portanto, essa é uma ciência de grande relevância.

Considerando esse cenário, uma vez que vivemos em um momento característicos pela ênfase significativa em recursos tecnológicos e de informação, torna-se essencial a incorporação das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) no ambiente educacional. Isso permite uma compreensão aprimorada dos conteúdos por parte dos alunos, auxiliando-os a imergir de forma plena nesse ambiente digital, uma vez que a geração contemporânea está intrinsecamente ligada à era digital. A partir do exposto, o autor destaca:

[...] o desenvolvimento de tecnologias de comunicação e de informação e sua crescente utilização no contexto social nos remete a necessidade premente de que a escola tem de estar atenta e aberta as mudanças que a inserção da sociedade no mundo digital exige para a socialização das novas gerações (RIBEIRO, 2016, p. 161).

As TDICs têm se mostrado de grande importância na educação, pois permite que os alunos tenham acesso à informação e conhecimentos de formas dinâmica e interativa. Além de possibilitar o desenvolvimento de habilidades e competências relevantes na formação dos alunos, tais como a comunicação, a colaboração, a criatividade e a resolução de problemas. Por estarem inseridos atualmente em um contexto tecnológico e digital, os jovens e adolescentes podem ser caracterizados como “nativos digitais” e apresentam maior facilidade em manusear as TDICs (MAGALHÃES E OLIVEIRA, 2019).

Diante dos fatos supracitados, uma das grandes defasagens no ensino é a falta de mecanismos capazes de exemplificar determinado conteúdo, uma vez que o acúmulo exacerbado do mesmo acaba não sendo proveitoso para o educando. É necessário utilizar

estratégias de ensino que despertem o interesse e promovam a motivação por parte do aluno na busca pelo conhecimento e as TDICs podem ajudar a mitigar esse “entreve”.

A presente pesquisa tenciona a salientar as ferramentas digitais não somente compreendidas como pertinentes alternativas didáticas, como também um recurso que impulse a sua utilidade no contexto educacional pelo pensar/agir do aluno e do professor. Desse modo, essas tecnologias surgem como uma viável opção que poderão complementar o processo do ensinar – que percorre uma via de mão dupla com o aprender – para inúmeras vertentes do conhecimento. Inclusive, cabe ressaltar que os componentes curriculares de Língua Portuguesa e Biologia, de maneira eventual, encontram-se à margem desses meios digitais devido ao pouco uso neste setor. Nessa linha de pensamento, buscar-se-á, para enveredamento no crivo investigativo deste estudo, apresentar uma contextualização voltada ao uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) com ênfase na ótica educacional da área da Biologia e da Língua Portuguesa. Assim sendo, os recursos digitais selecionados, no dissertar desta análise, para o ensino do componente Língua Portuguesa foram “Wattpad”, “Padlet”, “Blogs”; enquanto que para o ensino da Biologia utilizaram-se as plataformas: “Quizizz”, “WordWall” e “PhET Interactive Simulations”.

Para solidificar a nossa pesquisa utiliza-se de aportes teóricos de Silva; Duarte (2018), Magalhães e Oliveira (2019), Marcuschi (2001) e outros.

Com a intenção de estruturar de forma didática o pensamento aqui a ser discorrido, assim sendo, para a metodologia tem-se o presente trabalho que envereda por meio de uma pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo. Esta análise será feita por intermédio das ferramentas digitais mencionadas anteriormente que contribuem para incitar o ensejo investigativo deste trabalho.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O agir educacional mostra-se para nós (alunos, professores) o quanto a educação pode ser libertadora da maneira com que fazemos e trazemos ela para nossos discentes e docentes, buscando contextualizar, além de tecnologia e inovação, uma visão mais dinâmica e lúdica dos conteúdos escolares.

É por meio desta premissa que será elucidado, a seguir, algumas ferramentas digitais que podem acrescentar na praxis docente, em especial, para os componentes curriculares de Ciências Biológicas e Língua Portuguesa respectivamente.

Ciências Biológicas

Plataforma Quizizz

A plataforma Quizizz é uma ferramenta educacional fácil de ser utilizada e acessível a qualquer dispositivo com acesso à internet, que permite criar e compartilhar quizzes interativos com os alunos. Com essa plataforma, é possível produzir quizzes de múltipla escolha, verdadeiro ou falso, correspondência, arrasta e solta, entre outros formatos. Desses diversos recursos, a plataforma permite adicionar imagens, áudio e vídeos às perguntas e respostas, tornando-as assim mais interativas.

Os professores podem personalizar os quizzes de acordo com as necessidades do ensino e podem ser usados para teste avaliativos ou de diagnósticos, pois é uma plataforma que fornece um feedback imediato sobre o desempenho dos alunos. Além disso, é uma ferramenta eficaz para aprendizagem autônoma, é uma plataforma interativa que aumenta o engajamento e a participação dos alunos.

Diante disso, percebe-se que a plataforma Quizizz pode ser utilizada de diversas maneiras no processo de ensino-aprendizagem. É uma ferramenta que apresenta muitos pontos positivos quando analisados, no que diz respeito ao aumento do engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem, por exemplo. Possui feedback imediato, sendo assim, os alunos conseguem ver seu desempenho, o que pode ajudá-los a corrigir seus erros, tornando assim uma aprendizagem autônoma. A plataforma apresenta uma variedade de formatos de quizzes que podem ser personalizados de acordo com a necessidade e objetivos de ensino. E, por fim, é de fácil acesso, podendo ser acessado em qualquer dispositivo que possui internet, ou seja, o aluno consegue acessá-lo quando quiser.

Embora a plataforma apresenta muitos pontos positivos para o processo de ensino-aprendizagem, existem também alguns pontos negativos que valem a pena serem considerados, a exemplo: a superficialidade, ou seja, o professor fica restrito em elaborar questões com conceitos mais profundos do assunto. Um segundo ponto é que a dependência da tecnologia, em outras palavras, precisa da tecnologia para funcionar, o que significa que, se houver problemas técnicos, o aluno fica incapaz de acessar o material. Um terceiro ponto o mais importante que considero, é a desvalorização do pensamento crítico, ou seja, como os quizzes têm um padrão bem definido que concentra-se basicamente em respostas corretas ou incorretas, isso pode limitar a capacidade dos alunos de ampliar seu pensamento crítico na resolução de problemas.

Plataforma WordWall

Dentre tantas plataformas que foram utilizadas no ensino remoto, uma que conseguiu destaque foi a Wordwall. Essa ferramenta se tornou, de fato, um recurso digital de caráter educativo, que foi projetada com o objetivo de criar atividades personalizadas, em modelo gamificado. O seu uso teve um crescimento exponencial principalmente pelos professores, tendo em vista uma plataforma de fácil acesso, que possibilita gerar momentos de interação e dinamismo seja no ensino remoto, como no ensino presencial.

Desse modo, para utilizar a plataforma, o professor necessita somente fazer um cadastro com seu email pessoal e, a partir disso, já terá acesso imediato ao que a plataforma oferece. Com isso, é importante destacar que há uma variedade de opções de recurso, como criar atividades interativas, compartilhar com outros professores e com os alunos, além de conter modelos de jogos eletrônicos/virtuais como: questionários de programação de televisão, perseguição no labirinto, anagrama, palavra cruzada, jogo da forca, verdadeiro ou falso, roda aleatória, entre outros modelos. Destaca-se que há inúmeros modelos de jogos, no qual o professor tem a possibilidade de editar e adaptar da maneira como quer abordar o assunto, além de adicionar fotos e perguntas/respostas.

Nesse contexto, a plataforma apresenta pontos positivos tanto para o professor como para os alunos. A wordwall é caracterizada como recurso didático tecnológico que veio para auxiliar nas novas práticas pedagógicas, ou seja, vai oportunizar a integração da tecnologia com a educação a favor do processo de ensino-aprendizagem. Além disso, ajudará o docente a deixar um pouco de lado o modelo tradicional, e assim ampliar suas estratégias de ensino por meio de metodologias ativas associadas ao mundo digital.

Já para os alunos a utilização da plataforma e aplicações de jogos podem contribuir de forma positiva para o despertar de interesse acerca do conteúdo, curiosidades, maior participação nas aulas, interações com os colegas, melhorias no desempenho de aprendizagem, desenvolvimento de raciocínio lógico que permite chegar a uma conclusão rápida para responder e resolver as questões, além de gerar um momento de competitividade.

A tecnologia juntamente com a educação podem ser grandes aliadas no processo de ensino aprendizagem. Entretanto, a plataforma pode possuir pontos negativos, em que não se apresenta 100% gratuita para quem for utilizar. Ela contém um perfil limitado, que tem um limite específico de criação das atividades e tem o perfil ilimitado, que é necessário pagar uma taxa para ter assim acesso aos modelos exclusivos. Isso talvez possa desestimular o professor a buscar plataformas digitais para utilizar de forma frequente com os alunos. Outro ponto negativo seria essa utilização se virar contra o professor, ou seja, ele levar a proposta para os

alunos, aplicar a metodologia e os alunos distorcerem o objetivo da aula, focando somente em redes sociais e/ou algo que não agregue na aula ou para o conhecimento deles. Acredito que o professor deve sim trabalhar de diversas maneiras, mas sabendo exatamente o como utilizar e compreender os ganhos dessa plataforma para as aulas e assim potencializar a aprendizagem dos alunos com ferramentas digitais de forma efetiva e válida.

Plataforma PhET Interactive Simulations

Uma das grandes defasagens no ensino é a falta de mecanismos capazes de exemplificar determinado conteúdo, já que o acúmulo exacerbado do mesmo acaba não sendo proveitoso para o educando. É necessário estratégias de ensino que despertem o interesse, assim como também promovam a motivação por parte do alunado na busca pelo saber. Pensando nisso, as TDICs surgiram com o objetivo de aprimorar o ensino, buscando trazer além de tecnologia e inovação, uma visão mais dinâmica e lúdica dos conteúdos escolares.

Um exemplo de TDICs é a plataforma PhET Interactive Simulations, criada pela Universidade de Colorado com versão em português. Por meio dela, é possível realizar simulações de fenômenos de maneira interativa; fenômenos estes dentro da área de Ciências da Natureza (Física, Biologia e Química) e Matemática. Tais simulações, possuem o caráter de exemplificar e fornecer ao discente a oportunidade de visualizar simulações ilustrativas de determinadas temáticas, com o intuito de que se consiga atingir uma maior assimilação do conteúdo proposto em sala de aula.

A plataforma dispõe de uma série de vantagens, tais como, sua facilidade de manuseio e acesso gratuito, possuindo assim uma linguagem simples e direta, ao beneficiar o estudante.

Partindo para algo mais prático em uma dessas áreas, como por exemplo, a Biologia, é importante destacar como ponto positivo o design gráfico das imagens, as cores, os efeitos com movimentos, entre outros.

Um ponto negativo é a pouca quantidade de simulações na área de Biologia, por conter poucos exemplos de fenômenos relacionados às temáticas. Diante disso, seria interessante que a plataforma buscasse um aprimoramento frisando essa questão, ou seja, elaborar mais simulações, principalmente envolvendo conteúdos mais complexos dentro da Biologia, visto que os estudantes apresentam um maior grau de dificuldade com relação aos mesmos.

Além disso, é possível pontuar outro benefício da plataforma, na qual abaixo das simulações, há tópicos que abordam palavras-chaves da simulação observada, um exemplo é com relação a Seleção Natural, uma teoria proposta por Charles Darwin, em que os tópicos

elencados foram: Mutação, Genética e Seleção, isso por sua vez, fornece uma “localização” ao estudante de quais conteúdos estão sendo abordados pela simulação em questão. Em seguida, logo abaixo desses tópicos, é descrito alguns exemplos de objetivos de aprendizagem, algo também vantajoso da ferramenta elucidada, em que cita algumas habilidades que devem ser desenvolvidas pelo estudante com relação a simulação que foi vista, como: “Descrever quais características alteram a capacidade de sobrevivência de um organismo em diferentes ambientes”, entre outros objetivos.

Em suma, a plataforma PhET Interactive Simulations, traz seus prós e contras, mas que de maneira geral busca fomentar ainda mais o processo de ensino-aprendizagem, algo que atualmente apresenta algumas defasagens, principalmente por ter adquirido sequelas deixadas pela situação pandêmica. No entanto, é por meio de inovações (a exemplo das TDICs), que é possível alcançar bons resultados no campo educacional.

Língua Portuguesa

PADLET

Inicialmente, pode ser descrita como uma página virtual que oferece a capacidade de auxiliar outros usuários na criação de um “mural” digital. Cada espaço desta ferramenta pode conter textos, imagens e links que direcionam a outros conteúdos ou páginas. Essa funcionalidade permite que cada aluno possa adicionar ou modificar qualquer um desses elementos, daí a associação à ideia de um mural. Normalmente, essa plataforma é empregada na perspectiva educacional para fomentar a produção de textos criativos. Essas características promovem um método de ensino mais alinhado com as experiências dos alunos fora da sala de aula, considerando o uso comum de dispositivos eletrônicos. Após esta breve explicação, é importante compreender que, no contexto do ensino de Língua Portuguesa, a produção textual almeja que os alunos desenvolvem a capacidade de criar textos críticos e reflexivos, normalmente, baseados em um amplo repertório sociocultural.

É notável que o Padlet se apresenta como uma alternativa eficaz para a criação de "murais", especialmente no que diz respeito à possível construção de repertórios que serão posteriormente utilizados na produção escrita, como em vestibulares, no ENEM e outras avaliações. Além disso, os alunos têm a oportunidade de acessar os "murais" de seus colegas a qualquer momento, o que pode promover a expansão de seus próprios repertórios com base no que foi compartilhado nos murais de outros estudantes.

Isso também permite que os alunos auxiliem uns aos outros em áreas de conhecimento que possam ter lacunas, por meio de suas próprias fontes de pesquisa, criando um ambiente de aprendizado mútuo. Essa capacidade de visualizar todos os murais simultaneamente, especialmente em uma sala de aula grande, seria uma tarefa complexa de realizar no ensino presencial. Além disso, é importante mencionar que o Padlet é uma ferramenta gratuita, de fácil customização e manutenção simples de executar. Em diálogo com o que foi elucidado, o teórico complementa: “[...]a escrita colaborativa por meio do sistema Padlet proporcionou o aprimoramento da escrita dos alunos com as postagens de suas produções textuais sem que se sentissem pressionados, atribuindo a cada tópico acrescido, um sentido, de forma contextualizada. (SILVA; DUARTE, 2018, p. 7)”.

Claramente, essa ferramenta fornece apoio aos alunos na leitura, pois permite a criação de murais dinâmicos, interativos e personalizáveis. Isso, por sua vez, influencia positivamente a habilidade de escrita, que pode ser desenvolvida como uma consequência desse ambiente criativo. Em resumo, os alunos fornecem aprimoramento tanto de suas habilidades de escrita quanto de aprendizado por meio de suas próprias produções e das produções de seus colegas, que são acessíveis a todos na turma.

BLOGS

Essa ferramenta, talvez, seja uma das mais conhecidas e populares no contexto das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). A tendência de professores e instituições que adotam blogs tem crescido significativamente. Com isso, existem várias definições do que é um blog, mas optamos por entendê-lo como um site que passa por atualizações constantes e é composto por uma série de postagens, ou seja, entradas de conteúdo que são adicionadas regularmente. Além disso, a construção de um blog é gratuita e simples. Essa característica facilita que tanto professores quanto alunos busquem criar seus próprios blogs, seja de forma individual, ou seja, cada um com o seu, ou de maneira colaborativa, ou seja, professores e alunos publicam conteúdo de forma conjunta.

É relevante observar que o painel de um blog pode incluir imagens, texto escrito, bem como links que redirecionam para outros assuntos ou sites que estejam relacionados com o tópico daquela postagem. Em outras palavras, são diversas as opções que os blogs disponibilizam para seus usuários. Nesse contexto, os autores apresentam uma tríade que compõe o blog, como:

Os blogs são compostos por três elementos essenciais: o blogueiro, - também chamado de blogger e muito raramente bloguista - que é o indivíduo que escreve no blog; o artigo, - também chamado de post ou publicação - que é o conteúdo, a mensagem a ser compartilhada e, por fim, os comentários, recurso este que marca o diferencial do

blog para outros sites por ser permissionário da interação entre emissor e receptor da mensagem. (BARBOSA; GONTIJO; OLIVEIRA, 2019, p. 76)

Nesse contexto, esta ferramenta oferece diversas oportunidades de uso para qualquer componente curricular, com destaque para as aulas de Língua Portuguesa. O blog oferece a oportunidade de abordar a construção de textos escritos, incentivando a criatividade na produção textual e estimulando a leitura.

Uma característica peculiar do blog é a ausência de limitações geográficas em seu alcance. Isso significa que ele pode ser acessado não apenas por regiões distantes no interior de um país, mas também por pessoas em outros lugares do mundo. Essa dimensão geográfica possibilita que, nas aulas de Língua Portuguesa, por exemplo, a literatura popular, a arte e a cultura de uma determinada região sejam "visualizadas" por usuários de qualquer lugar do país ou do exterior. Nesse contexto, o blog não se configura como uma substituição das aulas presenciais, mas sim como um complemento, uma extensão, uma alternativa virtual para enriquecer o ambiente pedagógico e as experiências de aprendizagem.

WATTPAD

O Wattpad é uma plataforma digital popular para compartilhamento e leitura de histórias e produção de escrita. Ela permite que autores publiquem suas histórias e que leitores as descubram, leiam e interajam. O Wattpad, que pode ser utilizado por meio de dispositivos móveis via aplicativo ou no site pelo computador, tem conquistado, de forma pertinente, uma ampla aceitação, em particular com crianças, jovens e adolescentes, a partir de sua introdução em 2006. Sua popularidade ocorre, em grande parte, à sua capacidade de permitir que as "barreiras", comumente, burocráticas, e muitas vezes, encontradas em uma publicação de livros, possa, com esse recurso digital, facilitar para que qualquer pessoa consiga produzir e divulgar suas próprias obras literárias, por exemplo. Antes dessa possibilidade digital, a perspectiva de difundir escritos era algo que não estava ao alcance da maioria dos escritores não profissionais ou iniciantes. Pois a única opção era buscar a aprovação de editoras, empresas ou instituições direcionadas especificamente para a publicação de obras, sejam elas literárias ou não.

As histórias no Wattpad são categorizadas em diversos gêneros, como: romance, ficção científica, terror, aventura, jovem adulto entre outros. Você pode escolher o gênero que melhor se encaixa com o seu estilo de leitura e produzir a sua narrativa, sobretudo, ainda é possível concorrer, desde 2015, ao prêmio para cada categoria de leitura virtual exemplificada, pois nele emerge uma variedade de conteúdo literário. É importante lembrar que, ao publicar uma história

no Wattpad, você está compartilhando-a com uma audiência global e interagindo com uma comunidade de escritores e leitores apaixonados, o que facilita encontrar estilos de leituras mais próximas de cada leitor, bem como incentiva o gosto pela escrita/leitura dos alunos ao usar uma ferramenta que dialoga com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) com possibilidades de ser utilizada na ótica educacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Debater acerca da interseção entre educação, tecnologia e o ambiente de sala de aula é uma tarefa desafiadora para muitos educadores. Integrar esses meios de comunicação contemporâneos com o auxílio da ótica dos professores (que ainda estão se adaptando a essas mudanças) e os alunos cada vez mais imersos na tecnologia torna-se uma ação complexa para o agir/fazer educacional. Nesse contexto, optou-se por explorar diferentes perspectivas, opiniões e debates relacionados às Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no contexto educacional, com um foco especial nas aulas de Língua Portuguesa e Ciências Biológicas. Além disso, examinou-se a relação entre alunos e professores no ambiente educacional, em que a interação, o crescimento e a aprendizagem acontecem de forma recíproca e contínua. Assim, ocorreu a compreensão para se aplicar o conhecimento dessas ferramentas, que continuam sendo relevantes mesmo no ensino presencial. Elas oferecem uma abordagem mais dinâmica e interativa que auxilia os professores em suas atividades de ensino. É interessante notar que as plataformas digitais adotadas durante a pandemia foram úteis tanto para alunos quanto para professores, servindo não apenas como ferramentas de aprendizado, mas também como meios de trabalho. Nossa pesquisa se concentrou em algumas dessas ferramentas, como: para o ensino do componente Língua Portuguesa foram “Wattpad”, “Padlet”, “Blogs”; enquanto que para o ensino da Biologia utilizaram-se as plataformas “Quizizz”, “WordWall” e “PhET Interactive Simulations”. A análise realizada revela como essas ferramentas podem impulsionar a educação, especialmente nas aulas de Português e Ciências Biológicas. Observamos que as aulas de produção textual ou de biológica, por exemplo, muitas vezes vistas como monótonas e desmotivadoras, podem adotar uma abordagem mais inovadora com o uso das TICs mencionadas. Esperamos que essa discussão possa suscitar novas questões sobre o papel das TICs na educação e abrir caminho para abordagens inovadoras em sala de aula, que possibilitem análises futuras dessas ferramentas mencionadas. Esperamos que essa análise crítica possa levar a novas formas de conceber a sala de aula em sintonia com o mundo digital e outras áreas acadêmicas relacionadas, promovendo

discussões adicionais sobre TICs, ferramentas digitais, educação, Língua Portuguesa, Biologia ou qualquer outro componente curricular.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, A. F. C. de M; GONTIJO, M. C; OLIVEIRA, F. G . (2019, 10 de maio). **O USO DE BLOGS E WIKIS COMO MECANISMO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5787134>.

LOSSO, C. R.; CRISTIANO, M. A. **Edublogs**: construção e a disseminação do conhecimento de forma colaborativa e cooperativa. Crisciúma, 2012. Disponível em: <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/reid/article/view/108>. Acesso em: 12 Out. 2023.

MARCUSCHI, L. A. Compreensão de texto: algumas reflexões. In: DIONÍSIO, A. P.; BEZERRA, M. A. (Orgs.). **O livro didático de português**: múltiplos olhares. 3. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2001. p. 38- 71

MARTINS, Onilza Borges; MASCHIO, Elaine Cátia Falcade. **As Tecnologias Digitais na Escola e a Formação Docente**: representações, apropriações e práticas. 2014. Disponível em: Acesso em: 25 set. 2023.

MAGALHÃES, E.M.; OLIVEIRA, G.C. SÉCULO XXI: **Quem são os nativos digitais?** Revista facisa on-line, v.8, n.1, p.65-76 2019, <http://periodicos.unicathedral.edu.br/revistafacisa/article/view/332/202>

MARTINS, Onilza Borges; MASCHIO, Elaine Cátia Falcade. **As Tecnologias Digitais na Escola e a Formação Docente**: representações, apropriações e práticas. 2014. Disponível em: Acesso em: 10 Jul. 2023.

RIBEIRO, Andréa Lourdes. **Jogos online no ensino-aprendizagem da leitura e da escrita**. In: COSCARELLI, Carla Viana (org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

SILVA, J. W. V; DUARTE, M. O. O uso do sistema *padlet* na produção textual no ensino médio/normal. **CIET: EnPED**, São Carlos, jun. 2018. ISSN 2316-8722. Disponível em: <<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/173>>. Acesso em: 10 Out. 2023.