



## A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS EM SALA DE AULA: um relato de experiência no PIBID de Letras

TAVARES, Railson Walter Batista <sup>1</sup>  
MACIEL, Raylessa Vieira <sup>2</sup>  
MACIEL, Renata de Sousa <sup>3</sup>  
ANTUNES, Naíla Ferreira <sup>4</sup>  
SILVA, Francisco Jefferson Cruz da <sup>5</sup>  
RUTIZAT, Nilson de Sousa <sup>6</sup>

**RESUMO:** O uso de Recursos Educacionais Digitais (REDs) em sala de aula possibilita que haja a dinamicidade na ministração de conteúdos didáticos, consolidando a utilização de diversas estratégias e metodologias educacionais. A partir da contextualização do avanço da tecnologia, o docente precisa vislumbrar variadas ferramentas tecnológicas e mapear o potencial do seu uso para impulsionar o processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é demonstrar a importância da utilização de diferentes recursos tecnológicos em sala de aula na disciplina de Língua Portuguesa, na Escola Cidadã Integral Técnica Chiquinho Cartaxo, durante a experiência no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência. Os recursos educacionais utilizados foram o uso de questionário, de *padlet* e de jogo, em que cada tipo de recurso apresentou um objetivo específico, sendo descritos a partir do relato de experiência consolidada no ambiente escolar. Com o uso de diferentes recursos digitais, observamos que houve a sistematização de dados e a geração de informações, a interatividade e o compartilhamento de ideias e mais participação durante as aulas. Assim, o uso da tecnologia e a utilização de variados recursos educacionais apontam para um cenário atrativo, dinâmico e lúdico, possibilitando mais interação e impulsionando a aprendizagem estudantil, a troca de conhecimentos e o desenvolvimento de inúmeras habilidades tecnológicas e comportamentais que geram contribuições para a jornada estudantil e a trajetória profissional. Ao integrar a tecnologia à sala de aula, o docente possibilita que o processo de ensino tenha mais atratividade e dinamicidade, interligando diferentes ferramentas tecnológicas a materiais físicos.

**PALAVRAS-CHAVE:** tecnologias educacionais; educação básica; iniciação à docência; vivência acadêmica; língua portuguesa.

---

<sup>1</sup> Graduando em Licenciatura em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa, Bolsista do PIBID, IFPB, *Campus* Sousa, railsonwalter17@gmail.com

<sup>2</sup> Graduanda em Licenciatura em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa, Bolsista do PIBID, IFPB, *Campus* Sousa, raylessamaciel13@gmail.com

<sup>3</sup> Graduanda em Licenciatura em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa, Bolsista do PIBID, IFPB, *Campus* Sousa, macielrenata2017@gmail.com

<sup>4</sup> Graduanda em Licenciatura em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa, Bolsista do PIBID, IFPB, *Campus* Sousa, nailaantunes25@gmail.com

<sup>5</sup> Graduando em Licenciatura em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa, Bolsista do PIBID, IFPB, *Campus* Sousa, jeffersoncruzinha@gmail.com

<sup>6</sup> Especialista em Metodologias do Ensino da Língua Portuguesa e Literatura na Educação Básica, UNOPAR, Graduado em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa, IFPB, Supervisor, Bolsista do PIBID, IFPB, *Campus* Sousa, nilsonrutizat@professor.pb.gov.br

## 1 INTRODUÇÃO

O ensino-aprendizagem requer o uso de diferentes tipos de recursos educacionais que facilitem a transmissão do conhecimento e estimulem a aprendizagem. Há uma diversidade enorme de recursos que podem ser utilizados pelo professor em sala de aula, desde materiais físicos a ferramentas tecnológicas.

Uma análise ampla sobre a tecnologia na educação se faz importante para que haja uma compreensão significativa referente ao seu uso adequado e os efeitos que podem ser gerados para a sociedade mediante o avanço tecnológico.

Isso equivale a dizer que as ferramentas tecnológicas precisam ser inseridas metodologicamente na sala de aula, possibilitando que a educação formal tenha diversos recursos disponíveis para amplificar o ensino-aprendizagem para além dos recursos materiais que já são amplamente utilizados há décadas.

Referente ao avanço da tecnologia, Kenski (2012, p. 21) relata que:

A evolução tecnológica não se restringe apenas aos novos usos de determinados equipamentos e produtos. Ela altera comportamentos. A ampliação e a banalização do uso de determinada tecnologia impõem-se à cultura existente e transformam não apenas o comportamento individual, mas o de todo o grupo social.

Em ambiente escolar, o uso sistemático e planejado de ferramentas tecnológicas possibilita o engajamento estudantil e estimula a aprendizagem, facilitando a transmissão de conhecimentos e elucidando alternativas para o processo educacional. Assim, os estudantes passam a perceber a tecnologia como uma aliada para a aprendizagem e uma ferramenta utilizada dentro da sala de aula.

Sobre o aprendizado, Garofalo (2018 *apud* Chaves, 2022, p. 17) aborda que:

O período de transformações que vivemos requer mudanças na concepção da escola e na forma como os alunos aprendem, que siga novas abordagens, exigindo, assim, um currículo que valorize a experimentação e a vivência. Essa nova concepção das formas de ensino e aprendizagem integra recursos tecnológicos digitais à metodologia do professor, que assume o papel de mediador do conhecimento, devendo, portanto, estar disposto a enfrentar os desafios e as rupturas que fazem parte dessa nova fase na Educação.

Constantemente, novas tecnologias são desenvolvidas e vários produtos tecnológicos são inseridos na sociedade globalizada e moderna, exigindo várias mudanças contínuas e novas posturas profissionais nos inúmeros cenários.

Essa visão no campo da educação é essencial, pois há muitas transformações internas e externas que acontecem tanto nacional quanto

internacionalmente, o que requer um olhar atento por parte do professor, possibilitando que haja formação, subsídios e a integração de recursos digitais ao ambiente escolar para possibilitar a dinamicidade no ensino.

Desse modo, este trabalho teve como objetivo descrever a importância da utilização de Recursos Educacionais Digitais no processo de ensino-aprendizagem, possibilitando que haja a integração de ferramentas tecnológicas à sala de aula.

Nesse sentido, serão descritos os diferentes tipos de recursos educacionais digitais que foram utilizados em aulas de Língua Portuguesa durante a experiência vivenciada no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID).

Por conseguinte, serão detalhados e discutidos os resultados que foram obtidos a partir da aplicação das tecnologias digitais utilizadas durante a experiência acadêmica para que houvesse a integração da tecnologia ao espaço escolar.

## 2 METODOLOGIA

O trabalho foi desenvolvido em formato de relato de experiência, sendo uma pesquisa descritiva e com uma abordagem qualitativa, em que se relata a vivência acadêmica no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), descrevendo a utilização de diferentes Recursos Educacionais Digitais (REDs).

A partir do contato e da leitura prévia de materiais teóricos sobre os Recursos Educacionais Digitais (REDs), foram definidos alguns recursos que poderiam ser utilizados para a aplicação de conteúdos, revisão temática e instrumentos de coleta de dados que possibilitassem a interação entre os diferentes atores educacionais.

Nesse contexto, foram escolhidas diferentes ferramentas tecnológicas para serem utilizadas na sala de aula: questionário eletrônico, *padlet* e jogo. Esses recursos puderam ser aplicados em turmas de 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> séries do Ensino Médio nas aulas de Língua Portuguesa, em que cada recurso tinha objetivos específicos.

Para a realização deste trabalho, várias obras foram utilizadas como aporte teórico. As obras de Castro (2014), Chaves (2022), Dias (2018), Kenski (2012), Ribeiro (2013) e a de Silva e Lima (2018) representaram a base para os estudos referentes à utilização dos Recursos Educacionais Digitais (REDs) no processo de ensino-aprendizagem na sala de aula.

A aplicação dos recursos tecnológicos foi realizada nas aulas de Língua Portuguesa, em turmas de 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> séries do Ensino Médio, na Escola Cidadã Integral Técnica Chiquinho Cartaxo, localizada no município de Sousa – Paraíba.

### **3 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Nesta seção serão apresentados os resultados alcançados a partir da utilização dos Recursos Educacionais Digitais (REDs) e serão discutidas as experiências obtidas por meio das diferentes vivências em sala no PIBID.

O primeiro recurso tecnológico a ser analisado será o questionário eletrônico, em que serão enfatizados aspectos gerais sobre a utilização, os tipos de dados coletados e as informações sistematizadas a respeito de um determinado tema.

A utilização do questionário foi uma atividade que possibilitou a estruturação de perguntas para coleta de dados e geração de informações para posterior análise, debate e comparação sistematizada, visando uma delimitação amostral e temática.

O questionário foi composto por dezoito perguntas relacionadas ao ensino de Língua Portuguesa na modalidade remota versus a modalidade presencial, abordando questões sobre aproveitamento estudantil, experiência nas aulas, necessidades, metodologias, ferramentas educacionais, interação, motivação, dificuldades, efetividade das aulas, habilidades linguísticas, avaliação, progressão de conhecimento, aprendizagem literária, metodologias no ensino de literatura e principais tipos de dificuldades mediante os estudos no ensino remoto.

Com a utilização do questionário foi possível coletar vários dados referentes ao processo de ensino-aprendizagem na modalidade remota versus a presencial, de modo a analisar os pontos críticos que precisavam de atenção e de melhorias.

O uso do questionário é uma estratégia metodológica que facilita a coleta de dados e a tabulação de informações, possibilitando que haja uma análise comparativa mais rápida e efetiva, de modo a auxiliar no ensino-aprendizagem.

Na pesquisa de Dias (2018), ele demonstra que o uso de ferramentas tecnológicas melhora o aprendizado e estimula os alunos a realizarem pesquisas de materiais em outras fontes para além dos materiais disponibilizados em ambiente escolar, o que promove mais interesse e aumenta o desempenho.

Com a aplicação do questionário foi possível verificar e analisar que o ensino de Língua Portuguesa na modalidade remota não supriu todas as necessidades

estudantis, o que pode ter gerado algumas lacunas durante o ensino emergencial. E isso se deve a muitos fatores interligados ao processo de ensino-aprendizagem, tais como: ambiente favorável, ferramentas propícias, equipamentos adequados.

Figura 01. Questionário eletrônico sobre o ensino de Língua Portuguesa na modalidade remota versus a modalidade presencial.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023.

O outro recurso tecnológico utilizado em sala de aula foi o *padlet*. Essa ferramenta possibilita a criação de perguntas, apresentações, disponibilização de materiais ou demais funcionalidades mediante a necessidade do professor.

Segundo Silva e Lima (2018), o *padlet* representa um recurso que possibilita a construção de um mural virtual que é organizado de maneira *on-line*, colaborativa e gratuita, possibilitando que os usuários curtam, comentem e avaliem as postagens dos materiais disponibilizados, de modo que também podem compartilhar para que outros usuários façam edição ou visualização do respectivo mural.

O uso do *padlet* foi uma atividade que possibilitou coletar informações sobre a trajetória estudantil durante o ano letivo de dois mil e vinte e três, bem como analisar pontos positivos e negativos relacionados à disciplina de Língua Portuguesa.

Com as informações coletadas, o professor consegue analisar dados e definir estratégias de atuação em sala de aula, de modo que sejam utilizadas diferentes metodologias que impulsionem o processo de ensino e aprendizagem.

Essa atividade também é muito importante para os estudantes, pois possibilita que seja realizada uma reflexão retrospectiva, de modo a enxergarem a sua trajetória perpassada e o que podem melhorar para as próximas vivências estudantis.

A utilização do *padlet* possibilitou desenvolver outras habilidades tecnológicas que facilitassem a coleta de informações e a posterior utilização durante a jornada acadêmica, bem como ferramenta metodológica para a futura trajetória profissional.

O *padlet* é um recurso tecnológico de uso simplificado e de fácil manuseio, tendo algumas funcionalidades específicas e que pode ser configurado de diferentes maneiras, possibilitando que haja um visual específico de acordo com o objetivo a ser definido. Essa versatilidade da ferramenta possibilita a dinamicidade do seu uso.

Por meio da autoavaliação dos estudantes, nota-se que houve uma satisfatória efetivação no processo de ensino-aprendizagem na disciplina de Língua Portuguesa durante o ano letivo de dois mil e vinte e três.

Isso demonstra que foram utilizadas diferentes estratégias e metodologias que facilitaram a aprendizagem e que contribuíram para impulsionar os conhecimentos, bem como os estudantes tiveram uma postura satisfatória.

Figura 02. *Padlet* para autoavaliação sobre a trajetória estudantil na disciplina de Língua Portuguesa durante o ano de 2023.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023.

Consequente, o outro recurso digital utilizado foi o jogo. O jogo é um recurso que permite a estruturação de um conteúdo de forma interativa e que pode ser utilizado para revisar conteúdos, realizar avaliações ou demais finalidades.

Para Ribeiro (2013), os jogos apresentam uma grande utilidade para o desenvolvimento relacionado a questões linguísticas, sociais e cognitivas dos alunos. Além disso, o uso de jogos também pode auxiliá-los a realizar interações sociodiscursivas, seja com o jogo em si ou com colegas e professor. Isso possibilita

que a aprendizagem seja mais dinâmica, interessante e motivadora.

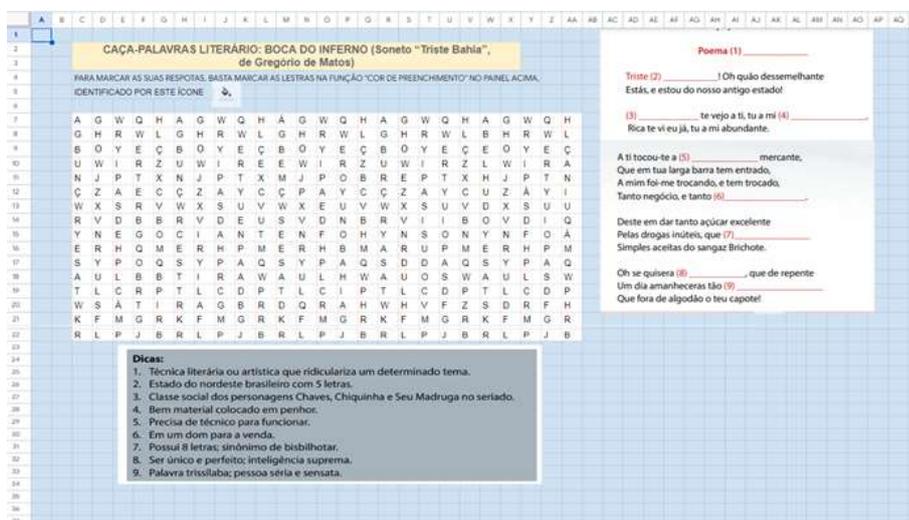
A utilização do jogo possibilitou a organização de caça-palavras sobre o soneto Triste Bahia, do escritor Gregório de Matos, com o intuito dos estudantes realizarem a leitura da obra literária e aprenderem de forma lúdica.

O jogo foi organizado com o uso de planilha, tendo sido estruturado no formato do tradicional jogo de caça-palavras. A planilha é uma ferramenta dinâmica que possibilitou a geração de um jogo virtual e interativo.

Ao lado do caça-palavras, foi colocado o soneto e os espaços em branco. Abaixo do jogo, foram disponibilizadas algumas dicas gerais que ajudariam os estudantes a procurarem as respectivas palavras que fariam parte de cada lacuna em aberto. Esse jogo abordava um assunto literário que fazia parte dos estudos da disciplina de Língua Portuguesa.

Com isso, os estudantes eram estimulados a realizarem a leitura do soneto e a analisarem as palavras que completariam as lacunas a partir das dicas disponibilizadas. Então, possibilitaria o trabalho visual e a revisão de conteúdos.

Figura 03. Jogo literário para revisão de conteúdos temáticos relacionados às aulas de Literatura da disciplina de Língua Portuguesa.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2024.

Após a utilização de diferentes recursos digitais em sala de aula na disciplina de Língua Portuguesa durante o PIBID, verifica-se a geração de determinados aspectos que possibilitaram ganhos acadêmicos específicos para todos os atores educacionais envolvidos (professores, bolsistas e estudantes).

Numa visão geral, são apresentados os recursos digitais que foram utilizados, os principais resultados alcançados e algumas dificuldades enfrentadas durante a utilização das ferramentas tecnológicas. Essa estruturação possibilita analisar um resumo referente à utilização das ferramentas tecnológicas em sala de aula.

Quadro 01. Análise sobre a utilização de Recursos Educacionais Digitais (REDs) nas aulas de Língua Portuguesa durante o PIBID.

| Recursos      | Resultados                              | Dificuldades                       |
|---------------|---|------------------------------------|
| Questionário  | - Sistematização de várias informações; | - Manuseio de tecnologias;         |
| <i>Padlet</i> | - Compartilhamento interativo;          | - Disponibilidade de equipamentos; |
| Jogo          | - Dinamicidade na aprendizagem;         | - Ambientes tecnológicos;          |

Fonte: Elaborado pelos autores, 2024.

A partir da utilização dos Recursos Educacionais Digitais (REDs) em sala de aula, pode-se dizer que o uso de tecnologias educacionais possibilita diversas vantagens para o processo de ensino-aprendizagem, consolidando-se como uma estratégia que impulsiona o conhecimento e torna o ensino mais dinâmico.

Além disso, o uso de ferramentas tecnológicas possibilita o desenvolvimento de habilidades digitais e de demais habilidades comportamentais, tais como: criatividade, comunicação, raciocínio lógico, dinamicidade e trabalho em equipe.

Na pesquisa de Castro (2014), ela aborda que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) fornecem uma ampla variedade de recursos educativos digitais que podem ser utilizados pelos professores no que se refere ao processo de ensinar e aprender dentro da sala de aula, em que os docentes apresentam um papel fundamental na condução das tecnologias e na criação de condições para o ensino e a aprendizagem sustentados no uso de recursos tecnológicos a partir da seleção adequada de diferentes ferramentas digitais.

O professor pode utilizar diversos recursos digitais de acordo com cada aula, analisando quais tipos de ferramentas tecnológicas são mais propícias e quais as finalidades para cada tipo de recurso. Mediante o objetivo definido, cabe analisar e escolher as diferentes estratégias para a efetivação no uso da tecnologia.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As tecnologias, muitas das vezes, são vistas como uma gangorra. O que pesará será a maneira na qual são utilizadas e com qual intuito, pois são muitas possibilidades e há diversas vertentes. As ferramentas tecnológicas apresentam um percentual grandioso de gerar melhorias na sociedade, a depender do uso.

Na sala de aula, não há muita diferença. A integração da tecnologia ao ambiente escolar pode gerar muitos frutos e possibilitar que o processo de ensino-aprendizagem seja mais atrativo e dinâmico para todos os membros da escola.

Cabe a todos os membros educacionais que compõem a comunidade escolar, bem como órgãos educativos responsáveis pelas diretrizes de ensino, possibilitarem a integração de diversas ferramentas tecnológicas no ambiente educativo.

A adoção de recursos digitais na sala de aula consolida um ambiente diversificado, composto por múltiplos materiais físicos e tecnológicos, amplificam o uso de diversas estratégias metodológicas e sistematizam o ensino. Isso possibilita que o professor dinamize o seu ato de ensinar e estimule a aprendizagem dos estudantes, proporcionando que a sala de aula seja um espaço aberto à troca e à diversidade de ferramentas que contribuem para a potencialização dos estudos.

Devido a muitos fatores internos e externos ao ambiente escolar, a implementação tecnológica em sala de aula pode se tornar um desafio constante. O docente precisa ter proatividade e iniciativa para mapear estratégias e definir caminhos que facilitem e possibilitem o uso de ferramentas tecnológicas na sala.

O contínuo contato aberto e uma interação sistemática com os estudantes também representam passos necessários para entender a maturidade estudantil com relação ao uso de tecnologias educacionais e mapear alternativas em conjunto.

#### **5 AGRADECIMENTOS**

Os agradecimentos são estendidos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela criação de programas que possibilitam a iniciação à docência. A toda a equipe que compõe o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) pela oportunidade de ter diversas experiências em sala de aula. A toda equipe do curso de Letras – Língua Portuguesa do Instituto Federal da Paraíba (IFPB). E a todos os bolsistas do PIBID do subnúcleo da ECIT Chiquinho Cartaxo e demais subnúcleos pelas vivências compartilhadas.

## REFERÊNCIAS

CASTRO, Cornélia Garrido de Sousa. **A utilização de recursos educativos digitais no processo de ensinar e aprender:** práticas dos professores e perspectivas dos especialistas. 2014. 414 f. Tese (Doutorado em Ciências da Educação) – Universidade Católica Portuguesa, Lisboa (Portugal), 2014. Disponível em: <https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/15830?mode=full>. Acesso em: 29 fev. 2024.

CHAVES, Themys Yslene Simões. **O Ensino de Língua Portuguesa mediado por tecnologias digitais:** desafios da prática docente no século XXI. 2022. 186 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Federal do Amazonas, Manaus (AM), 2022. Disponível em: <https://tede.ufam.edu.br/handle/tede/9208>. Acesso em: 28 fev. 2024.

DIAS, G. C. M. (2018). **Uso de questionários on-line promove aumento de desempenho no ensinoaprendizagem.** Fórum de Metodologias Ativas, 1(1), 098–101. Disponível em: <https://publicacoescesu.cps.sp.gov.br/fma/article/view/176>. Acesso em: 28 fev. 2024.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias:** o novo ritmo da informação. Campinas: Editora Papirus. 2012.

RIBEIRO, Fernanda Rodrigues. **Jogos educacionais digitais para ensino de língua portuguesa:** uma proposta de avaliação didático-pedagógica e ergonômica. 2013. 136f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza (CE), 2013. Disponível em: <https://www.uece.br/posla/wp-content/uploads/sites/53/2019/11/Fernanda-Rodrigues-Ribeiro.pdf>. Acesso em 27 fev. 2024.

SILVA, P. G.; LIMA, D. S. **Padlet como ambiente virtual de aprendizagem na formação de profissionais da educação.** Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 16, n. 1, 2018. DOI: 10.22456/1679-1916.86051. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/86051>. Acesso em: 27 fev. 2024.