



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA**

Autorizada pelo Decreto Federal nº 77.496 de 27/04/76  
Recredenciamento pelo Decreto nº 17.228 de 25/11/2016



**PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO**  
**COORDENAÇÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA**

## **XXIX SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UEFS** **SEMANA NACIONAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA - 2025**

### **TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO MEIOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA PRÁTICA PEDAGÓGICA DO PROFESSOR DA EDUCAÇÃO BÁSICA**

**Ana Luísa Freitas de Jesus Souza<sup>1</sup>; Úrsula Cunha Anecleto<sup>2</sup>**

1. Bolsista – PIBIC/PVIC, Graduando em Nome do Curso, Universidade Estadual de Feira de Santana, e-mail: [analuisasjf@gmail.com](mailto:analuisasjf@gmail.com)
2. Orientador, Departamento de nome, Universidade Estadual de Feira de Santana, e-mail: [ucaneacleto@uefs.br](mailto:ucaneacleto@uefs.br)

**PALAVRAS-CHAVE:** Tecnologias Digitais; Prática Pedagógica; Educação Básica; Sequência Didática.

### **INTRODUÇÃO**

Nos últimos anos, as Tecnologias Digitais (TD) integraram-se aos ambientes educacionais, abrindo caminho para novas práticas de ensino e de aprendizagem. Embora essas tecnologias sejam uma realidade em muitas salas de aula, nas quais alunos e professores as utilizam para organizar diversas situações do cotidiano, pesquisas realizadas pelo Grupo de Estudos e Pesquisas em (Multi)letramentos, Educação e Tecnologias (GEPLET), da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), indicam que as metodologias de ensino ainda não acompanham essa evolução, criando um descompasso com a nova realidade escolar.

Diante disso, faz-se necessária uma reestruturação das práticas de ensino e do desenvolvimento de materiais pedagógicos a serem utilizados nas aulas de linguagem na escola. É fundamental contextualizá-los à realidade dos estudantes, que são nascidos na era digital (Palfrey; Gasser, 2011), e, por isso, passam grande parte do dia conectados à internet, considerando essa rede como meio essencial para a comunicação interpessoal e para a busca de informações. Embora tenha sido implementada a Lei nº 15.100/2025, em 13 de janeiro deste ano, que limita o uso de celulares na escola, a formação cidadã para a cultura digital, conforme preconiza a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é uma das atribuições da escola.

Assim, esta pesquisa tem como objeto a apresentação de materiais pedagógicos relevantes, que contribuam para a formação do aluno crítico e reflexivo no contexto do uso das TD. No entanto, os materiais didáticos devem considerar a transformação do perfil dos alunos e incorporar essas interfaces tecnológicas de maneira planejada à prática de ensino do professor, com vistas a promoção de aprendizagens mais significativas. Por certo, os múltiplos ambientes de interação propiciados pelas TD têm levado os alunos a lerem e a produzirem textos de maneira dinâmica e espontânea. Nesses espaços, eles não apenas expressam seus gostos, ideias e opiniões, mas também constroem conhecimentos de forma interativa, utilizando diversas linguagens e modos textuais para interagir com outros participantes.

Esta pesquisa parte da seguinte questão problematizadora: quais as potencialidades de materiais pedagógicos digitais, a serem utilizados na prática

pedagógica do professor, para a construção de conhecimento, de forma colaborativo-interativa, pelos alunos da Educação Básica? Como forma de responder a esta pergunta, apresentamos como objetivo geral: apresentar as potencialidades de materiais pedagógicos digitais, a serem utilizados na prática pedagógica do professor, para a construção de conhecimento, de forma colaborativo-interativa, pelos estudantes da Educação Básica. Os objetivos específicos foram: a) realizar mapeamento de materiais pedagógicos digitais disponíveis em repositórios e portais educacionais, apresentando as potencialidades desses artefatos; b) refletir sobre a importância desses materiais para a prática pedagógica do professor da Educação Básica; c) construir sequências didáticas para a utilização dos materiais pedagógicos digitais, a serem disponibilizadas, em formato de e-book, a professores da Educação Básica.

## **MATERIAL E MÉTODOS OU METODOLOGIA**

Como forma de analisar as informações construídas durante a pesquisa, optamos pela utilização do método Análise de Conteúdo de Avaliação (Bardin, 2016). Essa técnica de interpretação tem como objetivo revelar características do objeto de pesquisa, no sentido de promover uma análise representacional: destacar as potencialidades pedagógicas dos materiais mapeados, representando-os como artefatos importantes para a prática pedagógica do professor. Para a realização da análise das informações, foram organizadas algumas etapas: 1) Identificação e extração dos objetos de atitude (OA), 2) Normalização dos enunciados (NE) e 3) Codificação (C).

A primeira etapa, a OA, correspondeu ao momento em que foram avaliadas as interfaces digitais que compuseram o material didático organizado durante a pesquisa (anexo a este relatório), intitulado “Interfaces Digitais: atividades para a prática de ensino de línguas do professor da Educação Básica. Nessa etapa, avaliamos as escolhas das interfaces digitais sugeridas para a atuação do professor, que foram: Flipbook Digital, Podcast, Filme Carta e Infográfico. Também, discutimos sobre os gêneros textuais e a formação do estudante no contexto da cultura digital. Sobre isso, apresentamos como os gêneros textuais digitais ampliam as possibilidades de leitura, de produção de textos e de interação, desenvolvendo habilidades de letramentos digitais (Coscarelli; Ribeiro, 2005).

A segunda etapa, a NE, correspondeu ao momento em que analisamos as concepções e os significados das interfaces mapeadas para o processo educativo, como forma de identificar características de linguagem, potencialidades pedagógicas e orientações de uso das interfaces selecionadas.

## **RESULTADOS E/OU DISCUSSÃO**

A expansão de acesso às TD caracteriza o atual estágio da cultura digital, a partir da utilização de interfaces presentes em *smartphones* e em *tablets*, por exemplo, que potencializam a horizontalidade e a participação nas relações comunicacionais. Muitos adolescentes e jovens, nascidos na era digital, demonstram certa familiaridade com esses meios tecnológicos ao realizarem processos interacionais, tanto em relação às suas atividades escolares quanto para além dos muros da escola.

Por isso, entendemos que, como constructos que fazem parte da vida cotidiana de estudantes, podem contribuir para a prática de ensino do professor, fomentando metodologias que potencializem a (re)construção de saberes pelos atores educacionais e

problematize o papel do professor para além do já comumente estabelecido nas pedagogias tradicionais. Nesse processo, o professor constitui-se como um ator social imprescindível para a mediação entre estudantes e TD, incentivando-os para a construção de novas aprendizagens, motivando-os para a aprendizagem contínua e provocando-os para ações de aprendizagem colaborativa (Drucker, 2003).

Por essa perspectiva, destacamos a importância da utilização, de forma crítica e reflexiva, das TD, de modo que favoreçam a formação de leitores e de produtores de textos autônomos e conscientes. Para o desenvolvimento da prática de ensino, foram sugeridas algumas interfaces digitais, que compuseram o material didático já supracitado, tais como as apresentadas a seguir: Flipbook Digital, Podcast, Filme Carta e Infográfico.

O Flipbook Digital é um gênero textual multimodal que simula a experiência de folhear um livro físico, mas em ambiente virtual. Ele transforma conteúdos estáticos, como arquivos em PDF, em publicações interativas e animadas. Já o Podcast é um gênero baseado na linguagem sonora, estruturado em episódios, que pode ser ouvido em plataformas online. O Filme Carta é uma forma de expressão audiovisual que conecta o criador com um destinatário específico. Ele consiste em um filme que apresenta aspectos da vida, do território, das experiências e das percepções do autor, com o objetivo de compartilhar histórias, sentimentos e visões de mundo. Por fim, o Infográfico é um recurso gráfico que utiliza elementos visuais, como tipografia, gráficos, mapas, ilustrações ou fotos, para explicar um assunto ao leitor. Sua principal função é enriquecer o texto, permitindo que o leitor visualize o tema abordado de forma clara e atrativa. O quadro 1 apresenta aspectos de linguagem e potencialidades pedagógicas desses gêneros.

Quadro 1 - Aspectos de linguagem e potencialidades pedagógicas dos gêneros

| APECTOS DE LINGUAGEM                     |                                                                                                           | POTENCIALIDADES PEDAGÓGICAS                                                                            |
|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Verbal, visual, sonora e hipertextual.   | <br><b>FLIPBOOK</b>    | Estimula a aprendizagem ativa e autoral, permitindo que os estudantes criem conteúdos.                 |
| Auditiva, visual, escrita e cinestésica. | <br><b>PODCAST</b>     | Desenvolve a oralidade, escuta ativa e argumentação.                                                   |
| Visual, sonora, textual e espacial.      | <br><b>FILME CARTA</b> | Estimula a criatividade ao explorar diferentes formas de linguagem audiovisual.                        |
| Visual, textual, numérica e gráfica.     | <br><b>INFOGRÁFICO</b> | Facilita a compreensão de conteúdos complexos ao apresentar informações de forma visual e estruturada. |

Fonte – construído pela pesquisadora

Quanto aos aspectos de linguagem presentes nas interfaces digitais, podemos destacar que, no Flipbook Digital, são considerados fatores verbal (textos escritos), visual (imagens, cores, ícones, layout), sonoro (áudios e trilhas sonoras) e hipertextual (links para outros conteúdos); para o Podcast destacamos a auditiva (voz, efeitos sonoros, trilhas musicais, ruídos), visual (capas, imagens de divulgação, vídeos), escrita (descrições, títulos, notas, transcrições) e cinestésica (entonação, ritmo da fala, pausas); em relação ao Filme Carta, notamos aspectos visual (imagens, enquadramentos, cores, texturas, movimentos), sonoro (sons ambientes, trilhas sonoras, vozes, silêncios), textual (textos escritos, legendas, narrativas) e espacial (representação de territórios e ambientes) e, por fim, no Infográfico, os aspectos visual (gráficos, imagens, ilustrações, cores, layout),

textual (títulos, subtítulos, chamadas, legendas), numérico (dados e estatísticas) e gráfico (representações visuais de informações).

Esses aspectos facilitam a interação dos estudantes com os gêneros textuais digitais ao integrarem diferentes modos de linguagem no processo interativo, promoverem a multimodalidade dos textos, o que possibilita a construção de conteúdos mais dinâmicos e atrativos, aproximarem os textos ao cotidiano dos estudantes, a partir da utilização de linguagens já familiares a eles, além de contribuírem para o desenvolvimento de habilidades que estimulam competências de leitura crítica, produção de textos de forma criativa e uso ético das TD.

Ao analisarmos sobre as potencialidades pedagógicas proporcionadas por esses gêneros, intuímos que contribuem para a aprendizagem ativa e autoral, a promoção do engajamento do estudante, motivando-o para a ampliação de seu contato com uma maior diversidade de textos, permitindo que os estudantes se tornem criadores de conteúdos e não apenas consumidores passivos dessas informações, estimula-os para a produção criativa ao explorarem diferentes modos textuais e linguagens, promovendo o desenvolvimento do pensamento crítico e de uma postura ética quanto à curadoria da informação.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS (ou Conclusão)**

O uso de gêneros textuais digitais na prática de ensino representa uma oportunidade importante para a formação crítica e reflexiva do estudante, tornando-o mais interativo, colaborativo e alinhado às demandas da era digital. Esses gêneros, como Flipbook Digital, Podcast, Filme Carta e Infográfico, permitem que os estudantes desenvolvam habilidades essenciais, como criatividade, pensamento crítico, letramento digital e produção textual, enquanto se engajam em atividades que dialogam com suas realidades.

Além disso, ao integrar diferentes linguagens e formatos multimodais, esses recursos ampliam as possibilidades de comunicação e de aprendizagem, colocando o estudante no centro do processo educacional. O professor, por sua vez, assume o papel de mediador, incentivando a construção de conhecimento de forma dinâmica, ética e culturalmente situada. Portanto, a adoção de gêneros textuais digitais na Educação Básica não apenas fortalece o protagonismo dos estudantes, mas também promove práticas de ensino inovadoras, capazes de atender às necessidades de uma sociedade cada vez mais conectada e interativa.

### **REFERÊNCIAS**

- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Brasília, DF: MEC, 2018.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999. (A era da informação: economia, sociedade e cultura, v. 1).
- COSCARELLI, C. V.; RIBEIRO, A. E. (Org.). *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.
- DRUCKER, Peter F. *Sociedade pós-capitalista*. Tradução de Nivaldo Montingelli Jr. São Paulo: Pioneira, 1993.
- PALFREY, John; GASSER, Urs. *Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais*. Porto Alegre: Artmed, 2011.