

## ESTRATÉGIAS COM TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO

### STRATEGIES WITH TECHNOLOGY IN EDUCATION

### ESTRATEGIAS CON TECNOLOGÍA EN EDUCACIÓN

Rozeli Alves Santos<sup>1</sup>

Luís Miguel Oliveira de Barros Cardoso<sup>2</sup>

**RESUMO:** Este artigo apresenta um estudo sobre abordagem do uso de plataformas digitais, como ferramentas de apoio e reflexão no processo de ensino-aprendizagem, focando em sua aplicação no contexto educacional. O objetivo principal é analisar como diversas plataformas digitais, como **Visme**, **Fotor**, **Unfold**, **Livros Digitais**, **Calaméo**, **Wordwall**, **Crossword Labs** e **Scratch**, as quais podem ser utilizadas para aprimorar o ensino com maior qualidade e favorecendo no desenvolvimento das competências digitais em sala de aula, criando adaptações nas metodologias pedagógicas, estando por dentro das exigências da Era Digital. A pesquisa justifica-se pela necessidade de fornecer aos docentes ferramentas tecnológicas que melhorem o seu engajamento com os alunos e aprimorem a qualidade do processo educativo. Além disso, este estudo preencher a lacuna na literatura, explorando a utilização destes recursos no cotidiano escolar, propondo o uso da Estratégias Tecnológicas como soluções práticas para a implementação das tecnologias digitais na escola. A pesquisa revela a importância de um ensino interativo e personalizado, que favoreça uma aprendizagem ativa e estimule a formação contínua dos educadores. Conclui-se que o uso dessas plataformas pode transformar as práticas pedagógicas, promovendo um ensino mais dinâmico, ativo e adaptado às necessidades da geração de estudantes digitais de forma crítica e criativa.

8425

**Palavras-chave:** Plataformas digitais. Tecnologias educacionais. Práticas pedagógicas.

**ABSTRACT:** This article presents a study on the use of digital platforms as support and reflection tools in the teaching-learning process, focusing on their application in the educational context. The main objective is to analyze how several digital platforms, such as Visme, Fotor, Unfold, Digital Books, Calaméo, Wordwall, Crossword Labs and Scratch, can be used to improve teaching with higher quality and favor the development of digital skills in the classroom, creating adaptations in pedagogical methodologies, being within the demands of the Digital Age. The research is justified by the need to provide teachers with technological tools that improve their engagement with students and enhance the quality of the educational process. In addition, this study fills the gap in the literature, exploring the use of these resources in everyday school life, proposing the use of Technological Strategies as practical solutions for the implementation of digital technologies in schools. The research reveals the importance of interactive and personalized teaching, which favors active learning and stimulates the continuous training of educators. It is concluded that the use of these platforms can transform pedagogical practices, promoting more dynamic, active teaching that is adapted to the needs of the generation of digital students in a critical and creative way.

**Keywords:** Digital platforms. Educational technologies. Pedagogical practices.

<sup>1</sup>Atualmente faço Mestrado em Ciências de Educação da VeniCreator Christian University, sou também pós-graduada em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica e Novas Tecnologias, Especialista na Área de Surdes e Inclusiva atualmente Discente e Assistente de Educação pelo Estado de Santa Catarina.

<sup>2</sup>Doutor em Línguas e Literaturas Modernas, Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. Professor no Instituto Politécnico de Portalegre (ESECS-IPP).

**RESUMEN:** Este artículo presenta un estudio sobre el uso de plataformas digitales como herramientas de apoyo y reflexión en el proceso de enseñanza-aprendizaje, centrándose en su aplicación en el contexto educativo. El objetivo principal es analizar cómo diferentes plataformas digitales, como Visme, Fotor, Unfold, Digital Books, Calaméo, Wordwall, Crossword Labs y Scratch, pueden utilizarse para mejorar la calidad de la enseñanza y favorecer el desarrollo de competencias digitales en el aula, adaptando las metodologías pedagógicas a las exigencias de la era digital. La investigación se justifica por la necesidad de proporcionar al docente herramientas tecnológicas que mejoren su interacción con el alumnado y potencien la calidad del proceso educativo. Además, este estudio complementa la literatura existente al explorar el uso de estos recursos en la vida escolar cotidiana, proponiendo el uso de estrategias tecnológicas como soluciones prácticas para la implementación de tecnologías digitales en los centros educativos. La investigación revela la importancia de la enseñanza interactiva y personalizada, que favorece el aprendizaje activo y estimula la formación continua del profesorado. Se concluye que el uso de estas plataformas puede transformar las prácticas pedagógicas, promoviendo una enseñanza más dinámica y activa, adaptada a las necesidades de la generación de estudiantes digitales de forma crítica y creativa.

**Palabras clave:** Plataformas digitales. Tecnologías educativas. Prácticas pedagógicas.

## INTRODUÇÃO

Com a chamada Era Digital, um período caracterizado pela crescente integração das tecnologias digitais em diversos aspectos da sociedade, percebe-se a necessidade de falar sobre as “**Estratégias com Tecnologia na Educação**”. Apresentando algumas plataformas que trazem benefícios, transformando a forma como o ensino e a aprendizagem são desenvolvidos.

O tema deste artigo traz uma análise e apresenta estratégias no uso de diversas plataformas digitais, apresentadas como suporte ao processo de ensino-aprendizagem, voltadas para o auxílio de professores e estudantes em contextos educacionais. A problemática central reside na dificuldade de muitos docentes em explorar e aplicar essas tecnologias de forma eficiente, o que pode comprometer o potencial de aprendizado dos alunos e a adaptação ao ritmo da Era Digital. Embora existam diversas plataformas digitais que oferecem recursos inovadores para a educação, muitos professores ainda não as conhecem ou não sabem como utilizá-las adequadamente em sua prática pedagógica.

A justificativa para a realização desta pesquisa está na crescente necessidade de proporcionar aos professores ferramentas que facilitem o processo de ensino e aprendizagem, além de melhorar o engajamento dos alunos com conteúdos digitais, por meio de plataformas de autoria multimídia, editores de imagens, criação de livros digitais, entre outras soluções tecnológicas. A hipótese da pesquisa busca explorar o potencial dessas ferramentas digitais no contexto educacional, oferecendo soluções práticas para o uso de tecnologias digitais no cotidiano escolar.

A relevância desta pesquisa se manifesta no impacto positivo que o uso dessas ferramentas pode ter sobre a aprendizagem dos alunos, possibilitando uma educação mais interativa, personalizada e adaptada às necessidades individuais. Além disso, ao promover o uso das plataformas digitais, o estudo contribui para a formação contínua dos docentes, capacitando-os para uma prática pedagógica mais inovadora e eficaz.

O objetivo geral da pesquisa é explorar as plataformas digitais, como Visme, Fotor, Unfold, Livros Digitais, Calaméo, Wordwall, Crossword Labs e Scratch;

Objetivos específicos: Demonstrar a eficácia dessas ferramentas no cotidiano escolar e propor maneiras práticas de incorporá-las no planejamento pedagógico; Analisar o que já são e não conhecidas.

Este artigo pretende contribuir com o aprofundamento do conhecimento sobre o uso de ferramentas digitais no ensino, fornecendo uma análise crítica das possibilidades de aplicação dessas plataformas em sala de aula, bem como oferecendo subsídios com um levantamento de plataformas ainda pouco exploradas, esperando que o escopo do tema abrangente ajude a preencher uma lacuna importante no campo da educação digital com ferramentas de apoio ao ensino. A pesquisa se propõe a analisar especificamente como essas plataformas podem ser aplicadas de maneira prática no ambiente escolar, com ênfase em sua implementação nas aulas de professores de diversas áreas do conhecimento.

8427

As perguntas de pesquisa que orientam este estudo foram colocadas no formulário de pesquisa com 10 questões, respondidas por 16 educadores, onde vemos o grau de compreensão pelas plataformas digitais e como são incorporadas no processo de ensino-aprendizagem para melhorar o desempenho dos alunos e se elas contribuem para o desenvolvimento das competências digitais dos alunos.

Ao investigar essas questões, este artigo busca fornecer respostas práticas e embasadas para o uso estratégico das tecnologias educacionais, promovendo a transformação digital no ambiente escolar e facilitando a adaptação dos professores e alunos às exigências do mundo digital.

## FUNDAMENTANDO O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS EM SALA DE AULA

Com o avanço das tecnologias percebemos cada vez mais a ânsia por parte dos profissionais da educação para inovarem as suas Práticas Educativas, repensando novas formas de ensinar e com isso as FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS cada vez mais nos ajudam a

formar novas ideias, assim apresentamos aqui plataformas de suportes para inovação de nossas práticas em sala de aula.

Para obtermos um melhor suporte, realizamos essa pesquisa junto às plataformas do youtube e Instagram e encontramos tutoriais de suporte para uso de algumas ferramentas que se enquadram para melhoria da metodologia do ensino e aprendizagem na Era Digital que vivemos, trazendo conhecimento amplo, melhorando a qualidade e agilidade do ensino, com a utilização das novas tecnologias.

Com esse levantamento abrangente inclui o uso do Visme, plataforma de autoria multimídia Visme o qual oportuniza, além de composições fotográficas, produções visuais para apresentações, infográficos, relatórios e demais documentos. Dispõe igualmente de templates customizáveis e grande flexibilidade de transferência, com o tutorial encontrado no vídeo disponível pela Escola Conectada em: <https://youtu.be/ezDnQT4CNac> . Sendo possível se escrever gratuitamente pela Visme e após logar poderá escolher o que quer desenvolver, podendo explorar a plataforma como quiser.

Explorando os conteúdos trazidos e explicados aos professores por cursos da Escola Conectada foi encontrado o Fotor que é um editor de fotografias que possibilita criar cartões, pôsteres e colagens. Sua interface é bastante simples e intuitiva. Acompanhe o vídeo-tutorial para explorar suas principais funcionalidades. <https://youtu.be/dGUkeOMUSfg> .

8428

Além do Fotor tem o Unfold um aplicativo que é um editor voltado para stories da rede social Instagram, mas permite aplicar efeitos e filtros a fotografias e vídeos diversos, obtendo uma variedade de modelos enriquecedores como possibilidades de layout das produções. Assista ao tutorial para conhecê-lo. <https://youtu.be/mWxITBBNpus> .

Propondo novas perspectivas para os educadores explorando os Livros Digitais e Calaméo E-books, com a abreviação em inglês para “livro eletrônico” ou até mesmo revistas digitais, pensando em outras formas de trabalho com a escrita mediada por recursos on-line. Os sistemas que sustentam essas construções focam a publicação (em vez da edição) e o formato de leitura. Assim faço questão de trazer aqui os tutoriais que seguem, o construtor de e-books Livros Digitais, desenvolvido pelo Instituto Paramitas, e o aplicativo que permite a construção e o compartilhamento de livros e revistas Calaméo, analisados pelo link: [https://youtu.be/nFpb\\_O9pyBg](https://youtu.be/nFpb_O9pyBg) e <https://youtu.be/RWHPDnJNT8I> .

Considerando que na educação avanço tecnológico contribuiu causando interesse dos alunos, os Jogos educativos, aplicativos de leitura e vídeos interativos são exemplos de recursos,

assim neste artigo explorei ainda os reprodutores de palavras e frases, que podem ser utilizados no processo de alfabetização levando um aprendizado mais motivador.

Conforme está explícito na BNCC (2019, pg 35)

Alfabetizar é apropriar pelo aluno da ortografia do português do Brasil escrito, compreendendo como se dá este processo (longo) de construção de um conjunto de conhecimentos sobre o funcionamento fonológico da língua pelo estudante.

Em pesquisa encontramos para reprodução de palavras e frases, como os presentes nos sistemas de criação de avatares, os quais também já são encontrados no WhatsApp criação animada de um avatar, o Voki (Oddcast Inc.) e SpeakPic (Seven Mobile), fazem algo a mais, onde também podem apoiar a escrita, dialogar com o aluno, dependendo da criatividade. Um avatar reproduz tudo o que está digitalizado, independentemente da observação da norma padrão. Assim, crianças em fase de alfabetização podem testar suas hipóteses de escrita (mesmo como inicial), escrevendo da forma como ouvir e ouvir os resultados. Farão isso “brincando” por meio da linguagem.

Ao longo do Ensino Fundamental, o uso de avatares que reproduz oralmente o conteúdo digitalizado pode gerar tomadas de consciência em relação à segmentação e à pontuação: se a avaliação, por exemplo, não for empregada doméstica, a leitura ficará confusa, já que é gerada por um algoritmo, que não interpreta a “intenção” do usuário.

8429

Para usar essa técnica com os seus alunos é simples, basta ir em: SPEAKING CHARACTERS FOR EDUCATION, criar uma conta, salva a senha para entrar, vai em CREATE, após começar a criar o personagem no som e idioma escolhido, lembrando que cada alteração que fizer só apertar no som para atualizar.

O Voki está disponível como site e aplicativo para celulares, enquanto o SpeakPic está disponível como aplicativo. Acesse a seguir os tutoriais em vídeo para conhecê-los. Em : <https://youtu.be/WuSpyFII-p8> , [https://youtu.be/Mo7jMq\\_BBD8](https://youtu.be/Mo7jMq_BBD8) e exemplos nos links: <https://youtu.be/QGrSIHuGjyI><https://youtu.be/ThBOEFerJIUe><https://youtu.be/kSmkiIP5dJ8>.

Essas são técnicas que contribui muito para a evolução no aprendizado escolar e precisam ser conhecidas e desenvolvidas, fazendo com que “as aulas se estruturam em projetos e em conteúdos”. Já que a “Internet está se tornando uma mídia fundamental para a pesquisa. O acesso instantâneo a portais de busca,... palavras-chave.” (MORAN, 2000, p. 12).

Para facilitar o aprendizado em sala de aula, também apresento aqui o Wordwall, uma plataforma que ajuda na a criação de diferentes tipos de atividades podendo ser personalizadas,

com caça-palavras, questionários, “vire as peças”, perseguição no labirinto, pares correspondentes, e outros. Criando conteúdos que é possível utilizar e disponibilizar no formato público. Basta escrever no google Wordwall e explorá-la, ali terá exemplos de questionários entre outros.

Com tudo, busca-se facilitar trazendo aqui várias informações necessárias, destaco ainda o Crossword Labs, um construtor de cruzadinhas digitais, de forma gratuita e uso é acessível, criado por Matt Johnson e fácil de usar, só procurar na internet e explorar, deixo os passos para a elaboração das cruzadinhas, apresentada por cursos aos professores o qual segue o vídeo-tutorial. <https://youtu.be/2T8umJbGAj4>.

Esses aplicativos são exemplos de como inovar as nossas práticas em sala de aula, já que hoje a Educação passa por um processo de transformação com a Era Digital, por isso devemos cada vez mais buscar estar preparados para as mudanças. Conforme cita Moran, (2000, p. 12) “Nunca como até agora professores, alunos e todos os cidadãos possuíram a riqueza, variedade e acessibilidade de milhões de páginas WEB de qualquer lugar, a qualquer momento e, em geral, de forma gratuita”

Com todo o desenvolvimento tecnológico, e trouxe novas formas de ensino, iniciando com força no tempo de Pandemia e vem cada vez mais por um lado, com grandes benefícios e por outro lado a dificuldade de se adequar, assim os cursos e capacitações são necessárias buscando quebrar paradigmas, pensar e aprimorar as nossas práticas, como diz Kaufman (2022, p. 43), citado por Rodrigues (2023, p. 04), “a inteligência artificial implementada atualmente em larga escala deve ser encarada como parceira dos profissionais humanos nos processos de decisão”.

Essas são formas que ajudam em nossas práticas por meio das tecnologias, juntando com as práticas educacionais que vão além das quatro paredes da sala de aula, que garante que o ensino seja de forma eficaz, independente do nível de compreensão, podendo transformar as realidades com formas inovadoras que vêm para nos ajudar, nos tornando pesquisadores e buscando fazer o bom uso delas, em nossas práticas pedagógicas, as quais vão além das quatro paredes da sala de aula, promovendo uma experiência enriquecedora e inovadora.

Assim, concluímos uma abordagem educação que transforme vidas e que crie pontes entre o professor e aluno, lembrando do que diz Valente et Al. (2018, p. 09) “o acolhimento do aluno, uma abordagem pedagógica que ultrapasse as chamadas “gaiolas” acadêmicas, a inovação

continuada colocada em prática pelas instituições de ensino”, explorando as habilidades e enriquecendo o aprendizado.

## METODOLOGIA

A pesquisa caracteriza-se como **aplicada**, trazendo comentários de novas funcionalidades, que objetiva a busca por meio das plataformas apresentadas aqui, para adaptações nas práticas pedagógicas, cumprindo às exigências da Era Digital, com foco na utilização de Estratégias Tecnológicas com ferramentas já existentes, explorando suas funcionalidades para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem e desenvolver competências digitais nas salas de aula.

O desenvolvimento do presente artigo se dá pela revisão bibliográfica, o qual constitui-se como uma etapa essencial no processo de investigação científica, “para que possam vir a ser cientistas” (Schnetzler; Oliveira, 2010, p. 188), permitindo uma profunda análise e interpretação de obras e fontes previamente publicadas sobre o tema. Por meio delas, identificam-se as orientações e os fundamentos teóricos que embasam este trabalho, além de explorar os avanços, ver lacunas e aplicações práticas do objeto de estudo, sendo empregada para levantar e organizar as informações acerca de tecnologias educacionais, destacando sua relevância no cenário contemporâneo.

8431

Os materiais utilizados neste estudo foram coletados por meio de buscas em artigos acadêmicos, livros, sites especializados, dissertações, teses e conteúdos disponibilizados em plataformas digitais, como no Google Acadêmico, na Escola Conectada, YouTube e Instagram. Essas fontes foram exploradas para reunir materiais que abordam novas práticas pedagógicas inovadoras e ferramentas digitais aplicáveis ao ensino.

Os critérios de inclusão dos materiais envolveram a análise de ferramentas com potencial pedagógico significativo, como o **Visme** para produções multimídia, o **Fotor** para edição de imagens, o **Unfold** para criação de stories, e plataformas de escrita digital como **Livros Digitais** e **Calaméo**. Além disso, foram incluídas ferramentas interativas como o **Wordwall**, **Crossword Labs**, **Voki** e **SpeakPic**, que promovem o engajamento e o desenvolvimento de competências digitais.

Os resumos dos materiais selecionados foram elaborados com base em leituras analíticas e sistemáticas, análise de informações e vídeos apresentados aqui, os quais destacam as



funcionalidades das ferramentas, suas aplicações pedagógicas e quais os benefícios para o processo de ensino-aprendizagem.

A análise dos dados foi realizada qualitativamente, considerando seus detalhes na aplicabilidade prática das ferramentas, com estratégias no contexto educacional e sua capacidade de promover inovação e engajamento dos professores e alunos, para se adaptar às exigências da Era Digital e no desenvolvimento de competências relevantes para o século XXI.

Os resultados dessa pesquisa foram organizados em categorias que refletem os diferentes usos das tecnologias exploradas, com mais uma pesquisa, todos os passos da coleta de dados foram desenvolvidos no mês de dezembro de 2024, conforme tabela a seguir, apresentando os seguintes itens:

**Cronograma:**

	Novembro	Dezembro /2024
Pesquisa com coleta de dados	X	X
Levantamento bibliográfico	X	X
Análise e aprofundamento teórico	X	X
Redação do trabalho	X	X
Elaboração do questionário de pesquisa e coleta		Em 17/12/2024
Divulgação do questionário		18/12/2024
Análise do projeto		18/12/2024
Juntada a análise Formulário do Google, respondido pelos professores		19/12/2024
Finalização e entrega do trabalho		Em 19/12/2024

Fonte: própria.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES SOBRE A ANÁLISE DE CONHECIMENTO DAS PLATAFORMAS

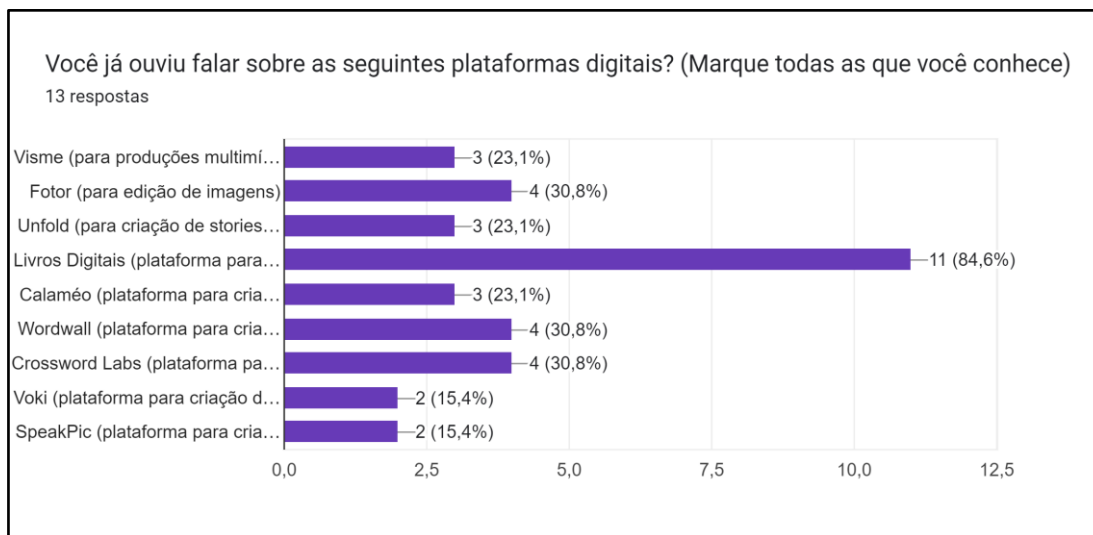
Para melhor resultado nesta análise, foi elaborado uma pesquisa, revendo os principais pontos apresentados e o grau de conhecimento destas plataformas pelos educadores, buscando sintetizar as informações de forma clara e objetiva, sendo disponibilizado no dia dezassete de dezembro, coleta de forma online durante um dia, pelo link <https://forms.gle/QuZmM1arsPJuzpP28> encaminhado pelo WhatsApp, obtendo 16 respostas, analisadas a seguir:

Primeira pergunta, avaliado o grau de conhecimento dos profissionais da educação pelas plataformas apresentadas nesse artigo, onde obtivemos 13 respostas, e 3 não responderam.



Percebe-se que a maioria dessas técnicas não são conhecidas, e não ouviram falar sobre elas, conforme gráfico 1 apresentado:

**Gráfico 1:** Formulário de pesquisa. (Plataformas mais conhecidas)

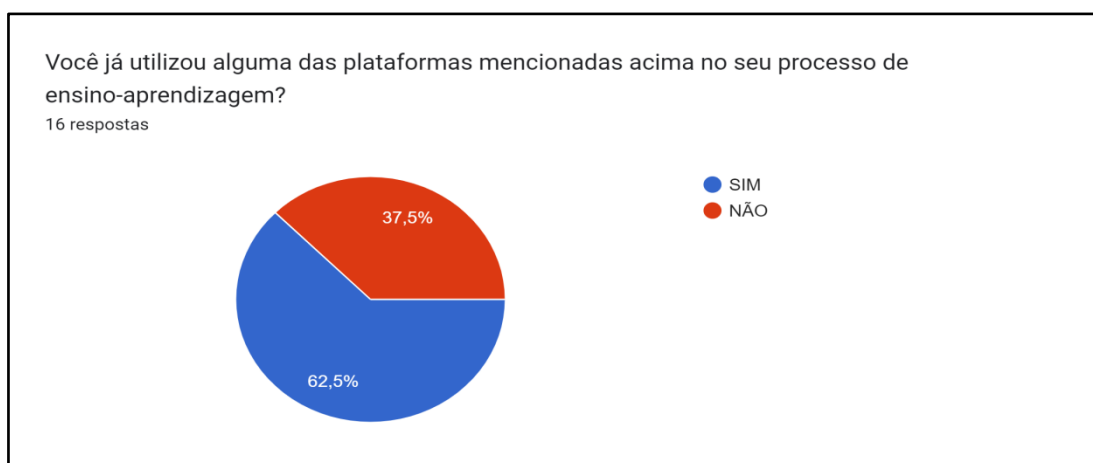


Fonte: Própria.

Segunda pergunta, revendo se alguma das plataformas mencionadas já foram utilizadas no processo de ensino-aprendizado, onde todos responderam e 37,5% ainda não fez uso de nenhuma delas.

8433

**Gráfico 2:** Formulário de pesquisa. ( Uso das plataformas digitais)



Fonte: Própria.

Terceira questão com a seguinte pergunta:

Se você respondeu "Sim" na pergunta anterior, por favor, indique quais plataformas você já utilizou e como as utilizou: Onde 7 pessoas apenas responderam a questão, trazendo as seguintes plataformas:

1º resposta: Livros digitais; 2º resposta: Crossword Labs - criação de palavra cruzadas; 3º resposta: LIVROS DIGITAIS; 4º resposta: Voki e SeakPic; 5º resposta: Livros digitais para leitura e produção de trabalhos. Fotor para edição de imagem.; 6º resposta: Livro digital; 7º resposta: Crossword, wordwall, calameo.

Quarta questão: Todos responderam, obtendo os seguintes dados do gráfico:

**Gráfico 3:** Formulário de pesquisa. (Utilidade das plataformas digitais)

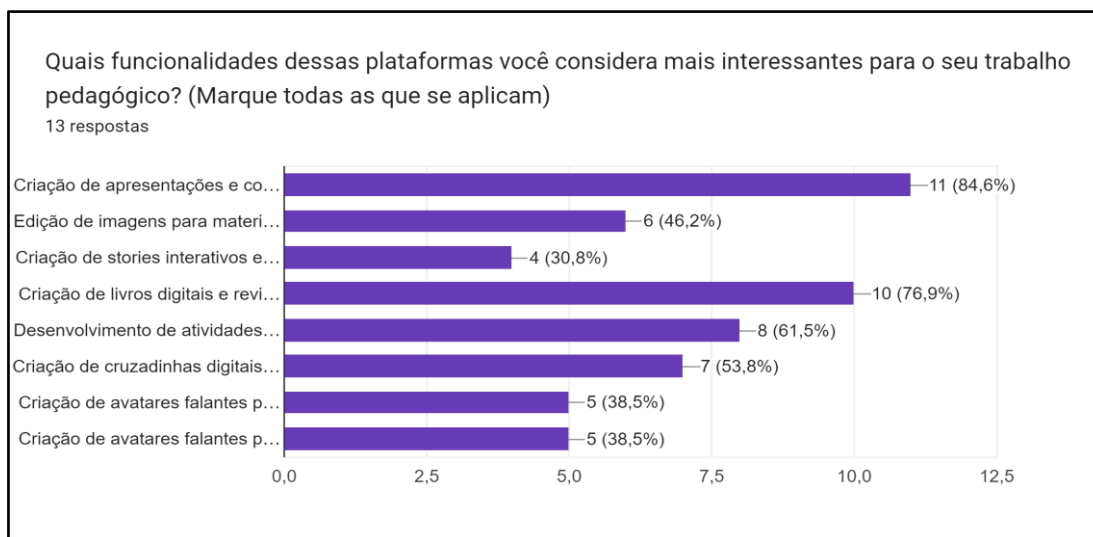


8434

**Fonte:** Própria.

Quinta questão, considerando o que os educadores acham interessante para sala de aula. Com 13 respostas, a maioria considerou a criação de apresentações e conteúdos multimídia (Visme) e a segunda maior resposta foi a criação de livros digitais e revistas (Livros Digitais e Calaméo), após vem o desenvolvimento de atividades e jogos educativos (Wordwall) e com 53,8% das respostas a criação de cruzadinhas digitais para reforço de conteúdos, já a Edição de imagens para materiais educativos com o Fotor tivemos 46,2% e as menos mencionadas foram a criação de avatares falantes para ensinar ou revisar conteúdo (Voki) e a criação de avatares falantes para reproduzir textos (SpeakPic) com 38,5% das marcações e por último a criação de stories interativos e visuais da Unfold, com 30,8% das respostas, conforme apresentados no gráfico.

**Gráfico 4:** Formulário de pesquisa. (Funcionalidade e interesse sobre as plataformas digitais)



Fonte: Própria.

#### Sexta questão com 11 respostas, realizamos a seguinte pergunta

Você enfrentou alguma dificuldade ao utilizar essas plataformas? Se sim, quais foram os principais desafios? Onde obtivemos dois não e o restante sim, e dois fizeram curso para facilitar o entendimento e mais os comentários: Que precisa aprender; possui pouco conhecimento e pouca orientação; que não consegue compreender de início, pela falta das informações e que algumas plataformas liberam poucas atividades gratuitas.

A sétima questão com 15 respostas é a seguinte pergunta: Você já recebeu treinamento ou orientação para utilizar alguma dessas plataformas digitais? Onde dois disseram que fizeram curso e o restante respondeu que não.

Para rever o grau de interesse dos educadores, foi realizado a seguinte pergunta: Você estaria interessado em participar de um treinamento ou capacitação sobre o uso dessas plataformas digitais no contexto educacional? Com 14 respostas, apenas 2 disseram que não e o restante sim e um escreveu que talvez.

Na nona questão, traz a seguinte pergunta: Quais outras plataformas ou ferramentas digitais você utiliza no seu trabalho pedagógico? Com as respostas: 1º Chat GPT; 2º Não utilizo; 3º Google classroom; 4º WEB ART, CANVAS, EDITOR DE FOTOS; 5º IA, google Formulário e PowerPoint; 6º Lousa digital; 7º Google forms; 8º Google drive excel; 9º Diversas e 10º Não faço uso de plataformas.

Para finalizar foi sugerido no questionário que deixassem suas considerações finais sobre o uso de plataformas digitais na educação, obtendo as seguintes respostas:

1º respondeu: proveitosa; 2º respondeu: Achei bem interessante e vou procurar saber mais sobre esse tema; 3º respondeu: Há defasagem no treinamento docente de plataformas digitais; 4º respondeu: que é avanço tecnológico; 5º respondeu: que são fundamentais e temos que nos adaptar à nova realidade tecnológica que faz parte do nosso cotidiano; 6º respondeu: É essencial para nosso trabalho e não somente para ser utilizado no trabalho e sim na nossa vida cotidiana; 7º resposta: Sem opinião; 8º resposta: Procuro fazer cursos, e troco ideias com os colegas; 9º resposta: Precisam ser inseridas desde os anos iniciais; 10º resposta: É importante ressaltar que, para a implementação eficaz dessas plataformas no cotidiano escolar, é essencial que os professores recebam formação contínua e acesso a recursos que facilitem a adaptação das metodologias de ensino. As plataformas não devem ser vistas como ferramentas isoladas, mas como parte de um processo educacional mais amplo, que envolva a integração de novas tecnologias no planejamento pedagógico e na prática diária.

Todas as questões levantadas no questionário não eram obrigatórias, podendo responder só a de interesse do entrevistado. Assim cumprimos o nosso objetivo de análise, ao rever a compreensão e a utilização destas plataformas apresentadas no processo de ensino-aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento de competências digitais dos alunos e a adaptação das metodologias pedagógicas.

Concluindo que com o avanço das tecnologias e a velocidade de troca de informações, existe uma necessidade muito grande da formação continuada dos professores, para que se atualizem e incorporem as plataformas digitais como ferramentas pedagógicas em sala de aula, com possibilidades estratégicas que possam engajar aos alunos desde os anos iniciais, como sugestão da 9º resposta que tivemos aqui, acompanhando o ritmo acelerado do mundo digital.

8436

## CONCLUSÃO

Este estudo investigou o uso de plataformas digitais como ferramentas pedagógicas, destacando sua importância no processo de ensino-aprendizagem e no desenvolvimento das competências digitais dos alunos. Como afirma Rodrigues (2023, p. 02), "a discussão das tecnologias na área das ciências humanas requer o entendimento de que as práticas sociais" surgem para auxiliar os educadores, exigindo adaptações nas metodologias pedagógicas para atender às demandas da Era Digital.

A pesquisa revelou, os recursos tecnológicos com uma parte da sua abundância disponível, que podem servir de auxílio em sala de aula, facilitando para muitos professores, os quais ainda enfrentam dificuldades ao incorporá-los de maneira eficaz em suas práticas

pedagógicas. Assim, trouxemos o conhecimento de forma resumida de algumas ferramentas inovadoras que podem contribuir significativamente para o aprendizado dos alunos.

Sendo as plataformas digitais analisadas aqui, como Visme, Fotor, Unfold, Livros Digitais, entre outras, que demonstraram grande potencial, com recorde tecnológico para transformar a educação, oferecendo recursos para a criação de conteúdos multimídia, interativos e colaborativos, os quais segundo Rodrigues (2023, p. 02) “moldam novas linguagens e novas relações”, elas não apenas favorecem a aprendizagem ativa, mas também estimulam o engajamento dos alunos e promovem uma aprendizagem mais personalizada, ajustada às necessidades individuais de cada estudante. Além disso, o uso dessas ferramentas contribui para o desenvolvimento das competências digitais dos alunos, preparando-os para os desafios do mundo.

Este estudo também destaca a necessidade de mais preparação com cursos e pesquisas sobre a aplicação prática das plataformas digitais em sala de aula, com ênfase em estudos e formação que integrem, diferentes recursos e suas potencialidades no contexto educacional tecnológico. Por isso, espera-se que este trabalho contribua para levar um pouco mais de informação, até preencher lacunas existente sobre o uso dessas técnicas, que devem ser buscadas cada vez mais, já que cada momento elas se renovam, fornecendo uma base sólida para que outros educadores, explorem o uso dessas e outras ferramentas de maneira mais estratégica e eficaz.

8437

Nossa abordagem, cumpre o que diz Rodrigues (2023, p. 02) “a proposta do estudo apresenta uma abordagem qualitativa e exploratória (...), apropriando-se de uma pesquisa bibliográfica”. Por fim, é fundamental que a transformação digital na educação não seja vista apenas como uma tendência, mas como uma necessidade urgente para acompanhar as mudanças rápidas do mundo atual, levadas aos professores, por meio de uma formação contínua e do uso adequado das plataformas digitais, para preparar os alunos, conhecendo as estratégias que as tecnologias representam, e levando um passo importante na construção de uma educação mais inclusiva, interativa e adaptada às necessidades da sociedade contemporânea.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394**, de 20 de dezembro de 1996. Brasília, 1996

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017.

MORAN, J.M.; MASETTO, M.T.; BEHRENS, M.A. (Orgs.). **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.

SCHNETZLER, R. P; OLIVEIRA, C. (Orgs.). **Orientadores em foco**. O processo de orientação de teses e dissertações em educação. Brasília: Líber Livro Editora, 2010.

RODRIGUES, Olira Saraiva; RODRIGUES, Karoline Santos. **A inteligência artificial na educação: os desafios do ChatGPT**. *Linguagem e Tecnologia*, Anápolis, v. 17, n. 3, p. 1-15, set. 2023. DOI: 10.1590/1983-3652.2023.45997. Recebido em: 28 abr. 2023.

VALENTE, José Armando; FREIRE, Fernanda Maria Pereira; ARANTES, Flávia Linhalis (org.). **Tecnologia e educação [recurso eletrônico]: passado, presente e o que está por vir**. Campinas: NIED/UNICAMP, 2018. 406 p.