

A PRÁTICA PEDAGÓGICA E A ERA DIGITAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PIBID-PEDAGOGIA

Brena Joanna Gama de Oliveira Torres¹

Fernanda Beatriz Gomes Pereira²

Antonia Milene da Silva³

Resumo

A história da humanidade é marcada por transformações sociais que trouxeram consigo avanços tecnológicos, que alteraram relações sociais e também institucionais. Na atualidade, estar inserido na era digital é essencial para que o indivíduo se sinta pertencente a uma comunidade e com isso os serviços essenciais de uso diário se tornaram parte desta comunidade online, como o acesso a bancos digitais, ferramentas de comunicação e muitos outros (Hilbert, 2020).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enfatiza em uma de suas competências gerais da educação básica a importância do uso das tecnologias como ferramenta de aprendizagem no ambiente escolar, determinando a importância de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018).

Visando esse desenvolvimento de habilidades por parte do aluno, a pesquisadora Magda Soares apresenta o conceito de letramento no seu livro “Letramento: um tema em três gêneros, como sendo o estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas cultiva e exerce as práticas sociais que usam a escrita” (Soares, 2009, p. 47), isto é, o letramento vai além de codificar e decodificar a língua escrita, ele busca fazer um uso funcional da leitura e da escrita na sociedade.

Na atualidade, com o acesso a milhares de informações de forma rápida em apenas um clique, surge um conceito de Letramento digital, que se define por um certo estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e de escrita na tela, diferente do estado ou condição – do letramento – dos que exercem práticas de leitura e de escrita no papel (Soares, 2002, p. 151), onde antes era feita a leitura de livros ou jornais físicos, agora é substituído por uma versão online, blogs, sites, que geralmente contém atrativos visuais que chamam a atenção do leitor. Com isso, estar inserido no mundo digital se tornou essencial para compor a sociedade atual, ao mercado de trabalho, e o letramento digital possibilita que o indivíduo utilize esse acesso de forma crítica, para avaliar informações, criar conteúdos relevantes, e preparar as pessoas para viverem em uma sociedade digital de forma consciente e com segurança.

¹ Graduanda de Pedagogia, Bolsista do PIBID Pedagogia-UERN. E-mail: brena202300304831@alu.uern.br.

² Graduanda de Pedagogia, Bolsista do PIBID Pedagogia-UERN. E-mail: fernanda20240042399@alu.uern.br.

³ Professora Mestra em Educação. Professora da Educação Básica. Supervisora bolsista do PIBID/UERN. E-mail: amilenes@hotmail.com.



Educação na Era Digital: Políticas, Formação e Práticas Educativas em Debate



26 a 28 de novembro de 2025

Pensando na evolução mundial com o avanço da tecnologia cada vez mais presente no dia a dia, o objetivo deste texto é relatar experiências vividas como bolsistas do Programa de Iniciação à Docência (PIBID) da Faculdade de Educação (FE) da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), em parceria com a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), na Escola Estadual Nossa Senhora das Graças, no município de Mossoró, no estado do RN. Mediante essa vivência pessoal, será apresentada a importância do acesso a computadores nas escolas públicas e como isso pode contribuir para o aprendizado da criança, desenvolvendo cada vez mais a sua autonomia como cidadão integrante da sociedade.

Trata-se de um estudo qualitativo (Gil, 2002) de cunho descritivo. Resgata a vivência do curso de Pedagogia, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), na utilização de computadores nas aulas de informática em uma turma do 3º ano do ensino fundamental com 24 alunos, na escola antes referida, durante o período de dezembro de 2024 a outubro de 2025.

O acesso das crianças à internet dentro da escola ocorre através dos *Chromebooks*, que foram distribuídos no ano de 2025 para as escolas estaduais pela Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e do Lazer do Rio Grande do Norte (SEEC) através do Governo do Estado do RN com o objetivo de promover a inclusão digital nas instituições públicas por intermédio do programa Geração Conectada.

As aulas de informática da respectiva turma ocorrem todas as segundas-feiras, no período do último horário, assim, no momento de planejamento semanal procuramos inserir quais assuntos serão abordados na aula de informática e seus objetivos. Desse modo, é possível relacionar o conteúdo estudado nas disciplinas com o acesso à internet e as plataformas digitais educativas e interativas, logo, independente do conteúdo estudado, qualquer disciplina pode ser abordada na aula de informática, sendo contextualizada de forma interdisciplinar.

Com os *Chromebooks*, os alunos realizam pesquisas sobre o conteúdo estudado, como por exemplo, no período da Feira de Ciências da escola em que o contato com essa tecnologia possibilitou acesso a conhecimentos científicos sobre a temática estudada. Sempre com a supervisão das professoras, percebemos que aos poucos os alunos vão utilizando as ferramentas digitais de forma independente. É importante destacar que para alguns dos alunos aquele é o primeiro e único contato que eles têm com computadores, e esse fato gera uma animação e dedicação para participar da aula de forma ativa e participativa, sendo as segundas-feiras muito aguardadas por eles.

Durante as aulas, além de realizar pesquisas, utilizaram-se também algumas ferramentas de gamificação, como a *Wordwall*, que é uma plataforma interativa, que possui uma diversidade de minijogos com diversos formatos e conteúdos de diferentes disciplinas. Nela, as crianças pesquisam o assunto estudado na aula anterior e buscam jogos para exercitar de modo independente, conforme as aulas vão passando notamos que com a prática, o raciocínio lógico se torna mais rápido.

O Kahoot, plataforma de aprendizagem baseada em jogos, também é utilizada para executar jogos ou quizzes em minutos. Nela, é possível trabalhar em grupos ou de forma individual, instigando a competição e o raciocínio lógico rápido.

Através da observação em sala de aula, identificamos que a utilização desses instrumentos de ensino tornam as atividades e o aprendizado dinâmico e divertido e participação cada vez mais assídua por parte do aluno, tornando esse momento mais leve e descontraído e, conseqüentemente, proporciona a aprendizagem significativa.



FACULDADE DE
EDUCAÇÃO UERN

POSEDUC





Educação na Era Digital: Políticas, Formação e Práticas Educativas em Debate

26 a 28 de novembro de 2025



Como resultados da observação em sala de aula, pode-se pontuar que o acesso aos computadores na escola pública torna os conteúdos e atividades dinâmicos, divertidos e motivadores. Durante as aulas, identificou-se que quando a atividade é feita através de uma metodologia ativa o interesse dos alunos aumenta, tornando-se uma aula interativa. Podemos observar que com a experiência prática as crianças vão se tornando cada vez mais habilidosas com as pesquisas feitas individualmente e contribuindo diretamente para o crescimento do interesse dos alunos na utilização de recursos digitais.

Assim, é constatado que utilizar diferentes formas de aprendizagem, torna a aula marcante, pois, quando o conteúdo é associado à diversão despertando o interesse dos alunos, além de promover o desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico e a cooperação em grupo.

Portanto, considerando o objetivo deste estudo de relatar experiências vivenciadas como bolsistas do PIBID e discutir sobre a importância do acesso a aparatos tecnológicos nas escolas públicas, evidenciamos a relevante contribuição do acesso aos computadores e a as plataformas interativas para o aprendizado e o desenvolvimento dos alunos, instigando e possibilitando a inclusão digital na educação básica.

Palavras-Chave: Prática Pedagógica. Era digital. Tecnologias. Aprendizagem Significativa.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular:** Educação é a Base. Brasília, DF: MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf. Acesso em: 5 ago. 2023.

HILBERT, M. Tecnologia digital e mudança social: a transformação digital da sociedade a partir de uma perspectiva histórica. **Dialogues in Clinical Neuroscience**, v. 22, n. 2, p. 189–194, 2020.

SOARES, M. **Letramento:** um tema em três gêneros. 3. ed. Belo Horizonte, Autêntica, 2009.

SOARES, M.. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação & Sociedade**, São Paulo, v. 23, n. 81, p. 143–160, dez. 2002.



FACULDADE DE
EDUCAÇÃO **UERN**

