

Práticas pedagógicas com Recursos Educacionais Digitais (RED) de Língua Portuguesa: reflexões para as vivências em sala de aula nos anos iniciais do Ensino Fundamental

Rayssa A. Hitzschky¹, Raquel S. Freire², José Aires de Castro Filho²

¹Faculdade de Educação – Universidade Federal do Ceará (UFC)
CEP – 60.020.110 – Fortaleza – CE – Brasil

²Instituto Universidade Virtual – Universidade Federal do Ceará (UFC)
CEP – 60.020.181 – Fortaleza – CE – Brasil

{hitzschkyrayssa}@gmail.com¹, {freire,aires}@virtual.ufc.br²

Abstract. *This study aims to investigate the ways of integrating Portuguese Language Digital Educational Resources (DER), based on the National Common Curricular Base (BNCC), into pedagogical practices in the early years of Elementary School. As a methodology, a qualitative approach, of a descriptive and interpretative nature, of the action research type, was used, comprising ongoing training and the use of DER in the classroom by three teachers. The application of content explored in the regular classroom, deepening and review of themes, collaboration among students and gamification were observed. The results made it possible to understand the contributions of these resources to pedagogical practice.*

Resumo. *Este estudo tem como objetivo investigar as formas de integração de Recursos Educacionais Digitais (RED) de Língua Portuguesa, fundamentados na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em práticas pedagógicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Como metodologia, foi utilizada uma abordagem qualitativa, de natureza descritiva e interpretativa, do tipo pesquisa-ação, compreendendo uma formação continuada e a utilização dos RED em sala por três professoras. Observou-se a aplicação de conteúdos explorados na sala de aula comum, aprofundamento e revisão das temáticas, colaboração entre os estudantes e a gamificação. Os resultados possibilitaram compreender as contribuições desses recursos para a prática pedagógica.*

1. Introdução

A utilização das Tecnologias Digitais (TD) mostra-se em constante expansão no ambiente educacional, seja na Educação Básica ou no Ensino Superior, a partir de diferentes ferramentas que dinamizam os processos de ensino e de aprendizagem. Almeida (2021) aponta que o cenário pandêmico revelou a urgência em compreender a integração entre o currículo e a cultura digital em curso nas escolas.

As TD podem ser empregadas para diferentes fins, sobremaneira, na educação [Schlemmer, Menezes, Wildner 2020]. Nesse contexto, os Recursos Educacionais Digitais (RED), como animações, simulações, jogos, aplicativos e *softwares*, podem favorecer ações de comunicação, interação, colaboração, autoria e inventividade, entre

alunos e professores. Os RED estão disponíveis em plataformas, como a Plataforma MEC RED¹, e repositórios educacionais, como o Athena [Souza *et al.*, 2021].

Considerando o potencial de uso dos RED, o presente estudo tem como objetivo compreender as formas de integração de um conjunto de RED de Língua Portuguesa, fundamentados na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em práticas pedagógicas de professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Na próxima seção, será discutida a integração dos Recursos Educacionais Digitais (RED) e como estes favorecem o currículo na escola, seguidos da discussão de estudos relacionados, metodologia, resultados e conclusões do trabalho.

2. Integração de Recursos Educacionais Digitais (RED) na escola

Para Costa *et al.* (2022), os RED possuem inter-relações com o ensino e a aprendizagem, podendo ser catalogados em repositórios digitais, incluindo *softwares*, aplicativos, imagens, vídeos, áudios, animações, simulações, jogos e hipertextos.

Para o Centro de Inovação para a Educação Brasileira (CIEB), os RED são produtos que apoiam o ensino e a aprendizagem, bem como a gestão pedagógica e administrativa-financeira das escolas. Esses recursos facilitam as atividades de docentes, estudantes e gestores e são replicáveis e autocontidos, sem dependência externa. O CIEB (2016) possui uma classificação dos RED com base em suas características funcionais, técnicas e pedagógicas. Essa organização busca classificar os tipos de RED, de forma a compreender as suas especificidades e de que forma estes recursos podem contribuir com a cultura de inovação na educação pública brasileira. A taxonomia é assim organizada: 1) Conteúdos (Objeto Digital de Aprendizagem - ODA), jogo educativo e curso *on-line*, por exemplo); 2) Ferramentas (ferramenta de autoria, tutoria, colaboração, de apoio a aula, etc); 3) Plataformas (Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA, Repositório Digital, Plataforma Educacional Adaptativa, dentre outras).

Segundo Queiros *et al.* (2022), os RED podem favorecer relações entre os conhecimentos já construídos e novos conceitos apresentados nos recursos, para o desenvolvimento de habilidades e competências que ampliem o campo conceitual de aprendizagem. Paralelamente, a integração dos RED às práticas pedagógicas pode ser compreendida como um processo que leva à fluência tecnológica pelos professores, bem como inovações curriculares, exigindo dos profissionais da educação uma ação planejada que leve à reflexão crítica de sua própria prática [Aguilar e Abegg 2021].

Algumas dificuldades são encontradas pelos professores para a inserção dos recursos digitais nas situações de ensino. Desafios como disponibilidade de acesso à *Internet* e como fazer *download*, abrir e usar os recursos, são vistos no dia a dia escolar [Costa *et al.* 2022]. Para tanto, é preciso considerar que a motivação e a aprendizagem ativa trabalham juntas para criar um estado de engajamento e envolvimento pelos alunos, sendo necessário que os professores planejem cuidadosamente e usem estratégias e ferramentas que sustentem este envolvimento [Barreto e Ertzberger 2022].

Para a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as práticas sociais, inclusive, as escolares, devem ser pautadas no uso das tecnologias para a comunicação, por meio de

¹ <https://mecred.mec.gov.br/sobre>

diferentes linguagens e mídias, para a produção de conhecimentos e para a resolução de problemas. Esse cenário impõe que a escola, como instituição formadora, mantenha o papel de "estimular a reflexão e a análise aprofundada e contribua para o desenvolvimento, no estudante, de uma atitude crítica em relação ao conteúdo e à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais" [Brasil 2017], orientando os alunos para usos democráticos das TD e para uma participação mais consciente na cultura digital.

Observa-se que, mesmo por meio de projetos ou ações isoladas, a utilização destas ferramentas, em geral, ainda se restringe a um emprego descontextualizado no espaço escolar, sem grandes impactos na aprendizagem. Hitzschky *et al.* (2018) evidenciam esses desafios, afirmando que os docentes ainda se deparam com dificuldades no acesso e no planejamento com os RED, deslocando-se na busca por novas percepções acerca dos recursos digitais.

A seguir, os procedimentos metodológicos do estudo serão apresentados.

3. Procedimentos metodológicos

O enfoque do estudo foi a integração de um conjunto de Recursos Educacionais Digitais (RED) de Língua Portuguesa, fundamentados na BNCC, em práticas pedagógicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano), buscando familiarizar e apropriar professores para a utilização dos recursos em sala de aula. Os RED fazem parte do Projeto "Mídias na Educação" (MIDE), que objetivou o desenvolvimento de Recursos Educacionais Digitais gamificados de Língua Portuguesa e de Matemática para os anos iniciais do Ensino Fundamental, fundamentados nas habilidades previstas pela BNCC, fruto da parceria entre o Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos e Objetos de Aprendizagem (PROATIVA/UFC) e o Ministério da Educação (MEC).

A pesquisa ocorreu durante uma formação ofertada para 10 (dez) professores de uma escola pública da Rede Municipal de Educação de Fortaleza/CE, entre o período de abril a junho de 2023. A formação foi realizada na Sala de Inovação da escola que continha *chromebooks*, projetor, televisão e acesso à *Internet*.

A carga horária do curso totalizou 50h e abordou os seguintes temas: 1) Conceituação, caracterização e exemplificação de RED; 2) Competências gerais, específicas e habilidades da BNCC e a relação com os RED; 3) Exploração prática dos RED e seus respectivos Guias de Orientações Didáticas; 4) Apresentação das funcionalidades dos recursos; 5) Estudo sobre as estratégias pedagógicas necessárias para a utilização de RED em sala de aula; 6) Planejamento de atividades com suporte dos RED; 7) Integração dos RED às práticas pedagógicas; 8) Reflexão sobre a prática. Como parte da formação, os professores planejaram aulas para a integração dos RED.

O presente artigo faz parte de uma pesquisa de Doutorado e teve como sujeitos 03 (três) professoras de Língua Portuguesa (LP). Ao todo, foram utilizados 03 (três) RED de LP, em três turmas distintas: uma de 1º ano, uma de 3º e uma do 4º ano, com a mediação das professoras regentes. Os recursos utilizados foram: A Turma da Mila em: o livro de

parlendas²; A Turma da Mila em: Os enigmas dos bilhetes³ e Aventura no Mundo dos Quadrinhos⁴.

Os RED selecionados trabalham com os gêneros textuais dentro de habilidades específicas, buscando favorecer o desenvolvimento integral dos alunos [Brasil 2017], e abordam gêneros como parlenda, bilhete e histórias em quadrinhos, de forma contextualizada a contextos sociais, linguísticos e comunicativos.

Foram utilizadas como técnicas para a coleta de dados a observação participante ao longo do processo, registros em diários de campo para organização e sistematização das situações vividas, entrevistas semiestruturadas, registros audiovisuais e fotográficos. Os sujeitos deram autorização prévia para a coleta dos dados e registro/uso das imagens.

4. Resultados e Discussões

Esta seção apresentará as formas de integração dos RED nas práticas pedagógicas com RED de Língua Portuguesa nos anos iniciais do Ensino Fundamental, organizando as discussões a partir dos recursos escolhidos e trabalhados pelas professoras.

4.1. A integração do RED “A Turma da Mila em: o livro de parlendas”

O RED “A Turma da Mila em: o livro de parlendas” (Figura 1) foi escolhido para ser integrado ao planejamento de duas turmas de 1º ano do Ensino Fundamental, com 40 (quarenta) alunos, pois houve o desejo da professora de contemplar conteúdos curriculares já abordados na Sala de Aula Comum atrelados ao RED. A professora, que inicialmente apresentou insegurança para transpor o RED em suas aulas, buscou trabalhá-lo por meio de uma sequência didática repleta de intencionalidades, tendo em vista que fez um estudo do RED, de suas funcionalidades e estrutura pedagógica, compartilhando suas descobertas com a equipe da formação.



Figura 1. RED “A Turma da Mila em: o livro de parlendas”

De início, a professora utilizou outro RED, visando que os estudantes tivessem um contato com funções básicas da navegação como: usar as setas do teclado, o *mouse*, letras maiúsculas e minúsculas, por exemplo. Como estratégia pedagógica, a professora criou uma sala no *Google Classroom* identificada com o nome da turma e com a inserção de todos os alunos neste espaço, o que evidencia a autonomia e o engajamento da

² <http://mide-parlendas.netlify.app/>

³ <http://mide-enigma-dos-bilhetes.netlify.app/>

⁴ <http://mide-aventura-no-mundo-dos-quadrinhos.netlify.app/>

professora em seu processo de apropriação tecnológica e uso pedagógico dos RED. Ela também utilizou a televisão disponível na Sala de Inovação para espelhar a tela do seu computador e mostrar o passo a passo de acesso à sala de aula virtual.

Nos primeiros momentos, os alunos apresentaram dificuldades para a inserção de suas informações nos *chromebooks*, especialmente, em relação ao reconhecimento das letras no teclado e no uso do *mouse*. Por meio do auxílio da professora e dos pesquisadores, eles compreenderam a dinâmica de inserção dos seus dados e conseguiram acessar os computadores e a sala de aula virtual no *Google Classroom*. Em meio a esse cenário, percebeu-se a colaboração entre os estudantes que, organizados em grupos e em mesas circulares, estabeleciam diálogos constantes. Os mais experientes auxiliavam os que apresentavam maiores dificuldades em termos técnicos e em relação à leitura dos textos. Assim, verificou-se um protagonismo por parte dos alunos, que apresentavam iniciativa para a resolução de problemas individuais e coletivos.



Figura 2. Uso do RED “A Turma da Mila em: o livro de parlendas” de forma colaborativa e em pequenos grupos

Durante o uso do RED, a professora convidou alguns alunos para uma leitura em voz alta. Os demais estudantes foram impelidos a também fazerem suas leituras individuais, trabalhando com a leitura e o reconhecimento gráfico. Nesses momentos, ela fez uso de perguntas norteadoras, relacionando-as a elementos como a grafia das palavras, letras iniciais e finais, quantidade de sílabas e estrutura do gênero, aprofundando o processo de aquisição da leitura e da escrita. Esse aspecto revela a preocupação da docente em incluir ativamente as crianças em suas aprendizagens, contextualizando o uso do RED e buscando favorecer a produção de sentidos. Segundo a professora, “o uso dos RED não pode se resumir a um processo isolado, mas deve envolver um objetivo de aprendizagem bem delimitado” [Professora A].

Uma estratégia utilizada na integração do RED pela professora foi a organização da sequência didática por fase do recurso, que, no total, possui 04 (quatro) fases. A cada aula, ela trabalhou uma fase do RED, de forma que os alunos pudessem mergulhar de forma mais aprofundada no gênero parlenda e suas características comunicativas. A todo momento, a docente estimulava os alunos no uso do recurso, aproximando-se daqueles que apresentavam dificuldades na resolução das atividades. Ainda, os estudantes se movimentavam entre as mesas, conversando e se ajudando mutuamente, revelando a colaboração entre eles. Em alguns momentos, perguntavam: “Eu posso ajudar?”, e eram

estimulados a se ajudarem e se apoiarem na leitura dos textos. Assim, aqueles com dificuldades se sentiam confortáveis para testar diferentes alternativas e caminhos dentro do RED. Além disso, a professora utilizou como recurso auxiliar, cartazes impressos com cada parlenda trabalhada no RED. A cada aula da sequência didática, ela retomava os assuntos e as parlendas já trabalhadas anteriormente, revelando o cuidado em ambientar os alunos durante o uso do RED.

A intencionalidade pedagógica das aulas da professora foi delimitada, considerando o destaque à vivência dos alunos com os *chromebooks*, porém, com mais atenção ao uso do RED, focando em habilidades de leitura, nas características do gênero e no uso do computador. A professora incentivou constantemente os alunos, com respeito ao tempo e ao ritmo das interações, apesar dos desafios, como instabilidade na conexão da *Internet*, problemas no cadastro dos *e-mails* dos alunos, áudio dos recursos, bem como a falta de apoio com a inclusão de alunos com diagnóstico de autismo.

4.2. A integração do RED “A Turma da Mila em: os enigmas dos bilhetes”

O RED “A Turma da Mila em: os enigmas dos bilhetes” (Figura 3) foi escolhido para ser integrado ao planejamento do 4º ano do Ensino Fundamental, com 25 (vinte e cinco) alunos, para alinhá-lo com a temática do gênero carta trabalhada na sala de aula. A escolha do RED em questão constituiu-se uma estratégia pedagógica para apoiar o trabalho com um gênero semelhante à carta, o bilhete.



Figura 3. RED “A Turma da Mila em: os enigmas dos bilhetes”

A aula foi realizada, inicialmente, com a inserção dos *e-mails* e das senhas nos computadores sem maiores dificuldades, pois os alunos já conheciam o passo a passo de acesso às máquinas, realizado em momentos anteriores. A professora também fez uso de uma sala virtual no *Google Classroom*, mas não usou a televisão como recurso complementar. Aos poucos, os alunos acessaram o RED por meio de um *link on-line*.

Em pequenos grupos e em mesas circulares, os estudantes começaram a explorar o RED, instigados a desvendar os mistérios da narrativa de caça ao tesouro por meio da leitura dos bilhetes. Esse elemento de gamificação caracterizou-se como um aspecto para o engajamento dos alunos, tendo em vista que eles se envolveram ativamente e de forma colaborativa para seguir aos comandos presentes neles. No uso do RED, a professora mediou as dúvidas e ajudou na leitura dos comandos, mas os próprios alunos se ajudavam, comemorando cada fase concluída.

Ao final, o RED solicita a escrita de um bilhete para a avó Gertrudes, uma das personagens da história que se passa no recurso. Os estudantes, então, muito animados, redigiram os seus bilhetes, cada um ao seu modo, colocando neles suas subjetividades, desejos, preferências e conhecimentos gráficos de leitura e de escrita, e revelando possuírem conhecimentos acerca do gênero.

A aula com o RED mostrou-se atrativa para os alunos, a partir de constantes interações observadas entre professora-alunos e entre alunos-alunos. Ao final da aula, a professora [Professora B] afirmou: “Obrigada pelo apoio assistido. Eu particularmente, gostei e achei sensacional. O resultado que era a realização do bilhete foi cumprida. Inquestionável é a reação e a satisfação de todos na execução da tarefa... o envolvimento dos mesmos é maravilhoso. Fantástico”. O depoimento demonstra que a intencionalidade na integração do RED concebida no planejamento foi atingida de maneira exitosa. Assim, de acordo com a professora, o objetivo principal da aula foi atendido: o de escrita de bilhetes de forma autônoma pelos alunos.

4.3. A integração do RED “Aventura no Mundo dos Quadrinhos”

O RED “Aventura no Mundo dos Quadrinhos” (Figura 4) foi integrado ao planejamento do 3º ano do Ensino Fundamental, com 27 (vinte e sete) alunos, de forma a alinhá-lo com a temática do gênero história em quadrinhos trabalhada na Sala de Aula Comum. A professora optou por desenvolver o seu planejamento por meio de uma sequência didática, intercalando momentos com e sem uso do RED.



Figura 4. RED “Aventura no Mundo dos Quadrinhos”

A sequência didática foi iniciada na sala de aula com a apresentação da narrativa do RED por meio de jogos impressos como: quebra-cabeça, jogo da memória e jogo das onomatopeias. Os alunos foram organizados em grupos e, inicialmente, a professora falou sobre o RED. Com uso de fantoches de papel, ela apresentou os personagens, motivando os alunos a conhecerem o recurso digital por meio de recursos analógicos.

Após esse momento, a professora entregou envelopes para cada grupo, cada um contendo um jogo relacionado ao recurso. Em seus ritmos, os alunos buscaram entender a proposta de cada jogo, alguns apresentando mais dificuldade de compreensão, socialização e sistematização das respostas; outros participaram auxiliando os demais na realização das atividades. Constantemente, a professora estimulava os grupos à reflexão através de perguntas e questionamentos sobre a temática. Assim, aos poucos, os alunos

foram concluindo as atividades e, espontaneamente, solicitavam a troca dos jogos entre eles, evidenciando o grau de envolvimento nas atividades propostas.

Em uma segunda aula, a professora utilizou o RED na Sala de Inovação e, nesse momento, os alunos lembraram a narrativa, já que o recurso foi explicado anteriormente. Para acesso aos *chromebooks*, a professora também utilizou fichas impressas com as informações dos alunos, o que facilitou o acesso aos computadores. Empolgados, os alunos foram lendo os textos; alguns com dificuldades, pois não tinham domínio da leitura e outros com mais rapidez e compreensão dos textos. Os alunos foram passando as setinhas, evidenciando já estarem habituados com as sinalizações dentro do recurso. Em seus ritmos, foram jogando o recurso, passando as fases. Com ajuda da professora, os alunos leram os textos, sendo estimulados a observar os elementos dos quadrinhos, como as expressões faciais. Quando acertavam os desafios e ao ganharem premiações, mostravam para a professora e pesquisadora, comemorando entre eles. Quando perdiam, não ficavam desmotivados e era possível perceber a preocupação em não perder vidas durante o jogo. Esse dado indica a importância da gamificação como elemento que gera engajamento no uso de RED, inclusive, como estratégia adotada pela professora para motivar os alunos na busca e na captura de Albedo, vilão do RED que, na narrativa, roubou as falas da história.

Os três relatos apresentados indicam diferentes maneiras que as professoras usaram para integrar os RED em seus planejamentos, por meio de diferentes estratégias pedagógicas. Na seção seguinte, serão feitas algumas ponderações finais sobre o estudo.

5. Considerações Finais

O relato das vivências pelas professoras, apresentados neste estudo, indica diferentes formas de integração e estratégias pedagógicas no uso de RED desenvolvidas pelas professoras, visando à aprendizagem de LP nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Esse movimento torna-se significativo à medida que essa utilização é alicerçada em intencionalidades, alinhada ao currículo escolar, tornando a prática pedagógica não fragmentada do processo de aprendizagem. Por meio dos procedimentos e das fases utilizadas para a pesquisa, portanto, a utilização dos recursos foi concebida de modo que alunos e professoras pudessem se ver como sujeitos ativos que pensam e vivenciam cada etapa do ensino e da aprendizagem, de maneira reflexiva. Neste cenário, as professoras mostraram como a participação na formação continuada permitiu integrar os RED em suas práticas, alinhando teoria e prática em um processo simultâneo.

Desse modo, os resultados contribuem com demais pesquisas da área, possibilitando o levantamento de discussões e debates em torno do uso de RED em práticas pedagógicas, especialmente, de Língua Portuguesa, buscando compreender as reais contribuições desses recursos para a prática pedagógica de professores. Como estudos futuros, intenta-se a proposição de outras formações docentes, buscando apropriar professores para a integração de RED e investigando mais a fundo as contribuições desses recursos para o ambiente escolar.

Referências

- Aguiar, D. C. de; Abegg, I. (2021). “Integração de recursos educacionais digitais pelos estudantes-estagiários do curso de formação de professores para a educação profissional”. *Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico*, v. 7.
- Almeida, M. E. B. de. (2021). “Narrativa das Relações entre Currículo e Cultura digital em Tempos de Pandemia: uma experiência na Pós-graduação”. *Revista Práxis Educacional*, v. 17, n. 45, Vitória da Conquista, p. 52-80, abr./jun.
- Barreto, D.; Ertzberger, J. (2022). “Implementing and Evaluating an Online Professional Development on Gamification for K-12 teachers”. *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, San Diego.
- Brasil. Ministério da Educação. (2017). “Base Nacional Comum Curricular”. Brasília: MEC/ Secretaria de Educação Fundamental.
- Cieb. (2016). “Taxonomia de Recursos Educacionais Digitais (RED)”. São Paulo: Centro de Inovação para a Educação Brasileira.
- Costa, D. M. de; Sufiatti, J. A.; Arantes, R. C.; Castro, F. de J. (2022). “O uso de recursos educacionais digitais no ensino de Biologia: contribuições em tempos de pandemia”. *Revista Docência e Cibercultura*, Rio de Janeiro, v. 6, n. 5, p. 374.
- Hitzschky, R. A.; Lima, C. A.; Arruda, J. S.; Souza, D. C.; Siqueira, L. M. R. Castro-Filho, J. A. (2018). “A utilização de recursos educacionais digitais no ambiente escolar: da formação continuada à vivência tecnológica”. *VII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE/WIE)*.
- Queiros, L. M.; Gomes, A. S.; Pereira, J. W.; De Castro Filho, J. A.; Neto, D. F. da S. (2022). “Enigmas de Yucatàn: Recurso Educacional Digital para o Ensino de Geometria Espacial”. *Revista Brasileira de Informática na Educação - RBIE*.
- Schelemmer, E.; Menezes, J.; Wildner, C. F. (2020). “Ensino e Aprendizagem no Mundo Digital: Educação OnLIFE em Tempos de Pandemia”. *Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância*. p. 1-28.
- Souza, M. F. C.; Castro Filho, J. A.; Hitzschky, R. A.; Lima, C. A.; Oliveira, C. O. S.; Germano, A.; Mourao, J. A. F.; Bezerra, E. L. C. (2021). “Explorando as Potencialidades Pedagógicas e a Portabilidade de Recursos Educacionais Digitais (RED) do Repositório Athena”. In: *VI Congresso sobre Tecnologias na Educação*, Mossoró. *Anais do VI Congresso sobre Tecnologias na Educação*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira da Computação. v. 1. p. 501-507.