
**VIII Congresso Internacional
de Gestão e Tecnologias**

**FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS QUE FAZEM DIFERENÇA EM SALA DE
AULA**

Apresentação: Relato de Experiência

Rayline Pereira Mendes¹; Leandro Natálio Ferreira Batista²; Felipe Gonçalves dos Santos³.

INTRODUÇÃO

Desde seu surgimento na década de 1980, a Internet tem revolucionado diversos aspectos da sociedade, e a educação é uma das áreas mais impactadas por essas transformações. Esse cenário se intensificou com a pandemia de covid-19, que forçou professores de todo o mundo a repensarem e adaptarem suas práticas pedagógicas, migrando rapidamente para o ambiente digital. A partir desse contexto, o uso de tecnologias e ferramentas digitais se tornou essencial para manter o processo de ensino-aprendizagem, garantindo o engajamento dos alunos em um período de extrema incerteza. Conforme aponta o Relatório de Educação da UNESCO (2023), as tecnologias podem promover a inclusão e a equidade na educação, mas também expuseram lacunas significativas no acesso, especialmente para estudantes de comunidades desfavorecidas.

Além disso, DA SILVEIRA e DOS SANTOS (2023) ressaltam a importância da formação contínua dos professores para a utilização eficaz das tecnologias digitais em sala de aula, enquanto DUQUE et al. (2023) discutem os novos desafios que a inteligência artificial apresenta na formação docente. Assim, é necessário que os educadores compreendam como essas tecnologias podem transformar o ensino, promovendo uma aprendizagem mais inclusiva e interativa.

Com a necessidade de adaptação, diversas ferramentas tecnológicas, como Canva, Quizizz, Kahoot, ChatGPT e Gemini, passaram a ser amplamente utilizadas para facilitar o aprendizado e tornar as aulas mais dinâmicas e interativas. Esse movimento evidenciou a importância de capacitar os professores para o uso de ferramentas, a fim de garantir uma educação de qualidade e conectada às demandas da era digital. Nesse contexto, o projeto de oficinas para professores surgiu como uma resposta à necessidade de preparar os educadores

¹ Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Instituto Federal do Piauí, raylinepereiramendes5@gmail.com

² Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Instituto Federal do Piauí, leandronatalio.dev@gmail.com

³ Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Instituto Federal do Piauí, felipe.santos@ifpi.edu.br

para integrar essas tecnologias em suas práticas pedagógicas diárias, proporcionando um ensino mais lúdico e eficiente.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

O público-alvo das oficinas foi composto por professores de diferentes disciplinas e níveis de ensino das cidades de Corrente, Curimatá, Cristalândia, Gilbués e Riacho Frio, no Piauí. A diversidade de experiências tecnológicas entre os participantes, desde os mais familiarizados com as ferramentas até aqueles que as utilizavam pela primeira vez, foi uma característica marcante em todos os encontros. Essa variedade exigiu uma abordagem flexível, de modo que cada oficina iniciava-se com uma avaliação das necessidades dos professores.

Foram realizadas seis oficinas, com uma média de 30 participantes por sessão. No total, cerca de 150 professores foram capacitados, dos quais aproximadamente 95% completaram todas as atividades propostas. Essa alta taxa de conclusão e engajamento evidencia o comprometimento dos docentes com o conteúdo das oficinas e sugere uma adesão significativa ao projeto.

As oficinas, intensivas de ao menos uma hora, focaram em cinco ferramentas tecnológicas. A primeira etapa abordou tecnologias baseadas em inteligência artificial, como ChatGPT e Gemini. Os professores aprenderam como essas ferramentas podem ser utilizadas para otimizar o planejamento de aulas, a criação de atividades e a criação de conteúdos personalizados. Embora alguns participantes tenham demonstrado inicialmente receio em relação ao uso dessas ferramentas, especialmente quanto ao impacto na autoria dos trabalhos dos alunos, às demonstrações práticas ajudaram a desmistificar essas preocupações.

Em seguida, os professores puderam criar apresentações e materiais visuais mais atrativos para suas aulas utilizando o Canva. Em Barroso (2023), destaca-se que a utilização de ferramentas digitais, como o Canva, facilita o acesso aos conteúdos, favorecendo a democratização da educação e a inclusão de alunos com necessidades especiais. O uso dessa plataforma foi bem recebido, especialmente por professores que buscavam maneiras de tornar suas aulas mais dinâmicas e visuais.

Na sequência, foi introduzido o uso de quizzes interativos e gamificação por meio do Kahoot e o Quizizz, que incentivam a participação dos alunos de maneira divertida e competitiva. Em Silva et al. (2024), reconhece-se que a gamificação é um instrumento que agrega valor ao processo de ensino-aprendizagem, beneficiando o desenvolvimento integral do educando. No entanto, os autores destacam que seu uso efetivo requer um planejamento sistemático e metódico, onde todas as ações devem ser previamente pensadas para despertar o

interesse dos estudantes. Alguns professores dessas regiões já possuíam conhecimento da existência dessas ferramentas, mas não sabiam como utilizá-las eficazmente em suas aulas. Durante a oficina, eles desenvolveram quizzes personalizados e testaram-nos com seus colegas, simulando o ambiente escolar e discutindo as possibilidades de uso em suas disciplinas.

Ao final de cada oficina, foi realizada uma avaliação quantitativa por meio de um quiz, com 5 questões objetivas e 3 dissertativas, focado na compreensão do uso das tecnologias apresentadas. Exemplos de questões aplicadas incluem: “Quais são os passos para criar uma apresentação no Canva?” e “Como configurar um quiz no Quizizz para avaliar os alunos?”. A média geral de acertos foi de 87%, indicando alta assertividade no entendimento dos conteúdos abordados. Em todas as localidades, 95% dos participantes se sentiram mais confiantes no uso das tecnologias, 92% demonstraram interesse em integrá-las às suas práticas diárias e 98% destacaram a importância de suporte técnico e pedagógico contínuo para garantir a implementação eficaz das metodologias.

Figura 01: Oficina realizada na cidade de Curimatá, com participação de docentes e gestores das escolas locais em atividades práticas e educativas.



Fonte: Própria (2023).

Figura 02: Oficina promovida em Gilbués, reunindo docentes de uma escola de ensino fundamental em uma experiência prática de aprendizado e troca de conhecimentos.



Fonte: Própria (2023).

CONCLUSÕES

A realização das seis oficinas em Corrente e nas cidades vizinhas evidenciou a importância de oferecer formação continuada aos professores para a adoção de tecnologias educacionais. A capacitação permitiu que os docentes não apenas adquirissem novas habilidades, mas também refletissem sobre a transformação necessária no ensino para atender às demandas da era digital.

O impacto positivo do projeto foi percebido na maior confiança demonstrada pelos professores em utilizar as ferramentas tecnológicas para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem. Como perspectiva futura, sugere-se ampliar o projeto, levando a formação para mais localidades e oferecendo suporte contínuo para que os professores possam superar as barreiras iniciais e integrar eficientemente as ferramentas digitais no ensino.

REFERÊNCIAS

BARROSO, Maria Daliane Ferreira. O uso da ferramenta digital canva na prática docente: desafios e possibilidades. Publicações, 2023.

DA SILVEIRA, Laelson Santos; DOS SANTOS, Raul Teruel. **Formação de Professores e o uso das Tecnologias Digitais na Sala de Aula**. Múltiplos Olhares em Ciência da Informação, v. 13, 2023.

DUQUE, Rita de Cássia Soares et al. **Formação de professores para o uso de tecnologia: a inteligência artificial (IA) e os novos desafios da educação**. Caderno Pedagógico, v. 20, n. 2, p. 838-852, 2023.

Gemini: conversas que vão potencializar suas ideias. Disponível em: <<https://gemini.google.com/app?hl=pt-br>>.

KAHOOT. **Kahoot! | Learning Games | Make Learning Awesome!** Disponível em: <<https://kahoot.com>>.

OPENAI. **ChatGPT**. Disponível em: <<https://chatgpt.com>>.

Quizizz | Free Online Quizzes, Lessons, Activities and Homework. Disponível em: <<https://quizizz.com/?lng=pt-BR>>.

SILVA, Elisangela Maria da; FORTES, Ismone Tagino de Lima; ARAÚJO, Lucineide Silva de. **METODOLOGIAS ATIVAS: A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO**. 2024.