

A INTEGRAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE LINGUAGENS E O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS PARA O MERCADO DE TRABALHO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA EM UMA TURMA DO ENSINO MÉDIO

Jéssica Dayane do Nascimento ¹

Maria Neide Targino ²

RESUMO

A crescente presença das tecnologias digitais no cotidiano exige que as instituições de ensino adaptem suas práticas pedagógicas para preparar os(as) estudantes para os desafios contemporâneos. Este relato de experiência descreve a integração de tecnologias digitais no ensino de Linguagens em uma turma do 1º ano do Ensino Médio de uma escola pública em Recife, Pernambuco. O objetivo foi desenvolver habilidades de comunicação digital e trabalho colaborativo, preparando-os para um mercado de trabalho cada vez mais exigente em competências digitais. Foram utilizadas ferramentas como Google Docs, Trello e Google Classroom para fomentar um aprendizado colaborativo e interativo, dividido em três etapas: apresentação das ferramentas, atividades interativas e reflexão sobre as habilidades adquiridas. O referencial teórico fundamentou-se em Jonassen (2000), que enfatiza a aprendizagem digital interativa, Perrenoud (2004), que destaca a importância do desenvolvimento de competências para o mercado de trabalho, Moran (2013), que defende a inserção da tecnologia na educação, e Lück (2014), que aponta a relevância das metodologias ativas. Os resultados mostraram melhorias significativas nas competências digitais dos estudantes, além de uma maior colaboração e organização nas atividades em grupo. Observou-se também um alinhamento entre as práticas pedagógicas e as demandas do mercado de trabalho, tornando a aprendizagem mais significativa e conectada à realidade dos(as) estudantes. A reflexão final revelou a importância das tecnologias digitais no desenvolvimento de habilidades essenciais para o mercado de trabalho, como a comunicação digital, o trabalho em equipe e a capacidade de autogestão. Conclui-se que a integração de tecnologias digitais no processo educacional contribui para um ensino mais conectado às exigências do século XXI, preparando os(as) alunos(as) para desafios futuros.

Palavras-chave: Tecnologia digital, Ensino de Linguagens, Habilidades digitais, Metodologias ativas, Mercado de trabalho.

¹ Pós Graduanda do Curso de Especialização em Currículo e Prática Docente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Universidade Federal do Piauí - UFPI, jessican31@gmail.com;

² Pós Graduanda do Curso de Educação Contemporânea com ênfase em Coordenação Pedagógica pela UNIFACS, maria.neide@nova.educacao.ba.gov.br.

INTRODUÇÃO

A revolução tecnológica das últimas décadas transformou profundamente a forma como as pessoas se comunicam, trabalham e aprendem. Na educação, essa mudança impõe o desafio de preparar os(as) estudantes para um mundo em constante evolução, marcado pela presença das tecnologias digitais e pela necessidade de desenvolver competências que ultrapassam o domínio do conteúdo tradicional. Nesse contexto, o papel da escola é repensar suas práticas pedagógicas, integrando a tecnologia não como um fim, mas como meio para potencializar aprendizagens e formar sujeitos críticos, criativos e autônomos.

O ensino de Linguagens, em especial, ocupa papel estratégico nesse processo, pois está diretamente relacionado à comunicação, à expressão e à interpretação dos diferentes discursos que circulam na sociedade. Com o avanço das mídias digitais, os(as) estudantes se tornam produtores(as) e consumidores(as) de múltiplas linguagens — visuais, sonoras, textuais e interativas — o que exige uma prática pedagógica mais aberta, colaborativa e contextualizada.

Segundo Moran (2013), a tecnologia pode ressignificar o processo educativo, tornando-o mais ativo, dinâmico e centrado no(a) estudante. Já Perrenoud (2004) defende que as competências desenvolvidas na escola devem preparar os(as) jovens para agir com autonomia e responsabilidade no mundo do trabalho. A aprendizagem, portanto, precisa articular teoria e prática, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas, socioemocionais e digitais.

Nesse sentido, a integração das tecnologias digitais ao ensino de Linguagens permite ampliar o repertório dos(as) estudantes e aproximar os conteúdos escolares das realidades comunicacionais contemporâneas. As ferramentas digitais, quando utilizadas de forma planejada, contribuem para a construção coletiva do conhecimento, a colaboração e o desenvolvimento da autoria.

O presente artigo tem como objetivo relatar uma experiência pedagógica que integrou tecnologias digitais ao ensino de Linguagens em uma turma do 1º ano do Ensino Médio, em uma escola pública de Recife, Pernambuco. A proposta foi desenvolver competências digitais e comunicativas por meio de atividades colaborativas mediadas por ferramentas digitais,

preparando os(as) estudantes para as exigências do mercado de trabalho e da vida em sociedade.

Além de apresentar a experiência vivenciada, o texto busca discutir como o uso pedagógico das tecnologias pode promover uma aprendizagem significativa e contextualizada, contribuindo para a formação de sujeitos críticos, criativos e competentes frente aos desafios do século XXI.

METODOLOGIA

O presente trabalho caracteriza-se como um relato de experiência de natureza qualitativa e descritiva, elaborado a partir da prática docente no ensino de Linguagens, em uma turma do 1º ano do Ensino Médio de uma escola pública localizada em Recife, Pernambuco. A proposta surgiu da necessidade de repensar as estratégias pedagógicas frente às novas demandas do contexto digital e às exigências do mercado de trabalho contemporâneo, que valoriza competências como comunicação, colaboração e autonomia.

O projeto foi desenvolvido ao longo de **dez encontros**, com o objetivo de integrar o uso de **ferramentas digitais** ao processo de ensino-aprendizagem. Foram selecionadas plataformas gratuitas e de fácil acesso, como **Google Classroom**, **Google Docs**, **Trello** e **Padlet**, que possibilitaram a criação de espaços colaborativos de construção do conhecimento.

As atividades foram estruturadas em três etapas:

1. **Apresentação e ambientação digital** – momento em que os(as) estudantes conheceram e exploraram as ferramentas;
2. **Atividades interativas** – produção de textos colaborativos, debates e projetos mediados por recursos digitais;
3. **Reflexão e avaliação** – análise coletiva sobre as aprendizagens e competências desenvolvidas.

Os registros da experiência foram feitos por meio de **diário reflexivo docente**, **observação participante** e **coleta de produções digitais dos(as) estudantes**. A análise qualitativa considerou as interações, os comentários e as produções realizadas nas plataformas, observando a evolução da autonomia e da colaboração entre os(as) participantes.

A metodologia adotada baseia-se na concepção de aprendizagem ativa defendida por Lück (2014), segundo a qual o(a) estudante deve ser protagonista do processo de construção do conhecimento. Também se alinha à ideia de Jonassen (2000), que propõe o uso das tecnologias digitais como ferramentas cognitivas, ou seja, instrumentos que potencializam o raciocínio e a resolução de problemas.

O papel da docente, portanto, foi o de mediadora do processo, criando condições para que os(as) estudantes desenvolvessem competências por meio da prática e da reflexão, como sugere Freire (1996) ao defender que ensinar exige diálogo, curiosidade e a construção coletiva do saber.

REFERENCIAL TEÓRICO

O avanço das tecnologias digitais impôs à escola o desafio de repensar seus métodos e finalidades. A integração de recursos tecnológicos ao ensino não é apenas uma questão de modernização, mas de **mudança de paradigma educacional**. De acordo com Moran (2013), o uso de tecnologias no contexto escolar deve estar orientado por uma proposta pedagógica que valorize a autonomia, a colaboração e a aprendizagem significativa.

A tecnologia como mediadora da aprendizagem

Jonassen (2000) afirma que as tecnologias digitais devem ser compreendidas como ferramentas cognitivas, capazes de apoiar o(a) estudante na construção do conhecimento, estimulando o pensamento crítico e a resolução de problemas. Sob essa perspectiva, o computador, o celular e a internet deixam de ser apenas instrumentos de transmissão de informações para se tornarem mediadores da aprendizagem.

Essa concepção é reforçada por Kenski (2012), que argumenta que a tecnologia redefine as relações de tempo e espaço na educação, favorecendo uma aprendizagem mais flexível e contínua. A autora destaca que o desafio da escola é transformar o uso da tecnologia em experiência formativa, na qual o(a) estudante aprende a aprender em diferentes contextos.

Competências e mercado de trabalho

Para Perrenoud (2004), o desenvolvimento de competências é o eixo central da formação contemporânea. As competências não se reduzem ao saber técnico, mas envolvem a capacidade de mobilizar conhecimentos, habilidades e atitudes para enfrentar situações complexas. No contexto escolar, isso implica promover práticas que estimulem a autonomia, o pensamento crítico e a colaboração.

As **competências digitais**, nesse sentido, tornaram-se essenciais. Lévy (1999) já apontava que a cibercultura exige sujeitos capazes de navegar, selecionar e interpretar informações de forma crítica. A escola, portanto, precisa oferecer oportunidades para que os(as) estudantes construam essas habilidades em ambientes reais de aprendizagem.

Lück (2014) complementa que as **metodologias ativas** são caminhos eficazes para o desenvolvimento de competências, pois colocam o(a) estudante no centro do processo, estimulando a experimentação e a resolução de problemas concretos. Assim, a integração das tecnologias digitais ao ensino de Linguagens permitiu articular teoria e prática, unindo expressão, comunicação e colaboração.

A mediação docente e a aprendizagem colaborativa

A prática pedagógica relatada também dialoga com as ideias de Paulo Freire (1996), ao compreender o(a) professor(a) como mediador(a) e o(a) estudante como sujeito ativo. O uso das tecnologias digitais favoreceu o diálogo, o trabalho em grupo e a valorização das experiências dos(as) alunos(as). Esse processo foi potencializado por meio de ambientes virtuais que estimularam o compartilhamento de ideias, a escuta e a coautoria dos textos produzidos.

De acordo com Bacich e Moran (2018), a inovação pedagógica está diretamente ligada à criação de ambientes híbridos de aprendizagem, que combinam momentos presenciais e digitais. Essa integração amplia o engajamento e o protagonismo dos(as) estudantes, tornando o aprendizado mais autônomo e significativo.

O ensino de Linguagens e a cultura digital

A área de Linguagens é um espaço privilegiado para o desenvolvimento das competências digitais, pois envolve múltiplas formas de expressão e comunicação. Conforme

Moran (2018), o ensino de Linguagens deve contemplar o uso de diferentes mídias e linguagens digitais, promovendo a leitura crítica e a produção colaborativa de conteúdos. Ao trabalhar com plataformas como Google Docs e Trello, os(as) estudantes não apenas escreveram textos, mas também negociaram sentidos, revisaram coletivamente e refletiram sobre o próprio processo de aprendizagem.

Assim, o uso pedagógico das tecnologias digitais possibilitou um ensino mais conectado à realidade dos(as) jovens, desenvolvendo habilidades essenciais para o século XXI — como a comunicação digital, a gestão do tempo, o trabalho em equipe e a autoria.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A experiência pedagógica foi desenvolvida ao longo de dez encontros, com atividades presenciais e mediadas por tecnologias digitais. O foco principal foi integrar ferramentas de uso cotidiano dos(as) estudantes à prática escolar, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais significativo, colaborativo e conectado à realidade tecnológica em que estão inseridos.

As atividades foram organizadas em **três etapas principais**, cada uma com objetivos específicos e intencionalidades pedagógicas alinhadas às competências da BNCC (2017), especialmente no eixo “**Cultura Digital**”.

1. Apresentação e ambientação digital

Na primeira etapa, as docentes apresentaram as plataformas **Google Classroom**, **Google Docs**, **Padlet** e **Trello**, explicando suas funções e potencialidades para o trabalho colaborativo. Essa fase foi marcada por curiosidade e descobertas: muitos alunos(as) relataram utilizar tais ferramentas apenas para lazer ou comunicação, não percebendo seu valor educativo.

Conforme Jonassen (2000), o uso de tecnologias deve propiciar uma aprendizagem ativa, em que o(a) estudante manipula a informação, formula hipóteses e constrói novos conhecimentos. Essa concepção norteou o trabalho inicial de exploração das plataformas, permitindo que os(as) alunos(as) desenvolvessem autonomia tecnológica e percepção crítica sobre o papel das mídias digitais na aprendizagem.

A atividade inicial consistiu na criação de perfis colaborativos no Google Classroom e de painéis no Trello para organização das tarefas. Cada grupo ficou responsável por definir prazos e funções, o que despertou a necessidade de planejar e gerenciar o próprio tempo — competência essencial para o mercado de trabalho.

2. Produção colaborativa de textos e interação digital

Na segunda etapa, os(as) estudantes foram desafiados a produzir **textos argumentativos coletivos** utilizando o Google Docs. Cada grupo escolheu um tema de relevância social — como “o impacto das redes sociais na comunicação”, “fake news” e “educação e tecnologia” — e elaborou uma produção conjunta, com comentários, revisões e edições simultâneas.

Durante o processo, observou-se intenso diálogo entre os(as) participantes. O ambiente digital possibilitou que todos contribuíssem em tempo real, negociando ideias e ajustando o texto de forma colaborativa. Essa prática dialoga com Moran (2018), que destaca o potencial das tecnologias digitais para promover a coautoria e a aprendizagem por meio da interação.

A mediação docente teve papel central. As professoras acompanharam o processo, oferecendo devolutivas no próprio documento e incentivando a argumentação fundamentada. O uso das ferramentas digitais, nesse contexto, potencializou a autonomia e o protagonismo dos(as) estudantes, confirmando a perspectiva de Lück (2014) sobre as metodologias ativas, nas quais o(a) aluno(a) é sujeito da própria aprendizagem.

Além do desenvolvimento da escrita, essa etapa promoveu competências socioemocionais, como empatia, cooperação e respeito às diferentes opiniões. A convivência em ambientes virtuais exigiu dos(as) alunos(as) postura ética e responsabilidade digital, aspectos essenciais no cenário profissional contemporâneo.

3. Reflexão e autoavaliação das aprendizagens

Na terceira etapa, as docentes propuseram um momento de reflexão sobre as aprendizagens e as dificuldades enfrentadas. Utilizando o **Padlet**, cada estudante registrou percepções sobre o que havia aprendido e como a experiência contribuiu para seu desenvolvimento pessoal e acadêmico.

As respostas revelaram que os(as) alunos(as) se sentiram mais confiantes em relação ao uso das tecnologias, destacando a importância do trabalho em grupo e do planejamento das atividades. Muitos apontaram que o uso do Trello e do Google Docs facilitou a comunicação e a organização, habilidades que reconheceram como úteis para o futuro profissional.

Essa etapa evidencia o que Perrenoud (2004) define como “formação por competências”, em que o(a) estudante é capaz de mobilizar conhecimentos e atitudes em situações concretas. Ao refletirem sobre seu próprio processo de aprendizagem, os(as) alunos(as) desenvolveram a metacognição, isto é, a capacidade de compreender e regular a própria forma de aprender.

Síntese dos resultados

Os resultados observados indicam que a integração das tecnologias digitais ao ensino de Linguagens favoreceu não apenas o desenvolvimento das competências digitais, mas também o fortalecimento de habilidades comunicativas e colaborativas. Entre os principais avanços identificados estão:

- **Maior engajamento** nas atividades escolares, evidenciado pela participação ativa nas plataformas;
- **Ampliação das competências digitais**, especialmente na comunicação, organização e resolução de problemas;
- **Melhoria na escrita e argumentação**, por meio da produção colaborativa e da revisão coletiva;
- **Desenvolvimento da autonomia**, com maior responsabilidade pelo próprio processo de aprendizagem;
- **Aproximação da escola ao mundo do trabalho**, com vivências que simularam práticas de gestão, cooperação e planejamento.

Esses resultados corroboram as ideias de Bacich e Moran (2018), que defendem a importância de ambientes híbridos e digitais como espaços de inovação pedagógica. A

experiência mostrou que, quando as tecnologias são integradas de forma intencional e planejada, elas se tornam instrumentos poderosos para o desenvolvimento de competências essenciais para a vida e o trabalho.

Conforme aponta Freire (1996), ensinar é criar possibilidades para a produção e construção do conhecimento — e, nesse contexto, as tecnologias digitais se configuram como pontes que conectam o saber escolar à realidade do(a) estudante.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada evidencia que a **integração de tecnologias digitais ao ensino de Linguagens** representa um caminho promissor para a construção de práticas pedagógicas mais significativas e alinhadas às exigências do século XXI. O uso de plataformas colaborativas, como Google Docs, Trello e Padlet, proporcionou aos(as) estudantes oportunidades de desenvolver habilidades cognitivas, comunicativas e socioemocionais fundamentais para o mundo do trabalho e para a vida em sociedade.

Os resultados mostraram que o ambiente digital, quando mediado pedagogicamente, estimula a **autonomia**, o **trabalho colaborativo** e o **pensamento crítico**. As tecnologias não foram tratadas como meros instrumentos, mas como **ferramentas cognitivas** que favoreceram a autoria, a reflexão e a aprendizagem em rede, em consonância com o que propõe Jonassen (2000).

Além disso, a experiência contribuiu para o fortalecimento das competências gerais da BNCC (2017), especialmente aquelas relacionadas ao uso responsável das tecnologias digitais e à comunicação em diferentes linguagens. Os(as) estudantes mostraram-se mais engajados e capazes de gerenciar o próprio aprendizado, o que confirma as ideias de Moran (2013, 2018) sobre o potencial da tecnologia para promover uma aprendizagem ativa e significativa.

O trabalho também reforçou a importância do papel do(a) professor(a) como **mediador(a) e orientador(a) do processo de aprendizagem**, conforme defende Freire (1996). As docentes atuaram como facilitadoras, criando contextos de experimentação e diálogo que permitiram aos(as) estudantes explorar suas potencialidades e compreender o uso das tecnologias como parte integrante de suas trajetórias formativas.

Do ponto de vista pedagógico, a experiência demonstrou que **as metodologias ativas** (LÜCK, 2014; BACICH; MORAN, 2018) podem ser fortalecidas pelo uso das tecnologias digitais, que ampliam o acesso à informação, a interação e a colaboração entre pares. Ao planejar atividades que promovem engajamento e autoria, o ensino de Linguagens se torna um espaço de formação integral e de desenvolvimento de competências para o mundo contemporâneo.

Por fim, conclui-se que integrar tecnologias digitais ao ensino de Linguagens é mais do que uma tendência — é uma **necessidade formativa** para que os(as) estudantes se tornem cidadãos críticos, criativos e preparados para os desafios do mercado de trabalho. Essa integração exige do(a) educador(a) uma postura reflexiva e aberta à inovação, capaz de transformar a tecnologia em aliada da aprendizagem significativa e emancipadora.

AGRADECIMENTOS

As autoras agradecem à equipe gestora e pedagógica da escola pela confiança e pelo apoio na execução do projeto, aos(às) estudantes do 1º ano do Ensino Médio pela participação ativa e colaboração em todas as etapas, e aos(às) colegas docentes pela troca de saberes e experiências que tornaram este trabalho possível.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2017.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

JONASSEN, David H. *Computadores, ferramentas cognitivas: desenvolver o pensamento crítico nas escolas*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

KENSKI, Vani Moreira. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. 3. ed. Campinas: Papirus, 2012.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÜCK, Heloísa. *Gestão educacional: uma questão paradigmática*. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

MORAN, José Manuel. *A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá*. Campinas: Papirus, 2013.

MORAN, José Manuel. *Metodologias ativas e tecnologias digitais*. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.

PERRENOUD, Philippe. *Dez novas competências para ensinar*. Porto Alegre: Artmed, 2004.