



MÍDIAS DIGITAIS NA ESCOLA: inovação pedagógica no ensino de Língua Portuguesa

SILVA, Eduarda Vitória dos Santos ¹
SANTOS, Joyce da Silva dos ²
SILVA, Fabiane Guedes da ³
OLIVEIRA, Maria Betânia da Rocha de ⁴

RESUMO: As transformações tecnológicas contemporâneas têm provocado mudanças significativas nas formas de comunicação e produção do conhecimento, exigindo que a escola desenvolva práticas pedagógicas capazes de dialogar com a cultura digital presente no cotidiano dos estudantes. Nesse contexto, este trabalho tem como objetivo apresentar uma proposta de utilização das mídias digitais nas aulas de Língua Portuguesa como estratégia de inovação pedagógica e de fortalecimento das práticas de leitura e produção textual. A discussão fundamenta-se nos estudos sobre letramento literário de Cosson (2014), multiletramentos e cultura digital de Rojo (2012) e cultura participativa de Jenkins (2009). A pesquisa foi desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculada ao subprojeto “Letramento e ensino: práticas de linguagens para a formação de leitores críticos”, em turmas do Ensino Fundamental II de uma Escola Municipal de São Miguel dos Campos – AL. Foram realizados estudos teóricos, observação do contexto escolar e elaboração de propostas didáticas que integraram recursos digitais às atividades de leitura e produção textual. Observamos que a inserção planejada das mídias digitais favoreceu maior engajamento dos estudantes nas atividades propostas, ampliando sua participação nas práticas de leitura e escrita. Analisamos que o uso de recursos tecnológicos aliado a estratégias interativas contribuiu para tornar as aulas mais dinâmicas e aproximar os conteúdos escolares das experiências culturais dos alunos, além de fortalecer a formação pedagógica dos bolsistas do PIBID. Os resultados indicam que a integração crítica das tecnologias digitais podem contribuir para práticas pedagógicas mais inovadoras e para o fortalecimento da relação entre universidade e escola básica. ‘

PALAVRAS-CHAVE: Letramento digital; cultura participativa; formação docente; multiletramentos; inovação pedagógica.

¹ Graduanda em Licenciatura em Português, Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à docência - PIBID, Universidade Estadual de Alagoas/UNEAL, Campus IV, eduarda.silva.2021@alunos.uneal.edu.br

² Graduanda em Licenciatura em Português, Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à docência - PIBID, Universidade Estadual de Alagoas/UNEAL, Campus IV, joyce.santos.2024@alunos.uneal.edu.br

³ Professora da rede pública municipal de educação - SEMED - São Miguel dos Campos. Preceptora do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID. Universidade Estadual de Alagoas/UNEAL, Campus IV, fabiane.guedes43@gmail.com

⁴ Doutora em Letras/Estudos Literários, Professora do curso de Licenciatura em Letras da Universidade Estadual de Alagoas/UNEAL, Docente de Área do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID. Email: mariabetania.oliveira@uneal.edu.br



1 INTRODUÇÃO

As transformações tecnológicas contemporâneas têm provocado mudanças significativas nas formas de comunicação, interação social e produção do conhecimento, impactando diretamente as práticas educativas no contexto escolar. Nesse cenário, a presença constante das tecnologias digitais no cotidiano dos estudantes desafia a escola a repensar suas metodologias de ensino, buscando integrar essas ferramentas às práticas pedagógicas de maneira crítica e significativa. No ensino de Língua Portuguesa, essa realidade se torna ainda mais evidente, uma vez que as práticas de linguagem na sociedade contemporânea estão cada vez mais relacionadas ao uso de múltiplos suportes, linguagens e tecnologias.

Diante desse contexto, torna-se necessário desenvolver estratégias pedagógicas que dialoguem com a cultura digital e com as experiências socioculturais dos estudantes, promovendo formas mais interativas e participativas de aprendizagem. Nesse sentido, o uso das mídias digitais no ambiente escolar pode contribuir para ampliar as práticas de leitura e produção textual, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, significativo e próximo da realidade dos alunos. Tal perspectiva dialoga com os estudos sobre letramento literário propostos por Cosson (2014), bem como com as discussões sobre multiletramentos e cultura digital no contexto escolar apresentadas por Rojo (2012) e sobre cultura participativa discutidas por Jenkins (2009).

O presente trabalho apresenta os resultados de uma proposta didática aplicada nas aulas de Língua Portuguesa na Escola Municipal Dr. Iramilton Leite, localizada no município de São Miguel dos Campos, Alagoas, que teve como foco a utilização de recursos digitais como estratégia de inovação pedagógica no processo de ensino-aprendizagem. A experiência foi desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), a partir das discussões sobre metodologias que pudessem contribuir para o aprimoramento das práticas de ensino e para o fortalecimento da formação docente dos bolsistas envolvidos no projeto.

A proposta surgiu a partir da necessidade de explorar novas possibilidades metodológicas que favorecessem maior participação dos estudantes nas atividades escolares, considerando o potencial das tecnologias digitais como ferramentas educativas. Nesse sentido, buscamos investigar de que maneira o uso de recursos



digitais poderia contribuir para tornar as aulas mais dinâmicas, estimulando o interesse dos alunos pelas atividades de leitura, interpretação e produção textual.

Assim, este estudo tem como objetivo apresentar e analisar uma proposta pedagógica baseada na utilização de ferramentas digitais no ensino de Língua Portuguesa, evidenciando suas contribuições para a inovação das práticas educativas e para o fortalecimento das estratégias de aprendizagem no contexto da escola pública.

A pesquisa caracteriza-se como de natureza qualitativa e foi desenvolvida por meio de estudos teóricos, observação do contexto escolar e aplicação de atividades didáticas que envolveram recursos de gamificação e plataformas digitais, como jogos educativos e aplicativos interativos, entre eles o “Quiz de Língua Portuguesa” e o aplicativo Kahoot, utilizados como estratégias para tornar as aulas mais participativas e motivadoras.

A experiência realizada na Escola Municipal Dr. Iramilton Leite permitiu refletir sobre a importância de diversificar as metodologias de ensino no ambiente escolar, evidenciando que a utilização planejada das mídias digitais pode contribuir para estimular a curiosidade dos estudantes, ampliar sua participação nas atividades pedagógicas e fortalecer o processo de construção do conhecimento.

2 METODOLOGIA

A proposta metodológica deste trabalho foi desenvolvida a partir da aplicação de atividades pedagógicas mediadas por recursos digitais no ensino de Língua Portuguesa, buscando explorar estratégias didáticas capazes de tornar as aulas mais interativas e motivadoras para os estudantes. A utilização de jogos educativos e plataformas digitais foi pensada como uma alternativa metodológica para estimular a participação dos alunos, favorecer o trabalho colaborativo e contribuir para a construção de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico. Dessa forma, as atividades foram organizadas de modo a integrar conteúdos da disciplina de Língua Portuguesa com recursos digitais que possibilitassem maior envolvimento dos estudantes durante o processo de aprendizagem.

A pesquisa caracteriza-se como de natureza qualitativa, com abordagem descritiva, tendo como objetivo apresentar e analisar o uso dos meios digitais como



estratégia inovadora no processo de ensino-aprendizagem. Essa abordagem permitiu observar e interpretar as interações dos estudantes durante a realização das atividades propostas, bem como compreender de que maneira o uso das tecnologias digitais pode contribuir para ampliar o interesse dos alunos pelos conteúdos trabalhados em sala de aula.

A experiência pedagógica foi realizada com estudantes da turma do 8º ano “C” da Escola Municipal Dr. Iramilton Leite, localizada no município de São Miguel dos Campos – AL, no contexto das atividades desenvolvidas no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Inicialmente, foram realizados estudos teóricos e discussões acerca das possibilidades de utilização das tecnologias digitais no ensino de Língua Portuguesa, buscando fundamentar a elaboração das atividades pedagógicas que seriam aplicadas na turma.

Em seguida, foi organizada uma aula interativa baseada em estratégias de gamificação, na qual foram utilizados jogos educativos relacionados aos conteúdos da disciplina. Para a realização das atividades, a turma foi dividida em dois grupos que participaram de uma dinâmica de competição saudável, na qual as equipes buscavam responder corretamente ao maior número de questões apresentadas.

Entre os recursos utilizados estavam um *quiz* de Língua Portuguesa com questões de múltipla escolha, atividades como “responda se souber”, desafios relacionados a conteúdos gramaticais e interpretativos, além da utilização do aplicativo *Kahoot*, plataforma digital que permite a realização de questionários interativos em formato de jogo.

Durante a aplicação das atividades, os estudantes participaram ativamente das dinâmicas propostas, discutindo as respostas em grupo e interagindo com os conteúdos apresentados de forma colaborativa. A utilização desses recursos permitiu criar um ambiente de aprendizagem mais participativo, no qual os alunos puderam desenvolver habilidades de leitura, interpretação e raciocínio linguístico de maneira mais lúdica e interativa.

De modo geral, a aplicação dessa proposta metodológica possibilitou observar um elevado nível de interesse e envolvimento dos estudantes durante as atividades, evidenciando que o uso planejado das mídias digitais pode contribuir para tornar as aulas mais dinâmicas e estimular a participação dos alunos no processo de aprendizagem.



3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este trabalho teve como finalidade evidenciar a importância da utilização dos meios digitais como ferramentas inovadoras no processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa. A proposta pedagógica desenvolvida buscou explorar estratégias de gamificação como forma de tornar as aulas mais interativas e motivadoras, possibilitando aos estudantes uma participação mais ativa nas atividades realizadas em sala de aula. Nesse sentido, foram aplicadas dinâmicas envolvendo conteúdos da disciplina por meio de *quizzes* com questões de múltipla escolha, atividades como “responda se souber” e desafios relacionados aos conteúdos trabalhados.

Durante a realização das atividades, foi possível observar que os estudantes demonstraram grande interesse pelas estratégias utilizadas, principalmente por se tratar de recursos digitais que fazem parte do cotidiano da maioria deles. A utilização de elementos de gamificação contribuiu para tornar o momento da aula mais atrativo, dinâmico e participativo, despertando nos alunos maior motivação para interagir com os conteúdos propostos. Tal resultado dialoga com as discussões de Rojo (2012), que destaca a necessidade de incorporar práticas de multiletramentos no ambiente escolar, considerando as diferentes linguagens e suportes presentes na cultura digital contemporânea.

Quadro 1 – Síntese das atividades aplicadas e resultados observados.

Atividade desenvolvida	Objetivo pedagógico	Resultados observados
Quiz de Língua Portuguesa (questões de múltipla escolha)	Revisar conteúdos da disciplina de forma dinâmica, estimulando a participação dos estudantes e o raciocínio linguístico.	Observou-se maior envolvimento dos alunos durante a aula, com participação ativa nas respostas e interesse em discutir as alternativas apresentadas.
Dinâmica “Responda se souber”	Estimular a agilidade no raciocínio, a interpretação de conteúdos e o trabalho em equipe.	Os estudantes demonstraram entusiasmo ao participar da atividade, colaborando entre si na busca pelas respostas corretas e demonstrando maior segurança ao expor suas ideias.
Desafios de Língua Portuguesa	Promover reflexão sobre aspectos gramaticais e interpretativos de forma lúdica e interativa.	Identificou-se maior interação entre os alunos, com troca de conhecimentos e construção coletiva das respostas durante a realização dos desafios.



Aplicação do jogo digital Kahoot	Utilizar recurso tecnológico interativo para reforçar conteúdos trabalhados em sala de aula e estimular o interesse pela aprendizagem.	A atividade despertou grande motivação entre os estudantes, tornando a aula mais dinâmica e participativa, além de favorecer a compreensão dos conteúdos abordados.
----------------------------------	--	---

Fonte: Elaborado pelas autoras, 2025.

Como sintetizado no Quadro 1, as atividades mediadas por tecnologias digitais favoreceram maior participação dos estudantes, as atividades gamificadas foram bem aceitas pelos estudantes, que demonstraram entusiasmo em participar das aulas e interesse em responder às perguntas propostas. Muitos alunos se mostraram mais confiantes para participar das atividades, inclusive aqueles que normalmente apresentam maior timidez ou dificuldades em aulas expositivas tradicionais.

Nesse sentido, observamos que o uso de estratégias lúdicas mediadas por tecnologias digitais pode contribuir para reduzir barreiras no processo de aprendizagem, favorecendo a participação e o envolvimento dos estudantes com os conteúdos trabalhados.

Outro aspecto importante observado durante a aplicação das atividades foi o desenvolvimento de atitudes colaborativas entre os alunos. Em diversos momentos, os estudantes trocaram conhecimentos, discutiram possíveis respostas e auxiliaram colegas que apresentavam dúvidas. Esse processo colaborativo contribuiu para a construção coletiva do conhecimento, estimulando o pensamento crítico e o desenvolvimento de habilidades cognitivas importantes para a aprendizagem. Essa perspectiva aproxima-se da noção de cultura participativa discutida por Jenkins (2009), segundo a qual os ambientes mediados por tecnologias favorecem formas de interação e produção coletiva de conhecimento.

Além disso, a utilização de ferramentas digitais possibilitou ao professor diversificar as metodologias de ensino, tornando as aulas menos centradas na exposição do conteúdo e mais voltadas à participação dos estudantes. Essa mudança na dinâmica da aula contribuiu para que os alunos se tornassem mais ativos no processo de aprendizagem, assumindo uma postura mais participativa na construção do conhecimento. De acordo com Cosson (2014), práticas pedagógicas que valorizam a participação do estudante e a interação com diferentes linguagens podem contribuir para a formação de leitores mais críticos e autônomos.



Assim, os resultados obtidos evidenciam que a utilização de recursos digitais e estratégias de gamificação no ensino de Língua Portuguesa pode favorecer o engajamento dos estudantes, tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e estimular o interesse pelos conteúdos trabalhados em sala de aula.

Além disso, a experiência desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) demonstra a importância de iniciativas que promovam a articulação entre universidade e escola básica, contribuindo tanto para a formação docente quanto para o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais inovadoras no contexto da educação pública.

De modo geral, os resultados observados ao longo da aplicação das atividades evidenciam que a integração de recursos digitais ao ensino de Língua Portuguesa pode favorecer práticas pedagógicas mais interativas e significativas. A utilização de estratégias de gamificação, aliada ao uso de plataformas digitais, contribuiu para ampliar a participação dos estudantes e estimular processos colaborativos de aprendizagem.

Esses resultados dialogam com as discussões de Rojo (2012) sobre a importância dos multiletramentos no contexto escolar, bem como com as reflexões de Jenkins (2009) acerca da cultura participativa presente nos ambientes digitais. Além disso, a proposta aproxima-se da perspectiva defendida por Cosson (2014), ao considerar que práticas pedagógicas que valorizam a interação, a participação e a diversidade de linguagens podem contribuir para a formação de sujeitos mais críticos e autônomos.

Nesse sentido, a experiência desenvolvida no âmbito do PIBID evidencia que a articulação entre recursos digitais e metodologias ativas pode constituir uma estratégia relevante para fortalecer tanto o processo de aprendizagem dos estudantes quanto a formação docente inicial.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência desenvolvida permitiu evidenciar que a integração dos meios digitais ao ensino de Língua Portuguesa, quando realizada de forma planejada e orientada, pode contribuir significativamente para tornar as aulas mais interativas, participativas e significativas para os estudantes. Ao retomar o objetivo deste



trabalho, que consistiu em apresentar e analisar a utilização de recursos digitais como estratégia de inovação pedagógica no contexto escolar, observa-se que as atividades aplicadas favoreceram maior envolvimento dos alunos durante o processo de aprendizagem.

As práticas pedagógicas desenvolvidas, especialmente por meio da utilização do *Kahoot* e de *quizzes* interativos, demonstraram que o caráter lúdico e dinâmico das ferramentas digitais pode estimular o interesse dos estudantes pelos conteúdos trabalhados em sala de aula. A participação ativa dos alunos durante as atividades evidenciou que o uso de estratégias de gamificação contribui para criar um ambiente de aprendizagem mais motivador, no qual os estudantes se sentem mais encorajados a participar, discutir ideias e compartilhar conhecimentos com os colegas.

Outro aspecto relevante observado durante a experiência foi o fortalecimento das interações entre os estudantes, que passaram a colaborar entre si na resolução das atividades propostas. Esse processo favoreceu a construção coletiva do conhecimento e contribuiu para o desenvolvimento de um ambiente de aprendizagem mais colaborativo, no qual os alunos assumiram uma postura mais ativa no processo educativo.

Além disso, a utilização consciente do telefone celular como recurso pedagógico demonstrou que esse dispositivo pode deixar de ser percebido apenas como elemento de distração e passar a atuar como ferramenta de apoio às práticas educativas. Quando integrado às atividades escolares de maneira orientada, o celular possibilita ampliar as formas de acesso à informação, interação e participação dos estudantes, contribuindo para a construção de novas formas de aprendizagem no contexto escolar.

Dessa forma, os resultados obtidos indicam que a incorporação das tecnologias digitais às práticas pedagógicas pode favorecer a inovação no ensino de Língua Portuguesa, ampliando as possibilidades de leitura, interpretação e interação com os conteúdos trabalhados. Ao mesmo tempo, a experiência evidencia a importância de orientar os estudantes para o uso crítico e responsável dessas tecnologias, reconhecendo seu potencial como instrumentos de aprendizagem e produção de conhecimento.



Assim, concluímos que iniciativas que integrem tecnologias digitais ao contexto escolar podem contribuir para fortalecer práticas educativas mais dinâmicas, colaborativas e alinhadas às transformações da sociedade contemporânea, favorecendo tanto o desenvolvimento da aprendizagem dos estudantes quanto a construção de novas possibilidades metodológicas no ensino de Língua Portuguesa.

5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES), por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculado à Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL), Campus IV. Agradecemos à Secretaria de Estado da Educação de Alagoas (SEDUC – 2ª Gerência Especial de Educação) e à Secretaria Municipal de Educação de São Miguel dos Campos pelo apoio institucional ao desenvolvimento das atividades pedagógicas.

Registramos também nosso agradecimento à professora supervisora Fabiane Guedes da Silva e à professora Maria Betânia da Rocha de Oliveira, coordenadora de área do PIBID, pelo acompanhamento e orientação no desenvolvimento do projeto. Por fim, agradecemos à Escola Municipal Dr. Iramilton Leite e aos estudantes participantes, cuja colaboração foi fundamental para a realização desta experiência pedagógica.

REFERÊNCIAS

- COSSON, Rildo. **Letramento literário**: teoria e prática. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2014.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. 23. ed. São Paulo: Cortez, 1989.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. 5. ed. Campinas: Papyrus, 2012.



ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.