

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

FERRAMENTAS DIGITAIS AO SERVIÇO DO ENSINO E DA APRENDIZAGEM DAS LÍNGUAS

DIGITAL TOOLS AT THE SERVICE OF TEACHING AND LEARNING OF LANGUAGES

Rita Piedade Fernandes Cordeiro¹

Resumo: No sistema educativo tem-se verificado uma crescente implementação das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) como ferramentas necessárias ao processo de ensino-aprendizagem. Estudos publicados demonstram como a adoção de metodologias ativas, com a utilização das TIC, possibilita momentos de aprendizagem significativos e, particularmente, na área das Línguas, as TIC aportam potencialidades acrescidas. Por outro lado, o processo educativo é, sobretudo, relação e, como tal, o professor não deve descurar aspetos que humanizam o ensino. Neste trabalho, apresenta-se um projeto educativo do ensino básico, ocorrido entre 2020 e 2022, em Portugal, no qual foram utilizadas tecnologias na disciplina de Português, com o objetivo de potenciar o desenvolvimento de competências nos diferentes domínios. As aprendizagens foram monitorizadas através de testes de avaliação formativa e sumativa, inquiridos e observado o nível da participação dos alunos. Como principais resultados obtidos, destacam-se a aquisição de conteúdos curriculares, uma melhoria nas competências de leitura, de escrita e de comunicação. Conclui-se que, através das TIC, se pode fomentar uma aprendizagem significativa. Com este trabalho, contribui-se para aprofundar conhecimentos da realidade educativa atual e sobre a didática das línguas através do uso das TIC, dando espaço para futuras pesquisas. Os exemplos apresentados poderão replicar-se noutros contextos educativos.

Palavras-chave: Tecnologias digitais. Ensino-aprendizagem de línguas. Aprendizagem ativa.

Abstract: In the educational system there has been an increasing implementation of Information and Communication Technologies (ICT) as necessary tools for the teaching-learning process. Published studies demonstrate how the adoption of active methodologies, with the use of ICT, enables significant learning moments and, particularly, in the area of Languages, ICT provides increased potential. On the other hand, the educational process is, above all, relationship and, as such, the teacher must not neglect aspects that humanize teaching. In this work, we present an educational project for basic education, which took place between 2020 and 2022, in Portugal, in which technologies were used in the Portuguese subject, with the aim of enhancing the development of skills in different domains. Learning was monitored through formative and summative assessment tests, surveys and the level of student participation was observed. The main results obtained include the acquisition of curricular content, an

¹ Mestre em Educação e Bibliotecas – Universidade Portucalense. Professora (Língua Portuguesa) do Ministério da Educação (ME) - Portugal. E-mail: fc.rita@gmail.com

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

improvement in reading, writing and communication skills. It is concluded that, through ICT, meaningful learning can be encouraged. This work contributes to deepening knowledge of the current educational reality and language teaching through the use of ICT, providing space for future research. The examples presented could be replicated in other educational contexts.

Keywords: Digital technologies. Language teaching-learning. Active learning.

1 Introdução

Uma vez que o sistema educativo não vive fora das mudanças que ocorrem na sociedade, também aí as tecnologias digitais têm influenciado as práticas pedagógicas e muitos estudos, referidos adiante, revelam que as TIC têm contribuído para o desenvolvimento de novas competências nos alunos, proporcionando-lhes um papel ativo na construção do seu conhecimento.

A sala de aula deixou de ser o espaço exclusivo para a aquisição de conhecimentos e as TIC são um meio de fomentar experiências inovadoras de ensino-aprendizagem, facilitando o desenvolvimento de diferentes competências nos alunos, como a cognitiva, comunicativa, digital, autonomia e iniciativa pessoal e ainda poderão desenvolver competências necessárias ao trabalho colaborativo. Especificamente, na área das Línguas, as ferramentas digitais poderão potencializar o desenvolvimento de competências, nos seus diferentes domínios de aprendizagem. Não obstante, as TIC não poderão substituir radicalmente um modelo educativo tradicional, devendo-se buscar um equilíbrio entre o que a sala de aula convencional representa com as suas virtudes e desafios e as possibilidades oferecidas pela tecnologia, respeitando sempre o que representa e constitui a essência do processo educacional.

Desta forma, considera-se pertinente a partilha deste trabalho centrado na utilização de tecnologias digitais como ferramentas complementares de ensino e de aprendizagem da Língua Portuguesa, com o objetivo de potencializar o desenvolvimento de competências nos seguintes domínios: oralidade, gramática, escrita e leitura. Em primeiro lugar, expõe-se uma breve revisão da literatura sobre a importância das TIC como meio de aquisição de conhecimentos, novas

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

formas de aprendizagem e a gamificação como meio de motivação na aprendizagem. Segue-se a metodologia adotada e o relato de uma experiência docente com o uso das TIC, realizada numa escola do ensino básico, em Portugal, com alunos do 2.º ciclo. Os resultados são descritos por meio da apresentação de exemplos concretos, os quais se poderão replicar noutros contextos educativos. Por fim, são apresentadas as conclusões alcançadas nestas experiências, contribuindo para aprofundar conhecimentos da realidade educativa atual e sobre a didática das línguas através do uso das TIC e dando ainda espaço para futuras pesquisas.

2 Tecnologias Digitais no processo de ensino e de aprendizagem

Já ninguém duvida de que as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), enquanto conjunto de ferramentas, suportes e canais, trouxeram novas oportunidades e desafios nas práticas educativas.

Não podemos deixar de referir que as tecnologias estão presentes na vida pessoal e social das novas gerações desde a infância. Desta forma, as TIC na educação são um meio de comprometer os estudantes na sua aprendizagem, além de desenvolver competências digitais em qualquer nível de ensino (MAYORAL *et al.* 2019). Apesar do aluno ser um nativo digital, este necessita de uma «tutela», «guia» (LANZAROT, 2022) no seu processo educativo que só o contacto presencial na sala de aula entre o professor e o aluno lho permitem de forma eficaz. Por outro lado, a utilização da tecnologia pressupõe uma reconfiguração no processo educativo. De outra forma, as tecnologias digitais poderão desempenhar um papel instrumental, estando apenas ao serviço do ensino e do trabalho do professor (ALMEIDA, 2018).

As TIC deverão potenciar abordagens didáticas no âmbito do paradigma da aprendizagem ativa, materializando uma teoria construtivista, como defende Perrenoud (1999), a qual possibilita momentos de aprendizagem significativos, facilitando o trabalho autónomo e a compreensão dos assuntos. Estudos publicados têm demonstrado como a adoção de metodologias participativas, que atribuem aos alunos um papel ativo na construção do seu

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

conhecimento, facilita o desenvolvimento de competências. Assim, os alunos aprendem mais quando participam ativamente do que quando o ambiente de aprendizagem é limitado a ouvir e a tomar notas (DESLAURIERS *et al.* 2019). O crescente impacto das TIC e a sua versatilidade permitem a adoção de meios e estratégias para uma maior representação e expressão das mudanças educacionais (APARICIO, 2019; MAYHEW *et al.*, 2020; MOHIN; KUNZWA; PATEL, 2020).

No entanto, a falta de motivação dos alunos é tida como um dos principais problemas que o ensino enfrenta, dificultando a eficácia de algumas metodologias adotadas pelos docentes. Com a técnica da gamificação, que utiliza os elementos próprios de um jogo (pensamento e técnicas) em contextos não lúdicos para solucionar problemas, os alunos poderão aprender jogando, adquirindo competências mediante atividades baseadas no entretenimento. Estudos empíricos (ARANDA *et al.*, 2015; PÉREZ-MANZANO; ALMELA-BAEZA, 2018), realizados sobre a aplicabilidade da gamificação na sala de aula, demonstram a sua eficácia na prática educativa. Em ambiente escolar, o jogo permite criar uma mudança de atitude no aluno, através de elementos que chamam sua atenção: imagem, som e recompensa imediata, uma vez que os alunos demonstram interesse pelo fascínio criado pelas imagens, emoção, criatividade, impaciência, conhecimento intuitivo e múltiplas percepções (BERNABEU; GOLDSTEIN, 2016; BORRÁS-GENÉ *et al.*, 2019). A gamificação poderá ser uma técnica aplicável na avaliação formativa. Os alunos deparam-se com diferentes níveis de dificuldade, dos quais poderão obter recompensas, segundo os objetivos do jogo, proporcionando a sensação de progresso e de evolução. Os alunos sentem um desafio constante, gerando uma implicação permanente para conseguir avançar nos diferentes desafios propostos e chegar ao final sendo o melhor da competição. Por outro lado, como nos alerta Blessa (2022), para os docentes é também um desafio a busca de um equilíbrio adequado na concepção da atividade, para que a meta não resulte muito complexa, nem demasiado fácil.

De um modo geral, já se referiu que a utilização das TIC é uma realidade no sistema educativo. De forma particular, as ferramentas digitais aportam potencialidades acrescidas ao

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

ensino e à aprendizagem das línguas, como demonstram também estudos sobre as estratégias usadas por professores nesta área (CONTRERAS; PINA, 2022; DALCIN, 2019; MARTÍ CLIMENT, 2021), para motivar a escrita e a leitura de textos literários. A fim de tornar mais compreensível a Literatura, por vezes, mostra-se necessário aliar o texto literário a códigos comunicacionais da atual sociedade, que fazem parte do cotidiano dos alunos, nomeadamente as tecnologias digitais audiovisuais. Da mesma forma, para o estudo da gramática e do funcionamento da Língua, há recursos disponíveis em linha para serem consultados e ferramentas digitais para conceber instrumentos de aplicação de conhecimentos e também avaliativos das aprendizagens (SILVA; CHUMBO; GONÇALVES, 2021); tal como para o desenvolvimento da expressão oral, as tecnologias digitais aportam mais-valias às práticas linguísticas em sala de aula (CARVALHO; SOARES, 2020). Assumindo-se, assim, como aliadas de uma pedagogia de multilinguagens, estas tecnologias permitem aos alunos a assunção de maior protagonismo na sua aprendizagem, bem como o desenvolvimento do espírito crítico e do trabalho colaborativo.

Sendo assim, na dinâmica da centralidade do aluno como sujeito ativo que aprende a aprender, as TIC têm presença significativa e na educação, cada vez mais, o foco está em motivar o aluno a aprender. O aluno deixa de ser um consumidor passivo de conteúdos, para assumir um papel ativo, um protagonista dinâmico no qual se fomenta a participação: comentando, debatendo e, principalmente, compreendendo os assuntos. Encontramo-nos perante uma forma de aprender diferente da padronizado, um modelo educacional num ensino presencial e/ou à distância, onde o uso da tecnologia é um recurso necessário.

Por seu lado, o professor dá-se conta da importância de um processo de formação contínua no conhecimento dos novos recursos tecnológicos, sentindo a necessidade de adquirir competências próprias a fim de rentabilizar as TIC nos processos de ensino e de aprendizagem. Deverá familiarizar-se, não só com as suas potencialidades, mas também com as suas restrições, para que possa selecionar a melhor ferramenta digital a ser utilizada num determinado assunto ou conteúdo (FREIRE; MENEZES, 2021). Desta forma, contribuirá para a melhoria do ensino-

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

aprendizagem, através de uma renovação das práticas pedagógicas e atribuindo ao aluno o papel de sujeito ativo na construção do seu conhecimento.

3 Metodologia

Tendo em conta o enquadramento teórico exposto, apresenta-se um projeto educativo do ensino básico (com alunos do 2.º ciclo), ocorrido entre 2020 e 2022, em Portugal, no qual foram utilizadas tecnologias digitais na disciplina de Português, com o objetivo de potenciar o desenvolvimento de competências nos seguintes domínios: oralidade, gramática, escrita e leitura.

As ferramentas digitais (Mentimeter, Quizziz, Teams, Google/DRIVE e Padlet) foram selecionadas tendo em vista tanto a interação nas aulas à distância, em período de confinamento, como em formato presencial, a participação ativa dos alunos, o fomento da autonomia e do trabalho em grupo, o desenvolvimento de outras competências, além das mencionadas, tais como a digital, aprender a aprender. Como suportes tecnológicos, foram usados o computador portátil, o *tablet* e o telemóvel pessoal dos alunos. Ressalve-se que a utilização de tecnologias digitais na prática letiva da autora não se concretizou apenas na resposta dada à situação de pandemia causada pela COVID-19, porque já antes representava um requisito necessário no ensino da disciplina de Português, aos alunos do ensino básico, e continuou no ensino presencial, no período pós pandemia. A autora tomou conhecimento destas ferramentas através de ações de formação contínua, da exploração de tutoriais disponíveis em linha e da partilha de experiências entre colegas.

Seguidamente, apresentam-se os resultados obtidos com algumas atividades realizadas na disciplina de Português, numa abordagem didática no âmbito do paradigma da aprendizagem ativa, utilizando as ferramentas digitais mencionadas, como meio de reconfigurar o processo educativo, dando ao aluno um papel ativo na construção do seu conhecimento.



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

primeiras respostas possam inspirar os outros), ou manter os resultados ocultos até que todos tenham respondido, para que não haja influência entre os alunos.

Outra forma de participação pode apresentar-se em forma de gráfico (com opções de escolha múltipla); registo de opinião no formato “resposta aberta”, onde os alunos registam pensamentos e opiniões, como no exemplo da Figura 2, produzido numa atividade de avaliação da utilização das tecnologias na aula de Português.

Figura 2. Tarefa de resposta aberta com Mentimeter

Que vantagens trazem as tecnologias nas aulas de Português?

Mentimeter

Maior facilidade nas aulas, diferentes tipos de atividade e pesquisas

Aprender mais com a internet

Aprender a escrever melhor no telemóvel sem erros.

Comunicação

O uso do tempo de forma diferente

Podemos aprender de um jeito mais divertido.

Fonte: Elaboração própria (2021).

As perguntas de resposta aberta permitem ao professor explorar qualquer tipo de questão, para, por exemplo, saber o conhecimento prévio sobre determinado conteúdo, perguntar quais as suas dúvidas ou o que compreenderam do assunto que foi explicado.

Esta ferramenta permite que o tempo dedicado à participação na atividade seja maximizado, já que todos os alunos podem participar, praticamente, ao mesmo tempo. Não apresenta as limitações temporais de participação oral consecutiva, já que os participantes podem responder em menos de um minuto, algo impossível numa atividade de participação oral



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

direta. A utilização desta ferramenta requer ao professor tempo e reflexão para sistematizar a participação dos alunos, selecionar o tipo de pergunta e a modalidade de resposta mais conveniente para os objetivos a serem alcançados com cada participação. Ao mesmo tempo proporciona a vantagem de apresentar os resultados em tempo real e de poder criar ajustes aos conteúdos, considerando o *feedback* e progresso dos alunos. Permite também ao professor exportar os resultados em formato PDF ou Excel, o que possibilita a sua análise posterior. Aos alunos, exige uma atitude ativa e uma atenção contínua no processo de aprendizagem, não deixando alienar aqueles que têm falta de iniciativa e timidez para participar.

Na avaliação efetuada, os alunos valorizaram especialmente a natureza participativa do Mentimeter, pois, devido à possibilidade do registo anónimo das respostas, permite superar algumas barreiras (como o medo de falar em público). Paralelamente, tal opção permite reunir a participação de todos, eliminando papéis de liderança que possam existir na sala de aula e que, muitas vezes, impedem a apresentação das opiniões de todos.

Gramática: Quizziz (versão gratuita). Disponível em: <https://quizizz.com/>

Foi utilizada esta ferramenta para testar os conteúdos gramaticais em questionários interativos. De forma síncrona, permite aos alunos responder em tempo real e dá *feedback* da aprendizagem de forma imediata; mostra um pódio com os vencedores, gerando competitividade entre os alunos. De forma assíncrona permite que os alunos avancem ao seu próprio ritmo (Figura 3). Desta maneira, foi também utilizada como apoio nas tarefas de estudo em casa.

Figura 3. Realização de um questionário de forma assíncrona

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022



Fonte: Elaboração própria (2022).

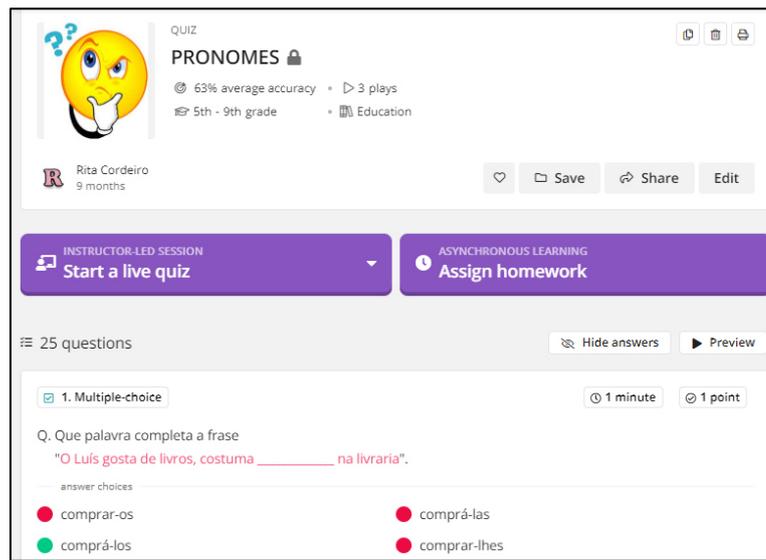
Esta ferramenta, na versão gratuita, possibilita selecionar opções de escolha múltipla (Figura 4), de verdadeiro ou falso, preencher um espaço em branco, questão de resposta aberta, votação. Encontra-se também a possibilidade de adicionar imagens.

Figura 4. Questionário sobre pronominalização

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022



Fonte: Elaboração própria (2022).

Os alunos mostraram uma grande predisposição para realizar este tipo de atividade, notando-se um comprometimento na sua aprendizagem. Na ferramenta Quizziz está presente a técnica da gamificação, já referida anteriormente, deparando-se os alunos com diferentes níveis de dificuldade, dos quais poderão obter recompensas, proporcionando a percepção de progresso ou não. Confirma-se também a elevada motivação e satisfação registrada pelos alunos através de um questionário de avaliação sobre a sua experiência nestas atividades.

Escrita: plataforma Teams (com pagamento de uma licença pela Escola). Disponível em: <https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/>

Esta plataforma foi adotada na escola como meio prioritário de comunicação com os alunos no ensino à distância (no período de pandemia provocada pela COVID 19), continuando depois como meio complementar de comunicação com os alunos no ensino presencial. Para além de servir à lecionação das aulas por videoconferência, em tempo de confinamento, foram utilizadas várias funcionalidades, como por exemplo: Publicações, para lembrar os trabalhos a realizar (Figura 5); Ficheiros, para colocar documentos de consulta; Bloco de Notas Escolares,

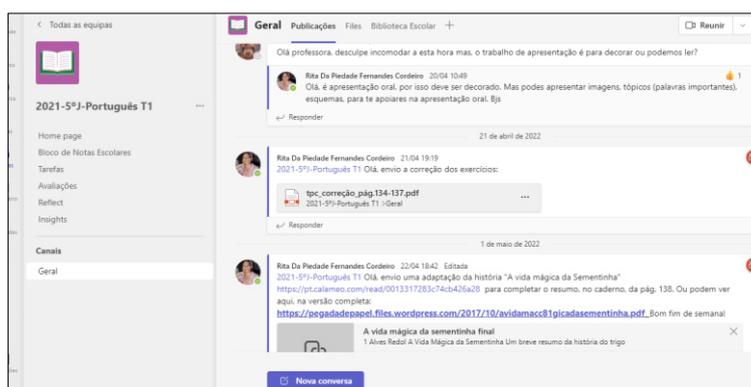
ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

na Área do Professor, para organizar os assuntos de cada aula, antes de os publicar na Biblioteca de Conteúdos (como os sumários, os assuntos sistematizados das aulas e a indicação das tarefas), no Espaço de Colaboração para trabalhos escritos, em grupo, realizados aí de forma colaborativa e o espaço próprio de cada aluno, em Trabalho de Casa, para a produção de textos escritos, dando ao professor a possibilidade de fazer anotações ao lado dos seus trabalhos para eles corrigirem (Figura 6), e permitindo um apoio personalizado ao aluno.

Figura 5. Mensagens, em Publicações, para lembrar os trabalhos a realizar



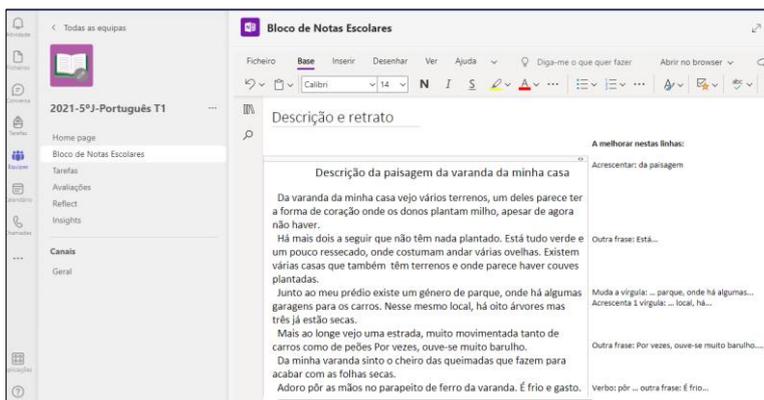
Fonte: Elaboração própria (2022).

Figura 6. Texto escrito individualmente, no espaço próprio de um aluno, em Bloco de Notas Escolares

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022



Fonte: Elaboração própria (2022).

Para o desenvolvimento da expressão escrita, antes da utilização da plataforma Teams, foi utilizada a funcionalidade dos documentos partilhados na DRIVE, do Google docs, na versão gratuita. Na Figura 7, pode observar-se uma tabela preenchida de forma colaborativa, pelos alunos, em grupo, para a organização da campanha “Miúdos a Votos”², onde registaram a escolha do livro (para não haver repetições), as ações e o *slogan* que usariam na campanha eleitoral dos livros.

Figura 7. Exercício de escrita de forma colaborativa

² Iniciativa da [Rede de Bibliotecas Escolares de Portugal](#) e da revista [VISÃO Júnior](#), que faz parte do plano de atividades da escola, promovida pela biblioteca escolar.

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

livro	Alunos	Campanha	slogan
Harry Potter e a pedra filosofal	Lavinia, Ana, Maria Inês Moura, M.ª Inês Cardoso, Clara, Gabriela, M.ª Inês Silva, Matilde, Marta, Vicente.	cartaz bandeiras, panfletos, crachás, marcadores, desenhos de óculos	Vota com alegria, para aprenderes magial
Fada Oriana	Ângelo, João, Helder, Filipe e Lourenço	cartaz bandeiras, panfletos, crachás, marcadores, desenhos de óculos	Se votares na fada Oriana, és uma pessoa boa e 'sana'!
A maior flor do mundo	Beatriz e Carolina	cartaz bandeiras, panfletos, crachás, marcadores, desenhos de óculos	Para ... Sente a bondade da natureza! Vota com beleza!
O principezinho	Maria Teresa, Maria Castro	cartaz bandeiras, panfletos, crachás,	Se queres conhecer vários mundos sem sair da cadeira, lê o Principezinho. É uma

Fonte: Elaboração própria (2021).

Leitura: Padlet (versão gratuita). Disponível em: <https://padlet.com/>

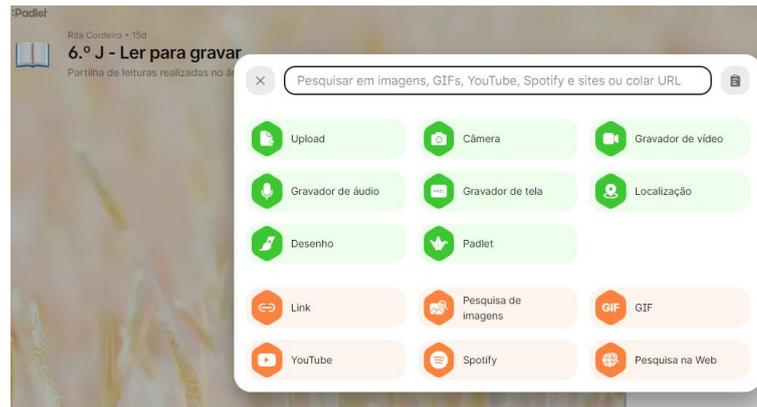
A ferramenta Padlet foi utilizada como meio propiciador do desenvolvimento de aprendizagens no domínio da leitura, mas também teve alcance nos domínios da oralidade e da escrita. Esta ferramenta permite ao professor criar murais digitais com estruturas diferentes (coluna, tela, linha do tempo, mapa) e aos alunos participar de diversas formas: carregar documentos, desenhar, colocar um link de documentos em linha, gravar vídeo ou áudio, entre outras, como ilustra a Figura 8.

Figura 8. Espaço de participação dos alunos no mural Padlet

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



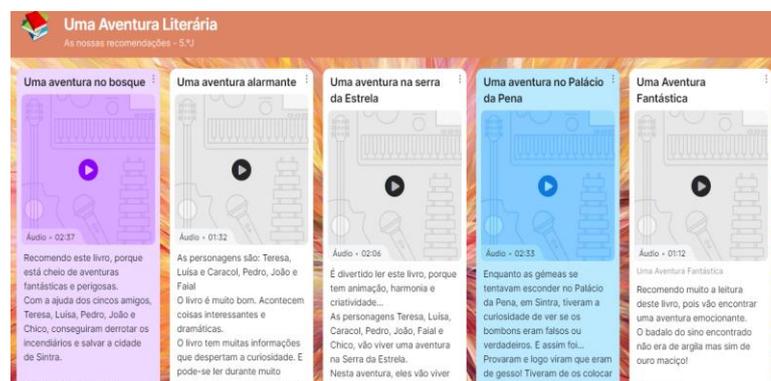
07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022



Fonte: Elaboração própria (2022).

Após a leitura autónoma de obras literárias, os alunos foram desafiados a partilhar os seus comentários, de forma escrita e a gravar a leitura, de forma expressiva, de um excerto da obra. Na Figura 9, pode observar-se um exemplo relativo às obras da coleção “Uma Aventura” de Ana Maria Magalhães e de Isabel Alçada.

Figura 9. Espaço de partilha dos comentários à leitura de obras literárias, em texto e em áudio



Fonte: Elaboração própria (2021).

Os alunos demonstraram agilidade no manuseamento desta ferramenta, como editores. É claro que o professor deve selecionar, nas Configurações, a opção “Exigir aprovação”, para

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

avaliar e aprovar antes de ficar disponível para a comunidade, evitando alguma eventual incorreção por parte dos alunos.

As diferentes ferramentas digitais foram selecionadas de forma a estimular a autoaprendizagem, permitindo aos alunos uma interação em tempo real e apreender os conteúdos de forma mais interativa.

A participação dos alunos foi alvo de uma observação direta e o seu nível de satisfação com estas ferramentas foi medido através de inquéritos (confrontar Figura 2) bem como de conversas informais. Deste modo, releva-se: a participação ativa dos alunos; o fomento da autonomia; o desenvolvimento de competências de cidadania, em trabalhos de grupo; a aquisição de destreza digital.

As aprendizagens dos conteúdos curriculares foram monitorizadas através de questões de aula, testes de avaliação formativa e sumativa, resultando na avaliação formal de cada aluno à disciplina de Português. Estes resultados foram debatidos com os alunos nas modalidades de auto e heteroavaliação e apresentados em reuniões, de avaliação trimestral, para serem validados por todos os docentes do Conselho de Turma. Posteriormente, foram comunicados aos respetivos encarregados de educação pelo Diretor de Turma.

De acordo com a avaliação, como principais resultados obtidos destacam-se a aquisição de conteúdos curriculares, uma melhoria nas competências de leitura, de escrita e de comunicação, bem como um comprometimento por parte dos alunos na sua aprendizagem.

5 Considerações Finais

Como atesta a literatura da área e como apontam os resultados obtidos neste projeto, a utilização das TIC no contexto educativo pode potenciar o ensino e a aprendizagem dos conteúdos curriculares, nos domínios da oralidade, da gramática, da escrita e da leitura na disciplina de Português. Pode-se concluir que as TIC facilitam o desenvolvimento de diferentes competências nos alunos, tais como cognitivas, comunicativas, digitais. Paralelamente,

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

favorecem ainda o desenvolvimento de competências necessárias ao trabalho colaborativo, à autonomia e à iniciativa pessoal.

Sendo inúmeras as ferramentas digitais ao dispor, cabe ao professor selecionar aquelas que melhor se adequam aos objetivos propostos, seja para transmitir conteúdos, estabelecer ligações, facilitar a comunicação ou avaliar a aquisição de conhecimentos e que ofereçam, ainda, a garantia de captar e prender a atenção dos alunos, comprometendo-os deste modo no seu processo de aprendizagem. Por outro lado, a utilização das TIC traz inúmeros desafios e alguns problemas relacionados à sua implementação, tais como: um acréscimo de tempo necessário para preparar as atividades, que envolve trabalho adicional; as versões gratuitas das ferramentas digitais não disponibilizam todas as funcionalidades; a *internet* é uma condição necessária ao seu funcionamento.

Muito embora, para a eficácia da implementação das TIC no processo de ensino-aprendizagem é importante não esquecer de que este processo tem por base, essencialmente, uma relação. O processo de ensino-aprendizagem é um processo relacional. Desta forma, o professor não deve descuidar aspetos que humanizam o ensino, tal como um acompanhamento individualizado, para que o aluno se sinta seguro e para que o professor se certifique de que o aluno, efetivamente, compreendeu tanto as instruções como os conteúdos. Outro aspeto fundamental nesta relação é o *feedback* constante, a informação de retorno que o professor deve assegurar ao aluno quanto ao seu progresso ou não. Desta feita, o professor poderá recorrer às tecnologias para facilitar este *feedback* contínuo.

Atendendo aos resultados apresentados neste trabalho, considera-se que experiências do género devem ser alvo de partilha entre comunidades académicas e escolares, já que a sua replicação em múltiplos contextos educativos contribuirá significativamente para um ensino de qualidade.

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

Referências

ALMEIDA, P. Tecnologias digitais em sala de aula: o professor e a reconfiguração do processo educativo, **Da Investigação às Práticas**, v. 8, n. 1, p. 4-21, 2018. Disponível em: <https://ojs.eselx.ipl.pt/index.php/invep/article/view/124>. Acesso em: 20 jul. 2022.

APARICIO, O. Uso y apropiación de las TIC en educación. **Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIEP**, v. 12, n. 1, p. 253-284, 2019. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7863088>. Acesso em: 20 jul. 2022.

ARANDA, D.; GÓMEZ, G.; NAVARRO, V.; PLANELLS, A. J. **Game & Play**: diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico. Barcelona: UOC, 2015.

BERNABEU, N.; GOLDSTEIN, A. **Creatividad y aprendizaje**: el juego como herramienta pedagógica. Madrid: Narcea Ediciones, 2016. Disponível em: https://otrasvoceeneducacion.org/wp-content/uploads/2018/09/Creatividad-y-aprendizaje_-El-juego-como-herramienta-pedago%CC%81gica-Natalia-Bernabeu-Andy-Goldstein.pdf. Acesso em: 29 jul. 2022.

BLESSA, L. M. Aprender jugando: la gamificación en la docência del derecho. In: YÁÑEZ, L. H. (org.). **Jornada «Aprendizaje Eficaz con TIC en la UCM»**. Madrid: Ediciones Complutense, 2022. p.153-164. Disponível em: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/69766/1/Libro%20Aprendizaje%20eficaz.pdf>. Acesso em: 26 jul. 2022.

BORRÁS-GENÉ, O.; MARTÍNEZ-NÚÑEZ, M.; MARTÍN-FERNANDEZ, L. Enhancing Fun through Gamification to Improve Engagement in MOOC. **Informatics**, v. 6, n. 28. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/informatics6030028>. Acesso em: 29 jul. 2022.

CARVALHO, S; SOARES, M. M. O desenvolvimento da habilidade oral através do uso de tecnologias digitais: uma revisão sistemática. **Ilha do Desterro**, Florianópolis, v. 73, n. 1, p. 153-181, jan./abr. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2020v73n1p153/42481>. Acesso em: 28 jul. 2022.

CONTRERAS, E. M.; PINA, de L. Y. Enseñanza de literatura a través del uso de las nuevas tecnologías. In: PAZ et al. (org.). **Libro de Actas del 2.º Congreso Caribeño de Investigación Educativa**: nuevos paradigmas y experiencias emergentes. República Dominicana: ISFODOSU, 2022. p. 247-251. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8498363>. Acesso em: 24 agosto 2022.

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

DALCIN, C. Experiências Sensíveis entre Literatura e Produção de Vídeo Estudantil. **RELACult – Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade**, ed. especial, n. 1176, mar. 2019. Disponível em: <https://periodicos.claec.org/index.php/relacult/article/view/1176/914>. Acesso em: 25 agosto 2022.

DESLAURIERS, L.; MCCARTY, L. S.; MILLER, K.; CALLAGHANE, K.; KESTIN, G. Measuring actual learning versus feeling of learning in response to being actively engaged in the classroom. **Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America**, Berkeley, CA, v.116, n. 39, p. 19251-19257, set. 2019. Disponível em: <https://www.pnas.org/doi/10.1073/pnas.1821936116>. Acesso em 12 jul. 2022.

FREIRE, D. dos S.; MENESES, A. J. de S. O processo de ensino aprendizagem por intermédio das tecnologias: uma revisão sistemática das literaturas nacionais e internacionais. **Entramados: educación y sociedad**, v. 8, n. 9, p. 176-184, jan./jun. 2021. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7968532>. Acesso em 15 jul. 2022.

LANZAROT, A. I. B. La importancia del desarrollo de los contenidos digitales en el aprendizaje y conocimiento del alumnado. In: YÁÑEZ, L. H. (org.). **Jornada «Aprendizaje Eficaz con TIC en la UCM»**. Madrid: Ediciones Complutense, 2022. p. 413-423. Disponível em: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/69766/1/Libro%20Aprendizaje%20eficaz.pdf>. Acesso em: 26 jul. 2022.

MARTÍ CLIMENT, A. TIC, TAC, TAP, TRIC en el aprendizaje lingüístico y literario. **Lenguaje Y Textos**, n. 53, p. 119-128, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.4995/lyt.2021.14231>. Acesso em: 27 jul. 2022.

MAYHEW, E.; DAVIES, M.; MILLMORE, A.; THOMPSON, L.; BIZAMA, A., P. The impact of audience response platform Mentimeter on the student and staff learning experience. **Research in Learning Technology**, v. 28, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.25304/rlt.v28.2397>. Acesso em: 22 ago 2022.

MAYORAL, A. M.; APARICIO, J.; ORTIZ, L.; QUESADA, M.; MORALES, J. **TIC's para la docencia y el aprendizaje**. Elche: Universidad Miguel Hernández. 2019. Disponível em: <https://innovacionumh.es/editorial/TICS.pdf>. Acesso em: 29 jul. 2022.

MOHIN, M.; KUNZWA, L.; PATEL, S. **Using Mentimeter to enhance learning teaching in a large class**. EdArXN, p. 1-25. 2020. Disponível em:

ANAIS DO III SIELLI E XX ENCONTRO DE LETRAS



07 A 11 DE NOVEMBRO DE 2022

https://www.researchgate.net/publication/347270264_Using_Mentimeter_to_enhance_learning_and_teaching_in_a_large_class. Acesso em: 16 ago 2022.

PÉREZ-MANZANO, A.; ALMELA-BAEZA, J. Gamification and Transmedia for Scientific Promotion and for Encouraging Scientific Careers. **Adolescents. Comunicar: Media Education Research Journal**, v. 26, n. 55, p. 93-103, 2018. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?id=ej1174603>. Acesso em: 15 jul. 2022.

PERRENOUD, P. **Construir as competências desde a escola**. Santiago do Chile: Artmed Editora, 1999.

SILVA, E. M.; CHUMBO, I.; GONÇALVES, V. Tecnologias de apoio às línguas no ensino superior: um estudo exploratório. **Livro de atas: II Encontro Internacional de Língua Portuguesa e Relações Lusófonas**. Bragança: Instituto Politécnico de Bragança. p. 1-10. Disponível em: <https://bibliotecadigital.ipb.pt/handle/10198/24574>. Acesso em: 2 jul. 2022.