

## TECNOLOGIAS DIGITAIS UTILIZADAS COMO SIGNOS MEDIADORES DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

### DIGITAL TECHNOLOGIES USED AS MEDIATING SIGNS OF LEARNING FOR PORTUGUESE LANGUAGE TEACHING

### TECNOLOGÍAS DIGITALES UTILIZADAS COMO SIGNOS MEDIADORES DE APRENDIZAJE PARA LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA PORTUGUESA

**Marília Dias Treicha**



Instituto Federal Sul-rio-grandense - Câmpus  
Pelotas/Visconde da Graça, Pelotas, RS, Brasil

**Maria Isabel Giusti Moreira**



Instituto Federal Sul-rio-grandense - Câmpus  
Pelotas/Visconde da Graça, Pelotas, RS, Brasil

**RESUMO:** Este artigo investiga o uso de tecnologias digitais como signos mediadores da aprendizagem, com foco específico no ensino de Língua Portuguesa. Fundamentado na teoria socio-histórico-cultural de Lev Vigotski, o estudo explora como a integração de tecnologias digitais nas práticas pedagógicas pode facilitar não apenas a construção do conhecimento, mas também o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, como a memória, a atenção e o pensamento abstrato. São analisadas diversas ferramentas, entre elas Google Sala de Aula, Google Forms, Padlet, Quizizz e Jamboard, que têm se mostrado produtivos na promoção de um ensino mais interativo, colaborativo e personalizado, capaz de envolver os alunos de maneira ativa e significativa. O artigo propõe estratégias para otimizar a adoção e o uso dessas tecnologias no ambiente educacional, ressaltando que, quando utilizadas de forma planejada e consciente, elas podem contribuir significativamente para o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Essas ferramentas tornam o processo de ensino e de aprendizagem ativo, adaptado às necessidades individuais e colaborativas, permitindo que os alunos assumam um papel mais ativo, crítico e protagonista em seu processo de aprendizagem. Conclui-se que o uso adequado dessas tecnologias pode transformar o ambiente educacional, criando um espaço de aprendizado mais interativo, envolvente e acessível, onde os alunos podem desenvolver habilidades cognitivas, participativas e criativas de forma mais produtiva. Essas ferramentas permitem que o processo de ensino se torne mais ativo, flexível e adaptável às diferentes necessidades e estilos de aprendizagem, facilitando uma personalização do ensino que valoriza a autonomia e o protagonismo dos estudantes.

**Palavras-chave:** Tecnologias digitais. Signos. Aprendizagem. Ensino de Língua Portuguesa.

**ABSTRACT:** This article investigates the use of digital technologies as mediating learning tools, with a specific focus on Portuguese language teaching. Based on Lev Vigotski's socio-historical-cultural theory, the study explores how the integration of digital technologies into pedagogical practices can facilitate not only the construction of knowledge but also the development of higher psychological functions, such as memory, attention, and abstract thinking. Various tools are analyzed, including Google Classroom, Google Forms, Padlet, Quizizz, and Jamboard, which have proven effective in promoting more interactive, collaborative, and personalized teaching, capable of actively and meaningfully engaging students. The article proposes strategies to optimize the adoption and use of these technologies in the educational environment, emphasizing that, when used in a planned and conscious manner, they can significantly contribute to students' cognitive development. These tools make the teaching and learning process active, adapted to individual and collaborative needs, allowing students to take a more active, critical, and protagonist role in their learning process. The conclusion is that the appropriate use of these technologies can transform the educational environment, creating a more interactive, engaging, and accessible learning space where students can develop cognitive, participatory, and creative skills more productively. These tools allow the teaching process to become more active, flexible, and adaptable to different needs and learning styles, facilitating personalized instruction that values student autonomy and empowerment.

**Keywords:** Digital technologies. Signs. Learning. Portuguese language teaching.

**RESUMEN:** Este artículo investiga el uso de las tecnologías digitales como herramientas de mediación en el aprendizaje, con especial atención a la enseñanza del portugués. Basado en la teoría sociohistórico-cultural de Lev Vigotski, el estudio explora cómo la integración de las tecnologías digitales en las prácticas pedagógicas puede facilitar no solo la construcción de conocimiento, sino también el desarrollo de funciones psicológicas superiores, como la memoria, la atención y el pensamiento abstracto. Se analizan diversas herramientas, como Google Classroom, Google Forms, Padlet, Quizizz y Jamboard, que han demostrado su eficacia para promover una enseñanza más interactiva, colaborativa y personalizada, capaz de involucrar a los estudiantes de forma activa y significativa. El artículo propone estrategias para optimizar la adopción y el uso de estas tecnologías en el entorno educativo, destacando que, cuando se utilizan de forma planificada y consciente, pueden contribuir significativamente al desarrollo cognitivo del alumnado. Estas herramientas hacen que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea activo, adaptado a las necesidades individuales y colaborativas, permitiendo a los estudiantes asumir un papel más activo, crítico y protagónico en su proceso de aprendizaje. La conclusión es que el uso adecuado de estas tecnologías puede transformar el entorno educativo, creando un espacio de aprendizaje más interactivo, atractivo y accesible donde los estudiantes pueden desarrollar habilidades cognitivas, participativas y creativas de forma más productiva. Estas herramientas permiten que el proceso de enseñanza sea más activo, flexible y adaptable a diferentes necesidades y estilos de aprendizaje, facilitando una instrucción personalizada que valora la autonomía y el empoderamiento del estudiante.

**Palabras clave:** Tecnologías digitales. Signos. Aprendizaje. Enseñanza de la lengua portuguesa.

## **1 INTRODUÇÃO**

Nos últimos tempos, a pandemia da COVID-19 catalisou uma mudança significativa no cenário educacional, impulsionando a adoção de tecnologias digitais devido à necessidade de aulas remotas. Esse período acelerou o reconhecimento do potencial das tecnologias digitais na educação, levando a um aumento expressivo na demanda por materiais didáticos que possam ser integrados com essas tecnologias. Durante as aulas remotas, plataformas de ensino on-line e grupos privados em redes sociais, como Facebook e WhatsApp, tornaram-se uma alternativa viável para evitar aglomerações e manter a continuidade do ensino.

A pandemia levou à suspensão das aulas presenciais em todo o país a partir de março de 2020, tornando essencial a adoção dessas tecnologias para garantir a continuidade do ensino. Educadores e instituições passaram a buscar soluções inovadoras para manter a participação dos alunos e garantir a continuidade do aprendizado, explorando plataformas e métodos de ensino que incorporam tecnologias interativas e colaborativas. Durante esse período os professores buscaram formas de adaptar suas aulas às necessidades que o momento exigia, pois deveriam acontecer de forma síncrona ou assíncrona. Assim, algumas tecnologias digitais foram utilizadas para ajustar os objetos de conhecimento da melhor maneira para o aluno acessar e obter as informações necessárias para executar as atividades solicitadas.

Em Pelotas, cidade ao sul do Rio Grande do Sul, somente em agosto de 2021, retornou-se de forma escalonada e semipresencial, sendo que apenas em 2022 as aulas voltaram, efetivamente, ao modelo presencial.

Essa transformação impulsionada pelas consequências da COVID-19 destaca a importância de adaptar os materiais didáticos tradicionais para ambientes digitais, promovendo uma educação mais acessível, dinâmica e centrada no aluno.

É importante ressaltar que, embora os estudantes dominem diversos aplicativos em seu cotidiano, muitos ainda enfrentam dificuldades para utilizar as tecnologias

digitais com finalidade didática. Essa lacuna decorre, em grande parte, da ausência de orientações claras sobre como aplicar tais ferramentas no contexto educacional. Do ponto de vista dos professores, o desafio também é expressivo. Muitos educadores ainda estão em processo de adaptação ao uso dessas tecnologias no ambiente de ensino, enfrentando dificuldades devido à falta de materiais de apoio e capacitação adequada. Essa situação torna difícil a integração produtiva dessas tecnologias às práticas pedagógicas, limitando o potencial das ferramentas digitais para enriquecer o processo de ensino e de aprendizagem.

A formação continuada e o suporte técnico são essenciais para capacitar os docentes a utilizar as tecnologias de forma inovadora e produtiva, garantindo que seu potencial seja plenamente aproveitado no processo educacional. Diante desse cenário, torna-se fundamental que os professores busquem atualização constante, aproveitando as tecnologias disponíveis como aliadas na mediação do conhecimento. Como destaca Kenski (2012, p. 49), “a velocidade das alterações no universo informacional exige atualização permanente”. Em razão dessa dinamicidade, a aprendizagem ao longo da vida se torna uma exigência do contexto social e tecnológico atual, como reforça a autora: “a aprendizagem por toda a vida torna-se consequência natural do momento social e tecnológico” (Kenski, 2012, p. 49). Nesse sentido, as tecnologias digitais podem atuar como instrumentos mediadores e facilitadores da aprendizagem, tornando o ensino mais atrativo, interativo e significativo para os estudantes.

O objetivo desta pesquisa é investigar e analisar como as tecnologias digitais podem ser utilizadas como signos mediadores da aprendizagem no contexto educacional, com ênfase em como essas tecnologias podem facilitar a construção do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. O artigo tem como propósito não apenas analisar as vantagens e os desafios relacionados ao uso de tecnologias digitais no ensino, mas também oferecer um guia aplicável, apresentando uma diversidade de tecnologias digitais e estratégias digitais que podem ser

implementadas de forma produtiva no ambiente educacional com foco nos conteúdos de Língua Portuguesa.

Dessa maneira, o texto visa auxiliar os docentes, fornecendo recursos concretos que auxiliem na transformação de suas práticas pedagógicas, promovendo uma aprendizagem mais interativa, colaborativa e centrada no aluno. Ao fornecer exemplos concretos e sugestões de implementação, o artigo visa auxiliar os educadores a transformar suas práticas pedagógicas, tornando-as mais interativas e alinhadas com as demandas do mundo digital contemporâneo.

## **2 A MEDIAÇÃO E OS SIGNOS NA TEORIA SOCIO-HISTÓRICO-CULTURAL DE VIGOTSKI**

Este artigo tem como base o aporte teórico socio-histórico-cultural de Lev Vigotski, focando em suas teorias fundamentais sobre a linguagem e a aprendizagem cognitiva. O psicólogo bielo-russo Lev Vigotski (1896-1934)<sup>1</sup> foi um dos principais teóricos do materialismo histórico e dialético, buscando uma abordagem abrangente para estudar os processos psicológicos humanos. Pioneiro na concepção de que o desenvolvimento intelectual das crianças ocorre a partir de suas interações sociais e culturais, Vigotski destacou a importância do contexto social no processo de aprendizagem, enfatizando que o desenvolvimento cognitivo não é um processo isolado, mas profundamente mediado pela cultura e pela interação com outros indivíduos.

Segundo a teoria socio-histórico-cultural de Vigotski, o processo de aprendizagem humana é fundamentalmente mediado, isto é, ocorre por meio de instrumentos e signos. A mediação é o processo pelo qual o sujeito interage com o mundo, com os outros e com o conhecimento por meio desses elementos culturais. Os signos são construções simbólicas, como a linguagem, os números, os gráficos, que desempenham função

---

<sup>1</sup> Saiba mais em: <https://novaescola.org.br/conteudo/7235/lev-Vigotski>. Acesso em: 26 abr. 2023.

organizadora do pensamento. Já os instrumentos mediadores são artefatos materiais e culturais – como lápis, livros, quadros, softwares ou plataformas digitais – que o sujeito utiliza para agir sobre o ambiente e sobre si mesmo, transformando-o e sendo transformado por ele.

Neste artigo, adota-se a terminologia “signos mediadores” para evidenciar o papel das tecnologias digitais como elementos simbólicos e funcionais que medeiam o processo de ensino e de aprendizagem. Sempre que forem utilizados os termos “instrumento”, “tecnologia” ou “recurso”, entende-se que se trata de uma aplicação específica ou funcional desses signos no contexto educacional, em coerência com o referencial vigotskiano.

Os estudos de Vigotski (2001, p. 106) focam especialmente no aprendizado e no papel fundamental da escola na formação do conhecimento. Ele argumenta que todo aprendizado amplia o universo mental do aluno, moldando suas funções psicológicas superiores por meio da internalização dos significados sociais e culturais. Neste sentido, a instituição escolar não é apenas um espaço de troca de conhecimento, mas um lugar crucial para a construção de novas habilidades cognitivas, mediadas pela interação com outros sujeitos e pela apropriação dos signos culturais.

Segundo Vigotski (2001), os instrumentos são ferramentas materiais que medeiam a ação sobre o mundo externo, enquanto os signos são construções simbólicas que organizam o pensamento e medeiam as funções psicológicas superiores. No contexto educacional, as tecnologias digitais podem ser compreendidas como signos mediadores quando funcionam como sistemas simbólicos que ampliam a linguagem, promovem interações sociais e estimulam a construção de sentidos. Assim, não é a tecnologia em si que atua como mediadora, mas o uso social, discursivo e simbólico que dela se faz no contexto da aprendizagem. Desta forma, o papel do professor é fazer uso de signos (palavras, imagens) e instrumentos mediadores (lápis, giz, livros, tecnologias digitais) para que a partir da cooperação, ensino e imitação, a

aprendizagem ocorra. A mediação ocorre quando um indivíduo utiliza esses signos para interagir com o mundo e com outras pessoas.

Os signos são parte do contexto social e cultural em que os indivíduos estão imersos e o seu uso desenvolve o processo histórico da atividade cultural humana. As funções psicológicas superiores emergem quando os signos culturais são sintetizados com as funções mentais naturais em um todo de ordem superior.

De acordo com Reyes (2024), por meio da apropriação – processo que envolve a internalização e a reconstrução interna – as sociedades constroem instrumentos e signos que adaptam as estruturas socioculturais e históricas. Esse processo, mediado pela interação social, impulsiona o desenvolvimento cognitivo do indivíduo. Segundo a perspectiva vigotskiana, os instrumentos são objetos materiais que auxiliam a ação humana sobre o mundo (como ferramentas físicas), enquanto os signos são construções simbólicas (como a linguagem, os números e os sistemas de escrita) que medeiam as funções psicológicas superiores.

No contexto deste artigo, as tecnologias digitais são compreendidas como signos mediadores, pois operam como sistemas simbólicos complexos que ampliam as interações sociais e cognitivas no ambiente de aprendizagem. Ao serem apropriadas pelos sujeitos, essas ferramentas digitais contribuem para a construção do conhecimento por meio da mediação cultural e linguística típica da sala de aula.

No contexto da teoria socio-histórico-cultural, Vigotski (2009) distingue dois tipos de mediadores no processo de desenvolvimento humano: os instrumentos, que são artefatos materiais utilizados para transformar o ambiente externo (como uma ferramenta ou objeto físico), e os signos, que são construções simbólicas – como a linguagem, os números ou os textos – capazes de mediar funções psicológicas superiores e internalizar o conhecimento.

Com o advento das tecnologias digitais, esse sistema de mediação se torna mais complexo. Plataformas como Google Sala de Aula, Padlet, YouTube, Google Forms,

Jamboard<sup>2</sup> e Quizizz<sup>3</sup> constituem não apenas instrumentos técnicos, mas também ambientes simbólicos, estruturados em linguagens digitais, que permitem a construção, circulação e reconstrução de sentidos. Ao operar com múltiplas linguagens (verbal, visual, hipertextual), essas tecnologias atuam como signos mediadores, na medida em que contribuem para a reorganização das funções cognitivas e a internalização do conhecimento por meio da interação social.

No entanto, é preciso problematizar essa abordagem. Considerar a tecnologia digital como facilitadora da aprendizagem pode limitar sua compreensão ao uso como recurso pedagógico. Já ao compreendê-la como signo, desloca-se o foco para aquilo que é produzido por meio dessas tecnologias — os textos, imagens, mapas mentais, vídeos, comentários, interações e reescritas que emergem nesses ambientes — e que constituem, de fato, os mediadores do processo de aprendizagem. Assim, as tecnologias digitais não são mediadoras por si só, mas se tornam signos mediadores quando apropriadas cultural e socialmente no contexto educativo, gerando significação e participação ativa do estudante no processo de construção do conhecimento.

### **3 AS TECNOLOGIAS DIGITAIS**

As tecnologias, ao longo da história, desempenharam um papel fundamental na transformação das sociedades, influenciando diretamente as formas de organização social, comunicação, cultura e, especialmente, a maneira como as pessoas aprendem. Segundo Kenski (2003, p. 48), essas inovações tecnológicas “a cada momento, transformaram as formas de organização social, a comunicação, a cultura e a própria aprendizagem”. Dessa forma, é possível compreender que a aprendizagem nunca foi um

---

<sup>2</sup> O Jamboard foi descontinuado em 31 de dezembro de 2024. As principais alternativas ao Jamboard incluem Miro, Lucidspark e FigJam.

<sup>3</sup> Em 2025 o Quizizz passou a chamar-se Wayground.



processo isolado, mas sim um fenômeno que evolui conforme as tecnologias disponíveis em cada período histórico.

No cenário atual, as tecnologias digitais têm representado um desafio para os docentes, principalmente após a imposição das aulas remotas durante a pandemia da COVID-19. Essas tecnologias tornaram-se essenciais na rotina pedagógica, oferecendo uma multiplicidade de dispositivos, aplicativos e ferramentas que auxiliam professores e alunos no desenvolvimento de atividades educacionais, tanto em modelos síncronos quanto assíncronos. Nesse contexto, Kenski (2003, p. 50) aponta que:

as novas possibilidades de acesso à informação, interação e de comunicação, proporcionadas pelos computadores (e todos os seus periféricos, as redes virtuais e todas as mídias), dão origem a novas formas de aprendizagem. São comportamentos, valores e atitudes requeridas socialmente neste novo estágio de desenvolvimento da sociedade.

Assim, para que as tecnologias digitais sejam utilizadas de forma produtiva, é fundamental que os professores compreendam o seu papel transformador na educação e saibam explorar as tecnologias disponíveis para promover uma aprendizagem ativa, personalizada e colaborativa. Segundo Moran, o professor pode criar “condições para que os alunos participem ativamente, interajam e se tornem protagonistas de suas próprias trajetórias de conhecimento” (Moran, 2015, p. 32).

Desta forma, compreende-se que as tecnologias digitais mediadas no ambiente educacional oferecem outras formas de aprendizagem, possibilitando que os docentes adaptem suas práticas às necessidades dos alunos, auxiliando no desenvolvimento de habilidades e no enfrentamento de dificuldades. Segundo Kenski (2003, p. 51), “é preciso saber aliar os objetivos de ensino com os suportes tecnológicos que melhor atendam a esses objetivos”. Nesse sentido, plataformas como Google Sala de Aula, Google Forms, WordWall, YouTube, Padlet, Jamboard, Quizizz, Google Documentos e outras podem ser integradas ao desenvolvimento das habilidades de leitura e interpretação, além de fomentar a autonomia dos alunos.

O uso produtiva dessas tecnologias exige que os professores saibam utilizá-las adequadamente para fins educacionais, pois, como afirma Kenski (2003, p. 51), “é uma nova exigência da sociedade atual em relação ao desempenho dos educadores”. Uma solução pedagógica é a utilização de planejamento de aulas que permitem a integração dessas tecnologias digitais de forma eficiente.

Assim, há o estímulo de “processos intensivos de interação, de integração e mesmo a imersão total” (Kenski, 2003, p. 51) de estudantes e professores, ampliando as formas de aprender e ensinar. Além disso, Kenski (2003, p. 52) ressalta que “a aprendizagem não precisa ser mais apenas um processo solitário de aquisição e domínio de conhecimentos”, tornando esse estágio de aprendizagem mais participativo e atrativo para ambas as partes (professores e alunos).

De acordo com Kenski (2012, p. 39), o avanço das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) amplia a presença de mensagens verbais, sonoras e visuais em nosso cotidiano, com a disponibilização de materiais no ambiente virtual. A internet, ao alcançar cada vez mais pessoas, possibilita o acesso a esses conteúdos, até mesmo através de smartphones. No entanto, muitos jovens não estão acostumados com a leitura e escrita lineares, como destaca Kenski (2012, p. 69), sendo comum que “zappeiem” entre os textos. Diante disso, o professor desempenha um papel crucial na orientação dos alunos, ajudando-os a organizar e buscar informações de forma crítica e articulada.

Nesse cenário, é importante definir o papel da escola no processo de aprendizagem mediado pelas tecnologias digitais. Kenski (2012, p. 83) afirma que:

a escola deve, antes, pautar-se pela intensificação das oportunidades de aprendizagem e autonomia dos alunos em relação à busca de conhecimentos, da definição de seus caminhos, da liberdade para que possam criar oportunidades e serem os sujeitos da própria existência.

Para isso, os professores precisam ter acesso às tecnologias digitais de aprendizagem, oferecendo aos alunos um espaço pedagógico diferenciado, que, segundo Kenski (2012, p. 83), trará “grandes possibilidades e desafios para a atividade cognitiva, afetiva e social dos alunos e dos professores de todos os níveis de ensino”.

Nesse sentido, entende-se que a autonomia, à luz da teoria socio-histórico-cultural de Vigotski e dos princípios da aprendizagem ativa, está relacionada à capacidade do estudante de tomar decisões conscientes sobre seu percurso de aprendizagem, mediado pelas interações sociais e pela internalização progressiva dos conhecimentos. Essa autonomia não é inata, mas desenvolvida por meio da mediação pedagógica e do uso intencional de tecnologias educacionais.

Dessa forma, a sala de aula, como um espaço de socialização de saberes e desenvolvimento de aprendizagens coletivas, necessita acompanhar a evolução das tecnologias digitais, que hoje se mostram essenciais no processo de ensino. Pierre Lévy (1999, p. 87) destaca que “a tecnologia digital não é apenas um suporte, mas um meio de interação que permite a personalização da aprendizagem, adaptando-se ao ritmo e às necessidades de cada estudante”. Isso reforça que a personalização do ensino, possibilitada pelas tecnologias, cria oportunidades para que cada aluno se desenvolva de acordo com suas especificidades.

Além disso, Lévy (1999, p. 17) observa que o uso de tecnologias digitais fomenta um modelo de aprendizagem colaborativa, no qual o conhecimento é construído de forma interativa e distribuída, aspectos estes que são cada vez mais essenciais em uma sociedade que valoriza a colaboração e o intercâmbio de informações.

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o termo competência é definido como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos) e as habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais) como as atitudes e valores que são utilizados para resolver demandas da vida cotidiana, do exercício da cidadania e do mundo do trabalho (Brasil, 2018, p. 10). Dessa forma, quando integradas em uma sequência

didática, as atividades propostas com o uso de tecnologias digitais podem favorecer não apenas o desenvolvimento de competências relacionadas ao uso crítico e autônomo dessas ferramentas, mas também potencializar as práticas de leitura e interpretação. Isso ocorre porque, ao interagirem com múltiplas linguagens (verbal, visual, sonora, multimodal), os alunos são desafiados a mobilizar estratégias de compreensão, análise e inferência, essenciais para a construção de sentidos nos mais diversos gêneros textuais.

No presente artigo, a leitura é compreendida a partir de uma perspectiva discursiva e interacionista, conforme orienta a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que entende o texto como unidade de sentido situada em práticas sociais de linguagem. Assim, desenvolver a competência leitora no ensino de Língua Portuguesa implica não apenas decodificar palavras, mas interpretar, posicionar-se criticamente e produzir sentidos a partir das relações entre o texto, o contexto e o leitor. Nessa abordagem, as tecnologias digitais atuam como suporte e ambiente de circulação textual, promovendo práticas sociais de leitura mais diversificadas, colaborativas e contextualizadas.

Este artigo baseia-se na competência 5, que trata da Cultura Digital, definida como a capacidade de "compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais" (Brasil, 2018, p. 09). No componente de Língua Portuguesa, a BNCC prevê a ampliação do contato dos estudantes com gêneros textuais<sup>4</sup> relacionados aos mais variados campos de atuação, a partir das práticas de linguagem já vivenciadas pelos alunos.

Ao adotar essas tecnologias na sala de aula, os educadores criam oportunidades de aprendizagem mais significativas, interativas e personalizadas, contribuindo para o desenvolvimento integral dos alunos. Como ressalta Bond (2021, p. 34) "a adoção de

---

<sup>4</sup> No contexto deste artigo, adota-se a definição de gênero textual conforme Marcuschi (2010), que os compreende como eventos comunicativos reconhecíveis socialmente, estruturados a partir de práticas discursivas recorrentes e orientadas por finalidades específicas.

tecnologias digitais na educação transforma o ambiente de aprendizado, permitindo que os estudantes desenvolvam habilidades críticas e colaborativas ao longo de suas jornadas educacionais".

Essa transformação é fundamental para que o ensino se ajuste às demandas contemporâneas, preparando os alunos para enfrentar os desafios do mundo moderno. Moran (2015, p. 20), por sua vez, reforça que "as tecnologias digitais permitem que os alunos aprendam de forma mais flexível, personalizada e significativa, favorecendo o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI, como autonomia, colaboração e resolução de problemas".

Esse desenvolvimento da autonomia ocorre por meio da mediação social e da personalização do percurso formativo, como proposto por Vigotski. Segundo Moran (2015, p. 65), "a verdadeira inovação educativa está na forma como essas tecnologias são integradas estrategicamente ao processo pedagógico, transformando o ambiente educacional em um espaço mais dinâmico, participativo e interativo".

Assim, para que as tecnologias digitais sejam utilizadas de forma produtiva, é fundamental que os professores compreendam o seu papel transformador na educação e saibam explorar as tecnologias disponíveis para promover uma aprendizagem ativa, personalizada e colaborativa, como afirma Moran (2015, p. 32).

A seguir, são apresentadas algumas tecnologias digitais utilizadas no contexto do ensino de Língua Portuguesa, especialmente em atividades voltadas ao desenvolvimento das habilidades de leitura e interpretação. Parte da aplicação desses recursos integra uma dissertação de Mestrado (Treicha, 2024). Cada ferramenta é articulada à perspectiva socio-histórico-cultural de Vigotski, destacando seu papel como possível signo mediador da aprendizagem.

### 3.1 Google Sala de Aula

O Google Sala de Aula ou Google Classroom, que faz parte do pacote *Google Workspace for Education*, é uma plataforma gratuita de gestão de aprendizagem desenvolvida pelo Google, projetada para facilitar a comunicação e colaboração entre professores e alunos (Google, 2024). O Google Sala de Aula permite a criação, organização e distribuição de atividades, bem como a gestão do fluxo de trabalho entre professores e estudantes, auxiliando em contextos educacionais para aulas presenciais, híbridas e à distância (Google, 2024). Ao funcionar como um espaço simbólico estruturado por linguagens digitais (textual, visual, hipertextual), o Google Sala de Aula pode ser compreendido como um signo mediador, pois favorece a organização e a circulação de sentidos no ambiente educacional, ampliando a mediação entre professores e alunos.

A Secretaria Estadual de Educação do Rio Grande do Sul (SEDUC-RS) disponibiliza para todos os professores e alunos uma conta institucional Google, que dá acesso, além de todas as ferramentas do Google Workspace for Education, à plataforma Google Sala de Aula. Essa ação tornou acessível a disponibilização de materiais digitais aos alunos que, durante a pandemia da COVID-19, não poderiam estar presentes na sala de aula, mas que, de forma assíncrona, poderiam ter acesso aos conteúdos. Atualmente, os professores continuam utilizando a plataforma para propor atividades extras, realizar avaliações ou disponibilizar textos de apoio às aulas.

Neste ambiente, os docentes podem inserir links com vídeos, textos, formulários, além de criar atividades diretamente na plataforma, como questionários interativos, tarefas de produção textual, exercícios de interpretação de texto, avaliações diagnósticas, discussões em grupo por meio de perguntas abertas e projetos colaborativos, nos quais os alunos trabalham em conjunto utilizando ferramentas como o Google Docs, Google Planilhas e outros recursos disponíveis no Google Workspace. Dessa forma, o Google Sala de Aula permite uma gestão completa do processo de

ensino-aprendizagem, facilitando o acompanhamento e o desenvolvimento das atividades pedagógicas.

As atividades podem ser programadas para serem liberadas aos alunos, além de serem executadas no próprio ambiente virtual de aprendizagem, de acordo com a proposta.

Em Treicha (2024), a autora utiliza o Google Sala de Aula como uma tecnologia digital de apoio essencial para organizar e gerenciar as atividades propostas em sua sequência didática. A plataforma permitiu a distribuição de materiais de estudo, como vídeos, textos e apresentações, de maneira estruturada, além de possibilitar a criação de tarefas interativas diretamente na plataforma. Ela também utiliza a tecnologia para promover a interação entre alunos e professores, facilitando o acompanhamento do progresso individual dos alunos, bem como a correção e devolução de atividades com feedback personalizado. A autora destaca o uso do Google Sala de Aula para manter um registro organizado de todas as etapas do processo educativo, garantindo que os estudantes tenham acesso contínuo aos conteúdos e atividades, favorecendo a autonomia no aprendizado e a colaboração entre os colegas.

### **3.2 Google Formulários**

O Google Formulários é uma tecnologia digital online e gratuita muito utilizada para realizar avaliações, pesquisas, enquetes e jogos de maneira fácil e personalizável, que pertence ao Google Workspace (Google, 2024). Através dele o docente/usuário pode coletar e organizar informações de forma automatizada.

Essa tecnologia possui diversos formatos de perguntas, como múltipla escolha, caixas de seleção, respostas curtas, parágrafos, escalas e opções de *upload* de arquivos e os resultados coletados são organizadas automaticamente em gráficos e planilhas do Google (Google Planilhas), facilitando a análise em tempo real e tendo acesso a qualquer lugar, desde que se tenha uma conta do Google (Google, 2024).

Em Treicha (2024), o Google Formulários foi utilizado para coletar informações relacionadas à leitura de uma notícia. A professora/pesquisadora propôs aos alunos a leitura da matéria intitulada “Kimi ni Todoke – Anime de comédia romântica tem anúncio de 3ª temporada”. Em seguida, os estudantes responderam a um questionário com o objetivo de avaliar a compreensão das informações centrais do texto, por meio de perguntas que contemplavam tanto os fatos principais quanto detalhes específicos do conteúdo.

O mesmo recurso foi utilizado pela docente após a apresentação e leitura da reportagem intitulada “A era de ouro dos animes no Brasil”, em que, após a leitura coletiva, os alunos deveriam responder a um Google Formulários com perguntas abertas e fechadas. O objetivo era verificar a compreensão sobre a história, a popularidade e o impacto dos animes no Brasil, além de explorar aspectos gramaticais presentes no próprio texto jornalístico.

Além desses exemplos, há diversas formas de utilizar o Google Forms no ensino de Língua Portuguesa para avaliações e testes online. Por exemplo, o docente pode criar um teste sobre análise sintática, no qual os alunos identificam o sujeito, o predicado e os complementos em frases previamente elaboradas. Também é possível propor exercícios de interpretação de texto, em que os alunos leem um trecho de um conto e, em seguida, respondem a perguntas que avaliam a compreensão das ideias principais e das intenções dos personagens. Outra possibilidade é a revisão de gramática e ortografia, por meio da criação de formulários com questões que solicitam a correção de frases ou a identificação de erros de acentuação gráfica e pontuação.

No entanto, é importante reconhecer que algumas dessas práticas correspondem a exercícios tradicionais de ensino da gramática normativa, os quais poderiam ser realizados por meio de recursos analógicos, como papel e caneta. Nesses casos, a tecnologia atua apenas como suporte digital para atividades já consolidadas, sem modificar a natureza da proposta pedagógica. Isso, porém, não invalida sua relevância, pois a escola também deve contemplar o uso de tecnologias digitais para aperfeiçoar



práticas existentes, promovendo acessibilidade, agilidade no feedback e organização dos dados.

Por outro lado, refletir sobre a integração crítica das tecnologias no ensino de Língua Portuguesa é fundamental para ampliar sua função para além do papel de registro. Consideradas como práticas de linguagem, as tecnologias digitais favorecem interações mais significativas, colaborativas e contextualizadas, especialmente quando envolvem ambientes multimodais, hipertextuais e interativos. Tais características permitem não apenas o desenvolvimento de competências linguísticas e discursivas, mas também a construção coletiva de sentidos e a ampliação do letramento digital.

Alinhada à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), essa abordagem valoriza o trabalho com gêneros textuais variados, a análise linguística em contexto e a articulação entre leitura, produção e reflexão sobre a linguagem, reconhecendo o estudante como sujeito ativo na produção do conhecimento.

Outra utilização importante é para a criação de uma produção textual guiada, na qual o docente cria campos para que os alunos escrevam partes de um texto, com perguntas que orientem a criação de uma introdução, desenvolvimento e conclusão. Por exemplo, criar um formulário estruturado em três seções, cada uma pedindo que os alunos escrevam uma parte de um texto argumentativo, com orientações específicas sobre o que deve ser abordado em cada parte.

A ferramenta atua como signo mediador à medida que permite a elaboração de textos avaliativos e interativos, organizando simbolicamente os conteúdos e promovendo a internalização do conhecimento por meio da interação reflexiva com os dados e as perguntas propostas.

### **3.3 Google Documentos**

O Google Documentos é uma tecnologia digital online baseada na nuvem que permite criar, editar, compartilhar e colaborar em documentos em tempo real, acessível com uma conta do Google (Google, 2024). Essa tecnologia compõem o pacote de produtividade do Google Workspace (antigo G-Suite).

A grande vantagem dessa tecnologia é que ela é totalmente gratuita e permite a colaboração em tempo real. Ou seja, várias pessoas podem trabalhar simultaneamente no mesmo documento, com cada colaborador podendo visualizar, editar e comentar trechos do texto de forma integrada. Esse recurso torna o processo de coautoria mais colaborativo e eficiente (Google, 2024). Além disso, todos os documentos são armazenados no Google Drive, permitindo o acesso a partir de qualquer dispositivo com conexão à internet, o que elimina a necessidade de salvar arquivos localmente e amplia a disponibilidade e continuidade do trabalho escrito.

Quando utilizado no contexto educacional, o Google Documentos não apenas facilita a produção e revisão textual, mas também amplia as possibilidades de leitura e interação com o texto em processo. Nessa perspectiva, a leitura é compreendida como uma prática social situada, que envolve a construção ativa de sentidos em contextos comunicativos diversos. Assim, ao acessar, editar e comentar textos de forma colaborativa, os estudantes são inseridos em práticas de letramento que extrapolam o ato individual da leitura, promovendo a negociação de significados, a escuta ativa e a revisão crítica – competências essenciais à formação do leitor na contemporaneidade.

Em Treicha (2024), foi realizada uma atividade prática com a utilização de recortes de imagens de jornais e/ou revistas. Inicialmente, os alunos criaram notícias a partir da imagem escolhida, utilizando papel ofício. Nesse momento, as imagens disponíveis apresentavam os mais variados tipos e temas.

Durante essa atividade proposta, os estudantes ficaram entusiasmados com a produção de suas notícias, sendo que alguns até pesquisaram dados e termos que

poderiam utilizar em suas produções. Como a atividade foi realizada em duplas ou trios, os alunos puderam trocar a notícia entre o colega da dupla ou trio e cada um pôde avaliar a produção do outro, com base em um pequeno questionário avaliativo sugerido pela professora. Assim, os próprios estudantes puderam identificar se os elementos manchete e lide, por exemplo, estavam presentes na notícia criada pelo colega.

Ao longo das semanas seguintes, a professora aprofundou os conteúdos sobre notícia e reportagem por meio de diferentes atividades com o uso de recursos digitais. Ao final desses encontros, os alunos receberam a devolução das notícias produzidas no primeiro momento, acompanhadas das observações dos colegas e das sugestões da professora. Com base nos conhecimentos adquiridos nas aulas mais recentes, os estudantes reescreveram seus textos, ajustaram os pontos indicados e incluíram os dados faltantes. Essa nova versão foi elaborada no Google Documentos, acessado por meio de link disponibilizado na plataforma Google Sala de Aula. O processo teve como objetivo aprimorar a produção textual dos alunos, estimular a prática de revisão e correção de textos e favorecer o desenvolvimento contínuo da escrita jornalística.

A escolha do Google Documentos como plataforma para a reescrita das notícias foi motivada por suas funcionalidades que facilitam a colaboração em tempo real entre professor e alunos. A tecnologia permite que a professora insira sugestões diretamente no texto, faça comentários pontuais sobre trechos específicos e acompanhe de perto o desenvolvimento do trabalho do aluno. Além disso, o estudante pode responder às sugestões, realizar as alterações necessárias e esclarecer dúvidas, tudo de maneira interativa e dinâmica. Esse processo colaborativo auxiliou tanto na reescrita quanto no aperfeiçoamento da interpretação e produção textual, permitindo uma experiência de aprendizado personalizada. O Google Documentos também oferece a vantagem de registrar o histórico de versões, permitindo que o professor acompanhe a evolução do trabalho do aluno ao longo do processo, proporcionando um retorno contínuo e promovendo a autonomia na melhoria da escrita.

O Google Documentos assume papel de signo mediador da aprendizagem ao permitir a produção textual colaborativa, a revisão compartilhada e o acompanhamento contínuo, promovendo uma construção conjunta de significados e o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, como atenção, memória e pensamento crítico.

Além dessa proposta, o Google Documentos pode ser uma tecnologia digital importante para desenvolver diários de leitura, nos quais os alunos registram suas reflexões sobre as obras literárias lidas. Esse diário pode ser compartilhado com o professor, que, por sua vez, pode acompanhar o desenvolvimento da leitura e fazer intervenções ou sugestões de análise. Outra ideia é promover debates escritos sobre temas polêmicos ou literários. A professora pode abrir um documento compartilhado, no qual os alunos argumentam e contra-argumentam sobre uma questão proposta, deixando suas opiniões e complementando com argumentos. Isso estimula a produção argumentativa e o desenvolvimento do pensamento crítico.

Os alunos ainda podem usar o Google Documentos para montar portfólios digitais, nos quais podem organizar suas produções ao longo do semestre ou ano letivo. Esse portfólio pode incluir redações, atividades de reescrita, resenhas e reflexões sobre os processos de aprendizagem. O professor pode acompanhar o progresso do aluno, revisando e comentando as produções.

Com essas propostas, o Google Documentos pode ser uma tecnologia digital para o desenvolvimento da produção textual, potencializando o trabalho colaborativo e auxiliando no desenvolvimento de habilidades críticas e criativas no ensino de Língua Portuguesa.

### 3.4 WordWall

A tecnologia digital WordWall<sup>5</sup> é uma plataforma educacional online que permite a criação e a reutilização de atividades interativas, oferecendo uma maneira dinâmica para desenvolver o processo de ensino e de aprendizagem. Através do WordWall docentes podem criar jogos, questionários e outros recursos interativos que podem ser adaptados a diferentes níveis de ensino e áreas do conhecimento.

A grande vantagem dessa plataforma é a sua facilidade de uso, mesmo para aqueles que não têm experiência com tecnologia, além de permitir que professores possam criar atividades rapidamente, personalizando-as de acordo com suas necessidades educacionais específicas ou reutilizar atividades criadas por outros professores.

No ensino de Língua Portuguesa, o Wordwall pode ser uma maneira interativa para reforçar conceitos importantes e ajudar no desenvolvimento de habilidades linguísticas.

Treicha (2024) utilizou o WordWall para auxiliar discentes do 7º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal de Pelotas, RS, a desenvolver as habilidades de leitura e interpretação através dos gêneros textuais notícia e reportagem. A necessidade surgiu a partir da avaliação "Avaliar é Tri RS"<sup>6</sup>, que destacou a necessidade de melhorar a interpretação de texto e o domínio da Língua Portuguesa entre esses alunos.

Nessa proposta, a autora criou um jogo exclusivo e utilizou outro que foi desenvolvido por um usuário diferente, disponível na biblioteca da plataforma para que outros docentes pudessem reutilizá-lo. O jogo reutilizado, desenvolvido por outro usuário, tinha como objetivo fazer com que os alunos associassem os elementos que

---

<sup>5</sup> Disponível em <https://wordwall.net/>

<sup>6</sup> A avaliação diagnóstica "Avaliar é Tri RS", tem por objetivo aferir o aprendizado dos estudantes, bem como avaliar as principais competências pedagógicas que precisam ser reforçadas e, a partir disso, implementar estratégias pedagógicas que visem melhorar o desempenho dos alunos. (Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/avaliacao-diagnostica-avaliar-e-tri-rs-comeca-a-ser-aplicada-nas-2-4-mil-escolas-da-rede-estadual>. Acesso em 04/08/2024).

constituem uma notícia, representados na forma de uma capa de jornal, ajudando a desenvolver a habilidade de análise textual dos alunos, ajudando-os a reconhecer a estrutura e os componentes essenciais de uma notícia jornalística e auxiliar a compreensão dos alunos sobre como os elementos visuais e textuais trabalham juntos para transmitir informações de forma produtiva.

Ao acessar, o discente encontra no centro da tela uma imagem que se refere a uma capa de jornal, que contém uma notícia real retirada de um Portal da Internet. Ao redor da notícia, existem etiquetas coloridas que representam diferentes elementos de uma notícia. Os alunos devem identificar esses elementos e arrastar as etiquetas coloridas até os pontos correspondentes na capa do jornal. Ao posicionar uma etiqueta corretamente, o jogo pode fornecer feedback imediato, indicando se a associação está correta ou não.

O jogo seguinte funciona como um jogo da memória com o objetivo de ajudar os alunos a aprender e revisar conceitos relacionados à estrutura e às características das notícias jornalísticas. Esse formato foi escolhido para tornar o aprendizado mais interativo e divertido. Durante a atividade, os alunos deveriam relacionar as cartas, e, para cada questionamento, havia uma carta-resposta correspondente.

Ao acessar, o discente encontra no centro da tela do jogo um conjunto de cartas organizadas em uma grade. Cada carta representa uma pergunta ou resposta relacionada a aspectos da notícia. Algumas cartas contêm perguntas sobre conceitos de jornalismo, enquanto outras cartas contêm as respostas correspondentes às perguntas. Os alunos clicam em duas cartas por vez, tentando encontrar o par correspondente entre pergunta e resposta e quando encontram uma correspondência correta (ou seja, uma pergunta e sua resposta correspondente), o par de cartas permanece virado para cima, indicando que foi solucionado.

Além desses dois exemplos, outros jogos podem ser desenvolvidos pelos docentes ou reaproveitados para outros conceitos de língua portuguesa como por

exemplo, jogo de palavra-cruzada para trabalhar o conteúdo de antônimos<sup>7</sup>, quiz do uso correto ou não da crase<sup>8</sup>, classificação em grupo de substantivos simples e composto<sup>9</sup>, dentre outros.

Nesse contexto, os jogos digitais oferecidos pelo WordWall constituem signos mediadores, pois operam com códigos simbólicos interativos que estimulam o raciocínio, a categorização e o reconhecimento de padrões, favorecendo a aprendizagem significativa por meio do jogo e da repetição reflexiva.

### 3.5 Padlet

O Padlet é um mural interativo e colaborativo que pode ser utilizado para que docentes e alunos troquem informações de maneira fácil por sua versatilidade e funcionalidades, como a facilidade de envio de conteúdos e personalização de visualizações em diferentes dispositivos (Padlet, 2024).

Os usuários dessa tecnologia digital podem adicionar conteúdos diversos, como textos, links, imagens, vídeos e documentos, nos quais diferentes usuários podem postar simultaneamente no mesmo mural, facilitando a troca de informações e ideias em grupo.

O uso do Padlet na educação é cada vez mais popular devido à sua versatilidade e facilidade de integração em diversas atividades pedagógicas, permitindo aos professores e alunos dinamizar o processo de ensino e de aprendizagem, promovendo maior colaboração.

---

<sup>7</sup> WORDWALL. *Antônimo*. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/6065615/ant%C3%B4nimo>. Acesso em: 13 maio 2025.

<sup>8</sup> WORDWALL. *Uso da crase*. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/19721980/l%C3%ADngua-portuguesa/uso-da-crase>. Acesso em: 3 out. 2024.

<sup>9</sup> WORDWALL. *Substantivo simples e substantivo composto*. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/13925447/substantivos/substantivo-simples-e-substantivo-composto>. Acesso em: 3 out. 2024.

No ensino de Língua Portuguesa, o Padlet pode ser uma ferramenta útil e dinâmica, oferecendo diversas possibilidades para enriquecer o processo de ensino e de aprendizagem e envolver os alunos de maneira mais ativa e criativa.

Treicha (2024), utilizou o Padlet previamente criado pela professora/pesquisadora, no qual os alunos deveriam previamente procurar sobre notícias na Internet e anexar o conteúdo encontrado no mural interativo<sup>10</sup>. Além de postarem suas contribuições, os alunos também precisavam comentar em pelo menos duas das postagens de seus colegas, identificando o fato principal que está sendo noticiado. Essa atividade visou promover o envolvimento dos alunos com o conteúdo jornalístico e desenvolver habilidades de análise crítica, leitura e interpretação, ao mesmo tempo em que exercitam a colaboração por meio dos comentários e interações no mural

Além dessa proposta, o uso do Padlet na disciplina de Ensino de Língua Portuguesa pode ser direcionado à produção de textos colaborativos, nos quais o docente cria um mural e os alunos postam parágrafos, frases ou até mesmo textos completos. A turma pode, então, revisar e comentar as produções dos colegas, sugerindo melhorias em aspectos como gramática, coesão, coerência e estilo. Outra possibilidade de aplicação do Padlet é sua utilização como fórum de discussões literárias, no qual os alunos publicam suas interpretações de trechos de obras, temas ou personagens. Cada estudante pode contribuir com sua perspectiva, e os colegas podem complementar, criticar ou expandir as ideias apresentadas por meio de interações avaliativas, como curtidas e comentários.

Ao permitir a publicação, leitura e comentário de textos multimodais, o Padlet atua como um ambiente mediado por signos digitais, favorecendo a troca simbólica entre os alunos e promovendo a negociação de sentidos — aspectos centrais na perspectiva vigotskiana da aprendizagem mediada.

---

<sup>10</sup> Disponível em <https://padlet.com/mariliadtreicha/not-cia-alunos-tcpjveuixcgysil8>.



Além disso, como o Padlet oferece um espaço visual que permite a inserção de recursos multimídia, pode ser utilizado na exploração de poesia, em que os alunos postam poemas de sua autoria ou selecionados, inserindo imagens, vídeos ou músicas que complementem e ampliem o sentido do texto poético. Por fim, sugere-se o uso dessa tecnologia digital para a criação de diários de leitura, nos quais os alunos compartilham suas reflexões sobre livros ou textos que estão lendo, registrando percepções e aprendizados de forma contínua e colaborativa.

### 3.6 Jamboard

O Jamboard é uma tecnologia digital colaborativa desenvolvida pelo Google que permite a criação de quadros brancos interativos. Ele é utilizado principalmente para atividades de *brainstorming*, apresentações e discussões em tempo real (Google, 2024). O Jamboard funciona em diversos dispositivos, como computadores, *tablets* e *smartphones*, possibilitando que várias pessoas contribuam simultaneamente com ideias, desenhos, textos, imagens, notas autoadesivas, entre outros elementos.

A grande vantagem dessa tecnologia é que pertence ao Google Workspace e, por esse motivo, tem fácil integração com Google Drive e outras ferramentas Google, como Documentos, Apresentações e Planilhas (Google, 2024).

O uso de mapas mentais, esquemas e atividades de revisão no Jamboard favorece a externalização do pensamento e sua reconstrução simbólica por meio da linguagem visual, configurando-o como um signo mediador importante no processo de desenvolvimento das funções psicológicas superiores.

Em Treicha (2024), o Jamboard foi utilizado para que os alunos, cada um em seu espaço identificasse e anexasse um exemplo de fato e outro de opinião retirados de uma notícia ou reportagem, destacando claramente a distinção entre o que é objetivo e comprovável (fato) e o que reflete julgamento ou interpretação pessoal (opinião). A atividade visou desenvolver a capacidade crítica dos alunos de diferenciar informações

objetivas e subjetivas em textos jornalísticos, além de incentivar a interação colaborativa por meio da plataforma digital Jamboard.

Além dessa proposta, os docentes podem usar o Jamboard na disciplina de Língua Portuguesa para postar textos e pedir que os alunos corrijam ou revisem, destacando erros gramaticais<sup>11</sup>, de pontuação ou de concordância, além de sugerirem melhorias na estrutura ou no conteúdo. Isso promove o aprendizado da reescrita e revisão, fundamentais no desenvolvimento da escrita. Além disso, com essa tecnologia pode-se promover a interpretação de texto, visto que o professor pode colar trechos de uma obra literária ou notícia no Jamboard e pedir aos alunos que respondam a perguntas ou façam inferências diretamente no quadro. Cada grupo ou aluno pode postar suas respostas, facilitando a comparação e o debate sobre as diferentes interpretações de um mesmo texto.

O Jamboard é uma das tecnologias apropriadas para a criação de mapas mentais e esquemas, que auxiliam na organização de ideias. Os alunos podem criar um mapa mental sobre o enredo de um livro, os personagens de uma narrativa, ou a estrutura de um texto dissertativo-argumentativo, facilitando assim a visualização do conteúdo.

### **3.7 Quizizz**

O Quizizz é uma tecnologia digital online que permite criar e utilizar questionários de forma interativa e com elementos de gamificação, podendo ser aplicado em sala de aula ou como tarefa de casa. A plataforma oferece ferramentas simples de personalização para avaliação, instrução e prática, e possibilita que os alunos aprendam de maneira ativa, individualmente ou em grupos. Esse recurso digital permite que

---

<sup>11</sup> Neste artigo, considera-se o termo “erro gramatical” sob a ótica da gramática normativa, voltada para o ensino da norma-padrão da Língua Portuguesa, conforme exigido nos currículos escolares e avaliações oficiais. Assim, os “erros” referem-se a desvios das convenções gramaticais estabelecidas pela tradição normativa, especialmente no que diz respeito à ortografia, pontuação, concordância e regência.

professores e alunos participem de atividades de revisão, avaliação e aprendizagem de forma dinâmica e lúdica (Quizizz, 2024).

O Quizizz pode ser utilizado tanto em tempo real, com todos os participantes respondendo ao mesmo tempo, quanto de forma assíncrona, permitindo que os alunos completem os questionários no seu próprio ritmo.

Em Treicha (2024), a professora/pesquisadora criou, no Quizizz, um questionário contendo dez questões compostas por afirmações. Os alunos deveriam indicar se cada frase apresentada expressava um fato ou uma opinião.

A atividade teve como objetivo reforçar a capacidade dos alunos de distinguir entre informações objetivas e subjetivas em textos, além de proporcionar um aprendizado interativo e estimulante. A gamificação do Quizizz gerou muito entusiasmo e pedidos por novos jogos no aplicativo. Também foi possível verificar pelo número de acertos, que a maioria dos alunos conseguiu distinguir fatos de opiniões, sendo que apenas uma dupla apresentou um número maior de erros, contudo atingiu 60% de acerto.

Além dessa proposta, o Quizizz pode ser amplamente utilizado no ensino de Língua Portuguesa para tornar as aulas mais interativas e dinâmicas, utilizando a gamificação para auxiliar no aprendizado discente. Através dele, o docente poderá criar jogos de múltiplas escolhas para trabalhar a revisão de conteúdos gramaticais, vocabulário e ortografia, figuras de linguagem, análise de personagens, pontuação, reconhecimento de tempos verbais, uso da crase dentre outros.

A gamificação mediada por linguagem simbólica (textos, imagens e pontuação) promove o feedback imediato, tornando o Quizizz um signo mediador que estimula a atenção, a memória e a motivação, conforme os princípios da aprendizagem significativa e socialmente mediada.

### **3.8 YouTube Edu**

O YouTube Edu é uma iniciativa da plataforma YouTube voltada para o ambiente educacional, oferecendo uma coleção organizada de vídeos e conteúdos de qualidade para o ensino e o aprendizado em diversas áreas do conhecimento. Ele reúne vídeos educativos criados por professores, especialistas e canais confiáveis, tornando-se um recurso valioso tanto para alunos quanto para professores.

Em Treicha (2024), a professora utilizou a plataforma Youtube Edu para realizar uma curadoria de vídeos sobre os gêneros notícia e reportagem. Essa seleção de conteúdos audiovisuais foi cuidadosamente organizada e disponibilizada no Google Sala de Aula com o objetivo de proporcionar aos alunos uma compreensão mais profunda desses gêneros textuais, explorando suas características, estrutura e funções comunicativas. A curadoria incluiu vídeos explicativos, exemplos práticos e análises críticas de notícias e reportagens, oferecendo aos alunos uma abordagem multimídia que complementa o estudo teórico em sala de aula e enriquece o processo de aprendizagem.

No YouTube Edu, há diversos canais dedicados ao ensino de Língua Portuguesa, focando em diferentes aspectos, como gramática, literatura, redação e interpretação de textos e para diferentes níveis e modalidades de ensino. Esses canais podem ser recursos importantes para professores e alunos, tanto para reforçar o conteúdo visto em sala de aula quanto para preparar-se para exames como o ENEM e vestibulares. Alguns canais que trabalham com a Língua Portuguesa são: “Português com Letícia”, voltado para explicações de gramática e redação, com vídeos bem didáticos sobre concordância verbal, uso da crase, ortografia e estrutura textual; “Redação e Gramática Zica” que é focado no ensino de gramática e redação, oferecendo dicas para o ENEM, vestibulares e concursos públicos; “Gramática em Vídeo - Prof. Fábio Alves”, canal especializado em gramática normativa, com aulas sobre morfologia, sintaxe, fonética, e ortografia.

Além desses exemplos, o Youtube Edu possui alguns outros canais que ajudam alunos e docentes a reforçar conteúdos e aprimorar suas habilidades em escrita, leitura e interpretação de texto.

A visualização de vídeos e o acesso a múltiplos gêneros discursivos no YouTube Edu permitem que os alunos se apropriem de conteúdos simbólicos variados, atuando como signos mediadores que articulam linguagem, imagem e som para favorecer a compreensão e internalização do conhecimento.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As tecnologias digitais têm se mostrado cada vez mais essenciais no contexto educacional contemporâneo, transformando não apenas a forma como o conhecimento é aprendido, mas também como os alunos se envolvem e interagem com o conteúdo. O presente artigo discute que, quando bem integradas ao processo de ensino, essas tecnologias permitem uma abordagem dinâmica, interativa e personalizada, facilitando a construção do conhecimento e ampliando as possibilidades de mediação no ambiente escolar.

A teoria socio-histórico-cultural de Lev Vigotski destaca a importância da mediação de signos para o desenvolvimento cognitivo dos indivíduos, e as tecnologias digitais oferecem uma nova forma de mediar esse processo. Tecnologias digitais como as aqui citadas e analisadas podem ser signos mediadores produtivos que potencializam o aprendizado, promovendo habilidades de leitura, interpretação, colaboração e produção textual. Essas tecnologias não só ajudam na organização e no compartilhamento de informações, mas também podem estimular o aluno a assumir um papel mais ativo e protagonista no seu processo de aprendizagem, o que se alinha com as demandas de uma educação voltada para a autonomia e o desenvolvimento crítico.

Entretanto, o sucesso da implementação dessas tecnologias digitais depende, em grande medida, da capacitação dos professores. A formação continuada e trabalhos

como este são fundamentais para que os educadores possam compreender as possibilidades pedagógicas desses recursos e utilizá-los de maneira crítica e contextualizada. Não basta que os recursos tecnológicos estejam disponíveis; é necessário que os docentes saibam como integrá-los estrategicamente às suas práticas, adaptando-os às necessidades dos alunos e aos objetivos de aprendizagem. A utilização inadequada ou fragmentada dessas tecnologias pode levar à sua subutilização, reforçando práticas tradicionais em vez de promover abordagens mais significativas e inovadoras. Esse risco se evidencia, inclusive, em uma das atividades analisadas nesta pesquisa: a proposta com o Google Forms para identificação de termos da oração, por exemplo, retoma uma prática tradicional de ensino da gramática normativa, sendo a tecnologia empregada apenas como suporte digital para uma atividade que poderia ser realizada com papel e caneta.

Isso não desqualifica o uso da ferramenta, mas evidencia a necessidade de refletir criticamente sobre a natureza das práticas de linguagem mediadas pelas tecnologias. É importante reconhecer que o uso de recursos digitais como suporte não garante, por si só, inovação pedagógica. Cabe ao docente explorar as possibilidades discursivas, interativas e multimodais que essas ferramentas oferecem, promovendo práticas de leitura, escrita e análise linguística mais contextualizadas, colaborativas e alinhadas à proposta da BNCC. A própria pesquisa, ao identificar esse uso, aponta para a importância de se considerar a tecnologia não apenas como meio material, mas como elemento integrador de práticas de linguagem mais significativas.

Além disso, a escola, como instituição, precisa estar comprometida com a inovação educativa, proporcionando um ambiente que favoreça o uso de tecnologias digitais de maneira intencional. A infraestrutura tecnológica, a disponibilidade de dispositivos e a promoção de uma cultura de inovação pedagógica são aspectos fundamentais que precisam ser considerados para garantir que o processo de integração das tecnologias digitais seja bem-sucedido no processo de ensino e aprendizagem.

Ademais, é necessário refletir sobre os desafios que o uso dessas tecnologias pode gerar. Questões de acesso à tecnologia e a desigualdade digital entre diferentes contextos sociais são barreiras que precisam ser superadas para que todos os estudantes possam usufruir igualmente dos benefícios proporcionados pelas tecnologias digitais.

Por fim, este artigo reforça que as tecnologias digitais devem ser vistas como instrumentos mediadores centrais na construção do conhecimento, promovendo uma educação mais inclusiva, personalizada e significativa, que responda às demandas do século XXI. Quando utilizadas de forma produtiva, essas tecnologias podem ter o potencial de transformar a sala de aula em um espaço de aprendizagem colaborativa, onde o aluno é o protagonista de seu próprio processo educativo. Assim, a adoção de tecnologias digitais na educação não deve ser considerada apenas uma tendência, mas uma necessidade fundamental para garantir que os alunos estejam preparados para os desafios de um mundo cada vez mais digital e interconectado.

## REFERÊNCIAS

BOND, Mark. **The impact of digital technologies on education**. London: Routledge, 2021.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2018.

GOOGLE. **O que é o Google Documentos?** Google, [2024]. Disponível em: <https://link.ufms.br/oVA1A>. Acesso em: 3 out. 2024.

GOOGLE. **O que é o Google Formulários?** Google, [2024]. Disponível em: <https://link.ufms.br/5lhiX>. Acesso em: 3 out. 2024.

GOOGLE. **O que é o Google Jamboard?** Google, [2024]. Disponível em: <https://link.ufms.br/TbZBl>. Acesso em: 3 out. 2024.

GOOGLE. **O que é o Google Sala de Aula?** Google, [2024]. Disponível em: <https://link.ufms.br/OkVAr>. Acesso em: 3 out. 2024.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino: aprendendo com as ferramentas**. Campinas: Papirus, 2003.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2012.

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

MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antonio Carlos (org.). **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2015.

PADLET. **Sobre o Padlet**. Padlet, [2024?]. Disponível em: <https://link.ufms.br/NLpmq>. Acesso em: 3 out. 2024.

QUIZIZZ. **Blog Quizizz**. Quizizz, [2024?]. Disponível em: <https://link.ufms.br/vsG8t>. Acesso em: 3 out. 2024.

REYES, Nelson. **Teorias de aprendizagem e ensino – parte VI: Vigotski**. [2025]. Disponível em: <https://link.ufms.br/vCNPd>. Acesso em: 18 fev. 2025.



TREICHA, Marília Dias. **Incentivo à leitura e à interpretação com a utilização de ferramentas digitais**: uma sequência didática para os anos finais do ensino fundamental. 2024. Dissertação (Mestrado em Educação) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (Campus Pelotas - Visconde da Graça), Pelotas, 2024. Disponível em: <https://link.ufms.br/HI556>. Acesso em: 3 out. 2024.

VIGOTSKI, Lev S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

VIGOTSKI, Lev S. **Pensamento e linguagem**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

## **Sobre as autoras**

### **Marília Dias Treicha**

Graduação em Letras - Licenciatura e Habilitação em Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa pela Universidade Federal de Pelotas (2007), Especialização Lato Sensu em Linguagens Verbais, Visuais e suas Tecnologias pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (Campus Pelotas), Especialização Lato Sensu/EAD em Coordenação Pedagógica (MEC/UFRGS) e Mestrado em Ciências e Tecnologias na Educação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (Campus Pelotas - Visconde da Graça). Atualmente, professora de Língua Portuguesa na EEEF Rachel Mello e EMEF Nossa Senhora de Lourdes, ambas na cidade de Pelotas/RS.

E-mail: [marilia-dtreicha@educar.rs.gov.br](mailto:marilia-dtreicha@educar.rs.gov.br)

Contribuições da autora: Coletou dados; Analisou dados; Redigiu o texto; Elaborou a Sequência Didática.

### **Maria Isabel Giusti Moreira**

Possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade Católica de Pelotas (2004), mestrado em Ciência da Computação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2006) e doutorado em Ciência da Computação pela Universidade do Rio Grande do Sul (2017). Atualmente é professora efetiva de Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Instituto Federal Sul-rio-grandense, Campus Pelotas - Visconde da Graça (CAVG). Foi coordenadora geral do Programa de Mestrado em Ciências e Tecnologias na Educação do mesmo campus. Atualmente está Coordenadora de Pós-graduação do Instituto de Federal Sul-rio-grandense.

E-mail: [mariamoreira@ifsul.edu.br](mailto:mariamoreira@ifsul.edu.br)

Contribuições da autora: Delineou a análise; Orientou a pesquisa; Analisou dados; Redigiu o texto; Elaborou a Sequência Didática.

Submetido em 14 de outubro de 2024.

Aceito para publicação em 22 de outubro de 2025.

## **Licença de acesso livre**



A **Revista Edutec - Educação, Tecnologias Digitais e Formação Docente** utiliza a Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional, pois acredita na importância do movimento do acesso aberto nos periódicos científicos.