

## RECURSOS DIGITAIS COMO AUXÍLIO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

**Alessandra Cristina de Araujo**

<https://orcid.org/0009-0002-4736-6029>

<http://lattes.cnpq.br/0272750022492196>

DOI-Geral: <http://dx.doi.org/10.47538/CONEC-2025.02>

DOI-Individual: <http://dx.doi.org/10.47538/CONEC-2025.02-61>

**ÁREA TEMÁTICA:** Educação – Ensino e aprendizagem.

**RESUMO:** O minicurso Recursos digitais como auxílio no processo de ensino e aprendizagem foi apresentado no IV Congresso Nacional de Educação na Contemporaneidade. E abordou a temática das tecnologias digitais na educação, sendo que primeiro momento a palestrante Prof. Alessandra apresentou algumas conceituações de autores relacionados a temática descritas a seguir: “A tecnologia na educação não apenas cativa a atenção dos alunos, mas também oferece uma ampla gama de recursos para tornar o aprendizado mais eficaz e acessível. No entanto, à medida que a tecnologia continua a moldar a paisagem educacional, surgem desafios significativos que precisam ser enfrentados (Santos; Silva; Santos, 2023, p. 6069)”. “No contexto educacional brasileiro da atualidade, os avanços provocados pela sociedade contemporânea têm desafiado os educadores a oferecer uma formação para seus educandos compatíveis com as necessidades deste momento histórico. Neste cenário, haverá sempre uma necessidade real de buscar novas ideias de construção do conhecimento, do ensino e da aprendizagem. Isto implica repensar a função da escola e os papéis dos educadores e educandos (Barbosa; Mariano; Souza, 2021, p. 39)”. Em Sequência foi feita a discussão do Complemento Computação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), caracterizando cada eixo proposto pela BNCC que são: Cultura Digital, Mundo Digital e Pensamento Computacional. Esses eixos sugeridos pela BNCC relacionam-se a tecnologias digitais em prol da formação de alunos e da necessidade da formação dos docentes. Complementando, foi discutida a Lei Nº 15.100, de 13 de Janeiro de 2025 que trata-se do uso de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais pelos estudantes nos ambientes escolares. Ainda sobre a Lei 15.100 ressaltou-se que desde que conste no planejamento da aula de forma documentada e explicitado o uso desses aparelhos relacionados a proposta e temática da aula é possível a utilização para finalidades pedagógicas em favor ao conhecimento. Em continuidade foram sugeridas algumas atividades interativas como: murais interativos, nuvens de palavras e *quizzes*. Essas atividades buscam despertar o interesse e motivação dos alunos em relação aos conteúdos ministrados em sala de aula. Para a elaboração dessas atividades foram apresentados alguns recursos digitais como o *padlat* para criação dos murais interativos e cujo seu *link* de acesso é: <https://padlet.com/>. Com esses murais é possível desenvolver várias

atividades como eventos, seminários interação de informações de forma colaborativa. Para a criação da nuvem de palavras foi demonstrada pelo link: [www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com), que proporciona várias possibilidades de criar nuvens de palavras no ambiente e contexto escolar. Portanto o minicurso Recursos digitais como auxílio no processo de ensino e aprendizagem caracterizou passo a passo os recursos digitais já citados no texto, inclusive como criar o acesso e como elaborar cada atividade, ou seja, buscou de fato auxiliar professores nas suas importantes funções de planejar e elaborar aulas que estejam em conformidade aos currículos propostos e ao tempo contemporâneo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Recursos Digitais. Educação. Ensino e Aprendizagem.