



INSTITUTO FEDERAL DE RORAIMA - IFRR

**PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM GESTÃO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
E TECNOLÓGICA**

ANTONIO MILLER OLIVEIRA ALMEIDA

**PRÁTICAS PEDAGÓGICAS MEDIADAS POR TECNOLOGIAS DIGITAIS AO
ENSINO MÉDIO**

Boa Vista

2026

INSTITUTO FEDERAL DE RORAIMA

**PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO
PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

**PRÁTICAS PEDAGÓGICAS MEDIADAS POR TECNOLOGIAS DIGITAIS AO
ENSINO MÉDIO**

Trabalho de Conclusão de Curso: Relatório de Formação apresentado ao Curso de Pós-Graduação *lato sensu* em Gestão na Educação Profissional e Tecnológica, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima.

Orientadora: Profa. Me. Juliana Silveira Marcondes

Boa Vista

2026

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS MEDIADAS POR TECNOLOGIAS DIGITAIS AO ENSINO MÉDIO

O presente trabalho aborda as práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais no Ensino Médio, considerando os desafios e as possibilidades de uso desses recursos para tornar as aulas mais participativas, significativas e alinhadas às demandas contemporâneas da educação. O trabalho parte da compreensão de que as tecnologias digitais, por si só, não transformam o processo de ensino-aprendizagem, pois sua contribuição depende do planejamento docente, da intencionalidade pedagógica e da mediação crítica do professor. A escolha do tema relaciona-se à trajetória formativa do autor, cuja formação inicial em Ciências Contábeis e posterior inserção na formação pedagógica em Matemática possibilitaram uma aproximação entre raciocínio lógico, organização de informações, práticas de ensino e uso de recursos digitais. O objetivo geral do estudo é analisar possibilidades de uso pedagógico das tecnologias digitais no Ensino Médio, considerando seus limites, desafios e potencialidades para o aprimoramento das práticas de ensino. A metodologia adotada caracteriza-se como qualitativa, bibliográfica e reflexiva, organizada como Relatório de Formação, sem realização de pesquisa de campo, entrevistas, questionários, observações sistemáticas ou coleta de dados pessoais. A análise fundamenta-se em autores que discutem educação, cultura digital, mediação pedagógica, metodologias ativas e formação docente, articulando essas referências às experiências formativas e de estágio. Os resultados reflexivos indicam que recursos como celulares, vídeos, formulários online, jogos educativos, simuladores, aplicativos e plataformas digitais podem favorecer a participação, a investigação, a colaboração e a produção de conhecimentos, desde que utilizados com objetivos claros e acompanhamento docente. Também se identificam desafios relacionados à infraestrutura, à instabilidade da internet, à falta de equipamentos, à formação docente e ao uso responsável dos dispositivos em sala de aula. Conclui-se que as tecnologias digitais podem contribuir para o aprimoramento do ensino no Ensino Médio quando compreendidas como meios pedagógicos, e não como fins em si mesmas. Assim, o papel do professor permanece essencial na organização de práticas inclusivas, críticas e significativas, capazes de transformar a sala de aula em espaço de participação, autoria e construção coletiva do conhecimento.

Palavras-chave: Tecnologias digitais; Ensino Médio; Gestão educacional; Práticas pedagógicas; Formação docente.

SUMÁRIO

1. Introdução.....	05
2. Desenvolvimento.....	09
2.1 Metodologia.....	10
2.2 Referencial Teórico.....	12
2.3 Apresentação Análise de Resultados.....	15
2.4 Síntese das Reflexões Críticas.....	20
3. Conclusão.....	22
4. Plano de Ação.....	25
5. Referências.....	30

1. Introdução

As transformações sociais, culturais e tecnológicas das últimas décadas têm provocado mudanças significativas na forma como os sujeitos se comunicam, acessam informações, produzem conhecimentos e participam da vida em sociedade. No campo educacional, essas mudanças têm exigido novas reflexões sobre o papel da escola, do professor e das práticas pedagógicas, especialmente no Ensino Médio, etapa marcada por desafios relacionados ao engajamento dos estudantes, à construção de aprendizagens significativas e à aproximação entre os conteúdos escolares e a realidade vivida pelos jovens. Nesse contexto, discutir as práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais torna-se uma necessidade, não apenas pelo uso crescente desses recursos no cotidiano, mas pela possibilidade de ressignificar os processos de ensino e aprendizagem a partir de estratégias mais participativas, críticas e contextualizadas.

A presença das tecnologias digitais na educação não pode ser compreendida apenas como uma tendência ou como uma simples modernização dos recursos utilizados em sala de aula. Computadores, celulares, aplicativos, plataformas digitais, formulários online, jogos educativos, simuladores e ambientes virtuais de aprendizagem podem contribuir para ampliar as possibilidades pedagógicas, mas seu uso precisa estar articulado a objetivos claros, planejamento docente e mediação crítica. Sem essa intencionalidade, a tecnologia corre o risco de se transformar em distração, em recurso meramente ilustrativo ou em instrumento que reproduz práticas tradicionais com uma aparência de inovação. Por isso, pensar o uso das tecnologias digitais no Ensino Médio exige refletir sobre as condições concretas de acesso dos estudantes, os limites de infraestrutura das escolas, a formação docente e o papel do professor como mediador do conhecimento.

A escolha deste tema também está relacionada à minha trajetória formativa e profissional. Minha formação inicial ocorreu na área de Ciências Contábeis, campo que me proporcionou contato com conhecimentos técnicos, organização de dados, análise de informações, raciocínio lógico e interpretação de situações ligadas ao mundo do trabalho. Com o tempo, percebi que a docência poderia representar não apenas uma oportunidade de crescimento profissional, mas também um espaço de atuação capaz de articular conhecimentos, experiências e possibilidades de contribuição social. A partir dessa percepção, iniciei o curso de formação pedagógica em Matemática, aproximando-me de forma mais direta da educação e das práticas de ensino. Embora minha atuação ainda esteja em processo de construção, especialmente por meio das experiências de estágio, esse percurso tem possibilitado

compreender a docência como uma atividade complexa, que exige estudo, planejamento, sensibilidade e capacidade de adaptação às diferentes realidades dos estudantes.

O estágio no Ensino Médio tem sido um espaço importante de observação, aprendizagem e reflexão. Por meio dele, tornou-se possível perceber que o trabalho docente envolve muito mais do que o domínio do conteúdo. A sala de aula é atravessada por diferentes ritmos de aprendizagem, interesses, dificuldades, expectativas e condições sociais. Nesse cenário, as tecnologias digitais aparecem como recursos com grande potencial para estimular a participação dos estudantes, favorecer pesquisas, dinamizar atividades e aproximar os conteúdos de situações mais práticas. Ao mesmo tempo, essas tecnologias também apresentam desafios, principalmente quando a escola ou a região não dispõe de infraestrutura adequada, quando a conexão com a internet é instável ou quando os estudantes utilizam os dispositivos sem orientação pedagógica suficiente.

A experiência vivenciada até aqui permite reconhecer que, no contexto atual, as tecnologias digitais estão cada vez mais presentes na vida cotidiana e também nas práticas escolares. O celular, por exemplo, deixou de ser apenas um aparelho de comunicação e passou a reunir múltiplas funções, como pesquisa, registro, produção de vídeos, acesso a aplicativos, participação em grupos, resolução de atividades e compartilhamento de informações. No entanto, sua presença em sala de aula ainda provoca debates, pois pode tanto favorecer a aprendizagem quanto dispersar a atenção dos estudantes. Esse aspecto revela a importância da mediação docente. O professor não pode ser apenas alguém que permite ou proíbe o uso da tecnologia, mas precisa orientar, organizar, estabelecer critérios e transformar esses recursos em aliados do processo educativo.

Nesse sentido, este Relatório de Formação tem como tema as práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais no Ensino Médio, com foco nos desafios e nas possibilidades de uso desses recursos para tornar as aulas mais participativas, significativas e alinhadas às demandas contemporâneas da educação. A proposta não é defender o uso da tecnologia de forma indiscriminada, mas compreender de que maneira ela pode ser incorporada ao planejamento pedagógico de modo responsável, crítico e inclusivo. A discussão parte do entendimento de que a inovação pedagógica não está apenas na ferramenta utilizada, mas na forma como ela é integrada ao processo de ensino e aprendizagem.

A problemática que orienta este trabalho surge justamente dessa tensão entre potencialidade e desafio. Se, por um lado, as tecnologias digitais podem estimular a curiosidade, ampliar o acesso à informação e favorecer atividades mais interativas, por outro, seu uso em sala de aula pode ser prejudicado pela falta de internet, pela escassez de equipamentos, pela

ausência de formação adequada e pela dificuldade de controle pedagógico dos dispositivos. Assim, a questão norteadora deste relatório pode ser formulada da seguinte maneira: de que forma as tecnologias digitais podem mediar práticas pedagógicas no Ensino Médio, contribuindo para aulas mais participativas e significativas, sem que seu uso se reduza à distração ou ao emprego meramente instrumental de ferramentas?

O objetivo geral deste trabalho é analisar possibilidades de uso pedagógico das tecnologias digitais no Ensino Médio, considerando seus limites, desafios e potencialidades para o aprimoramento das práticas de ensino. Como objetivos específicos, busca-se: refletir sobre o papel do professor na mediação crítica das tecnologias digitais; discutir os desafios relacionados à infraestrutura, ao acesso à internet e ao uso responsável dos dispositivos em sala de aula; identificar possibilidades de práticas pedagógicas mais participativas com o apoio de recursos digitais; e elaborar uma proposta de plano de ação voltada ao uso orientado, inclusivo e pedagógico das tecnologias no Ensino Médio.

A justificativa deste estudo está relacionada à necessidade de repensar as práticas pedagógicas diante de uma realidade cada vez mais marcada pela cultura digital. Os estudantes do Ensino Médio convivem diariamente com tecnologias, redes sociais, aplicativos e diferentes formas de acesso à informação. No entanto, estar em contato com recursos digitais não significa, necessariamente, saber utilizá-los de forma crítica, responsável e produtiva para a aprendizagem. Por isso, cabe à escola e ao professor criar situações em que essas tecnologias possam ser apropriadas pedagogicamente, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades como pesquisa, análise de informações, resolução de problemas, colaboração, criatividade e autonomia. Essa reflexão torna-se ainda mais relevante em contextos nos quais a falta de infraestrutura limita o uso pleno desses recursos, exigindo alternativas viáveis e adaptadas à realidade local.

Do ponto de vista metodológico, este trabalho caracteriza-se como um relatório de formação de abordagem qualitativa, com natureza reflexiva e bibliográfica. Não se trata de uma pesquisa de campo com coleta de dados junto a estudantes, professores ou instituições, mas de uma análise construída a partir da trajetória formativa, das experiências de estágio, das reflexões desenvolvidas ao longo da formação pedagógica e do estudo de referenciais teóricos sobre educação, tecnologias digitais e práticas pedagógicas. Dessa forma, o trabalho não envolve aplicação de questionários, entrevistas, observação sistemática de participantes ou coleta de dados pessoais. A proposta de intervenção apresentada ao final do relatório será elaborada como possibilidade pedagógica futura, sem aplicação prática neste momento, justamente para preservar o caráter formativo e bibliográfico da produção.

A estrutura deste relatório foi organizada de modo a articular trajetória formativa, fundamentação teórica, análise reflexiva e proposta de intervenção. Na introdução, apresenta-se o tema, a justificativa, a questão norteadora, os objetivos e os elementos da trajetória acadêmica e profissional que motivaram a escolha do objeto de estudo. No desenvolvimento, serão discutidos os fundamentos metodológicos do trabalho, o referencial teórico relacionado às tecnologias digitais e às práticas pedagógicas no Ensino Médio, bem como a análise dos desafios e possibilidades identificados a partir da formação e da experiência de estágio. Em seguida, será apresentada uma síntese das reflexões críticas construídas ao longo do percurso. Por fim, a conclusão retomará os principais pontos discutidos, e o plano de ação apresentará uma proposta pedagógica voltada ao uso responsável e mediado das tecnologias digitais em sala de aula.

Assim, este relatório parte da compreensão de que a tecnologia, por si só, não transforma a educação. O que pode produzir mudanças significativas é a forma como o professor planeja, orienta, acompanha e avalia o uso desses recursos no processo de aprendizagem. Nesse sentido, refletir sobre práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais no Ensino Médio significa pensar uma docência mais consciente dos desafios contemporâneos, mas também mais aberta à criação de estratégias que tornem a sala de aula um espaço de participação, investigação e construção coletiva do conhecimento.

2. Desenvolvimento

A discussão sobre práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais no Ensino Médio exige compreender que a presença dos recursos tecnológicos na escola não representa, por si só, inovação pedagógica. O uso de celulares, computadores, plataformas digitais, aplicativos, vídeos, simuladores, jogos educativos e formulários online pode contribuir para ampliar as possibilidades de ensino e aprendizagem, mas somente quando está associado a objetivos pedagógicos claros, planejamento intencional e mediação docente. Nesse sentido, a tecnologia não deve ser compreendida apenas como instrumento de apoio, mas como parte de uma cultura mais ampla, que modifica formas de comunicação, produção de conhecimento e interação social. Como destaca Kenski (2012), as tecnologias alteram as relações entre sujeitos, tempos, espaços e saberes, exigindo da escola novas formas de organização pedagógica.

No Ensino Médio, essa discussão torna-se ainda mais relevante porque os estudantes estão inseridos em uma sociedade marcada pela circulação intensa de informações, pelo uso cotidiano de dispositivos móveis e pela participação em redes digitais. Entretanto, o fato de os jovens utilizarem tecnologias em seu dia a dia não significa que saibam empregá-las de modo crítico, responsável e produtivo para aprender. A familiaridade com redes sociais e aplicativos não garante, automaticamente, letramento digital, capacidade de pesquisa, seleção adequada de fontes ou produção autônoma de conhecimento. Por isso, a prática pedagógica mediada por tecnologias digitais precisa superar tanto a visão ingênua, que considera a tecnologia solução para todos os problemas educacionais, quanto a visão resistente, que a enxerga apenas como distração ou ameaça à disciplina escolar.

Essa compreensão dialoga com Moran (2015), ao afirmar que as metodologias e os recursos digitais podem ampliar a participação dos estudantes quando articulados a propostas de aprendizagem ativa, colaborativa e contextualizada. Para o autor, não se trata apenas de substituir o quadro por uma tela ou o livro por um vídeo, mas de reorganizar o processo de ensino para que o estudante participe mais ativamente da construção do conhecimento. Assim, o desafio não está somente em “usar tecnologia”, mas em pensar de que maneira ela pode favorecer a investigação, a colaboração, a resolução de problemas e a produção de sentidos no processo de aprendizagem.

2.1 Metodologia

Este relatório de formação caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, de natureza reflexiva e bibliográfica. A escolha por essa abordagem justifica-se porque o objetivo do trabalho não é quantificar resultados, aplicar instrumentos de pesquisa ou medir desempenho de estudantes, mas analisar criticamente possibilidades, limites e desafios das práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais no Ensino Médio, a partir da trajetória formativa do autor, das experiências vivenciadas no estágio e do diálogo com referenciais teóricos da área da educação e das tecnologias digitais. A pesquisa qualitativa, nesse contexto, permite compreender significados, processos, percepções e experiências formativas, aspectos que não se reduzem a dados numéricos.

Do ponto de vista de sua organização, o trabalho assume o formato de relatório de formação, articulando memorial, fundamentação teórica, reflexão crítica e proposta de intervenção pedagógica. A trajetória acadêmica do autor, marcada pela formação inicial em Ciências Contábeis e pela posterior inserção na formação pedagógica em Matemática, constitui um elemento importante para compreender a escolha do tema. A aproximação com a docência, especialmente por meio do estágio no Ensino Médio, possibilitou observar que as tecnologias digitais estão presentes no cotidiano dos estudantes e podem contribuir para tornar as aulas mais participativas, desde que sejam utilizadas com orientação, critérios e finalidade pedagógica.

A metodologia adotada também se apoia em revisão bibliográfica, uma vez que o trabalho mobiliza autores que discutem educação, tecnologias digitais, mediação pedagógica, metodologias ativas e formação docente. Entre os referenciais utilizados, destacam-se Freire (1996), Kenski (2012), Moran (2015), Bacich e Moran (2018), Valente (2018), Lévy (1999) e Brasil (2018). Esses autores contribuem para fundamentar a análise sobre o papel do professor, a cultura digital, a participação dos estudantes, a aprendizagem ativa e os desafios da escola diante das transformações tecnológicas contemporâneas.

É importante destacar que este trabalho não envolve pesquisa de campo com seres humanos. Não foram aplicados questionários, entrevistas, testes, observações sistemáticas ou quaisquer instrumentos de coleta de dados junto a estudantes, professores ou instituições escolares. As experiências mencionadas ao longo do relatório têm caráter formativo e reflexivo, vinculadas à trajetória acadêmica e ao estágio, sem identificação de sujeitos ou coleta de informações pessoais. Dessa forma, a proposta desenvolvida mantém-se no campo da análise bibliográfica e da elaboração de uma intervenção pedagógica possível, a ser aplicada futuramente em contexto educacional adequado.

A proposta metodológica também se aproxima de uma perspectiva reflexiva da prática docente. Nessa direção, a experiência do estágio não é tratada apenas como cumprimento de uma exigência formativa, mas como espaço de aprendizagem sobre a realidade escolar, os desafios do Ensino Médio e as possibilidades de atuação do professor diante das tecnologias digitais. Essa postura dialoga com Freire (1996), quando o autor afirma que ensinar exige reflexão crítica sobre a prática. Para ele, é pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática. Assim, a reflexão sobre o uso pedagógico das tecnologias não se limita ao domínio técnico das ferramentas, mas envolve uma compreensão mais ampla sobre o sentido do ensinar e do aprender.

A análise desenvolvida neste relatório será organizada a partir de três dimensões principais. A primeira diz respeito ao papel do professor na mediação das tecnologias digitais, considerando que o docente não deve ser apenas transmissor de conteúdo nem simples operador de ferramentas. A segunda dimensão refere-se aos desafios concretos do uso das tecnologias no Ensino Médio, especialmente aqueles relacionados à infraestrutura, ao acesso à internet, à disponibilidade de equipamentos e à necessidade de orientar os estudantes para o uso responsável dos dispositivos. A terceira dimensão envolve as possibilidades pedagógicas desses recursos, com foco em práticas mais participativas, interativas e conectadas à realidade dos jovens.

Com isso, a metodologia adotada busca garantir coerência entre o tema, os objetivos e a proposta final do trabalho. Como o foco do relatório é pensar práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais no Ensino Médio, optou-se por uma análise que articula trajetória formativa, revisão teórica e elaboração de plano de ação. Essa escolha permite construir uma reflexão acadêmica sem perder de vista os desafios reais enfrentados nas escolas, especialmente em contextos onde a internet é instável ou a infraestrutura tecnológica é limitada.

2.2 Referencial Teórico

As tecnologias digitais passaram a ocupar um espaço significativo nas discussões educacionais, principalmente porque modificaram as formas de acesso à informação, comunicação e produção do conhecimento. No entanto, a incorporação desses recursos no ambiente escolar precisa ser compreendida de maneira crítica. Para Kenski (2012), tecnologia e educação sempre estiveram relacionadas, pois toda prática educativa utiliza instrumentos, técnicas, linguagens e formas de mediação. A diferença, no contexto atual, está na velocidade das transformações e na presença intensa das tecnologias digitais na vida cotidiana dos sujeitos. Isso exige que a escola repense suas práticas, sem abandonar sua função formativa.

Lévy (1999), ao discutir a cibercultura, destaca que o conhecimento passa a circular em redes, em ambientes marcados pela interatividade, colaboração e atualização constante. Essa perspectiva ajuda a compreender que o estudante contemporâneo não aprende apenas por meio da exposição direta do professor, mas também por meio de múltiplas fontes, linguagens e interações. Entretanto, essa multiplicidade de informações exige orientação pedagógica. O acesso a conteúdos digitais não garante aprendizagem, pois é necessário desenvolver critérios para buscar, selecionar, interpretar e produzir informações. Assim, o professor assume papel fundamental na formação de sujeitos capazes de lidar criticamente com o excesso de dados e informações disponíveis.

No contexto do Ensino Médio, a Base Nacional Comum Curricular reconhece a importância da cultura digital como uma competência geral da Educação Básica. Segundo Brasil (2018), os estudantes devem compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, incluindo as escolares. Essa orientação reforça que a tecnologia não deve ser usada apenas como ferramenta auxiliar, mas como linguagem e prática social que precisa ser trabalhada pedagogicamente. A escola, portanto, tem o desafio de formar estudantes capazes de participar da cultura digital com responsabilidade, autonomia e senso crítico.

Ao tratar das mudanças no perfil dos estudantes, é importante reconhecer que muitos jovens chegam ao Ensino Médio já familiarizados com celulares, redes sociais, aplicativos de mensagens, vídeos curtos e diferentes formas de comunicação digital. No entanto, essa familiaridade cotidiana não significa, necessariamente, domínio crítico das tecnologias para fins educacionais. Muitos estudantes conseguem utilizar recursos digitais para entretenimento e interação social, mas ainda apresentam dificuldades quando precisam pesquisar com critérios, selecionar fontes confiáveis, organizar informações, produzir conteúdos autorais ou utilizar

ferramentas digitais como apoio ao estudo. Por isso, não se pode partir da ideia de que todos os alunos dominam as tecnologias apenas por conviverem com elas. Essa realidade reforça a necessidade de uma prática pedagógica que oriente o uso dos recursos digitais de forma crítica, responsável e voltada à aprendizagem.

Nesse ponto, torna-se essencial discutir a mediação pedagógica. Para Moran (2015), as tecnologias digitais podem contribuir para tornar as aulas mais dinâmicas e participativas, mas o professor continua sendo indispensável na organização das experiências de aprendizagem. Seu papel deixa de ser exclusivamente o de transmissor de conteúdos e passa a envolver curadoria, orientação, problematização, acompanhamento e avaliação dos percursos dos estudantes. Essa mudança não diminui a importância do professor; ao contrário, amplia sua responsabilidade, pois exige capacidade de planejar atividades que mobilizem os recursos digitais de modo significativo.

Bacich e Moran (2018) também defendem que as metodologias ativas, quando associadas às tecnologias digitais, podem favorecer maior protagonismo discente. Estratégias como sala de aula invertida, aprendizagem baseada em problemas, projetos colaborativos, uso de vídeos, quizzes, formulários e ambientes virtuais podem ampliar o envolvimento dos estudantes, desde que estejam alinhadas aos objetivos de aprendizagem. O uso pedagógico da tecnologia, portanto, não se resume à escolha de uma ferramenta, mas envolve o desenho de uma experiência educativa que considere o conteúdo, o perfil dos estudantes, as condições de acesso e os resultados esperados.

Valente (2018) contribui para essa discussão ao analisar o ensino híbrido e o uso das tecnologias na aprendizagem. Para o autor, a integração entre atividades presenciais e digitais pode ampliar as oportunidades de aprendizagem, permitindo que os estudantes tenham contato com diferentes formas de estudar, pesquisar, produzir e interagir. No entanto, essa integração exige planejamento e acompanhamento docente, pois não basta disponibilizar conteúdos online ou solicitar pesquisas na internet. É necessário orientar o estudante sobre o que fazer, como fazer, por que fazer e como avaliar a qualidade do que foi produzido.

A perspectiva freireana também é importante para este trabalho, pois permite compreender que a tecnologia deve estar a serviço de uma prática pedagógica dialógica, crítica e humanizadora. Freire (1996) defende que ensinar exige respeito aos saberes dos educandos, reflexão crítica sobre a prática, rigorosidade metódica e compromisso ético. Aplicada ao uso das tecnologias digitais, essa compreensão indica que os recursos tecnológicos não podem substituir o diálogo, a escuta e a mediação humana. Eles devem ser incorporados como meios

para ampliar a participação e a problematização da realidade, e não como mecanismos de controle ou simples reprodução de conteúdo.

Dessa forma, o referencial teórico deste relatório permite compreender que as práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais no Ensino Médio precisam estar fundamentadas em três princípios: intencionalidade pedagógica, mediação crítica e inclusão. A intencionalidade pedagógica garante que o uso da tecnologia esteja vinculado a objetivos de aprendizagem. A mediação crítica assegura que o professor oriente os estudantes no uso responsável, ético e produtivo dos recursos digitais. A inclusão, por sua vez, exige considerar as desigualdades de acesso, a qualidade da internet, a disponibilidade de equipamentos e as condições reais de participação dos estudantes.

2.3 Apresentação e Análise de Resultados

A análise construída neste relatório parte da trajetória formativa do autor e das experiências observadas no estágio, articuladas aos referenciais teóricos discutidos. Embora não se trate de pesquisa de campo, é possível identificar, no percurso formativo, alguns resultados reflexivos importantes sobre o uso das tecnologias digitais no Ensino Médio. O primeiro deles diz respeito à compreensão de que as tecnologias são recursos potentes, mas não autossuficientes. Elas podem estimular a curiosidade dos estudantes, favorecer pesquisas, ampliar formas de participação e possibilitar atividades práticas, mas dependem de planejamento e mediação docente para que contribuam efetivamente com a aprendizagem.

Um aspecto relevante observado nesse percurso é que o uso de tecnologias digitais pode tornar as aulas mais atrativas para estudantes do Ensino Médio, especialmente quando os recursos são utilizados para promover interação, investigação e produção. Ferramentas como formulários online, jogos educativos, vídeos, simuladores, aplicativos e grupos de comunicação podem favorecer maior envolvimento dos alunos, desde que sejam utilizadas com regras claras e objetivos definidos. Esse ponto dialoga com Bacich e Moran (2018), ao defenderem que as tecnologias podem ampliar as possibilidades de metodologias ativas, mas precisam estar integradas a uma proposta pedagógica coerente.

Ao mesmo tempo, a experiência formativa também revelou que um dos maiores desafios para o uso pedagógico das tecnologias digitais está relacionado à infraestrutura. A instabilidade da internet, especialmente em determinadas regiões, limita a realização de atividades online e exige que o professor tenha alternativas planejadas. Essa dificuldade mostra que a inovação pedagógica não depende apenas da vontade individual do docente, mas também das condições materiais oferecidas pela escola e pelo território em que ela está inserida. Nesse sentido, discutir tecnologias digitais na educação exige reconhecer as desigualdades de acesso, evitando responsabilizar exclusivamente o professor ou o estudante por limitações que são também estruturais.

A falta de conexão de qualidade interfere diretamente nas possibilidades de uso de plataformas digitais, simuladores, vídeos e atividades interativas em tempo real. Quando a internet não funciona de maneira adequada, o professor precisa adaptar suas estratégias, utilizando recursos que possam ser acessados offline, materiais previamente baixados, atividades impressas complementares ou propostas em grupo que reduzam a necessidade de uso simultâneo de muitos dispositivos. Essa adaptação reforça a importância do planejamento flexível. Como observa Kenski (2012), as tecnologias exigem novas formas de organização do

tempo e do espaço escolar, mas essa reorganização precisa considerar as condições concretas em que a escola funciona.

Outro resultado reflexivo importante diz respeito ao controle pedagógico do uso dos dispositivos. O celular, por exemplo, pode ser utilizado para pesquisa, resolução de atividades, participação em quizzes, produção de vídeos e acesso a conteúdos complementares. Porém, também pode gerar distração, dispersão e uso inadequado durante a aula. Esse desafio não deve ser tratado apenas com proibição, mas com orientação. A mediação docente precisa estabelecer combinados, objetivos e limites. O estudante deve compreender por que está utilizando determinado recurso, qual atividade precisa realizar, quanto tempo terá para isso e como será avaliado.

Nesse sentido, a tecnologia precisa ser incorporada como parte de uma cultura de responsabilidade. O professor pode criar regras de uso pedagógico dos dispositivos, organizar momentos específicos para pesquisa, propor tarefas em duplas ou grupos, circular pela sala para acompanhar o desenvolvimento das atividades e utilizar instrumentos avaliativos que valorizem a participação e a produção dos estudantes. Essa compreensão se aproxima de Freire (1996), pois envolve diálogo, responsabilidade e construção conjunta de um ambiente de aprendizagem. O controle, nesse caso, não deve ser autoritário, mas pedagógico, orientado pela finalidade educativa.

A análise também indica que as tecnologias digitais podem favorecer a interdisciplinaridade no Ensino Médio. O próprio estudante, ao mencionar o desejo de tornar as aulas mais participativas e desenvolver habilidades em parceria com cada disciplina, aponta para uma compreensão importante: a tecnologia pode servir como ponte entre diferentes áreas do conhecimento. Uma atividade com formulários online, por exemplo, pode envolver Matemática na análise de dados, Língua Portuguesa na elaboração de perguntas, Ciências Humanas na interpretação de problemas sociais e Tecnologia na organização dos resultados. Do mesmo modo, simuladores podem aproximar conteúdos de Física, Matemática e Química, enquanto vídeos e apresentações digitais podem integrar diferentes linguagens.

Essa possibilidade de integração é relevante porque o Ensino Médio enfrenta, muitas vezes, o problema da fragmentação dos conteúdos. As disciplinas são trabalhadas de forma isolada, dificultando que os estudantes percebam relações entre os conhecimentos escolares e a realidade. As tecnologias digitais, quando bem mediadas, podem contribuir para construir projetos mais integradores, nos quais os estudantes pesquisem, produzam, compartilhem e apresentem soluções para problemas concretos. Como destacam Bacich e Moran (2018), metodologias ativas e tecnologias digitais podem favorecer a aprendizagem por projetos,

ampliando o protagonismo dos estudantes e aproximando o conhecimento escolar de situações reais.

No entanto, para que isso ocorra, o professor precisa assumir uma postura de mediador e curador do conhecimento. Em tempos de excesso de informação, não basta solicitar que os estudantes “pesquem na internet”. É necessário ensinar a pesquisar, comparar fontes, identificar informações confiáveis, organizar dados e transformar informações em conhecimento. Essa é uma das principais exigências da cultura digital. Lévy (1999) já indicava que o conhecimento no ciberespaço é dinâmico e coletivo, mas essa dinâmica exige sujeitos capazes de navegar criticamente nesse ambiente. Assim, a mediação pedagógica é indispensável para evitar que o uso da internet se limite à cópia de informações superficiais.

Outro elemento analisado diz respeito à formação docente. O uso pedagógico das tecnologias digitais exige que o professor esteja em constante aprendizagem. Mesmo que utilize celular, WhatsApp, aplicativos, jogos ou formulários, é necessário compreender como esses recursos podem ser articulados ao currículo e aos objetivos da aula. O domínio técnico da ferramenta é importante, mas não suficiente. O professor precisa saber transformar o recurso em estratégia didática. Essa questão dialoga com Valente (2018), ao destacar que a integração das tecnologias ao processo educativo exige planejamento, acompanhamento e avaliação, e não apenas disponibilidade de equipamentos.

A trajetória do autor, marcada pela formação inicial em Ciências Contábeis e pela formação pedagógica em Matemática, também permite observar uma aproximação interessante entre tecnologia, raciocínio lógico e práticas de ensino. A área contábil envolve análise de dados, organização de informações e uso de ferramentas digitais, aspectos que podem contribuir para uma prática docente voltada à resolução de problemas, ao uso de planilhas, gráficos, formulários e atividades investigativas. Essa experiência anterior pode ser ressignificada na docência, especialmente no Ensino Médio, onde os estudantes precisam desenvolver habilidades de interpretação, análise e aplicação de conhecimentos em diferentes contextos.

A formação pedagógica, por sua vez, amplia essa experiência técnica ao inserir a dimensão didática, ética e social da educação. O professor em formação passa a compreender que ensinar não é apenas dominar conteúdos, mas criar condições para que os estudantes aprendam de forma significativa. Isso inclui selecionar estratégias, considerar dificuldades, organizar tempos, avaliar processos e estabelecer vínculos. Nesse sentido, a tecnologia pode ser uma aliada, mas não substitui a dimensão humana da docência. Como afirma Freire (1996), ensinar exige disponibilidade para o diálogo e compromisso com a formação do educando.

A partir dessas reflexões, é possível afirmar que os principais resultados deste relatório não estão relacionados à comprovação de eficácia de uma ferramenta específica, mas à construção de uma compreensão mais crítica sobre o uso das tecnologias digitais no Ensino Médio. O percurso formativo permitiu reconhecer que esses recursos podem tornar as aulas mais participativas, mas também exigem planejamento, regras de uso, inclusão, adaptação à realidade local e formação docente contínua. A tecnologia não deve ser vista como solução automática, mas como possibilidade pedagógica que precisa ser mediada de forma responsável.

Para melhor sistematizar essa análise, apresenta-se o Quadro 1, que reúne os principais desafios e possibilidades relacionados ao uso das tecnologias digitais no Ensino Médio, considerando as reflexões desenvolvidas neste relatório.

Quadro 1 – Desafios e possibilidades das tecnologias digitais no Ensino Médio

Aspectos analisados	Desafios identificados	Possibilidades pedagógicas	Implicações para a prática docente
Acesso à internet	Conexão instável ou insuficiente, especialmente em regiões com baixa infraestrutura.	Uso de materiais offline, atividades híbridas, arquivos previamente baixados e alternativas impressas.	Planejar atividades flexíveis, com opções para estudantes que não conseguem acessar recursos online.
Uso do celular em sala	Distração, acesso a redes sociais e dificuldade de controle durante a aula.	Pesquisa orientada, quizzes, formulários, produção de vídeos, registros e atividades colaborativas.	Estabelecer combinados, objetivos claros, tempo de uso e acompanhamento constante.
Participação dos estudantes	Desinteresse em aulas tradicionais e dificuldade de engajamento.	Jogos educativos, simuladores, desafios digitais, projetos em grupo e produção de conteúdos.	Criar propostas mais ativas, nas quais o estudante participe da construção do conhecimento.
Formação docente	Falta de domínio pedagógico de algumas ferramentas digitais.	Aprendizagem contínua, troca de experiências e uso gradual de recursos simples.	Priorizar ferramentas adequadas aos objetivos da aula, evitando o uso apenas por modismo.

Mediação pedagógica	Risco de uso instrumental ou superficial da tecnologia.	Orientação crítica para pesquisa, seleção de fontes, produção e compartilhamento de conhecimento.	Atuar como mediador, curador e orientador do processo de aprendizagem.
Inclusão digital	Diferenças entre estudantes quanto ao acesso, domínio e condições de uso.	Atividades em grupos, compartilhamento de equipamentos e estratégias que não excluam quem tem menos acesso.	Considerar a realidade dos estudantes e evitar propostas que ampliem desigualdades.

O Quadro 1 evidencia que o uso das tecnologias digitais no Ensino Médio envolve uma relação permanente entre desafios e possibilidades. A mesma ferramenta que pode favorecer a aprendizagem também pode gerar dispersão, dependendo da forma como é utilizada. Da mesma maneira, uma atividade digital pode ampliar a participação de alguns estudantes e excluir outros, caso o professor desconsidere as condições de acesso. Por isso, o planejamento pedagógico precisa partir da realidade concreta da turma, e não de uma ideia idealizada de escola conectada, equipada e homogênea.

Assim, a análise dos resultados aponta para a necessidade de uma postura docente equilibrada. Não se trata de rejeitar as tecnologias digitais, pois elas fazem parte da sociedade contemporânea e podem contribuir para enriquecer as aulas. Também não se trata de adotá-las de forma acrítica, como se toda prática com tecnologia fosse automaticamente inovadora. O caminho mais adequado é a mediação pedagógica intencional, na qual o professor define objetivos, organiza estratégias, orienta os estudantes, acompanha o processo e avalia os resultados.

2.4 Síntese das Reflexões Críticas

As reflexões desenvolvidas ao longo deste relatório permitem compreender que as práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais no Ensino Médio devem ser pensadas a partir de uma visão crítica, inclusiva e planejada. A tecnologia pode favorecer aulas mais participativas, estimular a curiosidade dos estudantes e ampliar o acesso a diferentes linguagens, mas somente quando está vinculada a uma proposta pedagógica consistente. O simples uso de aplicativos, vídeos, jogos ou formulários não garante inovação. A inovação ocorre quando esses recursos ajudam a reorganizar a relação entre professor, estudante e conhecimento.

A formação do professor aparece, nesse processo, como elemento central. O docente precisa conhecer as ferramentas, mas, principalmente, compreender como utilizá-las pedagogicamente. Essa compreensão envolve selecionar recursos adequados, orientar os estudantes, propor atividades significativas e avaliar os resultados. Como destacam Bacich e Moran (2018), as tecnologias digitais podem potencializar metodologias ativas, mas isso depende da forma como são integradas ao processo de ensino. Portanto, a mediação docente continua sendo indispensável, mesmo em contextos altamente tecnológicos.

Outro ponto importante é o reconhecimento das desigualdades de acesso. No contexto analisado, a internet aparece como um dos principais obstáculos para o uso pleno das tecnologias digitais. Essa limitação demonstra que o planejamento pedagógico precisa ser realista. Não basta propor atividades online se parte dos estudantes não possui conexão adequada ou se a escola não oferece infraestrutura suficiente. Assim, uma prática pedagógica responsável deve prever alternativas, como atividades offline, uso compartilhado de equipamentos, materiais impressos complementares e estratégias que não excluam os estudantes com menor acesso.

Também se destaca a necessidade de orientar o uso responsável dos dispositivos em sala de aula. O celular pode ser um importante recurso pedagógico, mas também pode se tornar fonte de dispersão. Por isso, o professor precisa construir regras claras, estabelecer finalidades e acompanhar o processo de uso. Essa mediação não deve ter caráter apenas proibitivo, mas formativo. O estudante precisa aprender a utilizar a tecnologia como ferramenta de estudo, pesquisa, produção e colaboração, e não apenas como entretenimento.

A partir dessa síntese, compreende-se que o tema das tecnologias digitais no Ensino Médio não deve ser tratado de forma simplificada. Ele envolve questões pedagógicas, sociais, técnicas, culturais e éticas. Envolve também a necessidade de repensar a própria prática docente, especialmente diante de estudantes que vivem em uma sociedade marcada pela

velocidade da informação e pela presença constante dos recursos digitais. Nesse cenário, o professor é chamado a desenvolver uma prática mais flexível, investigativa e mediadora.

Por fim, as reflexões construídas neste desenvolvimento indicam que as tecnologias digitais podem contribuir para o aprimoramento do ensino no Ensino Médio quando utilizadas com intencionalidade, criticidade e compromisso com a inclusão. Elas não substituem o professor, não resolvem automaticamente os problemas da educação e não eliminam os desafios estruturais das escolas. No entanto, quando bem planejadas, podem favorecer aulas mais dinâmicas, ampliar a participação dos estudantes e criar novas possibilidades para a construção do conhecimento. Assim, este relatório reafirma a importância de uma docência que compreenda a tecnologia como meio, e não como fim, colocando-a a serviço de uma educação mais significativa, participativa e socialmente comprometida.

3. Conclusão

Ao retomar o percurso desenvolvido neste relatório, compreende-se que as práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais no Ensino Médio constituem um tema relevante para a formação docente contemporânea, sobretudo diante de uma realidade em que os estudantes estão cada vez mais inseridos em ambientes digitais, redes de comunicação, aplicativos, vídeos, jogos e plataformas de informação. No entanto, a análise realizada ao longo do trabalho permitiu compreender que a presença dessas tecnologias no cotidiano dos jovens não significa, por si só, que elas estejam sendo utilizadas de forma crítica, produtiva e significativa para a aprendizagem. Por essa razão, o papel da escola e do professor permanece indispensável, especialmente na construção de práticas que orientem o uso pedagógico, responsável e intencional desses recursos.

A questão norteadora deste relatório buscou compreender de que forma as tecnologias digitais podem mediar práticas pedagógicas no Ensino Médio, contribuindo para aulas mais participativas e significativas, sem que seu uso se reduza à distração ou ao emprego meramente instrumental de ferramentas. A partir das reflexões desenvolvidas, foi possível perceber que a resposta para essa questão não está na escolha de uma ferramenta específica, mas na forma como o professor planeja, conduz e avalia as experiências de aprendizagem. A tecnologia pode ampliar possibilidades, mas não substitui a mediação docente, o diálogo, o acompanhamento e a intencionalidade pedagógica.

Nesse sentido, o objetivo geral do trabalho foi alcançado, pois foram analisadas possibilidades de uso pedagógico das tecnologias digitais no Ensino Médio, considerando seus limites, desafios e potencialidades para o aprimoramento das práticas de ensino. Ao longo do relatório, discutiu-se que recursos como celular, formulários online, vídeos, simuladores, jogos educativos, aplicativos e ambientes de comunicação podem tornar as aulas mais participativas, desde que estejam articulados a propostas bem planejadas e adequadas à realidade dos estudantes. Também foi possível refletir sobre o papel do professor como mediador crítico, responsável por orientar o uso das tecnologias, estabelecer combinados, evitar a dispersão e transformar os recursos digitais em instrumentos de aprendizagem.

Outro aspecto importante evidenciado neste trabalho foi a necessidade de considerar as condições concretas de infraestrutura e acesso. A instabilidade da internet, especialmente em determinadas regiões, aparece como um dos principais desafios para o uso das tecnologias digitais no Ensino Médio. Essa realidade mostra que a inovação pedagógica não depende apenas da vontade do professor ou do interesse dos estudantes, mas também das condições materiais

disponíveis na escola e no território. Por isso, qualquer proposta de uso de tecnologias precisa ser flexível, prevendo alternativas offline, atividades em grupo, materiais previamente baixados, recursos impressos complementares e formas de participação que não excluam estudantes com menor acesso.

As discussões teóricas desenvolvidas também contribuíram para superar uma compreensão simplificada da tecnologia na educação. O relatório demonstrou que inovar pedagogicamente não significa apenas inserir ferramentas digitais na aula, mas reorganizar a relação entre professor, estudante e conhecimento. A tecnologia precisa estar a serviço de uma proposta educativa mais ampla, voltada ao desenvolvimento da participação, da autonomia, da pesquisa, da colaboração e do pensamento crítico. Quando utilizada sem planejamento, ela pode apenas reproduzir práticas tradicionais ou gerar distração; quando mediada de forma consciente, pode favorecer aprendizagens mais dinâmicas e significativas.

A trajetória formativa apresentada na introdução também se mostrou importante para compreender a escolha do tema. A formação inicial em Ciências Contábeis, a aproximação com a formação pedagógica em Matemática e as experiências de estágio no Ensino Médio contribuíram para despertar o interesse pelo uso das tecnologias digitais como apoio às práticas de ensino. Esse percurso ainda está em construção, mas já evidencia a necessidade de uma docência aberta ao estudo, à adaptação e à reflexão constante. A prática docente, especialmente diante das transformações tecnológicas atuais, exige disposição para aprender continuamente e para enfrentar desafios que ultrapassam o domínio do conteúdo.

Dessa forma, conclui-se que as tecnologias digitais podem contribuir para o aprimoramento do ensino no Ensino Médio quando utilizadas com intencionalidade pedagógica, mediação crítica e compromisso com a inclusão. Elas não devem ser vistas como solução automática para os problemas educacionais, nem como ameaça inevitável à disciplina escolar. O caminho mais adequado está no uso orientado, responsável e planejado desses recursos, considerando tanto suas potencialidades quanto seus limites. Assim, o professor assume papel central na organização das experiências de aprendizagem, ajudando os estudantes a utilizar a tecnologia para pesquisar, produzir, interagir, resolver problemas e construir conhecimentos.

Por fim, este relatório reafirma que pensar práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais é pensar também sobre o sentido da docência no mundo contemporâneo. O professor não perde sua importância diante das tecnologias; ao contrário, sua função torna-se ainda mais necessária, pois cabe a ele transformar o excesso de informações em possibilidades

de aprendizagem, orientar o uso ético dos recursos digitais e criar condições para que os estudantes participem de forma mais ativa do processo educativo. Como continuidade deste estudo, o plano de ação apresentado a seguir propõe estratégias práticas para o uso orientado das tecnologias digitais no Ensino Médio, buscando responder aos desafios identificados e contribuir para aulas mais participativas, inclusivas e significativas.

4. Plano de Ação

O presente plano de ação foi elaborado como uma proposta pedagógica voltada ao uso orientado das tecnologias digitais no Ensino Médio, considerando as reflexões desenvolvidas ao longo deste relatório. A proposta parte do reconhecimento de que as tecnologias podem contribuir para tornar as aulas mais participativas, dinâmicas e significativas, desde que estejam integradas ao planejamento docente e sejam utilizadas com finalidade educativa clara. Ao mesmo tempo, considera-se que a realidade escolar nem sempre oferece condições ideais de infraestrutura, especialmente no que se refere ao acesso à internet, à disponibilidade de equipamentos e ao controle do uso dos dispositivos em sala de aula. Por isso, o plano foi pensado de maneira flexível, com possibilidades de adaptação para contextos em que a conexão é instável ou em que nem todos os estudantes possuem acesso adequado aos recursos digitais.

O objetivo geral deste plano é propor estratégias pedagógicas mediadas por tecnologias digitais que possam favorecer a participação, a pesquisa, a colaboração e a produção de conhecimentos no Ensino Médio. Como objetivos específicos, pretende-se orientar o uso responsável dos dispositivos digitais em sala de aula; estimular a aprendizagem ativa por meio de pesquisas, jogos, simuladores e formulários; promover atividades colaborativas entre os estudantes; desenvolver habilidades de seleção, análise e organização de informações; e apresentar alternativas pedagógicas para contextos com limitações de infraestrutura tecnológica.

A proposta poderá ser desenvolvida ao longo de um bimestre letivo, em qualquer disciplina do Ensino Médio, com possibilidade de adaptação conforme o conteúdo trabalhado pelo professor. A intenção não é substituir as aulas expositivas ou os materiais tradicionais, mas complementar o processo de ensino-aprendizagem com atividades que estimulem maior envolvimento dos estudantes. Para isso, o plano está organizado em etapas: diagnóstico das condições de acesso, definição de regras de uso, realização de atividades digitais orientadas, produção colaborativa e avaliação formativa.

A primeira etapa consiste em realizar um levantamento informal das condições de acesso dos estudantes aos recursos digitais. Esse levantamento não precisa ocorrer por meio de questionário formal ou coleta de dados pessoais, mas pode ser feito por conversa em sala, observação do contexto e diálogo com a turma. O objetivo é compreender se os estudantes possuem celular, se conseguem acessar internet, se dependem dos dados móveis, se a escola possui laboratório ou projetor e quais recursos são viáveis naquele contexto. Essa etapa é

importante porque evita que o professor planeje atividades incompatíveis com a realidade da turma.

Após esse diagnóstico inicial, a segunda etapa envolve a construção de combinados pedagógicos para o uso dos dispositivos digitais. O uso do celular, por exemplo, precisa ter finalidade definida, tempo determinado e orientação clara. O professor poderá estabelecer com a turma regras simples, como utilizar o aparelho somente durante a atividade proposta, evitar o acesso a redes sociais não relacionadas à aula, trabalhar em duplas ou grupos quando nem todos tiverem equipamento e registrar as produções conforme solicitado. Esses combinados devem ser apresentados como parte do processo formativo, e não apenas como imposição disciplinar.

A terceira etapa corresponde ao desenvolvimento das atividades mediadas por tecnologias digitais. Entre as possibilidades, propõe-se o uso de pesquisas orientadas, formulários online, vídeos curtos, jogos educativos, simuladores e produção de materiais pelos estudantes. Uma aula pode começar com uma situação-problema apresentada pelo professor e, em seguida, os alunos podem pesquisar informações, comparar fontes, responder a um formulário, participar de um quiz ou elaborar uma pequena apresentação. Quando a internet não estiver disponível, o professor poderá utilizar materiais previamente baixados, textos impressos, imagens, vídeos salvos no computador ou atividades em papel que simulem a lógica das ferramentas digitais.

A quarta etapa envolve a produção colaborativa. Nessa fase, os estudantes serão organizados em grupos para produzir algum material relacionado ao conteúdo estudado, como mapa mental, resumo digital, vídeo explicativo, apresentação em slides, infográfico, resolução comentada de problemas, tabela comparativa ou pequeno relatório. O importante é que a tecnologia seja utilizada como meio de construção do conhecimento, e não apenas como entretenimento. Caso não haja acesso à internet, a produção poderá ser feita em cartolina, caderno, folha impressa ou no próprio quadro, mantendo a mesma lógica de colaboração e autoria.

A quinta etapa corresponde à socialização das produções. Cada grupo poderá apresentar o material elaborado, explicando o conteúdo, as escolhas feitas e as dificuldades encontradas. Esse momento é importante porque permite que os estudantes desenvolvam comunicação, argumentação e capacidade de síntese. Também possibilita ao professor identificar avanços, dúvidas e lacunas de aprendizagem. A socialização pode ocorrer de forma oral, por apresentação de slides, exibição de vídeo, leitura de respostas ou exposição dos trabalhos na sala de aula.

A avaliação deverá ocorrer de forma processual e formativa, considerando não apenas o produto final, mas também a participação dos estudantes, o envolvimento nas atividades, a capacidade de trabalhar em grupo, o uso adequado das tecnologias e a qualidade da reflexão apresentada. O professor poderá utilizar uma rubrica simples, contemplando critérios como participação, responsabilidade no uso dos recursos, colaboração, organização das informações, criatividade e compreensão do conteúdo. Essa forma de avaliação contribui para valorizar o processo de aprendizagem e não apenas a resposta final.

A seguir, apresenta-se o Quadro 2, que sistematiza as principais ações previstas no plano, seus objetivos, recursos necessários, período de realização e formas de acompanhamento.

Quadro 2 – Plano de ação para uso pedagógico das tecnologias digitais no Ensino Médio

Ação	Objetivo	Recursos necessários	Período previsto	Acompanhamento e avaliação
Diagnóstico das condições de acesso	Identificar quais recursos digitais são viáveis para a turma	Conversa orientada, observação da realidade da turma, registro do professor	1ª semana	Análise das condições de acesso e definição das estratégias possíveis
Construção de combinados de uso	Orientar o uso responsável dos dispositivos digitais em sala	Quadro, caderno, celular, diálogo com a turma	1ª semana	Observação do cumprimento dos combinados durante as atividades
Pesquisa orientada	Desenvolver habilidades de busca, seleção e análise de informações	Celular, internet, textos impressos ou materiais previamente baixados	2ª semana	Verificação das fontes utilizadas e discussão sobre confiabilidade das informações
Uso de formulários, quizzes ou jogos educativos	Tornar a revisão de conteúdos mais participativa e interativa	Google Forms, Kahoot, Wordwall, formulários impressos ou jogos adaptados	3ª e 4ª semanas	Participação dos estudantes, respostas apresentadas e correção comentada

Atividades com vídeos ou simuladores	Favorecer a visualização de conceitos e situações práticas	Projetor, computador, celular, vídeos salvos, simuladores online ou offline	5ª semana	Debate orientado, resolução de questões e registro das aprendizagens
Produção colaborativa	Estimular autoria, cooperação e síntese do conhecimento	Celular, aplicativos, cartolina, papel, caderno, computador ou slides	6ª e 7ª semanas	Avaliação da participação, organização das ideias e coerência do material produzido
Socialização dos trabalhos	Desenvolver comunicação, argumentação e compartilhamento de conhecimentos	Slides, vídeos, cartazes, quadro ou apresentação oral	8ª semana	Apresentação dos grupos, autoavaliação e feedback do professor

Fonte: Elaborado pelo Autor (2026)

A execução desse plano exige que o professor assuma uma postura mediadora, acompanhando cada etapa e fazendo os ajustes necessários conforme a realidade da turma. Em contextos com boa infraestrutura, as atividades podem ser realizadas com maior uso de plataformas digitais, simuladores online, formulários eletrônicos e produção de conteúdos em aplicativos. Já em contextos com limitações de internet, as mesmas propostas podem ser adaptadas com recursos offline, materiais impressos e atividades colaborativas presenciais. O mais importante é preservar a intencionalidade pedagógica da proposta, evitando que a tecnologia seja usada apenas como recurso decorativo ou como substituição superficial da aula tradicional.

Também é necessário considerar que o uso das tecnologias digitais em sala de aula envolve desafios relacionados à disciplina e à atenção dos estudantes. Por isso, o plano prevê a construção de combinados e o acompanhamento constante do professor. O controle do uso dos dispositivos não deve ser entendido apenas como fiscalização, mas como parte da formação dos estudantes para o uso responsável da tecnologia. Ao compreenderem que o celular ou outro recurso digital está sendo utilizado com finalidade educativa, os estudantes tendem a perceber melhor a diferença entre uso recreativo e uso pedagógico.

Outro ponto importante é que a proposta busca favorecer a inclusão. Nem todos os

estudantes possuem os mesmos recursos, a mesma qualidade de conexão ou a mesma familiaridade com ferramentas digitais voltadas à aprendizagem. Por esse motivo, recomenda-se que muitas atividades sejam realizadas em duplas ou grupos, permitindo o compartilhamento de equipamentos e a troca de conhecimentos. Além disso, é fundamental que o professor sempre ofereça alternativas para que nenhum estudante seja prejudicado pela falta de acesso.

Como possibilidade prática, o plano pode ser aplicado em uma sequência de aulas voltada a qualquer conteúdo do Ensino Médio. Em Matemática, por exemplo, os estudantes podem utilizar formulários para responder questões, planilhas para organizar dados, simuladores para visualizar gráficos ou jogos para revisar operações e conceitos. Em Língua Portuguesa, podem produzir textos colaborativos, analisar informações encontradas na internet e criar apresentações. Em Ciências Humanas, podem pesquisar problemas sociais, organizar dados e apresentar propostas. Em Ciências da Natureza, podem utilizar vídeos e simuladores para compreender fenômenos que nem sempre podem ser observados diretamente em sala.

Dessa forma, o plano de ação apresenta uma proposta viável e adaptável, que reconhece tanto as potencialidades quanto os limites das tecnologias digitais no Ensino Médio. Sua contribuição está em organizar o uso desses recursos de maneira planejada, responsável e inclusiva, reforçando que a inovação pedagógica não depende apenas da presença de ferramentas digitais, mas da forma como elas são integradas ao processo de ensino-aprendizagem. Assim, espera-se que a proposta contribua para aulas mais participativas, para o desenvolvimento da autonomia dos estudantes e para a construção de práticas pedagógicas mais conectadas às demandas da educação contemporânea.

5. Referências

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. Disponível em: https://www.tecnodocencias.com/ava/pluginfile.php/2392/mod_resource/content/1/Metodologias%20Ativas%20para%20uma%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Inovadora%20Uma%20Abordagem%20Te%C3%B3rico-Pr%C3%A1tica%20by%20Lilian%20Bacich%20%20Jos%C3%A9%20Moran%20%5BBacich%20Lilian%5D%20CAP%C3%8DTULOS%20SELECIONADOS.pdf. Acesso em: 4 maio 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio**. Brasília, DF: MEC, 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. Disponível em: <https://nepegeo.paginas.ufsc.br/files/2018/11/Pedagogia-da-Autonomia-Paulo-Freire.pdf>. Acesso em: 4 maio 2026.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012. Disponível em: <https://toaz.info/doc-view-4>. Acesso em: 4 maio 2026.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. Disponível em: <https://mundonativodigital.files.wordpress.com/2016/03/cibercultura-pierre-levy.pdf>. Acesso em: 4 maio 2026.

MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres (org.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**. Ponta Grossa: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. p. 15-33. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acesso em: 4 maio 2026.

VALENTE, José Armando. A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado:

uma experiência com a graduação em midialogia. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018. p. 26-44. Disponível em: https://konektacommerce.nyc3.cdn.digitaloceanspaces.com/TEXT_SAMPLE_CONTENT/metodologias-ativas-para-uma-educacao-inovadora-153809-1.pdf. Acesso em: 4 maio 2026.