



INSTITUTO FEDERAL
Rondônia



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia

Campus Ji-Paraná
**Coordenação do Curso de Pós Graduação *Lato Sensu* em Informática na
Educação**

EDLEUZA NATALIA DOS SANTOS

**APLICAÇÃO DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO EM
AULAS DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

JI-PARANÁ
2025

EDLEUZA NATALIA DOS SANTOS

**APLICAÇÃO DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO EM
AULAS DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Relatório técnico entregue como Trabalho de Conclusão de Curso ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *Campus* Ji-Paraná, como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista, junto ao Curso de Pós Graduação *Lato Sensu* em Informática aplicada na Educação, sob a orientação do professor Me. Gleison Guardia.

JI-PARANÁ
2025

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Gerador de Ficha Catalográfica do IFRO.

Santos, Edileuza Natalia dos.

Aplicação de tecnologias da informação e comunicação em aulas do ensino fundamental I / Edileuza Natalia dos Santos. - Ji-Paraná, 2025.
9 f.

Orientador(a): Me. Gleison Guardia.

Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação Lato Sensu em Informática na Educação) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO, Ji-Paraná, 2025.

1. Tecnologia educacional. 2. Ensino fundamental. 3. Jogos pedagógicos. 4. Inovação na sala de aula. I. Guardia, Gleison (orient.). II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO. III. Título.

Bibliotecário(a) Responsável: Cleuza Diogo Antunes, CRB-11/864

EDLEUZA NATALIA DOS SANTOS

**APLICAÇÃO DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO EM
AULAS DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Relatório técnico entregue como Trabalho de Conclusão de Curso ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *Campus Ji-Paraná*, como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista, junto ao Curso de Pós Graduação *Lato Sensu* em Informática aplicada na Educação, sob a orientação do professor Me. Gleison Guardia.

Aprovado em: 29/07/2025 pela banca examinadora.

Dr. Clayton Ferraz Andrade
(Membro Interno)

Ma. Geovana Costa
(Membro Interno)

Me. Gleison Guardia
(Orientador)

APLICAÇÃO DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO EM AULAS DO ENSINO FUNDAMENTAL I

RESUMO: O presente relato descreve a utilização de ferramentas tecnológicas no ambiente escolar, com foco no processo de ensino-aprendizagem de alunos do ensino fundamental. Foram aplicadas diferentes plataformas digitais, como o software educacional *Noas*, os aplicativos *Kahoot*, *Wordwall* e a ferramenta *Tachy*. A experiência foi desenvolvida com alunos do 3º e 5º anos da Escola Paulo Scherrer de Novo Horizonte do Oeste, demonstrando que a inserção de tecnologias interativas potencializa a motivação, o raciocínio lógico e o envolvimento dos alunos. Os resultados observados evidenciam o papel das tecnologias como recursos pedagógicos eficazes na educação básica.

PALAVRAS-CHAVE: tecnologia educacional; ensino fundamental; jogos pedagógicos; inovação na sala de aula.

ABSTRACT: This report describes the use of technological tools in the school environment, focusing on the teaching-learning process of elementary school students. Different digital platforms were applied, such as the educational software *Noas*, the *Kahoot apps*, *Wordwall* and the *Tacy tool*. The experience was developed with students from the 3rd and 5th grades of the Paulo Scherrer School in Novo Horizonte do Oeste, demonstrating that the insertion of interactive technologies enhances the motivation, logical reasoning and involvement of students. The results observed show the role of technologies as effective pedagogical resources in basic education.

KEYWORDS: educational technology; elementary school; pedagogical games; innovation in the classroom.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	5
2	RELATO E DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS.....	5
	2.1 Software Educacional Noas	5
	2.2 Plataforma Kahoot.....	5
	2.3 Ferramenta Tachy.....	6
	2.4 Wordwall.....	6
3	CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO	6
4	AGRADECIMENTOS.....	7
5	REFERÊNCIAS	7

1 INTRODUÇÃO

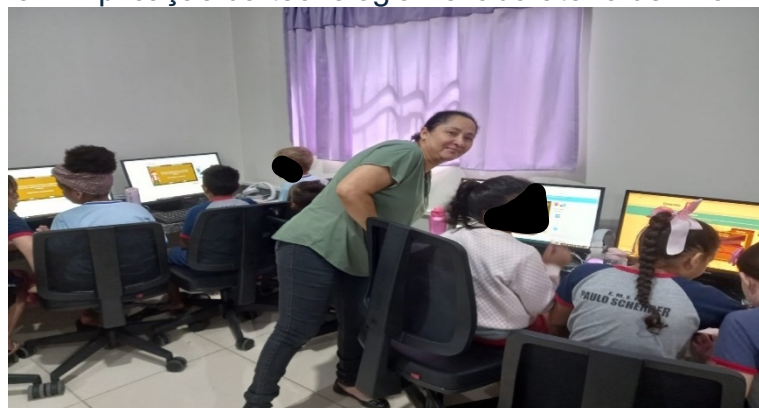
A evolução tecnológica tem promovido transformações significativas nos processos educacionais, permitindo novas formas de interação entre alunos e conhecimento. A inserção de ferramentas digitais na rotina pedagógica tem demonstrado potencial para tornar as aulas mais dinâmicas e engajadoras, especialmente no ensino fundamental. Este trabalho tem como objetivo relatar a experiência do uso de softwares e plataformas digitais em sala de aula e analisar os impactos pedagógicos observados com turmas do 3º e 5º anos da Escola Paulo Scherrer, localizada no município de Novo Horizonte do Oeste.

2 RELATO E DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

2.1 Software Educacional Noas

A ferramenta "Noas" foi utilizada com os alunos do 3º ano do ensino fundamental, com foco no aprendizado da adição. Por meio de jogos interativos, as crianças aprenderam somando números de forma lúdica e divertida. Observou-se muito engajamento e alegria durante a atividade, ver **figura 1** evidenciando que o jogo estimulou o interesse pelo conteúdo matemático.

Figura 1: Aplicação da tecnologia no laboratório de Informática



Fonte: Própria Autora

2.2 Plataforma Kahoot

A plataforma Kahoot foi aplicada com os alunos do 5º ano no laboratório de informática. Os quizzes promoveram um ambiente de aprendizagem competitivo e colaborativo. A utilização de ranking e pontuação favoreceu a motivação e a

participação ativa. A aluna relata que também aplicou a atividade em contexto familiar, o que reforça o potencial de expansão do aprendizado para fora da escola.

2.3 Ferramenta Tachy

A plataforma Tachy foi utilizada como suporte ao planejamento semanal das aulas. Sua funcionalidade otimizou a organização docente e contribuiu para a agilidade na estruturação das atividades.

2.4 Wordwall

Com os alunos do 5º ano, a ferramenta Wordwall foi usada em jogos educativos voltados à tabuada e às quatro operações matemáticas. Os estudantes interagiram com roletas e jogos interativos, **figura 2**, revisando o conteúdo de maneira divertida. A atividade contribuiu para o desenvolvimento do raciocínio lógico e a consolidação dos conhecimentos.

Figura 2: Alunos em atividades recreativas



Fonte: Própria Autora

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO

A aplicação de recursos tecnológicos em sala de aula revelou-se uma estratégia eficaz para ampliar o interesse dos alunos e melhorar o processo de ensino-aprendizagem. As ferramentas descritas favoreceram o envolvimento, a diversão e a compreensão dos conteúdos matemáticos. A experiência evidencia a

importância de integrar tecnologias digitais ao contexto educacional como forma de promover uma educação mais atrativa, interativa e significativa.

4 AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela força e sabedoria concedidas ao longo desta caminhada, à minha família pelo apoio incondicional, ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia – IFRO e à parceria com o PROINFE pela oportunidade de crescimento acadêmico e profissional, e aos colegas e professores pelo convívio, aprendizado e incentivo durante toda a formação.

5 REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação.** Disponível em: <https://www.gov.br/mec>. Acesso em: 20 jul. 2025.

KAHOOT. **Sobre o Kahoot.** Disponível em: <https://kahoot.com/>. Acesso em: 20 jul. 2025.

WORDWALL. **Atividades Interativas para Educadores.** Disponível em: <https://wordwall.net>. Acesso em: 20 jul. 2025.

TACHY EDU. **Ferramenta para Planejamento de Aulas.** Disponível em: <https://tachyedu.com.br/>. Acesso em: 20 jul. 2025.

NOAS. **Plataforma de Jogos Educacionais.** Disponível em: <https://noas.com.br/>. Acesso em: 20 jul. 2025..