

Campus Ji-Paraná
Coordenação do Curso Pós Graduação em Informática Aplicada à Educação

CRISTHIANE MARIA DA SILVA

**INTEGRAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NO 5º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL I**

ITAPUÃ DO OESTE
2025

CRISTHIANE MARIA DA SILVA

**INTEGRAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NO 5º ANO 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 pós-graduada, junto ao Curso de pós-graduação em Informática na Educação sob a orientação do professor Danilo Pereira Escudero.

**ITAPUÃ DO OESTE
2025**

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

Silva, Cristhiane Maria da.

Integração de tecnologias digitais no 5º ano do Ensino Fundamental I /
Cristhiane Maria da Silva. - Ji-Paraná, 2025.
19 f.

Orientador(a): Me. Danilo Pereira Escudero.

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. Gamificação. 2. Cultura digital. 3. Ferramentas digitais. 4. Ensino
Fundamental. 5. BNCC. I. Escudero, Danilo Pereira (orient.). II. Instituto
Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO. III. Título.

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



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RONDÔNIA

Ji-Paraná - Código INEP: 11106808
Rua Rio Amazonas, nº 151, CEP 76900-310, Ji-Paraná (RO)
CNPJ: 10.817.343/0002-88 - Telefone: 69 2183-6906

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Na data 18/08/2025 realizou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso intitulada **A utilização de jogos educativos no ensino 5º ano** apresentada pela aluna **Cristhiane Maria da Silva (2024102180066)** do Curso **Pós-Graduação Lato Sensu em Informática na Educação (Ji-Paraná)**. Os trabalhos foram iniciados às **10:00** pelo Professor **Danilo Pereira Escudero** presidente da banca examinadora, constituída pelos seguintes membros:

- **Danilo Pereira Escudero** (Orientador)
- **Ellen Vieira Pacifico** (Examinadora Interna)
- **Edeli Diogo de Oliveira** (Examinadora Interna)

A banca examinadora, tendo terminado a apresentação do conteúdo do Trabalho de Conclusão de Curso, passou à arguição da candidata. Em seguida, os examinadores reuniram-se para avaliação e deram o parecer final sobre o trabalho apresentado pelo aluno, tendo sido atribuído o seguinte resultado:

APROVADO

Nota: 93

Proclamados os resultados pelo presidente da banca examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, eu **Danilo Pereira Escudero** lavrei a presente ata que assino juntamente com os demais membros da banca examinadora.

Ji-PARANÁ / RO, 18/08/2025

Documento assinado eletronicamente por **Cristhiane Maria da Silva**, Discente, em 18/08/2025, às 19:00, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **Danilo Pereira Escudero**, Orientador, em 18/08/2025, às 15:36, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **Ellen Vieira Pacifico**, Examinador Interno, em 18/08/2025, às 15:45, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **Edeli Diogo de Oliveira**, Examinador Interno, em 18/08/2025, às 18:59, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

CRISTHIANE MARIA DA SILVA

**INTEGRAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NO 5º ANO 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 pós-graduada, junto ao Curso de pós-graduação em Informática na Educação sob a orientação do professor Danilo Pereira Escudero.

Aprovado em: 18/08/2025 pela banca examinadora.

Me. Ellen Vieira Pacifico
Membro da Banca

Me. Edeli Diogo de Oliveira
Membro da Banca

Pof. Me. Danilo Pereira Escudero
Orientador

INTEGRAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I

Resumo

Este relatório descreve práticas pedagógicas inovadoras desenvolvidas com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I na E.M.E.F. Dr. Custódio (Itapuã do Oeste – RO). As atividades incorporaram três ferramentas digitais – Kahoot, Genially (Tangram digital) e Canva – ao cotidiano das aulas de Língua Portuguesa e Matemática, com o objetivo de promover uma aprendizagem contínua, motivadora e alinhada à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). No Kahoot, foram realizados jogos interativos de perguntas e respostas para reforçar conteúdos-chave dessas disciplinas, especialmente focando habilidades avaliadas em exames externos (SAERO e SAEB). No Genially, utilizou-se o Tangram em formato digital para explorar formas geométricas, orientação espacial e raciocínio lógico de maneira lúdica. Com o Canva, criaram-se materiais pedagógicos como bilhetes, cartelas de bingo, cartazes e jogos impressos personalizados, enriquecendo as estratégias de ensino em sala. Os resultados observados indicam maior engajamento e interesse dos alunos nas atividades, desenvolvimento de habilidades cognitivas e melhor compreensão dos conteúdos curriculares. As experiências relatadas evidenciam o potencial das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDICs) como ferramentas de apoio às metodologias ativas de ensino, contribuindo para a melhoria da qualidade da aprendizagem de forma alinhada às competências da BNCC e às demandas das avaliações educacionais oficiais.

Palavras-chave

Gamificação; Cultura digital; Ferramentas digitais; Ensino Fundamental; BNCC.

Abstract

This technical report presents a pedagogical experience carried out with 5th-grade students at the E.M.E.F. Dr. Custódio, in Itapuã do Oeste, Rondônia, integrating digital technologies into daily educational practices. The initiative aimed to enhance learning in Portuguese Language and Mathematics using three main digital tools: *Kahoot* (for gamified review of SAERO and SAEB competencies), *Genially* (through interactive Tangram activities to teach geometric concepts), and *Canva* (for creating educational materials such as dynamic notices, bingo cards, and printed games). The methodological approach favored active learning and increased student engagement through interactive and creative strategies. Results observed include improved understanding of curricular contents, higher motivation, and more significant student participation. The use of digital tools aligned with the guidelines of the National Common Curricular Base (BNCC), demonstrating their potential to promote meaningful, inclusive, and technologically mediated learning experiences. This report serves as a reference for educators seeking innovative and effective ways to integrate digital technologies into basic education.

Keywords

Digital Technologies; Gamification; Active Learning; BNCC; Elementary Education; Educational Innovation; Kahoot; Genially; Canva.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 DESENVOLVIMENTO	13
2.1 Relato e Discussão das Atividades Desenvolvidas	13
2.1.1 Kahoot: Reforço Gamificado de Língua Portuguesa e Matemática	14
2.1.2 Genially: Tangram Digital para Geometria e Lógica	16
2.1.3 Canva: Criação de Materiais Didáticos Personalizados	18
3 CONCLUSÃO	21
4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	24

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) transformaram profundamente diversos setores da sociedade, inclusive a educação. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), implementada em 2018, reconhece essa realidade e incorpora a **Cultura Digital** como uma das dez competências gerais esperadas dos alunos da Educação Básica. Em particular, a competência geral nº 5 prevê que os estudantes sejam capazes de *“compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares)”*. Isso implica que as escolas e professores devem não só usar a tecnologia como apoio ao ensino, mas também integrá-la de maneira ativa ao processo de aprendizagem, desenvolvendo no aluno tanto a proficiência no uso dessas ferramentas quanto o pensamento crítico sobre elas.

Incorporar as TDICs no cotidiano escolar pode promover metodologias de ensino mais dinâmicas e significativas, alinhadas à realidade dos estudantes e capazes de aumentar o interesse e o engajamento em sala de aula. Relatos de experiências docentes apontam que o uso de recursos tecnológicos tende a gerar maior interatividade durante as aulas e, conseqüentemente, mais interesse e facilidade na compreensão dos componentes curriculares. Com base nesses pressupostos, o presente trabalho teve como objetivo principal integrar ferramentas digitais às práticas pedagógicas de uma turma de 5º ano do Ensino Fundamental, visando enriquecer as aulas de Língua Portuguesa e Matemática e tornar a aprendizagem mais motivadora e efetiva.

O contexto da experiência foi a Escola Municipal de Ensino Fundamental Dr. Custódio, localizada no município de Itapuã do Oeste, Rondônia. A iniciativa ocorreu com alunos do 5º ano, faixa de transição importante em que se consolidam habilidades fundamentais de leitura, escrita e cálculo. Adicionalmente, esta série é foco de avaliações externas padronizadas, como o **SAEB** (Sistema de Avaliação da Educação Básica, em âmbito nacional) e o **SAERO** (Sistema de Avaliação Educacional de Rondônia, em âmbito estadual). Essas avaliações diagnósticas, realizadas

periodicamente pelo governo, avaliam essencialmente as competências em Língua Portuguesa e Matemática dos alunos do 5º ano. Por exemplo, no SAERO de 2024 os testes para o 5º ano focaram nessas duas áreas essenciais, abrangendo habilidades de leitura, interpretação, resolução de problemas matemáticos, entre outras. Diante disso, tornou-se estratégico reforçar em sala de aula os conteúdos e habilidades cobrados nas provas, de forma alinhada às matrizes de referência e à BNCC, porém utilizando abordagens didáticas inovadoras para aumentar a participação e o desempenho dos estudantes.

Foram selecionadas três ferramentas digitais gratuitas e complementares para compor as práticas pedagógicas:

- **Kahoot** – plataforma de *quiz* e jogos de perguntas e respostas, adotada para revisão de conteúdos de Português e Matemática de forma gamificada;
- **Genially (Tangram digital)** – recurso interativo para ensinar conceitos de geometria e estimular o raciocínio lógico através do quebra-cabeça Tangram em meio digital;
- **Canva** – ferramenta de design gráfico usada para criar materiais didáticos personalizados (textos, jogos impressos e visuais) de apoio às aulas.

A seguir, no **Relato e Discussão das Atividades Desenvolvidas**, detalhamos como cada recurso foi empregado na prática, os objetivos específicos de cada atividade, bem como os resultados e aprendizagens observadas. Posteriormente, em **Considerações Finais**, refletimos sobre os impactos gerais da integração dessas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem e seu alinhamento com os objetivos educacionais propostos.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Relato e Discussão das Atividades Desenvolvidas

Com o objetivo de diversificar as estratégias de ensino e tornar as aulas mais interativas, foram incorporadas ao cotidiano pedagógico três

ferramentas digitais: Kahoot, Genially e Canva. Tais plataformas foram selecionadas por sua versatilidade, acessibilidade e compatibilidade com os objetivos educacionais propostos, especialmente no que se refere à consolidação das habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e à preparação dos alunos para avaliações externas como o SAERO e o SAEB.

A escolha por esses aplicativos também se deu em razão de sua capacidade de promover o engajamento, o protagonismo estudantil e a personalização da aprendizagem, aspectos fundamentais para o desenvolvimento integral dos educandos. A seguir, apresentam-se os relatos das atividades realizadas com o uso de cada uma dessas ferramentas.

2.1.1 Kahoot: Reforço Gamificado de Língua Portuguesa e Matemática

Para reforçar os conteúdos de Língua Portuguesa e Matemática de maneira atrativa, implementou-se o uso do Kahoot, uma plataforma digital de *quizzes* interativos. Semanalmente, ou ao término de determinado conteúdo programático, eram elaborados jogos de perguntas de múltipla escolha abordando tópicos estudados recentemente (por exemplo: interpretação de texto, classes gramaticais, operações matemáticas, problemas de raciocínio lógico, etc.).

Os alunos participavam utilizando smartphones ou tablets disponibilizados pela escola, ou em duplas compartilhando um dispositivo, tornando a atividade inclusiva mesmo para aqueles com menos familiaridade tecnológica. Cada quiz continha de 10 a 15 questões alinhadas às habilidades da BNCC e às competências avaliadas nas provas SAERO/SAEB, servindo como revisão e diagnóstico formativo do aprendizado.

A dinâmica do Kahoot trouxe elementos de **gamificação** para a sala de aula: os estudantes respondiam em tempo real às perguntas, competindo por pontos e posições em um *ranking* exibido ao final de cada rodada. Esse componente lúdico despertou entusiasmo e engajamento instantâneos na turma. Observou-se que até alunos usualmente mais reservados participaram ativamente, motivados pelo caráter de jogo e pelo feedback imediato do

aplicativo – a cada questão, os alunos viam se acertaram ou erraram e quantos pontos obtiveram, possibilitando autoavaliação contínua. De acordo com a literatura, estratégias de aprendizagem baseadas em jogos tendem mesmo a elevar a motivação e a participação dos discentes, ao incorporar desafios, recompensas e competição saudável no processo de aprendizagem. Essa abordagem ativa contrasta com métodos tradicionais de revisão (como releituras ou exercícios escritos), frequentemente menos envolventes.

Além do engajamento, os jogos no Kahoot mostraram-se eficazes para **fixação de conhecimento e desenvolvimento de habilidades**. A interatividade do quiz exige que o aluno recupere informações e tome decisões rapidamente, o que estimula a memória e o raciocínio. Estudos indicam que a aprendizagem baseada em jogos pode desencadear emoções positivas – como o *thrill* da competição e a satisfação pelo acerto – as quais reforçam a consolidação da informação na memória de longo prazo. No caso desta turma, ao repetir periodicamente jogos com conteúdos similares (por exemplo, um quiz de frações algumas semanas após o tópico ter sido ensinado), notou-se uma melhora no desempenho médio dos alunos, sugerindo maior retenção dos conceitos. A repetição lúdica, sem caráter monótono, permitiu que os estudantes praticassem novamente conteúdos chave de forma prazerosa, alinhando-se ao princípio de que **exposição e prática reiterada aprimoram a aprendizagem** de habilidades já trabalhadas.

Outro benefício importante foi a possibilidade de **monitoramento e intervenção pedagógica** facilitada pelo Kahoot. Ao final de cada jogo, o aplicativo gera relatórios do desempenho da turma e de cada aluno por questão. Esses dados permitiram ao professor identificar quais conteúdos ou tipos de questões apresentavam maior índice de erro, recalibrando assim as estratégias de reforço. Por exemplo, se um quiz de Língua Portuguesa revelasse dificuldade geral na identificação do sentido de textos informativos, o professor poderia retomar essa habilidade em aulas subsequentes, sanando lacunas a tempo. Conforme destacam Silva & Ferreira (2022), plataformas como o Kahoot contribuem com o processo de ensino-aprendizagem não apenas por tornarem os conteúdos mais atrativos, mas também por viabilizarem **autoavaliação e intervenções pedagógicas mais efetivas** a partir dos resultados imediatos obtidos.

Em resumo, a utilização do Kahoot nesta experiência cumpriu duplamente seu propósito: (i) **Motivacional**, ao engajar os alunos numa competição divertida que os leva a participar ativamente das revisões; e (ii) **Educacional**, ao reforçar conteúdos de forma eficaz, desenvolvendo competências cognitivas (atenção, memória, rapidez de raciocínio) e fornecendo feedbacks diagnósticos tanto para alunos quanto para o docente. Essa prática também dialoga com a BNCC no incentivo a metodologias ativas e ao protagonismo do aluno, que assume papel central ao interagir com a ferramenta digital e perceber-se responsável por seu aprendizado contínuo.

2.1.2 Genially: Tangram Digital para Geometria e Lógica

Com o intuito de trabalhar conceitos de **Geometria plana, noções espaciais e raciocínio lógico**, foi empregada a ferramenta Genially para criar uma atividade interativa utilizando o clássico quebra-cabeça chinês *Tangram*. O *Tangram digital* foi apresentado aos alunos através de uma projeção ou em computadores, permitindo que manipulassem virtualmente as sete peças geométricas (os **tan**: cinco triângulos de tamanhos variados, um quadrado e um paralelogramo). A proposta consistia em resolver desafios como montar figuras pré-definidas (animais, objetos simples) e explorar combinações livres, identificando as formas básicas em cada montagem.

A escolha do tangram como recurso pedagógico deve-se aos reconhecidos benefícios deste jogo no desenvolvimento cognitivo infantil. Estudos destacam que a atividade de montar figuras com as peças do tangram aprimora a **compreensão de conceitos geométricos** (formas, ângulos, simetrias), promove o **raciocínio lógico** e ainda aumenta a **motivação dos alunos** para aprender matemática de maneira lúdica. A manipulação das peças – mesmo que em meio digital – possibilita aos estudantes visualizar e **internalizar propriedades geométricas** de forma concreta, facilitando a assimilação de tópicos que por vezes são abstratos em aula expositiva. No Genially, os alunos podiam arrastar e girar as figuras livremente, o que adicionou interatividade e entusiasmo à tarefa, comparável ao uso do material físico porém com o atrativo adicional do meio digital (cores vivas, efeitos ao completar cada figura, etc.).

A atividade foi estruturada de forma progressiva: inicialmente, cada aluno (ou dupla) deveria reconhecer as **formas geométricas básicas** presentes nas peças do tangram e nomeá-las (triângulo, quadrado, paralelogramo), relacionando-as às figuras planas estudadas na disciplina de Matemática. Em seguida, partiu-se para a resolução de *puzzles* no Genially, onde um contorno de figura alvo era exibido na tela e os alunos precisavam preencher o contorno combinando os tans corretamente. Desafios adicionais incluíram perguntas do tipo: “Quantos triângulos você utilizou para compor esta casa?” ou “É possível formar um retângulo apenas com duas peças do tangram?”. Tais questões estimularam o **pensamento crítico** e a discussão coletiva de estratégias, desenvolvendo também a comunicação oral ao justificarem suas tentativas.

Durante o desenvolvimento dessas atividades, observou-se um engajamento intenso: os alunos tratavam o tangram como um jogo e frequentemente exploravam além do solicitado, criando formas livres e competindo amigavelmente para ver quem encontrava mais soluções. Essa aprendizagem ativa e exploratória coaduna-se com resultados de pesquisas que apontam o tangram como facilitador da **aprendizagem ativa** em matemática, pois incentiva os alunos a participarem ativamente da resolução de problemas e construção do conhecimento, em vez de recebedores passivos de informação. Notou-se também melhora em habilidades espaciais – alunos que inicialmente tinham dificuldade em visualizar rotações ou encaixes das peças passaram, com a prática, a resolver os desafios com mais autonomia. De fato, a prática regular com o tangram desenvolve *habilidades essenciais* como **visualização espacial**, reconhecimento de padrões e manipulação mental de formas geométricas. Tais habilidades são fundamentais para o sucesso não apenas em geometria, mas também em disciplinas futuras que exigirão raciocínio abstrato.

Em termos de currículo, as atividades com o tangram digital contemplaram competências previstas na BNCC para Matemática nos anos iniciais, por exemplo: identificar figuras geométricas planas, reconhecer características como número de lados e tipos de ângulos, e resolver problemas simples envolvendo composição e decomposição de formas (habilidades da unidade temática "Espaço e Forma" no 5º ano). Mais importante, essas

atividades mostraram aos alunos que a Matemática pode ser apresentada de forma lúdica e desafiadora, aumentando sua confiança e interesse pela área. Alguns estudantes relataram que “**aprender geometria brincando**” os ajudou a entender melhor conteúdos como áreas e perímetros, pois conseguiam relacionar as fórmulas à manipulação concreta das peças. Esse relato reforça a conclusão de Pinheiro (2024) de que o tangram é uma ferramenta pedagógica valiosa, que **contribui significativamente para o desempenho acadêmico e o desenvolvimento cognitivo** dos alunos, sendo recomendável sua integração ao currículo escolar para maximizar esses benefícios.

2.1.3 Canva: Criação de Materiais Didáticos Personalizados

Por fim, como parte da incorporação de tecnologias no fazer pedagógico, utilizou-se o aplicativo **Canva** para a **criação de materiais didáticos** impressos e digitais de apoio às aulas. O Canva é uma plataforma on-line de design gráfico que oferece modelos prontos e ferramentas intuitivas, possibilitando que educadores produzam conteúdos visuais de alta qualidade sem exigir conhecimento avançado em design. Durante o projeto, o professor confeccionou diversos recursos pedagógicos adaptados às necessidades da turma do 5º ano, tais como:

- **Bilhetes e pequenos textos personalizados:** utilizados em atividades de Língua Portuguesa (produção textual e leitura). Exemplo: bilhetes simulando recados entre personagens, para os alunos identificarem elementos textuais (data, vocativo, mensagem principal) ou praticarem a escrita de respostas.
- **Cartelas de Bingo educativo:** elaboradas para revisar conteúdos de vocabulário e matemática. Foi criado, por exemplo, um *Bingo de Tabuada*, em que cada cartela continha resultados de operações e o professor sorteava expressões para os alunos calcularem e marcarem o resultado correspondente. Em outra ocasião, realizou-se um *Bingo de Sinônimos*, com palavras nas cartelas e sinônimos sendo ditos pelo professor.
- **Cartazes e infográficos:** desenvolvidos para expor em sala, resumindo conteúdos de dificuldade ou reforçando combinados da turma. Como

ilustração, confeccionou-se um cartaz com “*Dicas de Ortografia*” (usando cores e imagens para destacar regras de uso de *mal/mau, há/a*, etc.) e um pôster de “*Tabuada do 5*” estilizado, afixados nas paredes para consulta frequente dos alunos.

- **Jogos de tabuleiro e memória impressos:** aproveitando modelos lúdicos do Canva, criaram-se jogos em papel para serem usados em grupos. Um deles foi um *Jogo da Memória de Frações*, no qual os alunos deveriam associar cartinhas com frações numéricas às representações gráficas correspondentes. Outro foi um tabuleiro estilo trilha com perguntas de ciências e matemática espalhadas, que os alunos percorriam ao lançar dados.

O uso do Canva mostrou-se extremamente vantajoso pela rapidez e qualidade com que foi possível gerar esses materiais. A plataforma disponibiliza **uma variedade ampla de templates** – modelos de cartazes, folhetos, jogos, etc. – que podem ser facilmente editados com o conteúdo desejado. Assim, mesmo sem experiência em design, o professor conseguiu preparar atividades **dinâmicas e visualmente atraentes**, contando com recursos gráficos profissionais de forma simples. Conforme divulgado pela própria ferramenta, “*o Canva é um ótimo aliado [dos] professores que desejam preparar uma atividade dinâmica e com visual perfeito, mesmo sem entender design*”, sendo de uso fácil e com resultados de qualidade. Essa facilidade de criação permitiu **economia de tempo** na elaboração de materiais pedagógicos, ao mesmo tempo em que personalizou o ensino: os recursos foram feitos sob medida para os temas e o nível da turma, diferentemente de materiais genéricos de livros didáticos.

Do ponto de vista dos alunos, os materiais produzidos no Canva trouxeram variedade ao ambiente de aprendizagem. A alternância entre atividades digitais (como Kahoot e Genially) e atividades impressas interativas (bingos, jogos de tabuleiro) enriqueceu a experiência, atendendo a diferentes perfis de aprendizagem. Alunos mais visuais apreciaram os **elementos gráficos coloridos** dos cartazes e jogos; alunos cinestésicos puderam manusear as peças e cartelas; já aqueles com perfil mais competitivo engajaram-se nos desafios propostos pelos jogos. Observou-se ainda que os

alunos demonstraram **orgulho e senso de pertencimento** quando viam materiais “feitos pelo professor” especialmente para eles – muitos voluntariamente ajudavam a distribuir e explicar os jogos aos colegas, ou sugeriam ideias para futuras atividades, indicando um maior envolvimento com o processo de aprendizagem.

Outra utilização importante do Canva foi na **comunicação escolar**. Foram elaborados convites e certificados digitais para os alunos, por exemplo, um certificado de “*Destaque do Kahoot*” para quem obtinha maior pontuação nos quizzes do bimestre, e convites visuais para uma feira de conhecimento aberta aos pais. Essas peças, além de motivarem os estudantes, fortaleceram o vínculo entre família e escola ao apresentar de forma profissional as produções dos alunos e eventos da turma.

Em síntese, a adoção do Canva como ferramenta de suporte didático permitiu diversificar as práticas pedagógicas, tornando-as mais **interessantes e acessíveis**. A combinação de textos, imagens e jogos personalizados contribuiu para consolidar conteúdos de maneira complementar às aulas expositivas. Essa experiência vai ao encontro da tendência de **inovação na educação** mediante uso de tecnologias que ampliam a criatividade docente e melhoram a comunicação visual com os estudantes. O Canva, embora não seja um recurso educacional específico como Kahoot ou Genially, revelou-se um aliado importante na construção de uma rotina pedagógica diferenciada, demonstrando que a integração tecnológica no ensino pode ocorrer em múltiplas frentes – inclusive na confecção dos materiais tradicionais de aula, agregando qualidade e engajamento a eles.

3 CONCLUSÃO

A experiência de incorporar aplicativos digitais – Kahoot, Genially e Canva – às práticas pedagógicas do 5º ano demonstrou resultados positivos no processo de ensino-aprendizagem. De modo geral, alcançou-se o objetivo de **integrar tecnologias digitais ao cotidiano das aulas como ferramentas de aprendizagem contínua e motivadora**, em consonância com as diretrizes da BNCC. Os estudantes envolveram-se ativamente nas atividades propostas, mostrando-se mais motivados e participativos em comparação com as aulas convencionais sem uso de tecnologia. Conforme observado em outros contextos educacionais, a inserção das TDICs contribuiu para gerar maior interatividade em sala e interesse pelos conteúdos curriculares, o que se refletiu em ganhos no entendimento e na retenção dos assuntos lecionados.

Especificamente, o uso do **Kahoot** revelou-se uma estratégia eficaz de **gamificação** para revisão e reforço de conteúdos de Língua Portuguesa e Matemática. Os alunos não apenas praticaram habilidades exigidas em avaliações externas (como interpretação textual, raciocínio lógico-matemático, resolução de problemas) de forma lúdica, como também desenvolveram competências socioemocionais, a exemplo do trabalho em equipe (nos quizzes em duplas), tolerância à frustração (ao lidar com erros nas respostas) e autoeficácia (ao acompanhar sua melhora de desempenho ao longo do tempo). O componente de competição saudável estimulou-os a estudar e estar preparados para “jogar”, criando uma **cultura de estudo contínuo** fora do ambiente de prova formal. Assim, a tecnologia foi empregada não como fim em si mesma, mas como **meio para promover aprendizagens mais significativas**, alinhando práticas pedagógicas à realidade digital dos alunos e tornando o aprendizado mais prazeroso.

No caso do **Tangram digital via Genially**, observou-se que a tecnologia pode servir como ponte entre conceitos abstratos e compreensão concreta. A atividade uniu o raciocínio lógico-matemático à criatividade, permitindo que os alunos “aprendessem fazendo” – montando, errando, tentando novamente –, o que reforça a importância de **metodologias ativas** no ensino fundamental. Os ganhos notados em visualização espacial e resolução de problemas indicam que ferramentas digitais interativas podem amplificar o

efeito positivo de jogos pedagógicos tradicionais, como o tangram, ao adicionar elementos multimídia e maior atratividade. Além disso, essa prática colaborativa estimulou a ajuda e a troca de estratégias entre os alunos, criando um ambiente em que o erro era visto como parte do processo de aprendizagem. Tais atitudes são desejáveis para a formação de aprendizes autônomos e refletem as competências gerais da BNCC relacionadas ao **pensamento crítico, criatividade e colaboração**.

A utilização do **Canva** contribuiu para aprimorar os materiais de apoio e diversificar as estratégias didáticas, mostrando que a inovação tecnológica na educação pode extrapolar o uso direto pelos alunos e abarcar também a **inovação nos recursos instrucionais**. Materiais bem elaborados, contextualizados e visualmente atraentes tendem a despertar mais interesse e a facilitar a compreensão pelos discentes. No projeto desenvolvido, os recursos impressos e digitais gerados no Canva serviram de complemento valioso às atividades interativas, atendendo a diferentes estilos de aprendizagem e reforçando os conteúdos de forma transversal (por exemplo, um jogo de bingo integrando leitura e matemática). Essa integração equilibrada entre o **mundo digital** e o **físico** ilustra uma prática pedagógica alinhada ao que há de mais atual: utilizar a tecnologia para potencializar – e não para substituir – as interações humanas e a mediação do professor. Vale ressaltar que, ao adotar essas ferramentas, o professor também enriqueceu sua **formação profissional continuada**, tornando-se mais proficiente no uso educativo da tecnologia e ampliando seu repertório metodológico.

Em conclusão, as práticas aqui relatadas evidenciam o sucesso da incorporação de tecnologias digitais na sala de aula do 5º ano do Ensino Fundamental I. Os alunos demonstraram melhorias em engajamento, compreensão conceitual e desenvolvimento de habilidades variadas (cognitivas, sociais e emocionais), ao passo que o ensino tornou-se mais dinâmico e centrado no estudante. A experiência vai ao encontro do movimento de transformação digital na educação, em que recursos como jogos eletrônicos, conteúdos interativos e design digital podem – quando alinhados ao currículo e bem planejados pedagogicamente – **apoiar a implementação de metodologias ativas** e elevar a qualidade do ensino. Conforme enfatiza a BNCC, não se trata de usar tecnologia apenas por usar, mas sim de integrá-la

de forma reflexiva e orientada para objetivos claros de aprendizagem. Dessa forma, espera-se que este relatório sirva de referência para educadores e instituições que buscam caminhos para inovar em suas práticas, reforçando que o uso criativo das TDICs pode ser um aliado poderoso para atingir as metas educacionais contemporâneas, formar alunos protagonistas e melhorar os indicadores de desempenho sem perder de vista a essência humanizadora da educação.

4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. (Competência geral 5 – Cultura Digital).

Governo de Rondônia. *Governo de RO monitora desempenho da educação no estado através do Sistema de Avaliação Educacional*. Portal do Governo de Rondônia – Notícias, 28 nov. 2024. (Informações sobre o SAERO, abrangência e foco em Língua Portuguesa e Matemática).

SILVA, A. M.; FERREIRA, D. P. C. A utilização da plataforma Kahoot como ferramenta de gamificação: uma contribuição para o ensino e a aprendizagem na educação básica. *Revista EDaPECI*, v.22, n.2, p.21-35, 2022. (Benefícios do Kahoot para aprendizagem: atratividade, engajamento cognitivo, autoavaliação).

D'ARCY, S. How game-based learning experiences enhance long-term learning. *Kahoot! Blog*, 16 jan. 2025. Disponível em: <https://kahoot.com/blog/2025/01/16/how-game-based-learning-experiences-enhance-long-term-learning/>. (Vantagens da aprendizagem baseada em jogos para engajamento e retenção de conhecimento).

PINHEIRO, L. A. da S. O uso do tangram como recurso para o desenvolvimento do raciocínio lógico matemático com alunos dos anos iniciais do ensino fundamental. In: *Anais do I Congresso Nacional de Educação e Produção Científica (CONAPEC)*, João Pessoa: 2024. (Impactos do tangram: melhora na compreensão geométrica, raciocínio lógico e motivação dos alunos).

Canva. *Modelos de Atividades Escolares para Editar e Imprimir*. Canva.com, acesso em 2025. (Ferramenta de design para criação de materiais didáticos visuais; facilidade de uso e variedade de templates).