

TECNOLOGIAS DIGITAIS E APRENDIZAGEM ATIVA: PESQUISA DE CAMPO APLICADA SOBRE PRÁTICAS DE APRESENTAÇÃO ACADÊMICA E INTEGRAÇÃO DISCENTE

Maria Aparecida Bovério¹.

¹Fatec Nilo De Stéfani, Jaboticabal e Centro Paula Souza (CPS), São Paulo.

<https://lattes.cnpq.br/0632504037671798>

DOI: 10.47094/1CONLAPE.2026/RE/26

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias digitais. Comunicação e Expressão. Práticas socializadoras.

ÁREA TEMÁTICA: Educação inclusiva e diversidade cultural.

INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais ampliam as possibilidades de interação e construção do conhecimento no contexto educacional (Kenski, 2012), favorecendo a ressignificação dos modos de ensinar e aprender (Moran, 2015). Sua incorporação às práticas pedagógicas impulsiona metodologias mais participativas e centradas no estudante, que assume papel ativo no processo de aprendizagem. Além disso, o uso de recursos digitais contribui para tornar o ensino mais significativo e alinhado às exigências da sociedade contemporânea, na qual o domínio das tecnologias é fundamental para a formação acadêmica e profissional dos estudantes (Pereira; Silva; Surdi, 2019).

A expansão das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) tem reconfigurado os processos educativos ao diversificar as formas de ensinar e aprender. Nesse contexto, o uso de recursos digitais favorece a criação de espaços pedagógicos mais participativos, colaborativos e flexíveis, potencializando o desenvolvimento de habilidades como comunicação, criatividade e organização do conhecimento, além de enriquecer a experiência de aprendizagem dos estudantes (Vidal; Miguel, 2020).

Assim, compreender o uso de ferramentas digitais em atividades acadêmicas contribui para refletir sobre seu potencial pedagógico no processo de ensino-aprendizagem. Considerando a centralidade da comunicação e da tecnologia na sociedade contemporânea, a pesquisa propôs a integração de tecnologias digitais e estratégias de aprendizagem ativa para promover a integração de estudantes ingressantes do CST em Marketing. A relevância do estudo está na importância do domínio dessas ferramentas no ensino superior, especialmente para a formação acadêmica e profissional dos estudantes da área.

OBJETIVO

O presente estudo teve como objetivo geral analisar o uso de ferramentas digitais na elaboração de apresentações acadêmicas, bem como compreender as percepções dos estudantes acerca do processo de criação e apresentação de *slides* em uma atividade desenvolvida em sala de aula. Como objetivo específico, buscou-se promover a integração dos estudantes ingressantes do 1º ciclo do CST em Marketing, da Fatec Nilo De Stéfani, por meio de uma proposta pedagógica voltada ao desenvolvimento do autoconhecimento, da interação entre os participantes, da oralidade, da elaboração de apresentações em *slides* e da escrita acadêmica.

METODOLOGIA

A pesquisa adotou abordagem quanti-qualitativa, de natureza aplicada e caráter exploratório, articulando pesquisa bibliográfica e de campo. Participaram do estudo 20 estudantes do 1º ciclo do CST em Marketing, da Fatec Nilo De Stéfani (Jaboticabal-SP), sendo 18 respondentes do questionário *on-line*, incluindo duas pessoas com deficiência (PcD). A investigação foi realizada entre fevereiro e início de março de 2026, respeitando os princípios éticos. A etapa de campo consistiu em uma experimentação pedagógica, na qual os estudantes elaboraram e realizaram uma apresentação pessoal em slides, envolvendo autoconhecimento, integração da turma, oralidade e escrita acadêmica. A atividade foi desenvolvida em sala de aula e concluída extraclasse, com uso de ferramentas digitais como Canva, PowerPoint, Gamma, Prezi e Google Apresentações. Após a atividade, aplicou-se um questionário estruturado com questões fechadas e abertas. Os dados quantitativos foram analisados por estatística descritiva simples e os qualitativos por análise de conteúdo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos dados obtidos no questionário evidenciou padrões relevantes quanto ao uso de ferramentas digitais e às percepções dos estudantes sobre o processo de elaboração e apresentação de *slides*. Em relação à ferramenta utilizada para a construção da apresentação, observou-se predominância expressiva do Canva, utilizado por 83,3% dos participantes (15 respondentes). O PowerPoint foi utilizado por 11,1% (2 respondentes) e outra ferramenta, Corew Draw, apareceu de forma pontual, representando 5,6% das respostas (1 estudante). Esse resultado indica uma preferência significativa por plataformas digitais que apresentam interface intuitiva e recursos visuais simplificados para a criação de apresentações. Nesse sentido, pode se inferir que tecnologias que integram funcionalidades de IA tendem a atuar como aliadas na democratização do acesso ao conhecimento e na redução das desigualdades educacionais (Pinheiro; Valente, 2024), especialmente quando disponibilizadas em versões gratuitas e com ampla oferta de recursos, como ocorre com essa plataforma (Bovério, 2025; 2026). No que se refere aos motivos que levaram à escolha

da ferramenta, a análise das respostas abertas revelou que os fatores predominantes foram facilidade de uso, familiaridade prévia e experiência com a ferramenta. Significativa parte dos estudantes, 88,9%, relatou optar pela plataforma por já utilizá-la anteriormente em atividades acadêmicas ou por considerá-la de fácil manuseio. Em alguns casos, 11,1%, a escolha também esteve associada ao domínio técnico já desenvolvido ou à acessibilidade da ferramenta em dispositivos móveis, o que demonstra que a usabilidade percebida e a experiência prévia com tecnologias digitais influenciam diretamente a adoção de ferramentas educacionais.

Outro dado relevante refere-se à busca por alternativas tecnológicas: 88,9% dos participantes afirmaram não ter pesquisado outras ferramentas gratuitas indicadas na atividade, enquanto apenas 11,1% realizaram algum tipo de busca. Esse resultado sugere que, diante de tarefas acadêmicas, os estudantes tendem a recorrer a ferramentas já conhecidas, demonstrando certa dependência de plataformas com as quais possuem maior familiaridade, em detrimento da exploração de novas possibilidades tecnológicas. Em relação ao processo de elaboração dos *slides*, as respostas indicaram que as principais facilidades estiveram relacionadas à organização do conteúdo, à inserção de textos e imagens e ao uso de modelos prontos disponibilizados pelas plataformas digitais Canva e Power Point. Por outro lado, as dificuldades mais recorrentes estiveram associadas à busca por fotografias e imagens pessoais, à seleção de elementos visuais adequados e, em um caso específico, à falta de experiência prévia na elaboração de apresentações, pois a estudante nunca havia elaborado *slide*. Tais resultados demonstram que, embora as ferramentas digitais facilitem aspectos técnicos do design, o processo de construção narrativa e seleção de conteúdos pessoais pode representar um desafio para os estudantes.

Quanto à experiência de apresentação em sala de aula, observou-se que as principais dificuldades relatadas foram timidez, nervosismo e ansiedade, especialmente por se tratar de uma atividade que envolvia exposição pessoal diante de colegas ainda pouco conhecidos. Entretanto, diversos participantes relataram que, ao longo da apresentação, esses sentimentos foram gradualmente superados, possibilitando maior segurança e fluidez na comunicação. Entre as facilidades mencionadas, destacaram-se a possibilidade de falar sobre a própria trajetória, a capacidade de improvisação e a identificação com o tema apresentado.

Por fim, os relatos de experiência indicaram que a atividade foi percebida de forma amplamente positiva pelos participantes. Os estudantes destacaram que a elaboração dos slides favoreceu a reflexão sobre a própria trajetória pessoal e o desenvolvimento de habilidades relacionadas à comunicação oral, à criatividade e à organização de ideias. A apresentação em sala contribuiu para o fortalecimento da interação entre os colegas e para o conhecimento das histórias de vida da turma, evidenciando o potencial pedagógico de atividades que integram recursos digitais e apresentação pessoal no contexto educacional. Destaca-se, ainda, o depoimento de uma pessoa com deficiência (PcD), compartilhado posteriormente na plataforma on-line, que evidenciou a percepção de acolhimento, respeito

e apoio mútuo no ambiente acadêmico: “Minha turma é muito legal e companheira. Sempre que preciso de ajuda, todos se reúnem para ajudar. É uma sala com respeito, amizade e parceria, o que torna o ambiente muito agradável para aprender”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados da pesquisa evidenciam que a escolha de ferramentas digitais para elaboração de apresentações acadêmicas está fortemente associada à facilidade de uso e à familiaridade prévia dos estudantes com determinadas plataformas, destacando-se o Canva como a ferramenta predominante entre os participantes. Observou-se, também, uma baixa busca por alternativas tecnológicas, indicando que os estudantes tendem a utilizar recursos digitais já conhecidos, o que reforça a influência da experiência prévia no processo de adoção tecnológica.

No que se refere à atividade proposta, verificou-se que a elaboração dos *slides* favoreceu o desenvolvimento de habilidades relacionadas à organização de informações, criatividade e reflexão sobre a própria trajetória pessoal, enquanto a apresentação oral possibilitou o exercício da comunicação em público, apesar das dificuldades iniciais relacionadas à timidez e ao nervosismo. Ademais, os relatos indicaram que a atividade contribuiu para o fortalecimento das interações entre os estudantes e para o conhecimento das histórias de vida presentes na turma, evidenciando um ambiente de acolhimento e respeito à diversidade, no qual as duas pessoas com deficiência (PcD) sentiram-se integradas e acolhidas pelos colegas, reforçando o potencial pedagógico de práticas que articulam tecnologias digitais, aprendizagem ativa e princípios da educação inclusiva no contexto educacional.

REFERÊNCIAS

BOVÉRIO, Maria Aparecida. Plataforma de inteligência artificial gratuita Teachy Education como instrumento de apoio à reestruturação das aulas no ensino superior: abordagem por metodologia ativa “sala de aula invertida”. In: BIANCHESSI, Cleber (org.). **Inteligência artificial em debate: desafios e perspectivas na educação**. Curitiba: CRV, 2025. p. 299-314. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/1171322/2/Intelig%C3%Aancia%20Artificial%20em%20Debate%20-%20Vol%202.pdf>. Acesso em: 06 fev. 2026.

BOVÉRIO, Maria Aparecida. Integração das inteligências artificiais (IAs) gratuitas Teachy Education, Gamma e Canva como ferramentas para o desenvolvimento de metodologias ativas: pesquisa de campo aplicada. In: BIANCHESSI, Cleber (org.). **Inteligência artificial em debate: desafios e perspectivas na educação**. Curitiba: CRV, 2025. p. 79-96. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/1171322/2/Intelig%C3%Aancia%20Artificial%20em%20Debate%20-%20Vol%202.pdf>. Acesso em: 06 mar. 2026.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias**: o novo ritmo da informação. 8. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

MORAN, José Manuel. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, Carlos Alberto; MORALES, Ofelia Elisa Torres (org.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania**: aproximações jovens. Ponta Grossa: UEPG, 2015. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acesso em: 06 mar. 2026.

PEREIRA, Bryan Kenneth Marques; SILVA, Antonio Jansen Fernandes da; SURDI, Aguinaldo Cesar. Educação na era digital: a compreensão dos alunos sobre a importância das TDI-Cs no processo de ensino-aprendizagem. **Revista Temas em Educação**, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/rteo/article/view/47791>. Acesso em: 06 abr. 2026.

VIDAL, Altemar Santos; MIGUEL, Joelson Rodrigues. As tecnologias digitais na educação contemporânea. *ID on line* – **Revista de Psicologia**, 2020. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/2443>. Acesso em: 06 abr. 2026.