

# A TECNOLOGIA E O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Kimberly Tuane Candido<sup>1</sup>, Giselle Larizzatti Agazzi<sup>2</sup>  
Departamento de Ciências Sociais e Jurídicas, Centro universitário FEI - SP  
Kimberly\_candido@outlook.com; agazzi@fei.edu.br

**Resumo:** As novas tecnologias têm avançado em ritmo acelerado e impactado as relações de ensino e de aprendizagem. A hipótese dessa pesquisa é a de que as Tecnologias da Informação (TICs), quando bem exploradas na prática pedagógica, podem contribuir para que os alunos se apropriem da Língua Portuguesa de maneira mais efetiva, usufruindo plenamente das suas possibilidades de usos sociais. Dentre as várias possibilidades oferecidas pelas TICs, há o *Kahoot!*, uma plataforma de jogos educativos, os quais estão sendo desenvolvidos e testados nas turmas de Linguagem e Comunicação, a fim de ampliar e aprofundar os saberes dos alunos.

## 1. Introdução

É sabido que a *internet* possui um grande potencial inexplorado para revolucionar a maneira como se constrói o conhecimento em sala de aula. Atualmente, há diversos cenários em que o uso de tecnologias é feito de maneira complementar à aula. Por meio da criação de jogos educativos na plataforma *Kahoot!*, observamos, à luz das teorias estudadas, a importância de se aplicar tal ferramenta no ensino da língua. Os jogos possibilitam sondar as dificuldades gerais da turma e individuais, promover a autoavaliação, motivar novas aprendizagens e dinamizar as aulas. A aplicação dos jogos nas turmas de primeiro e segundo ciclos tem gerado resultados a serem avaliados nos últimos meses dessa pesquisa, com uma coleta de dados mais expressiva.

## 2. Revisão teórica

Andrade [1] cita que, “a escola, como cumpridora do papel de formar leitores e escritores, terá de aprender a dialogar com as linguagens que circulam nas (e pelas) tecnologias. Esse diálogo passará por um trabalho que enfatize mais as linguagens do que o uso instrumental dos meios apenas para ilustrar os conteúdos de uma determinada disciplina.”. A respeito dos indivíduos que compõem esse sistema, Villela [2] ressalta a importância dos professores criarem postura ativa de pesquisa e construção de novos saberes através das novas tecnologias, abandonando o papel de mero reprodutor de informações. Já o aluno deve possuir postura curiosa e investigativa, sabendo discernir o que é relevante, confiável e significativo. Moran [3] também cita que as ações pedagógicas devem propiciar a formação de um sujeito crítico e inovador, estimulando a análise crítica e reflexiva. Em uma sociedade cada vez mais dinâmica e volúvel, é muito importante que os aprendizes da língua tenham competências para usá-la nos mais variados contextos e segundo as suas funcionalidades específicas. Os jogos podem contribuir para que os alunos do ensino superior

se apropriem de modo crítico e criativo da língua portuguesa, porque podem ser construídos de diversas maneiras e segundo diferentes contextos.

## Metodologia

A pesquisa se desenvolveu a partir de estudos teóricos relacionados às TICs voltadas à educação e ao ensino da Língua Portuguesa por meio dos *games*. No primeiro mês desse projeto, a plataforma *Kahoot!* se anunciou como um aplicativo para a criação de jogos educativos interessante a ser explorado, uma vez que gera conhecimento. Em um segundo momento, foi desenvolvida uma plataforma com 200 jogos, os quais têm sido, desde o início do ano, realizados nas turmas do primeiro e segundo ciclos do curso de Administração. Com base nas observações feitas acerca da interação dos alunos com os jogos, há a reformulação e personalização ou não dos jogos. Até o final do ano, o banco de jogos estará finalizado e poderá ser experimentado em sua totalidade, a fim de que seja possível tecer os resultados finais da pesquisa.

## 3. Conclusão

Por meio deste projeto, nas aplicações práticas e pesquisas teóricas, foi possível constatar a dimensão que a *internet* pode ter na vivência do aluno com a língua portuguesa. As ferramentas de ensino não precisam necessariamente ser complexas, basta que sejam personalizadas a cada público e bem direcionadas – facilidades e atributos que as novas tecnologias podem proporcionar. A prática dos jogos em sala de aula demonstraram o quanto os alunos carecem de práticas ligadas às TICs no ensino, uma vez que elas promovem interação, momentos propícios para esclarecimento de dúvidas e uma postura entusiasmada diante dos saberes. Dessa forma, foi possível notar uma melhora na discussão dos aspectos abordados nos componentes curriculares.

## 4. Referências

- [1] ANDRADE, Maria de Fátima. R. de. *A construção das escritas contemporâneas*, p. 26. E [2] VILLELA, Ana Maria N. *Considerações sobre a escrita acadêmica para a web*. P. 39. In: SANTOS, Liliâne; SIMÕES, Darcília (org.). *Ensino de português e novas tecnologias*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2009.  
[3] MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 21 ed. Campinas, SP: Papirus, 2013. p. 80.

<sup>1</sup>Aluna de ID do Centro Universitário FEI. Projeto com vigência de 04/2018 a 04/2019.

<sup>2</sup> Professora Giselle Agazzi, doutora em Letras pela USP.