

**O USO DA TECNOLOGIA
NA AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA**

Renata da Silva de Barcellos (CEJLL/NAVE/UNICARIOCA)
prof.renatabarcellos@gmail.com

A educação deveria trazer para as salas de aulas sistemas de ensino que se baseiam nos jogos e nas redes sociais Carlos Wizard Martins, fundador da rede de ensino Wizard, sobre a necessidade de novos métodos de ensino na educação básica.

RESUMO

Este minicurso tem por objetivo apresentar uma proposta de utilização da tecnologia em sala de aula, a fim de fomentar práticas de leitura, de análise linguística e de produção textual. As tecnologias digitais da informação e comunicação estão presentes no cotidiano dos educandos, promovendo a interação entre eles e com o mundo e proporcionando a estes a autonomia para a construção do conhecimento. Devido a isso, os diversos recursos devem ser explorados em sala de aula. O educador deve pensar nas possibilidades de uso das ferramentas (Facebook – WhatsApp – PowerPoint – YouTube). Implementar formas de motivar os educandos para o estudo constitui um dos desafios atuais. A hipótese é: o uso da tecnologia facilita o a construção do conhecimento e otimiza a comunicação e contribui para a formação autônoma e criativa dos educandos.

Palavras-chave: Aprendizagem colaborativa. Tecnologias digitais. Língua portuguesa.

1. Introdução

O presente minicurso tem como objetivo propor uma reflexão sobre o uso da tecnologia na sala de aula e apresentar algumas atividades realizadas no ensino médio do Colégio Estadual José Leite Lopes/NAVE (Núcleo Avançado em Educação). Esta instituição oferece um ensino médio integral (das 7:00 às 17:00) e integrado à educação profissional (*Mídias digitais – Programação de jogos e Roteiro para novas mídias*), resultante da parceria entre a Secretaria Estadual de Educação do Rio de Janeiro com o Instituto OI Futuro. Trata-se de uma instituição de ensino integrado onde atividades são propostas das diversas disciplinas do núcleo comum e/ou com as do técnico.

Apresentaremos possíveis contribuições do uso da tecnologia para a construção do conhecimento. Por exemplo, o uso do aplicativo Whats-