

A TECNOLOGIA A SERVIÇO DA EDUCAÇÃO

José Felipe dos Santos Andrade

RESUMO

O presente projeto tem por objeto mostrar que a tecnologia, muito vezes tida como vilã nas salas de aulas por conta do uso excessivo de celulares, pode sim contribuir muito nas aulas de Português, visando o aprimoramento da escrita, da leitura e da compreensão textual. O mesmo procura mostrar ainda que através de aulas bem planejadas, o professor tem a seu favor inúmeras ferramentas e recursos digitais que podem deixar suas aulas mais atrativas, mais leves, dinâmicas e inovadoras, sem contar na qualidade dos resultados obtidos, sendo que os alunos se interessam mais, se empolgam mais, e além disso, conseqüentemente, aprendem mais.

Palavras-chave: Planejamento. Recursos Tecnológicos. Resultados Satisfatórios.

Introdução

É sabido que a educação brasileira passa por um período de transição e de adaptações, visando um desenvolvimento eficaz das habilidades e competências dos discentes de todo o país, e tendo por intuito, possibilitar através de políticas públicas oportunidades de igualdade e equidade a todos. Pensando nessa demanda, o presente projeto, que tem como tema: **A Tecnologia a Serviço da Educação** visa apresentar sugestões de aulas práticas inovadoras, que podem ser adaptadas de acordo com a realidade e necessidade de cada turma ou escola.

Sob esse viés, várias são as plataformas ou ferramentas digitais que podem ser úteis para deixar as aulas de português mais dinâmicas. Para diagnosticar erros básicos de escrita e até trabalhar a digitação, o *game Soletrando* é uma ótima ferramenta. O *QR Code* é outra ferramenta que pode ser utilizada para trabalhar as avaliações externas como o SPAECE e o SAEB por meio da leitura e interpretação. Vale destacar ainda o *Baladão do SPAECE* e também o *game Kahoot*. Grupos de WhatsApp e Facebook também podem contribuir muito para tira-dúvidas ou atividades online.

As ferramentas citadas anteriormente podem ser fundamentais para a promoção da fluência leitora e escrita do aluno justamente porque hoje se

Vivencia uma realidade em que as crianças nascem e crescem manuseando as tecnologias que estão ao seu alcance. (...) A era da informação é fruto do avanço das novas tecnologias que estocam, de forma prática, o conhecimento e gigantescos volumes de informações. (...) Estas novas tecnologias permitem-nos acessar não apenas conhecimentos transmitidos por palavras, mas também por imagens, sons, vídeos, dentre outros. (VIANA, 2004, p. 11, 12)

Valente apud Faria (2004), explica que se trata de uma inovação pedagógica fundamentada no construtivismo sociointeracionista que, com os recursos da informática, levará o educador a ter muito mais oportunidade de compreender os processos mentais, os conceitos e as estratégias utilizadas pelo aluno e, com esse conhecimento, mediar e contribuir de maneira mais efetiva nesse processo de construção do conhecimento.

Vale destacar, no entanto, que as plataformas apresentadas em questão, só terão sentido se o professor propor metodologias interativas; não basta trabalhar a tecnologia por meio de metodologias ultrapassadas, que não envolvam e nem motivem o aluno a ser participativo. Formações continuadas também serão necessárias para o manuseio das plataformas.

Portanto, não basta assimilar informática, Internet e outras tecnologias do conhecimento; as novas tecnologias trazem transformações nas formas de trabalhar o conhecimento exigindo trazendo por sua vez, novas formas de trabalhar o conhecimento e exigindo novas formas de organização do tempo, do espaço, das relações internas da escola. (KENSKI, 2007, p. 46).

Metodologia

A metodologia para estas atividades se dará de modo processual, com oficinas introdutórias sobre a temática. Em seguida, apresentação das plataformas digitais e instrução sobre manuseio das mesmas. Após, formação de participantes para disputas individuais ou coletivas e encerramento do momento com considerações.

É importante destacar que conforme o planejamento do professor, esta atividade pode ser aplicada em uma única turma ou também entre turmas, tornando a disputa mais interessante. Por fim, o professor poderá analisar os resultados e fazer intervenções.

Resultados e discussões

Percebe-se que através dessas metodologias interativas, os alunos de maneira geral, interagem de modo significativo. Até os mais retraídos se sobressaem tornando-se participativos. Utilizar essas tecnologias ao seu favor, é adentrar à realidade dos mesmos na era da informação que se segue.

Nesse contexto, o professor deve, portanto, se atualizar constantemente de práticas inovadoras conforme a demanda do público-alvo e aplicá-las nas suas aulas, tornando a sala de aula um ambiente mais dinâmico, mais acolhedor, e que transforme o aluno no que propõe a educação: um sujeito crítico e consciente do seu papel na sociedade contemporânea.

Considerações finais

Através da realização deste projeto, os professores poderão relacionar as mídias digitais com os conteúdos ministrados em sala, proporcionando aulas prazerosas e interativas. Assim, os recursos digitais passam a ser vistos como um aliado no processo de ensino- aprendizagem, quebrando estereótipos sobre o seu uso em sala de aula.

Diante do exposto, conclui-se que as tecnologias em sala de aula, quando usadas corretamente, causam um grande impacto, porém positivo.

Referências

FARIA, E. T. O professor e as novas tecnologias. In: ENRICONE, D. (Org.) **Ser Professor**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004. p. 57-72.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação**. Campinas: Papyrus, 2007.

VIANA, M. A. P. Internet na Educação: Novas formas de aprender, necessidades e competências no fazer pedagógico. In: MERCADO, L. P. L. (Org.) **Tendências na utilização das tecnologias da informação e comunicação na educação**. Maceió: EDUFAL, 2004. 228p.