

METODOLOGIAS ATIVAS COM USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS

Andréia Aparecida Ianegitz Martins¹, Letícia Luri Ribeiro Lagasse¹, Nicolay Kolben Borchart¹, Tamis Liandra Tomaz Antonio¹, Otaviana Aparecida Baseggio²

1. Acadêmico(a) do Curso de Letras – Português e Espanhol da Faculdade Educacional de Medianeira – UDC Medianeira.
2. Orientadora e Professora Mestre do Curso de Letras – Português e Espanhol da Faculdade Educacional de Medianeira – UDC Medianeira. E-mail: otaviana@edu.edu.br

INTRODUÇÃO

Este estudo sobre metodologias ativas, através do uso de tecnologias digitais, aplicado no Projeto de Extensão, em uma turma do Curso de Letras contribui e potencializa, de forma significativa, o processo de ensino-aprendizagem. Com vista para novas possibilidades metodológicas a serem utilizadas por estudantes e professores, para superar obstáculos na área na educação e alcançar objetivos de aprendizagem. Com o objetivo de estudar e aprender na graduação, de forma teórica e prática, novos recursos tecnológicos para serem aplicados em sala de aula, junto ao processo de ensino-aprendizagem, informações que se tornam mais acessíveis e ampliam as possibilidades de ações do professor, gerando uma evolução estratégica e didática de uma forma ampla e direcionada a construção do conhecimento.

MATERIAL E MÉTODOS

Compreende-se como metodologias ativas o estudo a partir de uma pergunta engajadora, que tem como foco de ensino incentivar os alunos para que aprendam de forma autônoma e participativa, a partir de problemas e situações reais do cotidiano, no centro do processo de aprendizagem, participando ativamente, e cuja expectativa está no desenvolvimento da formação. Com um método de pesquisa qualitativa, que argumenta os resultados do estudo por meio de análises e percepções, e a pesquisa bibliográfica este trabalho desenvolveu atividades práticas de gêneros textuais a partir da Plataforma *Jamboard*, que é um quadro interativo desenvolvido pelo Google e pelo *Canva*, uma plataforma de design gráfico que permite aos usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres e outros conteúdos visuais.



Figura 1: Canva e Jamboard

RESULTADOS

Os resultados iniciais mostraram que os ambientes virtuais de aprendizagem contribuem significativamente no processo educacional. E como considerações finais percebeu-se a necessidade de mais atividades em sala de aula com o uso das Tecnologias de Informação, pois mesmo que ainda alguns estudantes tenham dificuldades de acesso a elas, é uma ferramenta eficaz e inovadora, que traz inúmeros resultados positivos.

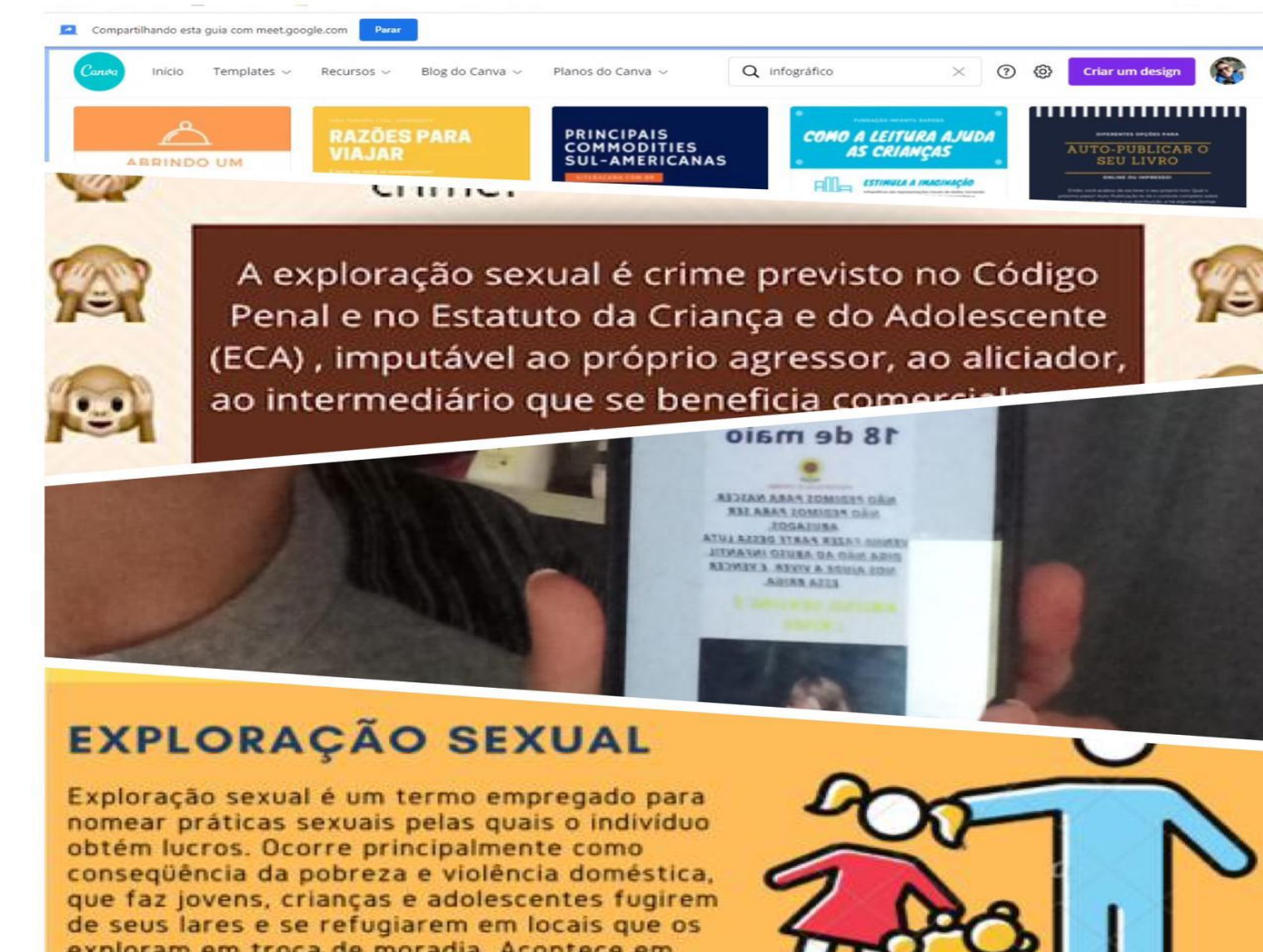


Figura 2: Atividades

CONCLUSÕES

A necessidade de mais atividades em sala de aula com o uso das Tecnologias de Informação é necessária, pois mesmo que alguns estudantes tenham dificuldades de acesso a elas, é uma ferramenta eficaz e inovadora, que traz inúmeros resultados positivos. Também, que se deve incentivar e aplicar metodologias, principalmente pela realidade que vivemos atualmente e das mudanças no meio da educação

REFERÊNCIAS

- BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: Uma Abordagem Teórico-Prática**. Porto Alegre: Penso Editora, 2017.
- MARCUSCHI, LUIZ ANTONIO. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.
- ROJO, R. H. R. **Gêneros de discurso/texto como objeto de ensino de línguas: um retorno ao trivium?** São Palulo: Parábola, 2008.