

# A inclusão de TICs como forma de auxiliar e despertar o interesse na disciplina de língua portuguesa

Gabriel Baquião Vidigal<sup>1</sup>; Amanda Beatriz Augusta da Silva<sup>1</sup>; Aline Marques Del Valle<sup>1</sup>; Sandra Helena Miranda<sup>1</sup>  
1-Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – *Campus Muzambinho*;

## Objetivo

Despertar o interesse dos alunos do 7º ano, de uma escola pública do município de Muzambinho/MG, pela disciplina de Língua Portuguesa por meio da criação de uma coletânea utilizando TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação).

## Introdução

O grande avanço tecnológico tem gerado notáveis transformações no cotidiano, mudando drasticamente a vida das pessoas (1). Com isso, a sociedade vai se ajustando a estas mudanças, e aos poucos tudo se adapta aos recursos tecnológicos, inclusive a educação.

O uso de TICs no ambiente escolar tem propiciado uma série de avanços e facilidades, tornando-se uma ferramenta de grande importância no processo de ensino-aprendizagem. As TICs, quando consolidadas, tornam o ensino diferenciado e mais interessante para os alunos, a internet por exemplo proporciona uma variedade de recursos que contribuem com o aprendizado – informações, mídias e softwares (2).

Neste contexto, foi proposto aos alunos do 7º ano da Escola Estadual Cesário Coimbra, o Projeto “Meu Primeiro Livro”, como uma primeira experiência da classe com as ferramentas do Google (Classroom e Documentos) além da plataforma Canva, que foram algumas das tecnologias utilizadas para elaboração da coletânea.

## Materiais e Métodos

Participaram do projeto 35 alunos do 7º ano do Ensino Fundamental 2 da escola supracitada. As aulas ocorreram no laboratório de Informática do IFSULDEMINAS, *Campus Muzambinho*, sendo todos os alunos incluídos na Plataforma “Google Classroom”, ambiente *online* que concentra ferramentas do Google para promover e auxiliar atividades educacionais.

Todas as atividades referentes à capa do livro (*design* gráfico) foram realizadas no Canva, editor de imagens *online* e livre. Embora a

ferramenta tenha vários recursos pagos, foram utilizadas apenas ferramentas gratuitas em todo o projeto. Também foi orientado para que os alunos utilizassem somente imagens livres de direitos autorais na criação de suas capas.

Para possibilitar o acesso à sala de aula virtual, foi criada uma conta no Gmail para cada aluno. A mesma também foi utilizada posteriormente para a inscrição no Editor Canva e para a digitação da coletânea de textos da classe, que tem como tema o “Heroísmo e seu significado na sociedade”. A ferramenta utilizada para a digitação e armazenamento da coletânea foi o Google Documentos, serviço gratuito que permite criar, editar, visualizar e compartilhar documentos de texto.

Dentre todas as capas criadas, foram selecionadas as melhores capas pelo professor e pelos colaboradores do projeto. Nesta fase foram escolhidas, entre os mais variados estilos, 7 capas que, posteriormente, foram divulgadas para os alunos na plataforma, na qual os mesmos tiveram a oportunidade de votarem em suas capas favoritas, selecionando assim as 3 capas mostradas na Figura 1, que entraram em votação aberta ao público no site do IFSULDEMINAS, *Campus Muzambinho*. O resultado final da capa escolhida está previsto para ser divulgado na segunda semana de Outubro/2017.

Figura 1: As 3 capas que entraram em votação aberta no Site do IFSULDEMINAS



Fonte: Produzido pelos autores.

Para coletar dados a respeito das percepções dos alunos sobre o projeto, após a finalização das capas, foi elaborado um questionário (disponível em [goo.gl/2N6ftv](http://goo.gl/2N6ftv)) contendo 4 questões objetivas e 2 questões discursivas, na ferramenta Google Forms.

## Resultados preliminares

O questionário foi respondido por 28 alunos, no final do mês de Setembro de 2017. Todos os alunos consideraram que as atividades no laboratório, utilizando recursos tecnológicos, despertaram mais interesse pela produção de texto, uma vez que a abordagem foi totalmente diferente da convencional. 92,6% deles consideram ainda que as TIC's poderiam ser utilizadas em outras disciplinas.

Quando questionados se já conheciam algo a respeito de *Design* Gráfico, 63% relataram não ter nenhum conhecimento prévio sobre o assunto. Mas, após as atividades do projeto, 92,6% dos alunos se julgaram capazes de realizar outros trabalhos com base nos conhecimentos adquiridos.

A respeito do que mais gostaram no projeto, disseram: “a criação da capa”; “escrever os textos”; “nós aprendemos de uma forma bem diferente e isso é bem legal”; e ainda, “me incentivou a aprender mais sobre *Design* Gráfico e Informática”.

## Conclusão

Com base nos desafios, pôde-se observar que os alunos envolvidos no projeto “Nosso Primeiro Livro” apresentaram maior interesse pela disciplina de Língua Portuguesa, estavam determinados e motivados para efetuarem as atividades propostas. Além disso, para alunos inseguros e com maior dificuldade de entrosamento, o projeto foi uma boa oportunidade para demonstrarem suas habilidades e aptidões, muitas vezes desconhecidas em sala de aula.

## Referências

(1) MORAN, J. Novas tecnologias e o reencantamento do mundo. **Tecnologia Educacional**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 126, p. 24-26, Set. 1995.

(2) OLIVEIRA, C. de. TIC's na Educação: A utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno. **Pedagogia em Ação**, v. 7, n. 1, Dez. 2015. ISSN 2175-7003. Disponível em: <<https://goo.gl/Bk1Mez>>. Acesso em: 31 Out. 2017.