**O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA POR MEIO DE FERRAMENTAS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM**

Autor - **Flávio Marcelo Bueno de Castro**

GT 4 – Educação e Linguagens

**RESUMO**

**Introdução:** Durante o ano letivo de 2022 foram utilizadas algumas ferramentas digitais de aprendizagem nas aulas de Língua Portuguesa e Estudo Aplicado de Língua Portuguesa nos oitavos, nonos e no primeiro ano “C” da Escola Estadual Governador José Fragelli. Uma ferramenta digital pode ser entendida como tudo o que é utilizado para que exista comunicação entre o computador e o homem. **Objetivo:** Melhorar a aprendizagem dos estudantes dispondo de ferramentas digitais nas aulas de Língua Portuguesa e Estudo Aplicado de Língua Portuguesa. **Metodologia:** As ferramentas digitais Wheel Decide, Padlet, Wordwall e o uso da Smart TV como estratégias de gamificação foram utilizados nas aulas de Língua Portuguesa e Estudo Aplicado de Língua Portuguesa aliando às teorias e exercícios propostos em alguns conteúdos programáticos. Atividades como sorteios de estudantes para realizar desafios com o Wheel Decide, jogos com diferentes objetivos utilizando o Wordwall, a Smart TV sendo usada para espelhar na tela estas ferramentas e documentários e filmes da plataforma Netflix. **Resultados:** Na visão do professor-autor deste resumo, houve avanços importantes na aprendizagem dos conteúdos quando utilizadas as citadas ferramentas digitais. Percebeu-se na melhora dos conceitos de aprendizagem pelo aumento das notas nas avaliações bimestrais e atividades avaliativas aplicadas durante este ano letivo, sempre com uma grande participação dos estudantes, engajando com protagonismo. **Conclusão:** É evidente que quando se alia os conteúdos utilizando ferramentas digitais de aprendizagem com o uso metodologias ativas, o estudante fica em evidência e o seu aprendizado também, que é o mais importante no ofício de um docente.

**Palavras-chave:** Ferramentas digitais de aprendizagem; Metodologias ativas; Aprendizagem.