

DO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA À APRENDIZAGEM ATRAVÉS DE
APLICATIVO PARA ALUNOS DA EDUCAÇÃO BÁSICA DE ESCOLAS PÚBLICAS

*From teaching Portuguese to learning through an app for basic education students in
public schools]*

*De enseñar portugués a aprender a través de una app para alumnos de educación básica
de colegios públicos*

Patrícia Pedrosa Botelho  

Ana Cláudia Martins de Souza²  

Lara de Castro Alves³  

Recebido: 13/08/2024
Aprovado: 21/12/2024

Resumo: O presente texto, relato de experiência tem por objetivo demonstrar como foi desenvolvido um aplicativo para alunos do 6º ao 9º ano de escolas públicas em relação ao ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa. O aplicativo traz em seu bojo atividades autorais em consonância com as prerrogativas da BNCC e dos PCNs com o intento de trazer à baila uma ferramenta pedagógica para professores e alunos de Língua Portuguesa. O software integra a visão do aluno e a do professor para que cada um possa ter uma interface adequada às finalidades almejadas, fazendo uso de técnicas de gamificação e exercícios com gêneros variados para ampliar o conhecimento das habilidades e competências de língua materna. Para tanto, partimos dos pressupostos teóricos de Geraldi (1999), Kleiman (1992), Travaglia (2002), Kenski (2007), Marcuschi (2006), Koch (2002) e Ribeiro (2014) para subsidiar o pensamento de que a aprendizagem não deve se restringir ao ambiente da sala de aula e aos livros didáticos, mas também ao ensino através da tecnologia.

Palavras-chave: Língua Portuguesa. Ensino-aprendizagem. Aplicativo. Tecnologia.

Abstract: This article aims to demonstrate how an app was developed for elementary students in public schools in relation to the teaching and learning of Portuguese. The app includes authorial activities regarding the prerogatives of the BNCC and the PCNs with the intention of bringing to the table a pedagogical tool for teachers and students of Portuguese.

¹ Pós-doutorado em Letras (UFJF). Professora do Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais – campus Juiz de Fora. E-mail: patricia.botelho@ifsudestemg.edu.br

² Mestre em Ciência da Computação (UFJF). Professora do Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais – campus Juiz de Fora. E-mail: anaclaudia.souza@ifsudestemg.edu.br

³ Graduanda em Letras (UFV). E-mail: laracastro065@gmail.com

The software integrates the vision of the student and the teacher so that each one can have an appropriate interface to the desired purposes, making use of gamification techniques and exercises with varied genres to expand knowledge of mother tongue skills and competencies. For that, one starts from the theoretical assumptions of Geraldi (1999), Kleiman (1992), Travaglia (2002), Kenski (2007), Marcuschi (2006), Koch (2002) and Ribeiro (2014) to support the idea that learning should not be restricted to the classroom environment and textbooks, but also to teaching through technology.

Keywords: Portuguese. Teaching-learning. App. Technology.

Resumen: Este artículo tiene como objetivo demostrar cómo se desarrolló una aplicación para estudiantes de 6° a 9° año de escuelas públicas en relación con la enseñanza y el aprendizaje de la lengua portuguesa. La aplicación trae consigo actividades de autor en línea con las prerrogativas del BNCC y de los PCN con la intención de poner en primer plano una herramienta pedagógica para profesores y estudiantes de lengua portuguesa. El software integra la visión del alumno y del docente para que cada uno pueda tener una interfaz adecuada a los fines deseados, utilizando técnicas de gamificación y ejercicios con diferentes géneros para ampliar el conocimiento de habilidades y competencias en la lengua materna. Para ello, partimos de los supuestos teóricos de Geraldi (1999), Kleiman (1992), Travaglia (2002), Kenski (2007), Marcuschi (2006), Koch (2002) y Ribeiro (2014) para sustentar el pensamiento de que aprendizaje No debe limitarse al entorno del aula y los libros de texto, sino también a la enseñanza a través de la tecnología.

Palabras-clave: Portugués. Enseñanza-aprendizaje. Aplicación. Tecnología.

1 Introdução: o início do processo de criação do software

O artigo relata como foi desenvolvido um projeto realizado por discentes e docentes do Instituto Federal Sudeste de Minas Gerais, campus Juiz de Fora. Trata-se da criação de um aplicativo gratuito de Língua Portuguesa para alunos da educação básica, mais especificamente para o ensino fundamental II.

É importante neste momento inicial deixar clara a posição dos autores de que refletir sobre as intersecções entre ensino e tecnologia pressupõe considerar que, em certa medida, recursos tecnológicos sempre estiveram a serviço das atividades educacionais, afinal um simples lápis, o mais simples instrumento dos livros impressos e, ainda, a tradicional combinação “quadro e giz” são, igualmente, “tecnologias” presentes desde o processo de formação escolar inicial.

Tal ideia é corroborada por Kenski (2007, p. 15-19), para quem “tecnologia” é o nome dado “ao conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao

planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade”, incluindo as de base educacional, levando-nos a concluir que, em decorrência dessa dispersão, “muitos dos equipamentos e produtos que utilizamos em nosso cotidiano não são notados como tecnologias”, talvez pelo fato de que não se caracterizam como “máquinas”, “forma concreta com que a tecnologia é popularmente reconhecida”. O mesmo não ocorre, no entanto, com a chamada tecnologia digital, “um conjunto de tecnologias que permite, principalmente, a transformação de qualquer linguagem ou dado em números” (Ribeiro, 2014, p. 84), decorrente do avanço no modo de codificação da informação.

O fato é que, na mesma velocidade em que as mudanças ocorrem, com a adoção quase instantânea, em alguns casos, de novas metodologias e novos recursos, interpuseram-se novos desafios, desejosos de novas soluções, para as quais as tecnologias digitais têm incontestável aplicabilidade. Assim, o projeto criado teve como prerrogativa auxiliar alunos do ensino fundamental II de escolas públicas municipais e estaduais a minimizar os impactos negativos do ensino remoto durante o período da pandemia apresentando uma tecnologia que possa auxiliar no ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa.

Após conversas com os professores das escolas parceiras partícipes do projeto, foram estabelecidos os critérios para criação do aplicativo. Foi aplicado um questionário para os alunos das escolas parceiras para que a equipe do projeto pudesse compreender as necessidades empíricas das escolas, afinal não faria sentido fazer um software sem buscar entender a real necessidade dos professores do ensino fundamental II.

Os questionários tinham perguntas que subsidiaram o conhecimento da equipe do projeto sobre quantidade de tempo que os estudantes gastavam em aplicativos, quais tipos de softwares eram usados, quais dias da semana eram mais utilizados, uso da internet, dificuldades de acesso, etc. Esses questionários nos ajudaram a compreender a realidade dos alunos envolvidos e como o aplicativo poderia ser atrativo e realmente significativo para a aprendizagem.

Percebemos que os professores do ensino fundamental II se queixavam de modo reiterado da dificuldade dos alunos de interpretar textos, de desvios em relação à ortografia, da concatenação de ideias, ou seja, sobre competências e habilidades inerentes à modalidade formal da Língua Portuguesa. Assim, tivemos como intento criar um aplicativo que fizesse com que os alunos pudessem aprender de forma divertida por meio de exercícios que

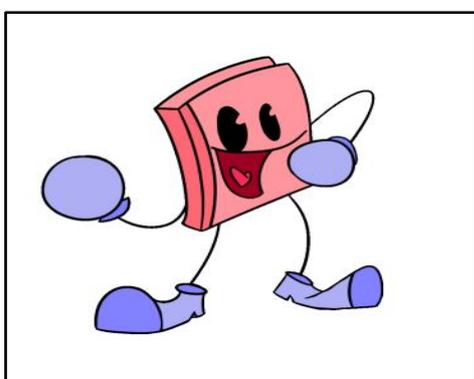
abarcassem técnicas de gamificação. Percebemos que praticamente todos os alunos possuíam aparelhos celulares, não sendo este um empecilho para *download* do software.

Como sabemos, os alunos de hoje estão cada vez mais conectados ao mundo digital e aos *smartphones*, deste modo, poderiam praticar as tarefas em qualquer lugar e a qualquer hora sem custo algum. A intenção é que os alunos de qualquer estado, de qualquer escola, de qualquer município (não se restringindo ao *locus* da pesquisa, ou seja, escolas de Juiz de Fora - MG) possam fazer uso do aplicativo e utilizá-lo como uma outra forma de aprendizado.

As parcerias feitas com a Escola Municipal Antônio Faustino da Silva, com a Escola Municipal Presidente Tancredo Neves e com o Instituto Estadual de Educação contribuíram para compreensão do que precisava ser feito no software para que tivéssemos um resultado profícuo. Os professores entrevistados foram preponderantes neste processo inicial das necessidades para a criação de um aplicativo que pudesse ser usado nas escolas públicas.

2 O desenvolvimento do aplicativo

O maior intento do software, nomeado como Portuguito, é o estudo de modo descontraído para complementar a aprendizagem nas salas de aulas. Em função disso, foi construído de forma interativa, descontraída, com cores vivas e com uma mascote em formato de livro, nomeada Portuguita (escolha feita pelos seguidores do Instagram @portuguito), a forma inicial do aplicativo.



Mascote do Portuguito



Design com nome do aplicativo

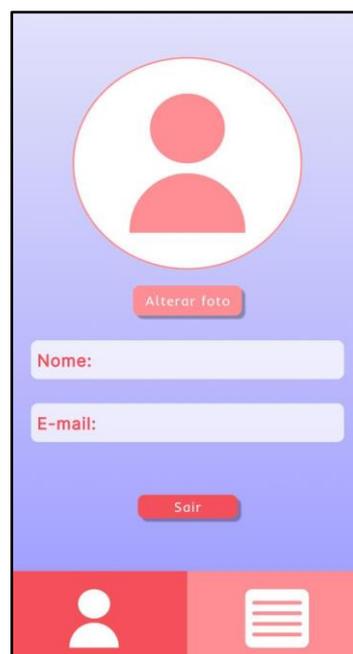
O aplicativo foi desenvolvido em duas versões: a visão do aluno e a visão do professor. Caso o usuário não tenha uma conta para fazer login, é necessário cadastrar-se. Para isso, algumas informações são necessárias, tais como: nome e e-mail. Além disso, o

usuário terá que criar uma senha, em seguida, haverá a opção de escolher sua versão, a de professor ou a de aluno.



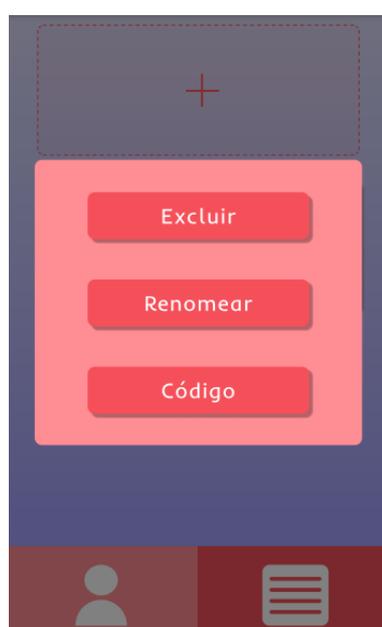
Telas de cadastro e de login

Cada versão tem um determinado perfil com as informações pessoais do usuário: nome, e-mail, senha e foto. Os alunos terão a possibilidade de acompanhar seu progresso e os dias sem uso do aplicativo.



Telas dos perfis do docente e do discente, respectivamente

A visão do docente traz diversas atividades que poderão fazer parte de uma lista. Essa, gerará um código para que os usuários possam fazer uso. Posteriormente, os alunos terão acesso a essa lista através de um código gerado no final de sua elaboração.



Tela de listas do docente



Tela de edição da lista

Os exercícios são divididos nas seguintes categorias: “Procedimentos de leitura”, “Implicações do gênero textual”, “Relação entre textos”, “Coerência e coesão textuais”, “Variação linguística” e “Relações entre recursos expressivos e efeitos de sentido”.

Na categoria “Procedimentos de leitura”, temos as seguintes subdivisões: “Localização de informações explícitas”, “Inferência de sentido”, “Inferência de informação implícita”, “Identificação do tema do texto” e “Distinção entre fato e opinião”.

Em “Implicações do gênero textual”, temos: “Interpretação de textos”, “Reconhecimento do gênero discursivo” e “Identificação da finalidade textual”.

Na “Relação entre textos”, temos: “Reconhecimento das diferentes formas de tratar uma informação”.

Em “Variação Linguística”, temos: “Identificação das marcas linguísticas que evidenciam o locutor e o interlocutor de um texto”.

Na categoria “Relação entre recursos expressivos e efeitos de sentido”, temos: “Identificação dos efeitos de ironia ou humor em textos variados” e “Identificação do efeito de sentido decorrente do uso da pontuação”.

Por último, na categoria “Coerência e Coesão textuais”, temos: “Estabelecimento de relações entre partes de um texto”, “Identificação do conflito gerador do enredo”, “Estabelecimento de relação causa/consequência entre partes do texto” e “Estabelecimento das relações lógico-discursivas”.



Tela de categorias



Tela de subcategoria

O docente estará habilitado a visualizar, questão por questão para incluí-la ou não em sua lista, podendo, também, ver a resposta correta da pergunta. Todas as questões têm quatro alternativas e, ao marcar a resposta escolhida, o item ficará com uma coloração mais forte. O professor também tem a possibilidade de voltar à pergunta anterior ou prosseguir para a próxima questão.



Tela de questão

Na visão do aluno, há placas informando diferentes conjuntos de atividades, sendo elas: “Morfologia”, “Ortografia” e “Sintaxe”. Da mesma forma que a versão do professor, nessas categorias há subcategorias.

Em “Morfologia”, temos: “Classes gramaticais”, “Flexões verbais”, “Pronomes”, “Preposições” e “Conjunções”.

Na seção “Ortografia”, temos: “Acentuação”, “Uso dos porquês”, “Sílabas” e “Uso de expressões cotidianas”.

Por fim, na seção “Sintaxe”, temos: “Vozes verbais”, “Concordância”, “Regência”, “Crase”, “Pontuação” e “Figuras de linguagem”.



Tela de categorias



Tela de subcategorias

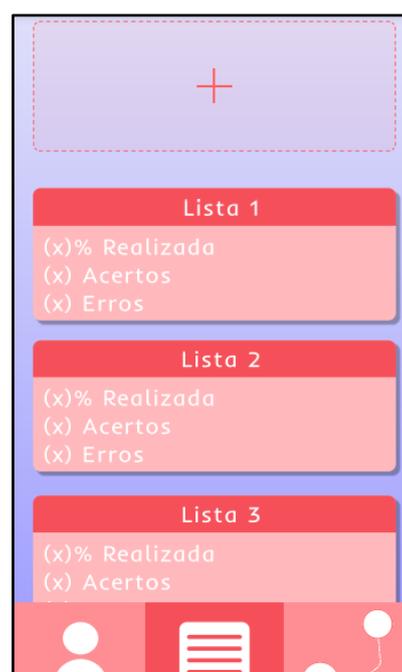
O aluno escolherá a série de exercícios que ele quer fazer e depois terá uma trilha com as atividades que tenha feito e com as que ainda serão concluídas. Isto posto, a cada exercício realizado será como uma fase concluída, assim, o aluno aprenderá de forma lúdica, divertindo-se. Além disso, o aluno poderá ter acesso às listas criadas pelo seu professor, podendo complementar seus estudos.



Tela da trilha de exercícios



Tela de listas



Tela para inserir código

O aluno também receberá um *feedback* a cada questão para saber se sua resposta estava correta ou se estava incorreta e, ao finalizar uma lista de exercícios, será possível

verificar o êxito na atividade observando a quantidade de acertos e a de erros, como pode ser percebido nas imagens das telas abaixo:

Telas de *feedback*



Acreditamos que o *feedback* é uma ferramenta importante no que tange à motivação de continuar ou não fazendo os exercícios. A mascote se move mostrando apreço ou não pela quantidade de exercícios feitos e corretos. Caso as respostas estejam incorretas, o aluno precisa retornar para as fases anteriores e refazer as atividades para conseguir prosseguir.

3 Portuguito nas redes sociais

Com o propósito de alcançarmos mais pessoas divulgando o aplicativo, criamos o Instagram Portuguito (@portuguitoobr). Em nosso perfil, apresentamos nossa equipe, mostramos algumas telas do aplicativo e fizemos postagens sobre diversos assuntos de Língua Portuguesa. Ademais, interagimos com nossos seguidores através dos *stories* por meio das enquetes criadas. A rede social também possibilitou a ampliação de repertório em relação às habilidades e competências em Língua Portuguesa de forma prática e objetiva. Segue abaixo, a imagem da conta deste projeto:



Interface do perfil no Instagram

No Instagram, há, ainda, diversas publicações no *feed* sobre conteúdos relacionados à Língua Portuguesa. São postadas dúvidas e/ou desvios gramaticais mais cometidos pelas pessoas de forma geral, uso de termos adequados em relação a situações do cotidiano, *posts* sobre cultura, informações etc. Abaixo, seguem dois *prints* de conteúdo produzido para o Instagram do projeto para servir de exemplo sobre o conteúdo postado:



Capas das publicações deste tema

Nas redes sociais, ainda postamos indicações de livros e de filmes. Usamos a mascote Portuguita para fazer as recomendações. Nessas publicações, há variadas indicações de livros e filmes para ampliar o repertório cultural dos seguidores.



Capas das publicações deste tema

No tópico “Podcast”, nas redes sociais, indicamos programas de áudio disponíveis em plataformas digitais que falam sobre o ensino de Língua Portuguesa, sobre regras para utilização da norma padrão e sobre educação.



Capas das publicações deste tema

Em nosso perfil, também fazemos postagens relacionadas a essas datas especiais e contextualizamos-las, a fim de que o seguidor compreenda melhor o motivo dessas comemorações, como pode ser visto nas imagens abaixo:

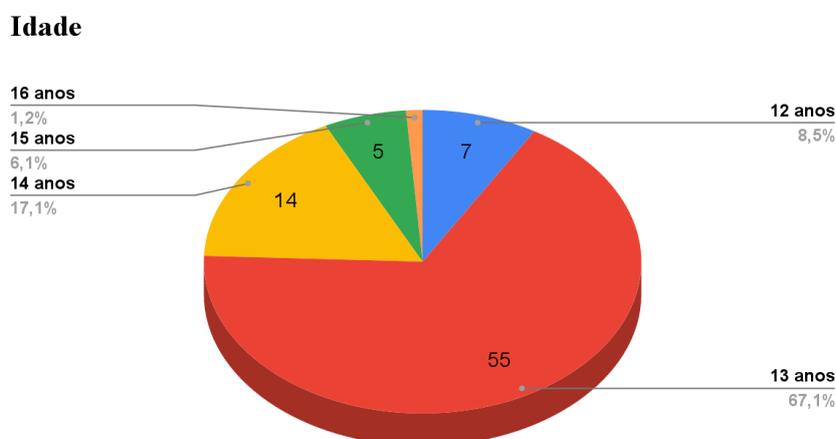


Capas das publicações deste tema

4 Os questionários aplicados para os alunos

Nesta seção, mostraremos alguns dados importantes das entrevistas que foram feitas com alunos das três escolas parceiras no momento inicial do projeto para que soubéssemos as necessidades das escolas, dos alunos e dos professores. Foram colhidas informações sobre hábitos de leitura, sobre o processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa, sobre o aprendizado com o celular e sobre o acesso à internet. Com isso, coletamos os resultados das pesquisas que serão apontados em formato de gráficos.

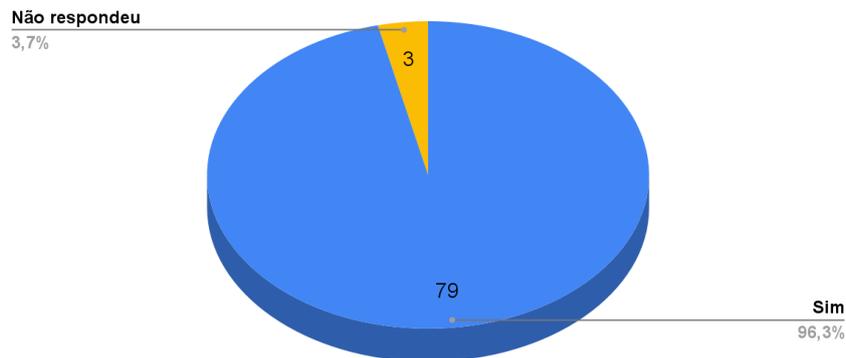
Gráfico 1



Traçamos informações de acordo com a faixa etária dos alunos. 55 tinham 13 anos, quatorze tinham 14 anos, sete com 12 anos, cinco com 15 anos e um aluno com 16 anos. A idade é importante para que saibamos como proceder em relação à diagramação do aplicativo, afinal o público se sente atraído por determinado produto/ferramenta levando em consideração diversos fatores.

Gráfico 2

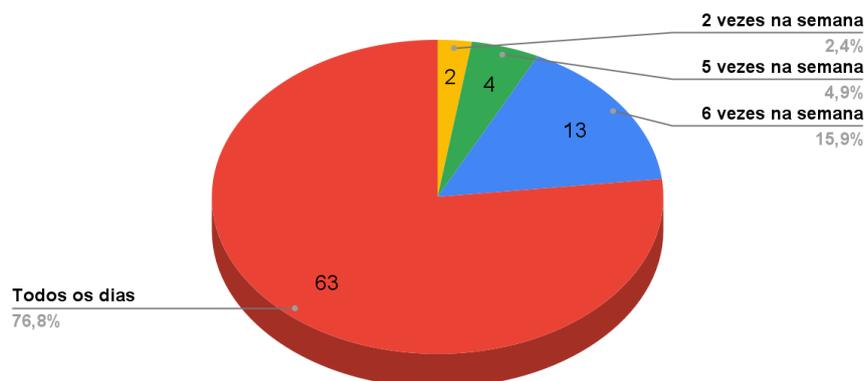
Possui celular?



No que tange ao acesso ao celular, 79 alunos disseram que possuem aparelhos e somente 3 não responderam à pergunta. Como se vê, é possível perceber que a maioria dos alunos possui aparelhos, o que indica que estão integrados à tecnologia e ao acesso à informação. Em relação às perguntas referentes a locais de acesso à internet, 70 alunos responderam que em casa é o local em que mais usam. Acreditamos que muitos dos partícipes não tenham acesso aos dados móveis, o que nos levou a pensar em um aplicativo que não levasse muito tempo para carregar as imagens nele inseridas para que não haja desestímulo.

Gráfico 3

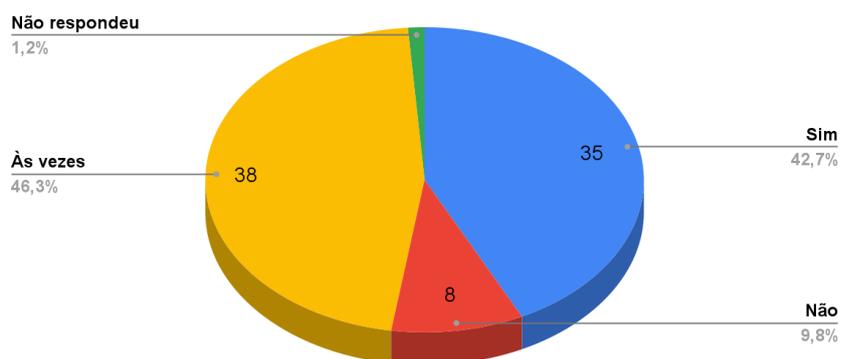
Uso do celular



Em relação à frequência com que usam o celular, 63 responderam que todos os dias, 13 fazem uso em torno de 6 vezes por semana, 4 utilizam por volta de 5 vezes por semana e 2 somente nos fins de semana.

Gráfico 4

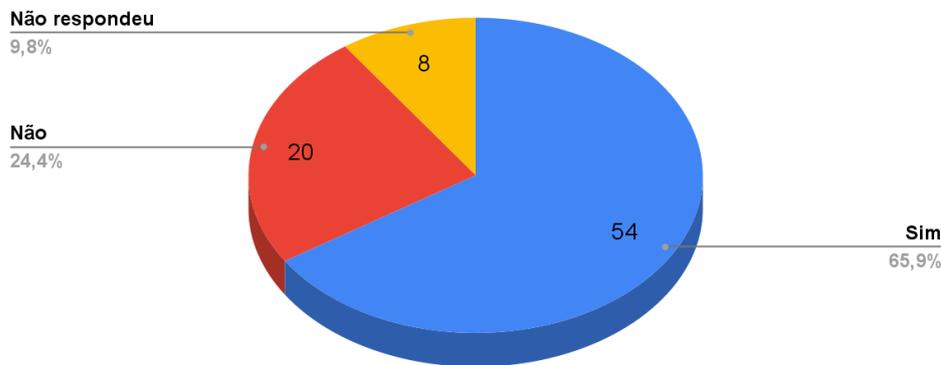
Usa o celular para jogar?



Em relação ao uso do celular para jogos, 38 alunos responderam que “às vezes” e 35 disseram que fazem uso com mais frequência.

Gráfico 5

Você acha que o aplicativo pode ajudar na aprendizagem de Língua Portuguesa?



Sobre a importância de se ter aplicativos para o ensino de Língua Portuguesa, 54 alunos disseram que acham importante, 20 apontaram que não e 8 não responderam.

5 Considerações finais

A equipe percebeu que o aplicativo, advindo de um projeto de extensão financiado pelo IF Sudeste MG, contribuiu para o aprendizado dos alunos bolsistas bem como para a compreensão das necessidades dos alunos, dos professores e das escolas envolvidas neste projeto. Docentes de diferentes áreas, alunos de graduação e de cursos técnicos do IF Sudeste MG estavam envolvidos neste projeto, podendo colocar em prática o que estavam aprendendo em sala de aula. Afinal, quando um projeto de extensão é desenvolvido, não é somente o público para o qual se destina o produto que será beneficiado. Todos os envolvidos - docentes, discentes e sociedade - aprendem mais.

Alguns bolsistas foram designados para trabalhar na interface do software, outros, criando conteúdo novo para ser postado, outros, responsáveis pelas redes sociais e/ou pelo desenvolvimento funcional. O objetivo que se teve foi desenvolver as ferramentas que podem ser utilizadas pelos professores de Língua Portuguesa em sala de aula.

Vale salientar que temos ciência de que nenhum software é perfeito e/ou isento de necessidades de alteração, de críticas e de sugestões, por isso pretendemos que acadêmica e socialmente o software possa ser divulgado para que a sociedade possa ter acesso e ajudar

os partícipes do projeto a melhorar cada vez mais o produto criado. Por último, mas não menos importante, vale dizer que o software está disponível nas plataformas digitais para Android.

Referências

ANTUNES, Irandé. **Muito além da gramática: por um ensino sem pedras no caminho**. 1ª ed. Belo Horizonte: Parábola, 2007.

DIONISIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (Orgs.). **Gêneros Textuais & Ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.

FIORIN, José Luiz; PLATÃO, Francisco. **Lições de texto: leitura e redação**. 2ª ed. São Paulo: Ática, 2000.

GERALDI, João Wanderley (Org.). **O texto na sala de aula**. São Paulo: Ática, 1999.

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

KLEIMAN, Ângela. **Oficina de leitura: teoria e prática**. São Paulo: Pontes, 1992.

KOCH, Indegore G. Villaça. Os gêneros do discurso. In: **Desvendando os segredos do texto**. São Paulo: Editora Cortez, 2002.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Gêneros Textuais: o que são e como se constituem**. Recife: UFPE, 2006.

NEVES, Maria Helena de Moura. **A gramática na escola**. São Paulo: Contexto, 2002.

RIBEIRO, Ana Elisa. Tecnologia digital. In: FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva; COSTA VAL, Maria da Graça; BREGUNCI, Maria das Graças de Castro; (Org.). **Glossário Ceale: Termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores**. Belo Horizonte: Faculdade de Educação/UFMG, 2014. p.317-318. Disponível em: www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale. Acesso em 10 de outubro de 2017.

VIEIRA, S. R.; BRANDÃO, S. F. (Org.). **Ensino de gramática: descrição e uso**. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2016.

TRAVAGLIA, L. C. **Gramática e interação: uma proposta para o ensino de gramática no 1º e 2º graus**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2002.