



Evento: XXII Jornada de Extensão

**APP GO/ PORT-GO DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE EDUCACIONAL
PARA ESTUDO DE LÍNGUA PORTUGUESA**

**APP GO / PORT-GO DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL SOFTWARE FOR PORTUGUESE
LANGUAGE STUDY**

**Kemely Pavani Menegazzi², Taíse Neves Possani³, Rosita da Silva Santos⁴, Fabiana
Diniz Kurtz da Silva⁵**

¹ Trabalho desenvolvido junto às atividades da Bolsa de extensão AppGo/PortGo- Unijuí

² Acadêmica do 6º semestre do curso de Licenciatura em Letras: Português e Inglês na Universidade Regional do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUÍ). Bolsista do Subprojeto Multidisciplinar- Área de Letras.

³ Professora do Curso de Letras: Português e Inglês, extensionista do projeto App GO.

⁴ Professora do Curso de Letras: Português e Inglês, extensionista do projeto AppGO.

⁵ Professora do Curso de Letras: Português e Inglês, voluntária no Subprojeto Multidisciplinar- Área de Letras.

RESUMO

O Projeto de Extensão AppGo - Desenvolvimento e Implementação de Softwares Educacionais tem como foco principal a construção de softwares na perspectiva de um trabalho conjunto universidade-escola. O projeto busca desenvolver ações colaborativas entre professores das escolas, da universidade e de alunos de cursos de graduação, promovendo uma forma de inserção da tecnologia no dia-a-dia dos alunos, melhorando seu desempenho escolar através de uma forma dinâmica e que se adequa ao que os estudantes de ensino fundamental e médio vivem contemplando: a era da tecnologia na educação. O desenvolvimento do aplicativo PortGo aconteceu de forma posterior à criação do aplicativo MathGo, que está consolidado e que promove o estudo da matemática. O PortGo segue os mesmos parâmetros do MathGo e tem por objetivo desafiar os estudantes para o estudo da linguagem com autonomia na busca por conhecimento, a partir da resolução de questões englobando os mais diversos conceitos da área. Na primeira fase, foram definidas categorias para cada uma das três séries do ensino médio, tendo como base currículos escolares e sua relação com a Base Nacional Comum Curricular. O primeiro banco de questões a compor o aplicativo está constituído de cerca de 300 questões da prova do ENEM - Exame Nacional do Ensino Médio, de 2012 a 2019, e o lançamento oficial ocorreu no dia 08 de julho deste ano. O desenvolvimento de softwares educacionais, como o PortGo, contribui significativamente para o crescimento e qualificação das atividades de ensino e aprendizagem para as comunidades escolares, que poderão utilizar o software em sala de aula. Deste modo, continua sendo alimentado para o ano de 2021 um banco de questões para o ensino fundamental que contemplará do 6º ao 9º ano.

Palavras-chave: Software. Língua Portuguesa. Tecnologia. Educação.



INTRODUÇÃO

Como parte do Projeto de Extensão AppGO - Desenvolvimento e Implementação de Softwares Educacionais (PIBEX/UNIJUI), o aplicativo PortGo, que passou a ser desenvolvido a partir do ano de 2019, tem como objetivo oportunizar o estudo da língua portuguesa por meio das tecnologias digitais e oferecer aos estudantes modos diferentes de imersão no conteúdo da língua portuguesa, através do “Jogar” e do “Estudar”, que, no aplicativo, possuem características próprias quanto ao tipo de conteúdo e de aprendizagem.

O aplicativo PortGO vem sendo desenvolvido com a participação de alunos da graduação, bolsistas do projeto e professores das áreas de Letras, Ciências da Computação e Design, na Unijuí. O aplicativo tem como foco auxiliar estudantes no tocante ao estudo e à aprendizagem na área de linguagens, a partir de questões e de conteúdos categorizados por temas e conceitos escolares, de forma a permitir, através das tecnologias, uma melhoria no desempenho escolar.

O aplicativo destina-se a estudantes de ensino fundamental e médio, bem como a professores da área de Linguagens, mais propriamente de Língua Portuguesa e Literatura. Além disso, almeja contribuir para a melhoria da qualidade da educação por meio das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, as quais permitem uma aprendizagem significativa e o desenvolvimento cognitivo de estudantes de educação básica, por meio da atualização dos métodos de ensinar e aprender.

METODOLOGIA

O método de trabalho parte da pesquisa bibliográfica, teórico-conceitual, acerca da Tecnologia e Educação por meio da leitura, fichamento e análise de periódicos da área. Para o desenvolvimento do Aplicativo PortGo tomamos por base o aplicativo de matemática (MathGO), já consolidado, buscando viabilizar uma nova forma de estudo e prática de conhecimentos de Linguagem, a partir dos conteúdos solicitados na prova do Enem, área de Linguagens (Português, Literatura, Artes e Educação física), com enfoque no estudo de temas e conceitos de língua portuguesa. Foram estabelecidas categorias temáticas a partir da análise de currículos do ensino médio e dos objetos de conhecimento estabelecidos em cada



ano/série. As categorias emergiram da análise da prova do Enem em comparativo com a BNCC, os currículos escolares e gramáticas de língua portuguesa.

Para a construção do banco de questões, realizamos uma pesquisa em sites confiáveis sobre questões do ENEM, a partir de um recorte temporal pré-estabelecido, datadas do ano de 2012 a 2019, e também em sites oficiais de vestibulares de instituições de ensino superior federais e privadas. Para cada ano da prova do ENEM, as questões foram divididas previamente em níveis: fácil, médio e difícil, considerando os conceitos escolares.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultado, destacamos o desenvolvimento e implementação do aplicativo PortGo, lançado no dia 08 de julho deste ano, no evento intitulado “Ciência para Todos”, junto à Semana Nacional de Ciência e Tecnologia (CNPq). O aplicativo estrutura-se por meio de um banco de questões, as quais foram selecionadas e classificadas por níveis de dificuldade e conteúdos.

O banco dá origem a um vasto portfólio baseado em questões do ENEM do ano de 2012 a 2019, questões de vestibulares de todo o país e também de cursos preparatórios. As questões também são separadas por níveis de dificuldade (fácil, médio, difícil), podendo assim trazer autonomia e desafio para cada aluno testar os seus saberes específicos. Além das questões, o aplicativo conta com dois modos específicos de estudo (jogar e estudar), sendo que, em sua primeira fase, somente o modo “Jogar” está disponível aos estudantes, que encontram nele questões sorteadas aleatoriamente sobre diferentes conteúdos do Ensino Médio.

O modo “Jogar”, já implementado, permite ao aluno acessar questões **sortidas** sobre diferentes temas e conceitos próprios da área de linguagens, permitindo testar as suas capacidades e os seus conhecimentos gerais. Já o modo “Estudar”, o qual está em desenvolvimento, trará para o aluno a oportunidade de estudar o conteúdo específico diante do qual ele possui mais dificuldade ou que gostaria de aprender mais.

A experiência com o desenvolvimento do aplicativo PortGo permite não só contribuir com ferramentas tecnológicas de cunho educativo, capazes de beneficiar a comunidade escolar, como também o aprofundamento de estudos teórico-reflexivos acerca da



Tecnologia e da Educação e dos impactos sociais, históricos, culturais e cognitivos gerados pelos processos educativos permeados com e pela tecnologia.

O uso das Tecnologias da Informação e Comunicação vêm sendo questionados desde o grande avanço tecnológico na sociedade do século XX e XXI. Segundo Kurtz (2018), sob a perspectiva histórico-cultural vigotskiana, as tecnologias, quando concebidas no âmbito educacional, precisam se opor às perspectivas de que sua importância seja apenas o “saber usar”, a partir do ponto em que se pensa nas tecnologias para o cenário educacional elas passam a ser entendidas como “ferramentas cognitivas”, ou seja, instrumentos adaptados e desenvolvidos como companheiros intelectuais de sujeitos, tanto alunos como professores, facilitando o pensamento crítico e a aprendizagem.

Sobre o uso das tecnologias educacionais e do estudo de idiomas, Furlan e Nicoden (2017) explicam como as tecnologias de informação e comunicação possibilitam aos indivíduos o acesso a milhares de informações de diferentes complexidades e contexto, e em um processo educativo elas podem servir como elemento de aprendizagem em um espaço social, gerando diferentes saberes e conhecimentos científicos.

Deste modo, a internet pode ser utilizada como uma ferramenta de base para se adquirir fluência na escrita e na leitura e cabe aos profissionais da educação democratizar e orientar os alunos, conduzindo-os em todo o processo em busca do conhecimento. Assim, a partir do AppGo, foi possível abordar uma perspectiva nova de estudo da língua, proporcionando experiências diferentes e completas que possam contribuir positivamente em suas vidas escolares, de modo que possamos acrescentar meios alternativos de estudo que incluam as tecnologias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É notável a importância que o aprendizado da língua materna no ensino básico possui, já que nesta etapa da vida os indivíduos estão em formação de suas habilidades e a habilidade de se comunicar de forma coerente e entender as estruturas da língua portuguesa de maneira correta desde cedo evita problemas de vícios de linguagem no futuro, e também auxilia no aprendizado de línguas estrangeiras.



Além disso, com a crescente importância da tecnologia e nas constantes e rápidas mudanças no mundo é necessário lembrar de se reinventar e criar novas técnicas e métodos para tornar este aprendizado mais divertido e prático para as pessoas. Nesse sentido, o aplicativo PortGo além de servir como uma ferramenta prática para os estudantes, tem como objetivo auxiliar para que estudem e aprendam a Língua Portuguesa, a partir de questões e de conteúdos da área de linguagens, permitindo a utilização das tecnologias para qualificar o seu desempenho escolar.

Considerando então o objetivo geral do aplicativo e do trabalho, concluímos que a importância dele se faz presente na sociedade atual, pois a educação, assim como os modos de aprendizado, vem se modificando juntamente com o mundo globalizado, criando e proporcionando meios alternativos e qualificados de estudos para os alunos.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Unijuí pelo custeio do projeto e por oportunizar aos estudantes a experiência como bolsistas de extensão (PIBEX/UNIJUI).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FURLAN, Marcos V. G. e NICODEN, Maria Fátima Menegazo. A importância das tecnologias de informação e comunicação no ambiente escolar. Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia, Medianeira, v.8, n.16, 2017, E - 4720. Disponível em <file:///D:/Users/Usuario/Downloads/4720-32176-1-PB.pdf> Acesso em 20 de julho de 2021.

KURTZ, Fabiana Diniz. O Que Muda (e Por Que) com a Disseminação das Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação? Contribuições a Partir da Perspectiva Histórico-Cultural Vigotskiana. Artigo publicado em: Revista educaOnline. Educomunicação Educação e novas Tecnologias. Disponível em <http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=educaonline&page=article&op=view&path%5B%5D=1012> Acesso em 19/07/2021.