

SIMPÓSIO AT069

AVALIAÇÃO DE APLICATIVOS DIGITAIS (APP) EM PRÁTICAS DE ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

VASCONCELOS, Silvia Ines Coneglian Carrilho de
UFSC
silviaconeglian@terra.com.br

Resumo: O ensino da língua portuguesa teve grande expansão no início deste milênio, devido também à ampliação das relações com o mundo lusófono. Em vista disso, muitos pesquisadores vêm investigando as potencialidades dos aplicativos como dispositivos auxiliares no ensino da língua portuguesa bem como vêm experienciando seu uso em práticas pedagógicas como língua materna ou não materna. Respondendo à demanda pelo ensino de língua portuguesa em contexto da tecnologia digital, apresentam-se os resultados das análises empreendidas em relação aos aplicativos digitais (APP), voltados para o ensino de língua portuguesa como língua materna (PLM) ou não materna (PLNM-PLE) em circulação em redes digitais da web ou de plataformas digitais de comunicação. As contribuições teóricas que sustentaram as análises estão centradas em Marcuschi (2005), Xavier (2010), Hsu; Ching (2013), Bértoli-Braga (2015), entre outros. A metodologia de cunho qualitativo norteou a avaliação de 6 aplicativos digitais para o ensino de línguas: 1) sua composição geral; 2) a usabilidade com alunos de vários níveis de proficiência em língua; 3) a abordagem dos conteúdos. Os resultados da pesquisa obtidos até então apontam para: a) a presença de recursos multimodais; b) cultura tomada somente como arte; c) possibilidades variadas de interação entre usuários; e d) possibilidades de uso individual.

Palavras-chave: aplicativos digitais; ensino de língua portuguesa; língua materna; língua não materna.

Abstract: The teaching of the Portuguese language had great expansion at the beginning of this millennium, also due to the growing relations with the Portuguese-speaking world. Therefore, many researchers have been investigating the potential use of digital applications (APP) as auxiliary resources in teaching Portuguese as well as experiencing their use in pedagogical practices as native or as non-native language. Responding to the demand for Portuguese language teaching in the context of digital technology, we present the results of the analyses carried out concerning digital applications, aimed at teaching Portuguese as a native (PML) or as non-native language (PSL) in digital networks of the web or digital communication platforms. The theoretical contributions that supported the analyses are based on Marcuschi (2005), Xavier (2010), Hsu; Ching (2013), Bértoli-Braga (2015), among others. The qualitative

methodology guided the evaluation of 6 digital applications for language teaching: 1) its general composition; 2) usability with students of various levels of language proficiency; 3) the content approach. The results obtained so far point to: a) the presence of multimodal resources; b) culture taken only as art; c) variety of possibilities of interaction between users; and d) possibilities of individual use.

Keywords: digital applications; teaching of Portuguese language; native language; non-native language.

Introdução

Considerando que mundialmente o ensino da língua portuguesa teve grande expansão no início deste milênio, também devido à ampliação das relações comerciais de vários países com o mundo lusófono, muitos pesquisadores vêm investigando as potencialidades dos aplicativos como dispositivos auxiliares no ensino da língua portuguesa bem como vêm experienciando seu uso em práticas pedagógicas. Respondendo à demanda pelo ensino de língua portuguesa em contexto da tecnologia digital, apresentam-se os resultados das análises empreendidas em relação aos aplicativos digitais (APP), voltados para o ensino de língua portuguesa como língua materna (PLM) ou não materna (PLNM) em circulação em redes digitais da web ou de plataformas digitais de comunicação.

1. Contribuições teóricas

Aplicativos digitais (App) vêm sendo acessados por adolescentes, jovens e adultos em usos dos mais variados: para a simples conexão entre membros de um grupo social, para processos de trocas comerciais ou de aprendizagem tanto formal quanto informal. Em relação ao uso de aplicativos digitais voltados a processos de ensino-aprendizagem, um conjunto expressivo de novos formatos vem sendo disponibilizado. App é a abreviatura de *application*. Em português o termo utilizado tem sido Aplicativo (digital), que é um software desenvolvido para ser instalado em um dispositivo de tecnologia eletrônica digital, como os smartphones, cuja utilidade está na disponibilidade de serviços variados aos usuários.

As vantagens dos app são muitas até por utilizarem os recursos nativos dos dispositivos digitais: a) o tráfego de dados é muito menor ao se acessar determinado conteúdo da internet, o que economiza o pacote de dados contratados pelos usuários, podendo até ser o app usado em modo *off line*; b) proporciona uso mais rápido dos conteúdos desejados do que o acesso a sites; c) possibilita o uso dos recursos nativos como agenda telefônica, agenda de compromissos, GPS, câmera fotográfica, arquivo de fotos, músicas e vídeos.

Dentre as desvantagens, estão: a) a necessidade de atualização de versões periodicamente; b) dependendo da plataforma que o desenvolvedor usa, o app pode não funcionar em todos os dispositivos móveis; c) para os app gratuitos, a entrada de publicidade pode atrapalhar o usuário durante o acesso; d) consumo excessivo de energia, o que esgota a bateria de forma muito acelerada; e) consumo de memória, que pode atrapalhar o uso de outras tarefas do dispositivo móvel.

Mesmo com tais desvantagens, os app vêm sendo desenvolvidos e disponibilizados a usuários o que pode significar que a funcionalidade deles tem sido positivada junto ao público consumidor. E isso pode ser verificado na gama de app disponibilizados nas “lojas” digitais dos smartphones (como a App Store da IOS – Iphone Apple e a Google Store do Android) bem como em sites ou blogs que também ensinam como fazer o “seu próprio app” (BLOG FÁBRICA DE APLICATIVOS, 2019). Os números de app baixados são impressionantes. O site TECHTUDO apresenta os seguintes dados: “O **whatsapp** lidera a lista de aplicativos mais baixados nos primeiros três meses de 2019. O app, que atingiu o número de 1,5 bilhão de usuários em 2018, teve mais 223 milhões de novas instalações no trimestre.” (TECHTUDO, 2019). E acrescenta: “Logo atrás vem o **Messenger**, mensageiro do **Facebook**, com 209 milhões de instalações.” (TECHTUDO, 2019). Para o mundo educacional, também vêm sendo desenvolvidos app em todas as áreas do conhecimento. E aqui nos interessam os destinados ao ensino de línguas ou ao desenvolvimento de habilidades voltadas para a aprendizagem de línguas, maternas ou não maternas.

Pesquisadores da área da linguística aplicada, como Bértoli-Braga (2005), por exemplo, apontam que o advento da digitalização do mundo marca diferenças de modalidades na leitura e na produção textual pois uma outra forma de construção cultural foi implantada: a cultura do banco de dados (2005, p. 61), que abarcam a produção, estocagem, acesso e recuperação de informações. Essa nova cultura afetou os modos de se relacionar com textos, pois o olho humano teve de aprender outras formas de percorrer o conjunto de estímulos disponíveis. Acrescenta ainda essa autora que, ainda que o mundo digital não garanta acesso amplo à informação a grupos economicamente desfavorecidos, propicia novos espaços para a circulação social de práticas letradas diversas.” (2010, p. 373). Marcuschi (2005) explicita que a internet promoveu a elaboração de outros gêneros do discurso a partir de novas funcionalidades para os gêneros já existentes. Nesse sentido, as práticas realizadas pelos usuários, ao acessarem os app, requerem conhecimentos prévios de experiências anteriores, ao mesmo tempo em que são estimulados a realizarem atividades que requerem estratégias inéditas.

Xavier (2010) vem pesquisando acerca dos gêneros do discurso no mundo digital e aponta para a multimodalidade desses universo, o que demanda múltiplas habilidades de compreensão do mundo ali expresso. Yu-Chang Hsu e Yu-Hui Ching (2013) informam que os professores com quem trabalharam, nos Estados Unidos da América do Norte, além de usarem app em aulas online, também criam seus próprios app. Dizem que esses professores consideraram que certas ferramentas de programação visual baseada na Web “para o desenvolvimento de aplicativos móveis são úteis e totalmente funcionais” (p. 117).

2. Análise avaliativa de *app* para estudo ou ensino de língua portuguesa



Fonte: kahoot.com. **Kahoot** – O professor pode utilizar quizzes já prontos ou criar os seus com questões de língua ou de cultura em geral. Assim que os quizzes elaborados estejam disponibilizados no aplicativo, o professor

abre para os alunos fazerem o login, e o jogo começa. Como são perguntas com respostas em forma de alternativas, os alunos escolhem a alternativa que julgam correta. E devem fazer isso rapidamente porque, ao escolher a correta, o software reconhece quem acertou e quem postou a resposta correta em primeiro lugar. A pontuação nesse caso é maior para quem respondeu primeiramente e de forma certa. Cria-se com isso uma competição acirrada entre os alunos. O uso desse aplicativo em nossas aulas de PLE envolveram quizzes acerca do reconhecimento de ritmos musicais brasileiros como samba, axé, pagode, sertanejo, samba-enredo. Os alunos demonstram grande interesse ao participarem dessas atividades. Nossa experiência com esse aplicativo tem indicado que um número superior a 20 alunos não tem sido produtivo, devido, em grande parte, ao limite da potência da conexão. O download tem custo (no ano de 2018, US\$ 60,00) e pode ser adquirido por escola ou por um usuário particular.



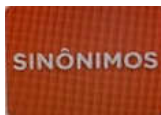
Fonte: whatsapp.com. **Whatsapp:** É o mais popular dos app. Reúne as facilidades de mensagens de texto, imagens fixas, vídeos, localizador por GPS em tempo real ou permanente do usuário, acesso à lista de contatos. Pode ser usado em conexão um-a-um, ou seja, entre dois interlocutores, ou entre muitos interlocutores-usuários. Nesse caso, chama-se grupo de whatsapp. Essa modalidade tem sido muito usada para aprendizagens coletivas de línguas estrangeiras. Como permite o uso de textos digitados ou copiados em PDF ou JPEG bem como o uso de voz e vídeo, os grupos de aprendizagem de línguas, como, por exemplo, os de PLE (PLNM), esse app se mostra útil inclusive para o esclarecimento de propriedades articulatórias de certas palavras da língua ou ainda à pauta melódica (prosódia) de certos enunciados, especialmente em relação àqueles em que a variação da entonação remete a sentidos diferentes. O download é gratuito.



Fonte: goosechase.com. **Goosechase** - permite a criação de atividades direcionadas à aprendizagem a partir de enunciados do tipo caça ao tesouro. O professor elabora uma lista de missões e disponibiliza pistas para que os alunos as sigam. É um excelente exercício de leitura e compreensão em língua estrangeira. O site disponibiliza versão gratuita para até três (3) times de alunos com somente um jogo por vez. Há versões para mais participantes, mas a assinatura está precificada para pagamento anual e permite vários times (dependendo do plano escolhido) e vários jogos concomitantes. Em aulas de PLE, o envolvimento dos alunos tem sido integral e os enunciados elaborados como pistas são bons estímulos para a aprendizagem de novos campos lexicais, por exemplo.



Fonte: www.redacaonota1000.com.br **Redação Nota 1000** - disponibiliza conteúdos voltados para a produção textual, especialmente para quem vai prestar o Exame Nacional do Ensino Médio. No site, a propaganda anuncia: “Disponível a partir do 5º ano do Ensino Fundamental, a ferramenta disponibiliza diversos gêneros textuais e viabiliza, em especial, melhoras significativas nas notas de alunos do Ensino Médio no ENEM e vestibulares.” Dentre os serviços oferecidos estão os possíveis temas de futuras provas, visualização das últimas provas, visualização de redações com notas altas, manual de redação. O fluxograma de atendimento inclui: a) o envio da redação por parte do aluno, que pode ser digitada em smartphone, tablet ou computador, ou foto digitalizada do texto a ser enviada pelo aplicativo; b) na plataforma, professores-corretores produzem avaliações comentadas e com notas detalhadas; c) reescrita: o aluno reescreve e reenvia a nova versão. Essa será avaliada de forma comparada com a versão anterior; a partir das correções realizadas, o aluno recebe sugestões de pontos em que deve investir para melhorar sua produção textual. Para ter acesso aos serviços é preciso fazer assinatura anual, o plano ENEM LIGHT custa perto de R\$ 60,00.



Fonte: <https://play.google.com/store>. **Dicionário de Sinônimos off line.** De acordo com a plataforma, este é o maior dicionário off line do país. Os sinônimos podem ser consultados a qualquer hora, mesmo estando sem conexão com a internet. Basta fazer o download do app gratuitamente e usar no smartphone. Esse app auxilia especialmente durante as atividades de produção textual, na busca de termos substitutos a outros já utilizados no texto e que o autor quer evitar a repetição.



Fonte: <https://play.google.com/store>. **Conjugação de Verbos off line.** Segundo o site, “todos os 20 mil verbos podem ser conjugados a qualquer hora, e em qualquer lugar”, mesmo sem conexão com a internet. Esse app auxilia o usuário a verificar a forma padrão das flexões verbais. O download é gratuito.

3. Considerações Finais

Com um contingente bastante expressivo de usuários de aplicativos com acesso à internet que, no Brasil, segundo o IBGE, conta com 116 milhões (IBGE, 2018), equivalente a 64,7% da população com idade acima de 10 anos, a recomendação de uso de app direcionados a processos de aprendizagem em geral, e de línguas em especial, parece ser necessária.

Os app vêm se multiplicando na direção das demandas por serviços especializados e o campo educacional tem – em alguma medida – se beneficiando disso. Dentre os app aqui analisados, em todos estão presentes os recurso multimodais, o que imprime uma outra forma de relacionamento textual (Bértoli-Braga, 2010), já que muitos ícones são bastante intuitivos. No caso específico do Kahoot, o aspecto cultural está centrado na modalidade artística da cultura. A usabilidade desses app se volta tanto para o usuário individual, para aquele que tem disciplina para estudar sozinho, quanto para o trabalho em grupo, o que proporciona a troca interativa entre eles.

Referências

BÉRTOLI-BRAGA, D. **Tecnologia e participação social no processo de produção e consumo de bens culturais**: novas possibilidades trazidas pelas práticas letra-das digitais mediadas pela internet. *Trab. Ling. Aplic.*, Campinas, 49(2): 373-391, jul./dez. 2010

BÉRTOLI-BRAGA, D.; RICARTE, L.M. **Letramento na era digital**: construindo sentidos através da interação com hipertextos. *Rev. ANPOLL*, n.18, p.59-82, jan./jun. 2005.

BLOG FÁBRICA DE APLICATIVOS. Disponível em: <https://blog.fabricadeaplicativos.com.br/fabrica>). Acesso em 20 maio 2019.

CONJUGAÇÃO DE VERBOS OFF LINE. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.setegraus.conjugacao&hl=pt_BR Acesso em: 15 abr 2019.

DICIONÁRIO DE SINÔNIMOS OFF LINE . Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cbcnos.sinonimos&hl=pt_BR

GOOSECHASE. Disponível em: <https://www.goosechase.com/> Acesso em 15 abr. 2019.

HSU; Yu-Chang; CHING, Yu-Hui. Mobile app design for teaching and learning: educators' experiences in an online graduate course. **IRRODL – The International Review of Research in Open and Distance Learning**. vol 14, n. 4, p. 117-139, out. 2013.

KAHOOT. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android&hl=pt_BR Acesso em: 10 set. 2018.

REDAÇÃO NOTA 1000. Disponível em: <https://www.redacaonota1000.com.br/> Acesso em: 15 nov. 2018.

TECHTUDO. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/05/whatsapp-messenger-e-tiktok-sao-os-apps-mais-baixados-de-2019.ghtml>. Acesso em: 24 maio 2019.

WHATSAPP. Disponível em: <https://www.whatsapp.com/download/> Acesso em: 24 set 2018.

XAVIER, A. C. S.. Leitura, texto e hipertexto. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. S. (Orgs.). **Hipertexto e gêneros digitais**: novas formas de construção de sentido. São Paulo: Cortez, 2010, p. 170-180.