

APLICATIVOS DIGITAIS PARA O ENSINO DE LEITURA E DE PRODUÇÃO TEXTUAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA

JAQUELINE DE SOUZA

AURICÉLIA PIRES DE VASCONCELOS BELARMINO

GEAM KARLO-GOMES

1. INTRODUÇÃO

É fato que os avanços tecnológicos, o uso de dispositivos móveis estão cada vez mais presentes na nossa vida, principalmente nas nossas tarefas diárias. Na educação, não é diferente, com a ascensão da “*M-Learning* (Aprendizagem Móvel)” no contexto das aulas não presenciais, os aplicativos móveis podem tornar o exercício da leitura e da escrita mais acessíveis, visto que passamos boa parte do tempo utilizando *smartphones* ou *tablets*.

Muito se discute acerca da realidade da educação, seja dentro ou fora da sala de aula. É notável que as tecnologias têm auxiliado de forma significativa, principalmente na modalidade de ensino a distância, em que a experiência digital se torna frequente. Consequentemente, é indispensável sabermos utilizar as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDICs a favor da relação de ensino e aprendizagem. Ademais, a regularidade com que utilizamos aplicativos digitais, pode otimizar nossas tarefas cotidianas, e no contexto educacional, a escrita e a leitura.

Em razão disso, pode-se afirmar que os aplicativos móveis expandem as possibilidades e incrementam o desenvolvimento de atividades que os estudantes podem realizar. Como assegura Kenski (2003, p.5), “as tecnologias têm suas especificidades. É preciso saber aliar os objetivos de ensino com os suportes tecnológicos que melhor atendam a esses objetivos”.

Considerando esse contexto, surgiu a demanda de pesquisar aplicativos – apps para a produção de um e-book, com o objetivo de apresentar possibilidades pedagógicas que possam viabilizar o desenvolvimento de atividades de leitura e produção textual com esses aplicativos, em aulas de Língua Portuguesa.

As discussões de Andrade; Araújo & Silveira (2015) contribuem para o aprofundamento dos estudos sobre os aplicativos, como simplificados na aprendizagem móvel. Os autores evidenciam a visão pedagógica formada a partir do avanço das tecnologias e a forma como aplicativos com fins educacionais são bastante relevantes. Logo, fez-se necessário selecionar aplicativos que possam contribuir de forma dinâmica para o ensino e a aprendizagem de línguas, principalmente, a língua materna.

Essa seleção baseou-se também na NBR ISO/IEC 9126, que descreve um modelo de qualidade de produtos de *software*, com conjuntos de

características específicas, apresentando um referencial importante para os panoramas de escolha e classificação dos critérios de qualidade.

2. DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

Essa experiência foi vivenciada por meio da participação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI) e foi de suma importância para aperfeiçoar os conhecimentos sobre tecnologia e inovação na educação. A pesquisa e testagem dos aplicativos iniciou em julho, e a produção do e-book se estendeu até agosto de 2021. Os estudos auxiliaram na construção de um referencial teórico e possibilitaram um olhar crítico, na busca por aplicativos que possam ser utilizados no desenvolvimento de atividades de leitura e de produção textual. A construção do e-book foi feita em parceria com uma estudante de mestrado que também desenvolveu seu produto nessa perspectiva de utilização de aplicativos em aulas de Língua Portuguesa.

Portanto, foi realizada uma busca, na *Google Play Store* (loja de aplicativos oficial do *Google*), por aplicativos que atendessem a esse objetivo. Em seguida, foram analisadas as características e operacionalização desses apps, além terem sido testados, com o intuito de propor algumas situações de uso pedagógico.

Esses apps foram organizados em um e-book e divididos em categorias: Leitura e organização; Produção textual; Edição de imagens, vídeos e podcasts. Já a disposição de apresentação de cada aplicativo foi dividida em: descrição, tutorial, critérios de qualidade em uso e possibilidades pedagógicas.

3. RESULTADOS

O processo de busca e análise dos apps foi realizado por meio de palavras-chave e por categorias: leitura, escrita e edição de imagens e vídeos. Para que uma opção fosse selecionada e baixada, foi necessária uma vistoria na apresentação do app em geral, observação de suas finalidades e o que seus criadores o asseguravam.

Depois de analisar se o app se encaixa na proposta do e-book, o passo seguinte foi baixá-lo e verificar seu funcionamento para ter a certeza de que todas as ferramentas e aplicabilidades prometidas pelos desenvolvedores nas apresentações do aplicativo teriam um bom desempenho.

O tempo estipulado para essa apuração de desempenho foi de uma semana de uso, podendo variar de acordo com a performance do programa. No entanto, para realmente incluí-lo no e-book, sua performance deveria ser positiva ao longo do tempo de teste. Caso fosse encontrado algum *bug* (mau funcionamento), ou deixasse de cumprir com algum dos aspectos ou aplicabilidades assegurados, o aplicativo seria descartado.

Após a aprovação de funcionamento do app, foram criados os tutoriais, a partir da semana de testes. Esses tutoriais apresentam, de forma simples e dinâmica, como encontrar e utilizar os recursos do aplicativo.

Os critérios escolhidos para análise de qualidade em uso foram: eficácia, produtividade, segurança e satisfação. Além de serem examinados no período de testes, esses critérios foram aprovados também nas resenhas feitas pelos usuários do aplicativo. As resenhas mais recentes na loja de aplicativos foram sondadas para que pudesse ser atestada a qualidade em uso dos aplicativos.

Já as possibilidades pedagógicas foram criadas não só para que esses aplicativos sejam usados com uma metodologia adequada, mas também para indicar a professores algumas propostas de uso desses apps. Além disso, vale ressaltar que as formas pedagógicas de utilização podem e devem ser adaptadas para um melhor aproveitamento das atividades.

O Quadro 1 apresenta os aplicativos que foram testados e aprovados para a consolidação do produto final.

Quadro 1 - Aplicativos

LEITURA/ ORGANIZAÇÃO	PRODUÇÃO TEXTUAL	EDIÇÃO DE VÍDEOS	EDIÇÃO DE IMAGENS	PRODUÇÃO DE PODCASTS
ALDIKO BOOK READER	CANVA	DOCUMENTOS GOOGLE		
BLOCO DE NOTAS, LISTAS, TAREFAS	COOGLE	FLYER MAKER		
CLARO NXT	CRIADOR DA PÁGINA COMIC	INSHOT		ANCHOR
FOXIT PDF	MIND MINSTER	POSTERS: DESIGN GRÁFI- CO, FOLHETOS, BANNERS, MODELOS	GIPHY PICSART	PODBEAN
GOOGLE KEEP	JAMBOARD			SPREAKER
MINHA LEITURA	MIND MINSTER	DESYGNER		
PLAY LIVROS	PADLET	TIKTOK		
SKOOB	POSTER MAKER	YOU CUT		
TELEGRAM				

Fonte: Autores.

Os aplicativos de Leitura e Organização têm várias funções que podem auxiliar em um planejamento de leitura de forma prática. Alguns provêm de funções que constam com estatísticas, audiolivros e ferramentas de marcação que ajudam na organização da leitura. Dentre as possibilidades de uso sugeridas estão: acompanhamento das leituras, leitura e escrita simultâneas, compartilhamento de livros e comentários sobre as leituras realizadas.

As ferramentas dos aplicativos para a produção textual são inúmeras: marcadores, canetas, compartilhamento entre amigos, notas, imagens, etc. Suas possibilidades pedagógicas também são diversas, a exemplo da escrita colaborativa e produção de textos de diversos gêneros textuais, tais como: mapas mentais, histórias em quadrinhos, infográficos e podcasts.

Nos apps de edição de vídeo as ferramentas de edição são várias, possibilitando o corte de vídeo, edição de imagens, legendas, figurinhas, uso de filtros, músicas e dublagens, por exemplo. As sugestões de uso apresentadas englobam a criação de textos narrativos, representações de cenas ou vivências do cotidiano, produção de documentários e videoaulas, por exemplo.

Ainda, nos aplicativos de edição de fotos, dentre as muitas ferramentas que permitem trabalhar com as imagens de várias formas pode-se adicionar textos, cortar a imagem, adicionar filtros, adesivos, textos de cores e fontes diferentes. Esses apps podem ser usados para criar cards, panfletos, slides para apresentações, charges, tirinhas, etc.

Por fim, os apps para produção de podcasts além de oferecerem programas para ouvir conteúdos disponibilizados, contam com instrumentos para gravação e edição, para cortes, adição de músicas e segmentos, e os mais variados efeitos. Eles podem ser usados para audioaulas, oralização de poemas, contos ou outros gêneros, entrevistas, paródias e assim por diante.

É essencial lembrar que apesar de os aplicativos serem facilitadores no ensino formal ou informal, a proposta didática desenvolvida deve ser diversificada, adequando-se a cada aplicativo e suas funcionalidades. Além disso, acredita-se que essas metodologias em concordância com a tecnologia dos aplicativos, tornam o exercício da leitura e escrita ainda mais prático e prazeroso, melhorando ainda mais a relação de ensino e de aprendizagem. Assim, o processo da leitura e escrita, dentro ou fora da sala de aula, torna-se ainda mais dinâmico e atraente.

O e-book, produto final dessa pesquisa, está em processo de finalização e visa possibilitar que professores conheçam e analisem a viabilidade de utilização de aplicativos digitais para o trabalho com a leitura e escrita.

REFERÊNCIAS

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas, SP: Papirus, 2003.

ANDRADE, M. V. M.; ARAÚJO JR., C. F.; SILVEIRA, I. F. **Estabelecimento de critérios de qualidade para aplicativos educacionais no contexto dos dispositivos móveis (M-Learning)**. TISE, Chile, 2015, pág. 544-559.

NBR ISO/IEC 9126-1:2003. **Tecnologia de informação: Engenharia de software; Qualidade de produto Parte 1: Modelo de qualidade**. Rio de Janeiro, jul. 2003. Acesso em: <https://www.abntcatalogo.com.br/norma.aspx?ID=002815>