



APPGO/PORTGO SOFTWARE EDUCACIONAL DE LÍNGUA PORTUGUESA: NAVEGANDO RUMO AO CONHECIMENTO¹

Kemely Pavani Menegazzi², Taise Neves Possani³, Barbara Gundel⁴, Edson Luiz Padoin⁵

¹ Trabalho desenvolvido junto às atividades da Bolsa de extensão no Projeto de Ação Comunitária AppGo/PortGo- Unijui - 2022/2023.

² Acadêmica do 10º semestre do curso de Licenciatura em Letras: Português e Inglês na Universidade Regional do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUI). Bolsista do Subprojeto Multidisciplinar- Área de Letras-PIBEX.

³ Professora Mestre em Letras, docente e coordenadora do Curso de Letras: Português e Inglês da Unijui.

⁴ Professora Mestre, Curso de Design, professora extensionista Projeto AppGO, UNIJUI.

⁵ Professor Doutor dos cursos de Ciência da Computação e Engenharia de Software, professor extensionista do Projeto AppGo, UNIJUI.

INTRODUÇÃO

O projeto de extensão "AppGO – Desenvolvimento e implementação de Softwares Educacionais (PIBEX/UNIJUI)" foi concebido com o propósito de facilitar a exploração do estudo da língua portuguesa por meio da integração de tecnologias digitais à educação. Este projeto se destaca ao proporcionar um ambiente que visa imergir os estudantes no conteúdo que desejam conhecer, através de uma abordagem metodológica inovadora fundamentada em dois módulos interativos: "jogar" e "estudar", o primeiro já acessível dentro da plataforma PortGO e o segundo em elaboração.

O desenvolvimento do aplicativo é fruto da atividade de extensão realizada de forma colaborativa entre estudantes e professores da graduação, caracterizando-o como um projeto multidisciplinar que transcende fronteiras disciplinares e envolve diferentes áreas do conhecimento. O envolvimento de alunos de mais de um curso de graduação promove a interação e a troca de saberes em uma dinâmica enriquecedora. As principais atividades de desenvolvimento do App são executadas por bolsistas provenientes dos campos de Letras, Ciências da Computação e Design, garantindo uma abordagem holística na sua construção.

Direcionado principalmente a estudantes do ensino fundamental e médio, especialmente nas escolas públicas, o PortGO assume um papel crucial ao se apresentar como uma ferramenta de auxílio educacional. Sobretudo para professores das áreas de Linguagens, notadamente da Língua Portuguesa e da Literatura, esse software visa contribuir para a adoção das tecnologias digitais de informação e comunicação no contexto educativo.



O projeto "AppGO – Desenvolvimento e implementação de Softwares Educacionais (PIBEX/UNIJUI)" transcende a mera criação de um aplicativo educacional, emergindo como um catalisador das práticas pedagógicas inovadoras e do uso efetivo das tecnologias digitais para enriquecer a experiência educacional e aprofundar a compreensão da língua portuguesa em um contexto de aprendizado dinâmico e envolvente, que faz com que o aluno “navegue pelo conhecimento”.

METODOLOGIA

A metodologia empregada neste projeto converge dois enfoques fundamentais: pesquisa bibliográfica e o relato da experiência do desenvolvimento propriamente dito do aplicativo educacional "PortGo". Inicialmente, a pesquisa bibliográfica envolve a leitura de artigo com o tema voltado para as intersecções entre Tecnologia e Educação. Contudo, o enfoque metodológico recai mais sobre o relato de experiência extensionista no desenvolvimento do aplicativo em si, modelado com base no êxito do aplicativo "MathGO", e adaptado para oferecer um novo paradigma de estudo e prática de conhecimentos linguísticos, especialmente direcionado aos conteúdos relevantes à prova do ENEM na área de Linguagens.

No que se refere à metodologia adotada para a implementação das categorias temáticas do "PortGo", as mesmas são derivadas da análise curricular do ensino médio, dos objetos de conhecimento e de uma comparação entre as provas do ENEM, a BNCC, os currículos escolares e gramáticas de língua portuguesa. Simultaneamente, a construção do banco de questões é conduzida por meio de pesquisa rigorosa em fontes confiáveis. Já para o Ensino Fundamental as categorias emergem da Prova do Saeb, por exemplo. Esta abordagem metodológica integrada, embasada em fundamentos teóricos e aplicada à construção do aplicativo "PortGo", visa proporcionar um ambiente de aprendizado enriquecedor e adaptativo, alinhado às necessidades dos estudantes, a fim de promover o conhecimento significativo e de qualidade formativa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto de extensão "AppGO – Desenvolvimento e implementação de Softwares Educacionais (PIBEX/UNIJUI)" foi concebido com a finalidade de promover o estudo da



língua portuguesa por meio da integração de tecnologias digitais. Os diferentes modos de jogo introduzem a dimensão dos *games* nas práticas educacionais, evidenciando a viabilidade de um aprendizado dinâmico e flexível, desvinculado do paradigma tradicional do livro didático. Isso abre caminho para a incorporação da tecnologia no ambiente escolar, permitindo que os alunos utilizem dispositivos, como celulares e computadores, como ferramentas de aprendizado, até mesmo dentro da sala de aula.

Seu lançamento, que coincidiu com o evento "Ciência para Todos" durante a Semana Nacional de Ciência e Tecnologia (CNPq), em 8 de julho de 2021, se destacou como um marco significativo. Esse lançamento reflete a dedicação do projeto em oferecer uma abordagem inovadora para o ensino da língua materna, utilizando a tecnologia digital como uma ponte entre o aprendizado convencional e os recursos interativos, ampliando o alcance educacional e promovendo uma abordagem mais envolvente para os alunos.

As etapas subsequentes deste projeto buscam capitalizar esses resultados iniciais, expandindo o alcance e o impacto do aplicativo "AppGO" como uma ferramenta educacional acessível e eficaz, ao mesmo tempo em que continuam a explorar a interseção entre a tecnologia e a educação, enriquecendo o processo de aprendizado da língua portuguesa de maneira inovadora e adaptativa. Assim, a adoção do software educacional "AppGO" traz consigo uma série de benefícios e vantagens substanciais no contexto do ensino da língua portuguesa. Esses benefícios não apenas enriquecem a experiência de aprendizado dos alunos, mas também ampliam as possibilidades de engajamento e aprimoramento educacional de maneira significativa, sendo descritos na sequência.

Aprendizado Dinâmico e Engajador: O "AppGO" incorpora a *gamificação* como uma estratégia pedagógica, transformando a experiência de aprendizado em uma jornada envolvente. Através dos módulos "jogar" e "estudar", os alunos são incentivados a explorar e praticar os conceitos linguísticos de maneira interativa, tornando o processo de aprendizado mais dinâmico e estimulante.

Personalização do Aprendizado: O aplicativo permite aos alunos escolherem os tópicos de estudo que desejam abordar, oferecendo uma abordagem personalizada que atende às necessidades individuais de aprendizado. Isso permite que cada aluno progrida em seu próprio ritmo e concentre-se nas áreas em que mais precisa de reforço.



Acesso Flexível: O "AppGO" oferece a flexibilidade de acesso a partir de dispositivos como celulares e computadores, permitindo que os alunos aprendam em qualquer lugar e a qualquer momento. Isso contribui para uma abordagem de aprendizado mais inclusiva e acessível.

Variedade de Atividades: O aplicativo oferece uma variedade de atividades, incluindo jogos interativos, questões desafiadoras e conteúdo de estudo. Essa diversidade de abordagens ajuda a manter o interesse dos alunos e abrange diferentes estilos de aprendizado.

Preparação para Avaliações: Dado o foco nas questões do ENEM e na área de Linguagens, o aplicativo auxilia diretamente na preparação para essa importante avaliação, permitindo que os alunos pratiquem com questões reais e melhorem suas habilidades para o exame.

Integração Tecnológica na Educação: O "AppGO" demonstra como a tecnologia pode ser uma aliada valiosa no processo educacional, promovendo o uso significativo e educativo de dispositivos tecnológicos dentro e fora da sala de aula.

Colaboração e Interação: O aplicativo não apenas facilita o aprendizado individual, mas também pode promover a colaboração e interação entre os alunos. Eles podem compartilhar conquistas, competir de forma saudável e colaborar em atividades, enriquecendo a experiência educacional.

No conjunto, a utilização do software educacional "AppGO" transcende as limitações tradicionais do ensino, alavancando o potencial das tecnologias digitais para tornar o aprendizado da língua portuguesa mais atrativo, interativo e eficaz. Ao capacitar os alunos a explorar, praticar e aprofundar seus conhecimentos de maneira envolvente, o aplicativo contribui de forma significativa para a melhoria do desempenho acadêmico e aprimoramento das habilidades linguísticas dos estudantes.

Assim, a *gamificação*, a personalização do aprendizado, o *feedback* imediato e flexibilidade de acesso são apenas algumas das muitas vantagens proporcionadas pelo "AppGO". Além de beneficiar os alunos, o aplicativo também serve como uma ferramenta para os educadores, enriquecendo o processo de ensino e oferecendo novas formas de engajamento em sala de aula.

À medida que o "AppGO" continua a evoluir e expandir seu alcance, antecipamos que continuará a influenciar positivamente a educação, inspirando a adoção de abordagens inovadoras e demonstrando o poder transformador da tecnologia no campo educacional. No horizonte, vislumbramos um cenário em que o "AppGO" e iniciativas semelhantes

contribuirão para aprimorar ainda mais a qualidade e a eficácia do ensino, preparando os alunos para os desafios e oportunidades do século XXI.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em conclusão, o projeto de extensão "AppGO – Desenvolvimento e implementação de Softwares Educacionais (PIBEX/UNIJUI)" é uma iniciativa notável que ilustra a convergência entre tecnologia e educação, visando aprimorar o aprendizado da língua portuguesa de maneira dinâmica e eficaz. A criação e implementação deste aplicativo representam uma resposta criativa aos desafios contemporâneos enfrentados pelo sistema educacional, oferecendo uma abordagem inovadora e envolvente.

Através da interação com diferentes modos de jogo, o "AppGO" destaca a possibilidade de um aprendizado interativo e adaptativo, indo além das barreiras convencionais do ensino. A introdução da *gamificação* não apenas enriquece a experiência de aprendizado, mas também amplia a compreensão das potencialidades da tecnologia na sala de aula, reforçando o uso produtivo de dispositivos digitais.

À medida que avançamos, é evidente que o "AppGO" está bem posicionado para realizar contribuições efetivas com a educação, inspirando outros projetos e instituições a explorar maneiras inovadoras de ensinar e aprender. Assim, o projeto representa não apenas uma resposta aos desafios educacionais atuais, mas também um catalisador de mudanças mais amplas no ecossistema educacional, impulsionando-nos em direção a uma abordagem mais holística, interativa e eficaz no ensino da língua portuguesa e além.

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

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BODOLAY, Adriana, CUNHA Yanna Karlla, **Gamificação e ensino de língua portuguesa.** IV Congresso Nacional em Educação. Disponível em: <<https://doity.com.br/media/doity/submissoes/artigo-2c08ec405f0ed7dfd3443935acf094088da669d9-arquivo.pdf>>