



ISSN: 1984-4751

---

## **O Uso de um App Educacional Como Objeto de Aprendizagem para Produção de Textos**

**Eryck Dieb Souza<sup>1</sup>**

### **Resumo:**

A Educação tem, em passos lentos, buscado estabelecer uma relação efetiva com as tecnologias. Foi durante as aulas de Produção Textual para o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) em 2014, na turma de 3º ano do curso de Informática, na Escola Estadual de Educação Profissional Edson Queiroz, da cidade de Cascavel, Ceará que eu lancei o desafio para alguns alunos criarem um aplicativo que nos servisse de ferramenta pedagógica para a produção de bons textos. Conciliar o uso dos dispositivos móveis através do uso de um APP educacional, a qual chamamos de Mini Apostila de Redação (MAPOR), como objeto de aprendizado e a prática de produção textual foi o nosso maior objetivo. Fundamentamos esse trabalho com ideias sobre Objetos de Aprendizagem e como eles podem ser úteis nas aulas de Produção Textual. Neste trabalho nos deteremos em fundamentar o aplicativo como objeto de aprendizado, apresentar suas funções e possibilidades de uso em relação a produção textual.

**Palavras-chave:** APP educacional, objeto de aprendizagem, produção de textos

### **Introdução**

A Educação tem, em passos lentos, buscado estabelecer uma relação efetiva com as tecnologias. Professores e alunos utilizam constantemente das tecnologias para uso pessoal, profissional e acadêmico, assim, por que não pensar no uso pedagógico, por exemplo, dos dispositivos móveis com foco no uso de um objeto de aprendizagem para auxiliar na produção de textos?

---

<sup>1</sup> Mestre em Educação pela Universidade Federal do Ceará. Email: eryckdieb@gmail.com

Foi durante as aulas de Produção Textual para o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) em 2014, na turma de 3º ano do curso de Informática, na Escola Estadual de Educação Profissional Edson Queiroz, da cidade de Cascavel, Ceará onde eu lancei o desafio para alguns alunos criarem um aplicativo que nos servisse de ferramenta pedagógica para a produção de bons textos. O desafio foi acolhido pelos alunos<sup>2</sup> e o aplicativo foi criado em torno de um mês. Chamamos o projeto de M-learning na EEEP que tinha por objetivo trabalhar os dispositivos móveis de forma pedagógica na escola e a criação e uso de um aplicativo para auxiliar na produção textual era uma das ações do projeto.

Acreditamos que os aplicativos, as tecnologias móveis e os objetos de aprendizagem são verdadeiramente aliados para nossas práticas pedagógicas, apesar deles não terem sido criados para tais fins.

Segundo Nascimento (2007), os OAs são caracterizados com meios em que “a aprendizagem se torne mais efetiva e mais profunda que a obtida pelos meios tradicionais”. A partir desse olhar sobre o uso de objetos de aprendizagem propomos adequá-los ao currículo escolar de Redação, voltando os direcionamentos e articulações para as competências e exigências existentes.

Partindo do questionamento de que os alunos têm poucos minutos de aula dedicados para produção textual, a grade curricular do ensino médio exige o cumprimento de alguns conteúdos obrigatórios, deixando o professor impossibilitado de dedicar uma atenção maior para a disciplina. Por tais fatos, busca-se conciliar o uso dos dispositivos móveis através do uso de um APP educacional, a qual chamamos de Mini Apostila de Redação (MAPOR), como objeto de aprendizado e a prática de produção textual.

Neste trabalho, devido a sua extensão, nos deteremos a seguir, apenas em fundamentar o aplicativo como objeto de aprendizado, apresentar suas funções e possibilidades de uso em relação a produção textual e de que forma podemos aproveitar dos dispositivos móveis como aliados na Educação, ou seja, a primeira fase desse projeto.

---

<sup>2</sup> Os alunos participantes do projeto M-learning a quem devo meus agradecimentos foram: Pedro Rodrigues, Beatriz Lima, Ruan Nicolas e Gabriel Rebouças. Além de criadores do APP, forma monitores, replicadores e parceiros nessa primeira fase do projeto.

## Contextualização teórica

### O uso do celular em sala: onde tudo começou

Nossas inquietações surgiram a partir da necessidade dos alunos em terem mais uma ferramenta, oportunidade para estudarem a Redação para o ENEM. Assim, pensamos no celular, *tablet*, *smartphone* como ferramentas pedagógicas que podem contribuir como aliados nessa jornada para o aprender. Além disso a escola, os professores precisam incorporar, atender e se apropriar dessa demanda social, cultural e tecnológica em que nossos alunos, jovens estão inseridos.

Temos, de acordo com Imbernón (2000, p.80), por fundamentação que a escola precisa ser

um meio social baseado na informação e nas comunicações; a tendência a que tudo seja planejado; uma situação de crise em relação ao que se deve aprender e/ou ensinar em um mundo onde imperam a incerteza e a mudança vertiginosa; o novo papel do educador como gestor e mediador de aprendizagem (IMBERNÓN, 2000, p. 80).

Nesse contexto, precisamos também nos atentar para algumas situações que possam acontecer, como orientar aos alunos o melhor uso das tecnologias no contexto escolar, evitando problemas em sala e construindo a “credibilidade perdida” para seus usos pedagógicos. Assim, professores e gestão se fazem necessários para controlar e educar tal condução.

Muitas são as possibilidades que alunos e professores têm com o uso das tecnologias móveis. Vejamos algumas que são listadas por Antonio (2010, p.5):

[...] se você em algum momento faz cálculos em salas de aulas e solicita que os alunos os façam, e a menos que por alguma boa razão eles devam fazer esses cálculos com algoritmo específicos e usando papel e lápis, então considere fortemente a possibilidade de usar os celulares como calculadora. Além disso, se você é professor de matemática e quer ensinar seus alunos como resolver expressões aritméticas obedecendo as regras de procedência

de operadores, considere que o uso de calculadoras, e, portanto, celulares, consiste em um método bastante eficaz de fazê-lo, pois as máquinas seguem a ordem que nós determinamos para as operações. Se você marca datas de provas, entregas de trabalho ou outras datas que considera importante que os alunos se lembrem, peça-lhes que anotem essas datas (...) na agenda do celular que tem mecanismos de alerta. Já é possível criar serviço de envio de mensagens de aviso por e-mail ou via torpedo. Pelo celular é possível receber atualizações de sites, blogs e até mesmo de mensagens de Twitter, bem como fazer o caminho oposto. Se quiser dar um passo adiante você pode criar um serviço desses e disponibilizar para seus alunos; o telefone celular também é um serviço de leitura de notícias e de publicação de notícias (ANTONIO, 2010, 05).

Muitas são as possibilidades de uso dos dispositivos móveis em sala, assim como os desafios de como trabalhar as habilidades cognitivas e pedagógicas, bem como tornar as aulas mais. Pensando nessa perspectiva, orientamos a produção de um aplicativo para dispositivos móveis que envolvessem boas práticas no auxílio de produções de textos.

Levamos em consideração, algumas exigências que fortalecem a boa criação e o bom uso do aplicativo, de acordo com Woods e Will (2012):

- Siga uma abordagem ágil usando janelas de desenvolvimento curtas;
- Assegure a entrada de design gráfico adequado ao longo do projeto;
- Estabeleça as características e prioridades mais adequadas para o desenvolvimento da aplicação;
- Quando for o caso, assegure que haja uma adequada extensão e APIs para construir o aplicativo;
- Projete para uma única plataforma, inicialmente, garantindo que considere as questões sobre normas e interface específicas. (WOODS e WILL, 2012).

O cuidado de produção dos alunos foram tanto que eles tiveram por diversas vezes reunidos, pedindo ajuda aos professores técnicos, bem como aos professores de Língua Portuguesa da escola para que o aplicativo fosse válido e tivesse uma boa aceitação. Nessa ótica, quanto professores sejam os técnicos do curso de Informática, como os da base comum, Revista Tecnologias na Educação – Ano 10 – Número/Vol.27 – Edição Temática IX– III Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação (III-SNTDE). UFMA - [tecnologiasnaeducacao.pro/tecedu.pro.br](http://tecnologiasnaeducacao.pro/tecedu.pro.br)

Língua Portuguesa, buscamos seguir as orientações fornecidas por Mandula et al. (2013) de como trabalhar com foco na educação criando experiências de ensino que tornam a aquisição de conhecimento mais eficiente, eficaz e atraente, que serão apresentados mais adiante. Assim, apresentaremos a seguir como se configurou a versão “final” do APP educacional produzido pelos alunos, nomeado como MAPOR – Mini Apostila de Redação.

### **O desenvolvimento de um APP Educacional – idealizações e construção**

O APP educacional MAPOR é um aplicativo que permite o estudo e o ensino de dicas, estruturas e conceitos sobre a Redação voltada para o ENEM e será nosso objeto de aprendizagem nessa prática educacional. Entende-se Objeto de Aprendizagem “qualquer recurso digital que possa ser reutilizado como suporte de ensino! (WILEY apud MACEDO et al, 2007), assim como uma entidade digital que promove a adequada divulgação e organização do conhecimento (AMARAL; AMARAL, 2008). Para Silveira (2008, p.43) OA é qualquer recurso digital que possa ser usado, reutilizado e referenciado para o suporte do processo de ensino e aprendizagem.”

Acreditamos, então, que o aplicativo seja um suporte e/ou complemento de informações sobre o universo da redação do ENEM, auxiliando o professor nas discussões sobre o assunto e possibilitando ao aluno a aprendizagem de forma dinâmica e inovadora. Sendo assim, considerado um objeto de aprendizagem. Mendes; Sousa; Caregnato (2004) nos apresentam as principais características de um objeto de aprendizagem adequado. Portanto, um OA precisa apresentar:

- a) reusabilidade: ser reutilizável diversas vezes em diversas situações e ambientes de aprendizagem;
- b) adaptabilidade: ser adaptável a diversas situações de ensino e aprendizagem;
- c) granularidade: apresentar conteúdo atômico, para facilitar a reusabilidade;
- d) acessibilidade: ser facilmente acessível facilmente via Internet para ser usado em diversos locais ou, ainda, ser potencialmente acessível a usuários com necessidades especiais;

e) durabilidade: apresentar possibilidade de continuar a ser usado independente de mudança de tecnologia;

f) interoperabilidade: apresentar possibilidade de operar através de variedade de hardwares, sistemas operacionais e browsers (MENDES; SOUSA; CAREGNATO, 2004).

O MAPOR tem a preocupação e a proposta de atender todas as características expostas, portanto, encontra-se a fundamentação e a constituição do nosso aplicativo. No que se diz respeito à reusuabilidade e adaptabilidade, afirma-se a atualização bimestral dos dados do APP e na execução da granualidade, pois as informações, dicas e estratégias para a redação do ENEM surgem ao longo do ano. Quanto a acessibilidade, os interessados poderão realizar um download e a durabilidade e interoperabilidade serão configuradas na programação do MAPOR.

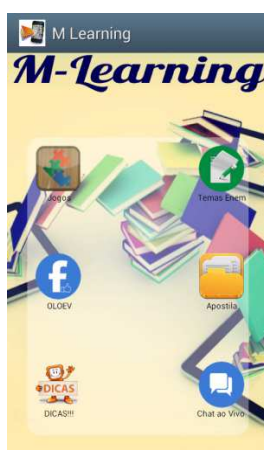


Figura 1: Interface inicial do MAPOR – M-learning

Link - <http://apps.appmakr.com/mlearning2>

Além da construção de um objeto de aprendizagem, atentamo-nos ao material que utilizado, seu design e funcionalidade entre professores, conteúdo e alunos, proporcionando aos alunos e demais usuários uma oportunidade prática, móvel e pedagógica.

### **As características do App MAPOR**

Quanto ao conteúdo apresentado no aplicativo, trazemos a visão de Mandula *et al.* (2013) que trabalham com foco na educação criando experiências de ensino, tornando a aquisição de conhecimento mais eficiente, eficaz e atraente. Em nossa realidade, adaptamos tais características com as exigências apresentadas pelo ENEM.

- Entender o estudante: é preciso conhecer as necessidades dos utilizadores finais da ferramenta e o contexto em que será utilizada;
- Limitar o conteúdo gráfico: muito conteúdo gráfico pode aumentar a carga de processamento e drenar a energia da bateria. Deve-se ter atenção com o conteúdo em formato flash porque não têm suporte em todos os dispositivos móveis;
- Encurtar e fragmentar o conteúdo: tendo em vista as limitações no tamanho da tela e no processamento dos dispositivos móveis, deve-se pensar em estratégias para que o conteúdo atinja um número máximo de estudantes móveis. Por exemplo, estudantes não prestam atenção em vídeos por mais de 10 e 15 minutos por causa da tela menor;
- Design Interativo: a interface do usuário deve ser simples e envolvente, permitir a interatividade e compreensão do assunto e envolver o estudante no processo de educação;
- Dimensões móvel: o projeto tem que ser compatível com vários dispositivos. (MANDULA et al, 2013)

Assim, a aprendizagem com mobilidade abre novas possibilidades para os processos de ensino e de aprendizagem, por se acreditar que a educação, na sociedade em rede e na perspectiva do conhecimento acontece em um espaço na qual a interação entre os sujeitos resulta em um processo de transformação das relações, permitindo a mudança de conceitos sobre o uso indevido dos aparelhos móveis no ambiente escolar.

A seguir, temos alguns *prints* das telas do aplicativo que ilustram melhor. Na primeira temos as dicas que são dadas para a produção textual. Resumidamente os alunos ou quem for acessar poderão saber/lembrar das principais dicas, passos para fazer um bom texto. Na segunda, apresentamos uma série de fotos com partes importantes do texto, como introdução, intervenções, sugestões de conectores interparagráficos e etc, foco seria a apresentação da estrutura do texto.

No terceiro *print*, temos alguns possíveis temas para quem estiver acessando possa já selecionar algum tema e desenvolvê-lo de acordo com o que já foi visto e por fim, um ícone de jogos para que além do entretenimento, ele possa sanar dúvidas de maneira lúdica.



Figuras 2, 3, 4 e 5: Interface interna do aplicativo, após o clique de cada botão.

## Estabelecendo relações entre produção textual e objetos de aprendizagem

Construiremos um diálogo teórico que nos permita pensar nos Objetos de Aprendizagem (OAs) como aliados para a Educação. Primeiramente, precisamos do olhar sensível e criativo do professor que possa considerar essa ferramenta como mais uma na sua prática, servindo até de inovação e que conquiste a atenção dos seus alunos. Em seguida, ou a ordem aqui não é a mais importante, mas que a escola também possa perceber que estamos perdendo muito com esse distanciamento de tecnologias na escola.

No caso da produção escrita é de suma importância para a construção do conhecimento. Essa atividade, algumas vezes, pode ser considerada pelos alunos como difícil. No entanto, se torna mais agradável quando o aluno é convidado a escrever sobre sua vivência e temas atuais que sejam se seu cotidiano. A leitura também é um fator que contribui bastante para fazer uma redação com qualidade, pois quando lemos descobrimos novas palavras, renovando nosso vocabulário, e motivamos a imaginação quando pensamos nas cenas que são descritas, ajudando no desenrolar da redação.

Na sala de aula, propostas de produção de textos escritos devem ser organizadas visando desenvolver, nos alunos, habilidades para escrever textos em diferentes situações. Com vistas a ampliar o grau de letramento, ou seja, buscando ampliar os usos sociais da



leitura e da escrita, é importante que se pense nessas atividades como uma oportunidade de colocar em prática o conhecimento adquirido sobre a língua para agir socialmente com mais competência.

O trabalho com a produção de textos exige, portanto, um olhar cuidadoso do professor ao selecionar as propostas que ele irá desenvolver junto aos seus alunos. Mais do que pedir para que escrevam, é imprescindível que ele os ensine como escrever, ou seja, é do professor a incumbência de explicar o funcionamento e organização dos textos, além de fornecer uma correção mais aguçada, detalhada e refinada para que o aluno possa se analisar e melhorar de acordo como produz.

Cabe a ele a tarefa de direcionar as atividades, para que o aluno aprenda efetivamente a produzir seus textos, em vez de ficar apenas sendo avaliado em cada tarefa de escrita. Cabe também ao professor sistematizar o ensino de textos em sala de aula.

Neste mesmo contexto, Therrien (2007) nos apresente a ideia de que no planejamento de sua ação e em sua atuação efetiva em sala de aula, o docente faça ajustamentos e adaptações sobre a matéria a ser ensinada, apoiado nos múltiplos olhares do seu reservatório de saberes e da heterogeneidade de suas fontes sociais de aquisição. Assim, nos encontramos nessa situação, buscando criar ligações entre a produção textual e o uso do Objeto de Aprendizagem vendo neles a possibilidade de atuação em sala, criando ajustes na disciplina de Produção Textual e ganhando a atenção e a participação efetiva dos alunos em sala. O autor ainda nos apresenta que:

Do lado do professor sua própria aprendizagem torna-se uma espécie de filtro para o tipo de ensino que ele vai realizar. Ao mesmo tempo, sua busca de ajustar a complexidade dos conteúdos de ensino ao nível da clientela com a qual trabalha, deve atender a objetivos epistemológicos, metodológicos e didáticos, de uma maneira mais geral. No mesmo patamar, o aluno, assim como o professor, não é um indivíduo unicamente cognitivo e a dimensão afetiva, social, cultural e política, também é de suma importância. Por aí se entrecruzam saberes múltiplos e heterogêneos constituintes do próprio currículo. A ação docente é continuamente reinventada nas interações significativas travadas entre professor e alunos (THERRIEN, 2007).

A visão e a atuação do professor pelo contexto de sala e pelos alunos nos remetem a compreender que é preciso interação, diálogo, entendimento e criatividade, possibilitando novas experiências que possam construir e reconstruir saberes e vivências, seja da parte dos professores e/ou alunos.

## **Conclusões**

Assim, o uso de objetos de aprendizagem abre novas possibilidades para a Educação, por se acreditar que a ela, na sociedade em rede e na perspectiva do conhecimento acontece em um espaço na qual a interação entre os sujeitos resulta em um processo de transformação das relações, permitindo a mudança de conceitos sobre o uso indevido dos aparelhos móveis no ambiente escolar.

Pelo dito, percebemos que o uso do MAPOR teve um forte desejo de inovar e permitir o ensino por meio da acessibilidade utilizando de trabalhos, atividades e da mobilidade de conteúdos. Observamos que a utilização deles como possibilidade de interação é mais eficaz por haver uma participação ativa dos alunos. Nessa perspectiva, o APP passa a ser considerado como um aliado e não como um obstáculo no contexto escolar.

Finalizamos esse trabalho com a proposta de expansão do nosso aplicativo, onde a cada dois meses teremos a atualização do nosso produto tecnológico, temas novos, jogos, textos e entre outras novidades. Ressaltamos também os possíveis estudos do uso da m-learning como metodologia pedagógica eficiente, do dinamismo e do lúdico em sala de aula para a produção textual. Em breve, apresentaremos os resultados da aplicabilidade desse APP que se configurou como a segunda fase desse projeto M-Learning. Ficamos e findamos com tais perspectivas apresentadas como possíveis temas para outros estudos.

## **Referências**

AMARAL, L. Henrique; CARMEM L. Costa. (2008). Tecnologias de comunicação aplicadas à educação. In: MARQUESI, Sueli Cristina; ELIAS, Vanda M<sup>a</sup>. da Silva; CABRAL, Ana Lúcia Tinoco (Org.). *Interações virtuais: perspectivas para o ensino de Língua Portuguesa à distância*. São Carlos: Claraluz, p. 11-20.

DEMO, Pedro. (2004). *Pesquisa participante: saber pensar e intervir*. Brasília: Líber Livro editora.

- IMBERNÓN, F. (Org.). (2000). *A educação no século XXI*. Porto Alegre: ARTMED, p. 80. Op.cit. (2000, p.85).
- MACEDO, Luís Nobre *et al.* (2007). Desenvolvendo o pensamento proporcional com o uso de um objeto de aprendizagem. In: PRATA, Carmem Lúcia; NASCIMENTO, Anna Cristina A. de Azevedo. *Objetos de aprendizagem: uma proposta de recurso pedagógico*. Brasília: MEC; SEED, p. 17-26.
- MANDULA, Kumar; MEDAT, Srinivasa Rao; MURALIDHARAN.V; PARUPALLI, Ramu. (2013). A Student Centric Approach for Mobile Learning Video Content Development and Instruction Design. In: *ICACT*, p. 386-390.
- MENDES, R. Mara; SOUSA, Vanessa Inácio; CAREGNATO, S. Elisa. (2004). A propriedade intelectual na elaboração de objetos de aprendizagem. In: ENCONTRO NACIONAL DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 5, 2004, Salvador, *Anais do V Encontro Nacional de Ciência da Informação*. Salvador: UFBA. Disponível em: <[http://dici.ibict.br/archive/00000578/01/propriedade\\_intelectual.pdf](http://dici.ibict.br/archive/00000578/01/propriedade_intelectual.pdf)>. Acesso em 29 de agosto, 2015.
- MOURA, Adelina Maria Carreiro. (2010). *Apropriação do Telemóvel como Ferramenta de Mediação em Mobile Learning: Estudos de Caso em Contexto Educativo*. Tese de doutorado. Universidade do Minho, Braga.
- SACCOL, Amarolinda, et al. (2011). *M-learning e u-learning: novas perspectivas da aprendizagem móvel e ubíqua*. São Paulo: Pearson Prentice Hall.
- SILVA, Maria da Graça Moreira da; CONSOLO, Adriane. (2007). *Uso de Dispositivos Móveis na Educação: o SMS como auxiliar na mediação pedagógica de cursos a distância*. 2007. Disponível em: <[http://www.5e.com.br/infodesign/146/Dispositivos\\_moveis.pdf](http://www.5e.com.br/infodesign/146/Dispositivos_moveis.pdf)>. Acesso em 04/abr/2015.
- SILVEIRA, Ismar Frango. (2008). Objetos de aprendizagem para ensino de Línguas. In: MARQUESI, Sueli Cristina; ELIAS, Vanda M<sup>a</sup>. da Silva; CABRAL, Ana Lúcia Tinoco (Org.). *Interações virtuais: perspectivas para o ensino de Língua Portuguesa a distância*. São Carlos: Claraluz, p. 43-56.
- TERRIEN, J.; MAMEDE, Maíra Araújo ; LOIOLA, A. F. (2007). Trabalho docente e transformação pedagógica da matéria: alguns elementos da gestão do conteúdo no contexto da Revista Tecnologias na Educação – Ano 10 – Número/Vol.27 – Edição Temática IX– III Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação (III-SNTDE). UFMA - [tecnologiasnaeducacao.pro/tecedu.pro.br](http://tecnologiasnaeducacao.pro/tecedu.pro.br)

sala de aula. In: SALES, José Álbio Moreira et all. (Org.). *Formação e práticas docentes*. 1ed.Fortaleza: EDUECE, v. 1, p. 101-118.

WOODS, Will; SCANLON, Eileen. (2012). iSpot Mobile-A Natural History Participatory Science Application. In: *Proceedings of Mlearn 2012*, Helsinki, Finland, Oct 15-16.

**Recebido em novembro 2018**

**Aprovado em novembro 2018**