

Mapeamento de pesquisas sobre propostas de criação e uso de aplicativos móveis no ensino de Língua Portuguesa

Sinay Santos Silva de Araujo*

Resumo: Esta é uma pesquisa qualitativa, de caráter bibliográfico, que tem como objetivo mapear publicações acadêmicas que apresentam propostas de criação e também relatos de experiências de uso de aplicativos no ensino de Língua Portuguesa no Brasil. A partir do mapeamento, tenta-se identificar se existe uma relação entre as propostas e as experiências no ensino, bem como mostrar um panorama desses aplicativos. Os aplicativos propostos citados foram: *Brincando com Palavras*, *Grapphia*, *JOE (Jogo Ortográfico Educacional)*, *Meu Texto*, *NaPontaDaLingua*, *Ortografando*, *OrtograFixe*, *Portal*, *Portuga*, *PortuGame*, *Semáforo verbal*, *SoletrandoMob* e *Super-hífen*. A maioria deles é voltada para o ensino da ortografia, principalmente o Novo Acordo Ortográfico. O *WhatsApp* é o aplicativo mais usado e as experiências apontam que ele tem potencial para trabalhar com diversos gêneros textuais digitais, com diversos tipos de linguagem e pode promover o multiletramento. O uso de aplicativos em sala de aula é uma alternativa viável, tem potencial para modernizar as práticas didáticas, mas também é um grande desafio para o professor. Esta pesquisa é uma oportunidade para que os professores de Língua Portuguesa conheçam as opções de aplicativos que eles podem utilizar para reinventar suas práticas pedagógicas.

Palavras-chave: Aplicativos; Língua Portuguesa; Ensino; Celulares; Revisão de Literatura.

Abstract: This is a qualitative research, bibliographic in nature, which aims to map academic publications that present creation proposals and also reports of experiences using applications in teaching Portuguese in Brazil. It seeks to show whether there is a relationship between the creation proposals and the experiences of using an application in Portuguese language teaching. The research is not exhaustive, but it shows an overview of the applications that are being proposed and used in Portuguese language teaching. The proposed applications cited were: *Brincando com Palavras*, *Grapphia*, *JOE (Jogo Ortográfico Educacional)*, *Meu Texto*, *NaPontaDaLingua*, *Ortografando*, *OrtograFixe*, *Portal*, *Portuga*, *PortuGame*, *Semáforo verbal*, *SoletrandoMob* and *Super-hífen*. Most of them are aimed at teaching spelling, especially the New Orthographic Agreement. *WhatsApp* is the most used application and experiences indicate that it has the potential to work with different digital textual genres, with different types of language and can promote multiliteracy. The use of applications in the classroom is a viable alternative, it has the potential to modernize teaching practices, but it is also a great challenge for the teacher. This research is an opportunity for Portuguese Language teachers to learn about the application options they can use to reinvent their pedagogical practices.

Keywords: Apps; Portuguese language; Teaching; Cell phones; Literature review.

* Licencianda em Letras - Língua Portuguesa (Universidade Estácio de Sá). Trabalho de Conclusão de Curso. Orientação: Profa. Dra. Marilda Franco de Moura.

1. Introdução

Na sociedade atual, a maioria das crianças e dos jovens são nativos digitais, pois fazem parte da geração que nasceu e cresceu nessa era tecnológica. Muitos professores, por sua vez, são da geração de imigrantes digitais, ou seja, nasceram na era analógica e estão tentando migrar para o mundo digital em sua vida adulta.

Segundo Mattar (2010, p. 14), “vivemos uma crise de gerações e esta crise se reflete intensamente na educação”. Enquanto os jovens incorporam as mídias digitais no seu dia a dia, os professores ainda baseiam suas práticas educativas na memorização dos conteúdos. Essa desarmonia entre as gerações desfavorece a aprendizagem, pois os alunos estudam sem motivação por não saberem onde será aplicado o conhecimento que estão aprendendo, e não conseguem perceber a relação entre os conteúdos ensinados na escola e seu cotidiano.

Considerando que a função da escola é desenvolver a formação integral dos sujeitos, pressupõe-se que ela precisa adequar-se à realidade do aluno. Desse modo, entender e usar as tecnologias digitais, que fazem parte do nosso cotidiano, tornou-se uma necessidade para a formação de jovens conscientes e multiletrados (Alves; Sobral; Santos, 2020).

Antes da pandemia da COVID-19, o uso de celular na sala de aula era um tema complexo e controverso. Enquanto existiam escolas nas quais o celular era totalmente proibido; em outras, era incentivado (Barral, 2014). Com o Ensino Remoto Emergencial (ERE), o uso dos aparelhos celulares tornou-se fundamental, pois em muitos casos ele era a única forma de comunicação entre o aluno e a escola. Frente a estas inquietações sobre liberação ou proibição do uso de celulares em sala de aula, uma questão urgente que se coloca é: Como utilizar esses aparelhos para beneficiar a aprendizagem?

Sem pretensão de ser exaustiva, esta pesquisa faz um mapeamento das publicações acadêmicas que apresentam propostas de criação de aplicativos específicos para o ensino de Língua Portuguesa e relatos de uso desses aplicativos. Nesse contexto, o objetivo desta pesquisa é compreender como o uso de aplicativos de celular, específicos para o ensino de Língua Portuguesa, contribui para o ensino da língua, verificando se existe uma relação entre as propostas de criação desses aplicativos e as experiências de uso em sala de aula. Para isso foram definidos os seguintes objetivos específicos:

- Mapear as pesquisas sobre criação e uso de aplicativos para o ensino de Língua Portuguesa, Literatura e Redação publicadas no Brasil no período de 2010 a 2020;
- Elencar os aplicativos que foram citados nas pesquisas recuperadas;
- Analisar se os aplicativos que estão sendo propostos são os mesmos que estão sendo usados no ensino de Língua Portuguesa;

- Identificar as contribuições pedagógicas apresentadas nas pesquisas recuperadas.

Esta pesquisa é uma oportunidade para professores e sociedade em geral discutirem o uso de aplicativos em sala de aula para o ensino da língua. Também possibilita aos professores de Língua Portuguesa conhecerem experiências, dinâmicas e atrativas, de uso de aplicativos que podem auxiliar no processo de aprendizagem dos discentes, incentivando-os a incorporar estas tecnologias aos seus processos formativos.

Assim, espera-se que este trabalho possa contribuir para a compreensão acerca da utilização dos referidos aplicativos e até incentivar o uso de celulares em sala de aula como mais uma ferramenta auxiliar no processo de ensino e aprendizagem.

2. O uso de celulares no contexto escolar

O desenvolvimento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) possibilitou a integração de computadores, televisão e telecomunicações. Já o surgimento da fibra ótica, da telefonia móvel e do *microchip* expandiu o acesso à informação e também modificou as formas de comunicação. E, como mudanças culturais são, geralmente, conflituosas, as alterações que as TICs trouxeram para o ambiente escolar não foram diferentes.

Entre os autores que pesquisaram este tema, é unânime a ideia de que no século XXI a escola precisa se atualizar para acompanhar as mudanças tecnológicas que vêm ocorrendo na sociedade da informação. Entretanto, muitas questões ainda são controversas e precisam ser discutidas por toda a sociedade, como, por exemplo, o uso do celular em sala de aula.

A relevância que o telefone celular ganhou na atualidade é notória e tem produzido uma série de mudanças na vida social e no comportamento das pessoas. Como a escola é um reflexo da sociedade, o ambiente escolar também foi afetado com a popularização dos dispositivos móveis, de modo que “a entrada dos celulares na escola e nas salas de aulas trouxe uma série de implicações para a educação” (Barral, 2014, p. 15).

Nesse contexto, enquanto algumas escolas incentivam o uso do celular como mostra a reportagem “Uso de aplicativos para celular ganha força nas escolas” (Saldaña, 2015), outras proíbem o uso. Segundo Feitosa e Pimentel (2017), Rio de Janeiro, Pernambuco e Santa Catarina são exemplos de estados brasileiros que criaram leis para proibir o uso de dispositivos móveis nas escolas. Segundo Barral (2014, p. 16),

A revisão da literatura sobre os usos dos aparelhos celulares e da telefonia móvel nesses espaços, embora incipiente, revela que existem, ao menos, duas formas de se perceber essa tecnologia na escola. Uma abordagem que compreende as tecnologias como fenômenos de expansão cognitiva, como

facilitadores e atualizadores. Outra vertente que coloca dificuldades quanto ao uso desses artefatos tecnológicos.

Ou seja, a literatura da área mostra que a presença dos dispositivos móveis nas salas de aula é um tema complexo. Enquanto uma vertente acredita no potencial dessa tecnologia para mediar a produção, o consumo e a interação de conteúdo pedagógico, outra vertente coloca dificuldade para uso dessa tecnologia. Porém, a escola não pode ignorar a existência das tecnologias digitais e o impacto social e cultural que elas exercem sobre a vida em sociedade, principalmente na vida dos jovens, que são uma geração de nativos digitais e vivem com o celular na mão.

3. O uso de tecnologias digitais no ensino de Língua Portuguesa

A língua é a base para o aprendizado de todas as outras ciências, por isso conhecê-la e compreendê-la é fundamental. As crianças aprendem a língua materna oral com a família e este aprendizado é influenciado também por seu contexto cultural e quando chegam à escola, elas precisam aprender e dominar os códigos da língua escrita.

Segundo Cavalcanti, Silva e Suassuna (2014, p. 18), “dominar a língua é saber escrevê-la, é dominá-la na oralidade, é ter o conhecimento de que, apesar de ser uma só, a língua tem várias linguagens: financeira, científica, pedagógica etc”. Daí a importância do ensino de Língua Portuguesa na escola. Este é o espaço para o aluno aperfeiçoar suas competências linguísticas tornando-se apto a comunicação por meio dos diversos gêneros textuais.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) propõem que o ensino de Língua Portuguesa se estruture em torno de diversos gêneros textuais, sendo ancorado em três práticas articuladas — leitura (Língua Oral), produção textual (Língua Escrita) e análise linguística (Análise e Reflexão sobre a Língua). Entretanto, com a evolução das tecnologias digitais, os gêneros textuais sofreram diversas alterações que a escola precisa acompanhar. A cultura digital é uma competência que deve ser desenvolvida ao longo da educação básica e, para isso, as práticas pedagógicas devem utilizar recursos digitais e interfaces interativas alinhadas às estratégias de ensino (Kenski, 2010).

O crescimento exponencial dos aplicativos móveis é uma realidade visível e existe um aplicativo diferente para fazer “quase” tudo: pagar conta, comprar comida, alugar carro, reservar viagem, contatar médico, trocar mensagens, interagir, etc. Todos os dias são lançados novos aplicativos para as mais diversas finalidades, inclusive para a área da educação.

Do ponto de vista pedagógico e educacional, Valletta (2014, p. 2) argumenta que

De uma maneira geral, os aplicativos com caráter/intenção para fins educacionais permitem criar novas oportunidades aos alunos/crianças para desenvolver competências quanto à comunicação, à compreensão (leitura), raciocínio lógico e à criatividade, além de poder tornar a aula mais dinâmica, flexível e colaborativa.

Ou seja, os aplicativos educacionais têm potenciais para mediar o processo de ensino e aprendizagem e podem promover a comunicação entre professor-aluno, aluno-aluno e aluno-conteúdo de forma dinâmica, colaborativa e flexível.

No caso desta pesquisa, interessa saber como o uso de aplicativos para dispositivos móveis pode contribuir positivamente no processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa. Estamos na vertente que acredita no potencial dessa tecnologia como recurso didático e pedagógico. Mas Kenski (2010, p. 46) nos alerta que

[...] para que as TICs possam trazer alterações no processo educativo, elas precisam ser compreendidas e incorporadas pedagogicamente. Isso significa que é preciso respeitar as especificidades do ensino e da própria tecnologia para garantir que seu uso, realmente, faça diferença.

Saber usar pedagogicamente a tecnologia escolhida é ter capacidade de adequá-la ao processo educativo. O professor dominar o funcionamento dos aplicativos e transformar o uso deles em uma forma criativa de aprendizagem é o que vai validar sua utilização.

O contexto do Ensino Remoto Emergencial tornou necessária ao professor e ao aluno, a utilização de dispositivos móveis no processo de ensino e aprendizagem. Porém esse contexto emergencial trouxe efeitos prejudiciais para a educação, principalmente para a apreensão “das linguagens”, pois como afirma (Goulart, 2005), os sentidos de um texto se constroem no interior dos contextos ou das esferas sociais em que são produzidos, o que não foi possível no período de pandemia.

Apesar das possibilidades de ensinar a língua de forma integrada à realidade do aluno, por meio de aplicativos para dispositivos móveis, evidenciadas no contexto do Ensino Remoto Emergencial, percebe-se que o ensino ainda tem sido pautado na apreensão dos conteúdos clássicos por meio de métodos tradicionais. No caso do ensino de Língua Portuguesa, dedica-se muito tempo à memorização de regras gramaticais e à nomeação de estruturas frasais e o aluno não consegue compreender, por exemplo, por que ele precisa saber quais as palavras da Língua Portuguesa são oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas.

Segundo Kenski (2010, p. 46), “o uso de recursos das tecnologias digitais como simulações, telepresença, realidade virtual e inteligência artificial instala um novo momento no processo educativo”, mas na realidade ainda temos uma prática pedagógica centrada na figura do professor e na memorização dos conteúdos, principalmente quando se trata do ensino da Gramática.

4. Metodologia

Este artigo trata-se de uma pesquisa qualitativa, de caráter bibliográfico, que tem como objeto de pesquisa artigos científicos, monografias, dissertações e teses que estudam a criação e uso de aplicativos para dispositivos móveis como recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa.

Segundo Gil (2017), pesquisas bibliográficas são desenvolvidas com base em documentos elaborados por outros autores e têm como vantagem o fato de permitirem ao investigador uma cobertura maior do assunto estudado. Os critérios utilizados para a inclusão dos trabalhos nesse estudo foram trabalhos publicados em revistas científicas, anais de congresso, teses, dissertações e monografias que relatam propostas de criação e experiências de uso de aplicativos para dispositivos móveis como ferramenta para o ensino de Língua Portuguesa, Literatura e Redação.

A pesquisa foi realizada entre os dias 05 a 12 de março de 2021 e foi iniciada a partir da definição dos termos ou palavras-chave, seguida das estratégias de busca, definição das bases e outras fontes a serem pesquisadas (Sampaio; Mancini, 2007). Para realização desta pesquisa foi utilizado o Google Acadêmico que é uma ferramenta de pesquisa eletrônica do Google que permite o acesso gratuito a publicações acadêmicas. Utilizou-se a opção “Busca avançada”, sendo as palavras-chave usadas: “aplicativo”, “Língua Portuguesa”, “redação”, “literatura”, “gramática”, “educação”, “escola”, “sala de aula” e outros termos relacionados. A recuperação dos trabalhos está condicionada aos metadados usados para representar os textos, portanto é possível que artigos relevantes possam não ter sido recuperados.

Após a busca e recuperação das pesquisas disponíveis *on-line*, fez-se uma análise preliminar nos textos checando as informações sobre: tipo de documento, fonte de informação, título e resumo. Os trabalhos que atendiam aos critérios de seleção foram separados em dois grupos: proposta de criação e experiências de uso. Não foram incluídos na pesquisa os trabalhos que tratavam da criação/uso de aplicativos para o ensino de Libras (Língua Brasileira de Sinais), educação especial e ensino de outras línguas.

Os textos selecionados foram organizados em uma planilha na qual foram coletadas as seguintes informações: data da publicação, autor, título, aplicativo (nome, finalidade e forma de interação), público-alvo, conteúdo da Língua Portuguesa trabalhado, contribuições pedagógicas citadas pelos autores e *link*. No momento da análise dos trabalhos também foi criada a referência de cada trabalho analisado seguindo as normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT). Essas listas de referências constam no Anexo A - (Propostas de criação de aplicativos) e no Anexo B - (Experiências de uso de aplicativos). A seguir são apresentados os resultados da análise dos trabalhos recuperados buscando responder aos objetivos específicos desta pesquisa.

5. Análise e apresentação dos dados

O primeiro objetivo específico deste trabalho é “mapear as pesquisas sobre criação e uso de aplicativos para o ensino de Língua Portuguesa, Literatura e Redação publicadas no Brasil no período de 2010 a 2020” e o segundo objetivo é “elencar quais foram os aplicativos citados nas pesquisas recuperadas”. Foram recuperados 14 trabalhos que tratam de propostas de criação de aplicativos e 16 trabalhos que relatam experiências de uso de aplicativos no ensino de Língua Portuguesa. Os dados da análise dos trabalhos serão apresentados separadamente nas seções seguintes. Não checamos se os aplicativos citados nesta pesquisa ainda estão disponíveis para baixar e não testamos as suas funcionalidades.

5.1. Propostas de criação de aplicativos móveis para o ensino de Língua Portuguesa

Depois da análise dos trabalhos recuperados, constata-se que 14 trabalhos tratavam de propostas de criação de um aplicativo educacional para o ensino de Língua Portuguesa. No Quadro 1 são apresentadas as informações sobre: data da publicação, aplicativo (nome, tipo de interação, público-alvo), tipo de trabalho e autoria.

Quadro 1 - Dados sobre os aplicativos criados para auxiliar no ensino de Língua Portuguesa

Ano	Aplicativo			Tipo de trabalho	Autoria
	Nome	Interação	Público-alvo		
2020	PortuGame	Jogo	Graduandos do Curso de Letras e professores e alunos que utilizam o tema para estudo	Anais de congresso	CLERICUZI <i>et al.</i> (2020)
2020	Ortografando	Jogo	Ensino Fundamental II	Dissertação	SOUZA (2020)
2019	Brincando com Palavras	Jogo	Ensino Fundamental	Anais de congresso	COELHO; BRITO NETO (2019)
2018	Grapphia	Jogo	Ensino Fundamental	Anais de congresso	ASSIS <i>et al.</i> (2018)
2018	Meu Texto	Informativo	Ensino médio	Dissertação	FERNANDES (2018)
2018	Portal	Jogo	Ensino Médio	Anais de congresso	RODRIGUES <i>et al.</i> (2018)
2018	Portuga	Jogo	Ensino médio e adulto em geral	Monografia	SALLES (2018)

2017	Grapphia	Jogo	Ensino Fundamental	Anais de congresso	ASSIS <i>et al.</i> (2017, 2018)
2017	Super-hífen	Jogo	Ensino Médio	Anais de congresso	OLIVEIRA; CASTRO; OUVENEY-KING (2017)
2016	NaPontaDaLingua	jogo	Ensino fundamental e médio	Anais de Congresso	GASPER; OLIVEIRA; CURY (2016)
2015	Semáforo verbal	Informático	Ensino fundamental e médio	Anais de congresso	DAUZACKER; BATISTA; CASTANHO (2015)
2014	JOE	Gamificação	Ensino médio	Anais de congresso	PASCHOAL <i>et al.</i> (2014)
2012	OrtograFixe	Jogo	Ensino fundamental e médio	Anais de congresso	MARQUES; SILVA (2012)
2010	SoletrandoMob	Jogo	Ensino fundamental e médio	Anais de congresso	MESQUITA FILHO (2010)

Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados da pesquisa (2021).

Os dados mostram que os trabalhos foram publicados entre 2010 e 2020, com uma concentração de publicações no ano de 2018, que teve quatro trabalhos. A maioria dos trabalhos foi publicada em anais de congressos, sendo que apenas o de Fernandes (2018) é uma dissertação e o de Salles (2018) é uma monografia.

Com relação aos aplicativos criados, dois trabalhos, Assis (2018 e 2017) tratam do mesmo aplicativo, o *Grapphia*. As demais publicações tratam de aplicativos diferentes. São eles³: *Brincando com Palavras*, *JOE (Jogo Ortográfico Educacional)*, *Meu Texto*, *NaPontaDaLingua*, *Ortografando*, *OrtograFixe*, *Portal*, *Portuga*, *PortuGame*, *Semáforo verbal*, *SoletrandoMob* e *Super-hífen*. A maioria destes aplicativos são jogos educacionais. Apenas o *Meu Texto* e o *Semáforo verbal* são aplicativos informativos e o *JOE* é uma gamificação.

No Quadro 2 são apresentadas as informações sobre: os aplicativos criados, o conteúdo da Língua Portuguesa trabalhado, a proposta pedagógica da aplicação e a autoria.

³ Ordem alfabética.

Quadro 2 - Aplicativo, conteúdo e proposta pedagógica da aplicação

Aplicativo⁴	Conteúdo trabalhado	Proposta pedagógica segundo os autores	Autoria
Brincando com Palavras	Ortografia	Avaliar a habilidade ortográfica dos alunos. Incentivar os alunos quanto à importância da escrita correta. Facilitar sua comunicação. Incentivar o próprio processo de aprendizagem do aluno.	COELHO; BRITO NETO (2019)
Grapphia	Ortografia	Auxiliar o ensino das irregularidades ortográficas de forma lúdica, pois possui cenários divertidos, áudios e história ilustrada.	ASSIS <i>et al.</i> (2018) e ASSIS <i>et al.</i> (2017)
JOE (Jogo Ortográfico Educacional)	Ortografia	Possibilitar o aprendizado de conceitos importantes do Novo Acordo Ortográfico, com foco principal nas regras de acentuação e hífen, por meio da gamificação.	PASCHOAL <i>et al.</i> (2014)
Meu Texto	Produção textual	Auxiliar na produção textual da dissertação-argumentativa. É voltado para alunos do Ensino Médio que farão o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM).	FERNANDES (2018)
NaPontaDaLingua	Ortografia	Ajudar os estudantes a aperfeiçoarem suas habilidades no uso da Língua Portuguesa de forma lúdica, trabalhando com a origem das palavras por meio de quatro módulos: treino, dicionário, grafo e o jogo.	GASPER; OLIVEIRA; CURY (2016)
Ortografando	Ortografia	Promover o aprimoramento da competência da escrita, por meio de três jogos digitais interativos e reflexivos, que envolvem música, história e cultura. Procura unir o divertimento com a aprendizagem da norma ortográfica.	SOUZA (2020)
OrtograFixe	Ortografia	Motivar o estudante a escrever corretamente, aprendendo as regras do Novo Acordo Ortográfico.	MARQUES; SILVA (2012)
Portal	Revisão de conteúdos	Revisar os conteúdos base de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental. É uma ferramenta de apoio para o estudante do Ensino Médio, bem como um recurso pedagógico a ser utilizado pelo professor.	RODRIGUES <i>et al.</i> (2018)
Portuga	Revisão de conteúdos	Auxiliar no aprendizado de Língua Portuguesa de forma atrativa e didática, por meio de	SALLES (2018)

⁴ Os aplicativos estão em ordem alfabética

		cinco jogos isolados. Cada jogo aborda um tópico da Língua Portuguesa como: uso de plurais, palavras homófonas, sinônimos e ortografia. "Ao final de cada jogo, é exibida uma tela que reúne dicas de Português referentes às questões que o usuário jogou, apresentando explicações de regras e a forma correta de utilizá-las" (p. 27).	
PortuGame	Ortografia	Proporcionar uma maneira agradável e divertida do aprendizado da nova ortografia. Possui um repositório de textos e dicas sobre as alterações do Novo Acordo Ortográfico. É também um jogo educativo (<i>quiz</i>) que proporciona entretenimento para o público-alvo da ferramenta.	CLERICUZI et al. (2020)
Semáforo verbal	Regência Verbal	É uma extensão do aplicativo já existente na web. "Espera-se que o conceito de transitividade verbal possa ser aprimorado pelos estudantes, auxiliando-os a entender a regência verbal, e consequentemente, aprimorar a norma culta da Língua Portuguesa, quer seja em sua modalidade escrita ou falada" (p. 43).	DAUZACKER; BATISTA; CASTANHO (2015)
SoletrandoMob	Ortografia	Trata-se de um jogo de soletração. Visa auxiliar o usuário na aprendizagem da ortografia da Língua Portuguesa. Fornece um ambiente para que o usuário melhore seu vocabulário ou fixe palavras antes desconhecidas.	MESQUITA FILHO (2010)
Super-hífen	Hífen	Auxilia no aprendizado e na prática da escrita das palavras hifenizadas. Contribui para que usuários possam adquirir conhecimentos através da interatividade e da diversão, presentes nos jogos eletrônicos.	OLIVEIRA; CASTRO; OUVENEY-KING (2017)

Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados da pesquisa (2021).

A maioria dos aplicativos (oito trabalhos) é voltada para ensino da ortografia, principalmente o Novo Acordo Ortográfico. Cinco aplicativos têm foco em conteúdos diferentes da ortografia. São eles: *Meu Texto* (produção textual), *Portal* e *Portuga* (revisão de conteúdo), *Semáforo Verbal* (regência verbal) e *Super-hífen* (hífen). Mais da metade das propostas são do tipo jogo ou gamificação (Quadro 1), que propõem algum tipo de interação com o usuário de forma que ele possa aprender de forma mais interativa e descontraída.

Considera-se que as propostas levam em conta a necessidade de motivar o aluno para o aprendizado, conforme salienta Mattar (2010).

Com relação aos conteúdos da Língua Portuguesa, percebe-se que os aplicativos criados tendem ao ensino da ortografia, uma vez que, oito, dos treze aplicativos citados, propõem jogos/gamificação com objetivo de facilitar a memorização das regras ortográficas, principalmente sobre o Novo Acordo Ortográfico.

Os dados do Quadro 1 e 2 mostram que existem várias aplicações educacionais (treze aplicativos diferentes foram citados) que auxiliam o ensino de Língua Portuguesa. Resta saber se estes aplicativos estão, realmente, sendo usados na sala de aula. Então, volta-se a atenção para o terceiro objetivo específico: “analisar se os aplicativos que estão sendo propostos são os mesmos que estão sendo usados no ensino de Língua Portuguesa”.

5.2. Experiências de uso de aplicativos móveis no ensino de Língua Portuguesa

A pesquisa recuperou dezesseis (16) artigos que tratam de experiências de uso de aplicativos móveis no processo de ensino de Língua Portuguesa. No Quadro 3 são apresentadas as informações sobre: data da publicação, aplicativo (nome, tipo de interação e finalidade), público-alvo do estudo, tipo e autoria.

Quadro 3 - Dados gerais sobre as experiências de uso de aplicativos no ensino de Língua Portuguesa

Ano	Aplicativo			Público-alvo	Tipo de trabalho	Autoria
	Nome	Interação	Finalidade			
2020	<i>WhatsApp</i>	Comunicação	Rede social	Ensino Médio	Artigo de revista	ALVES; SOBRAL; SANTOS (2020)
2020	Soletrando, Acentuando e Jogo Ortográfico Educacional I (JOE)	Jogo	Educacional	Ensino Fundamental	Artigo de revista	MELO; COSTA (2020)
2019	<i>Kahoot</i>	Gamificação	Quiz	Ensino Fundamental	Artigo de revista	NOIA <i>et al.</i> (2019)
2019	<i>WhatsApp</i>	Comunicação	Rede social	Ensino Médio	Anais de congresso	SILVA (2019)
2019	<i>WhatsApp</i>	Comunicação	Rede social	EJA	Dissertação	AMARAL (2019)

2019	WhatsApp	Comunicação	Rede social	EJA	Dissertação	LINHARES (2019)
2018	WhatsApp	Comunicação	Rede social	Ensino Médio	Monografia	GODOI (2018)
2018	WhatsApp	Comunicação	Rede social	Ensino Fundamental	Anais de congresso	BARRO; MELO (2018)
2018	Super-hífen	Jogo	Educacional	Ensino Médio	Anais de congresso	CASTRO; OLIVEIRA; OOVERNEY-KING (2018)
2018	WhatsApp	Comunicação	Rede social	Ensino Médio	Dissertação	SOUZA (2018)
2017	Acentuando	Jogo	Educacional	Ensino Fundamental e Médio	Anais de congresso	SILVA et al.(2017)
2017	WhatsApp	Comunicação	Rede social	Ensino Médio	Artigo de revista	BATISTA; ABRÊL (2017)
2017	WhatsApp	Comunicação	Rede social	Ensino Fundamental	Anais de congresso	NAGAMINI (2017)
2017	Show do Milhão	Gamificação	Entretenimento	Ensino Médio	Anais de congresso	PRATA; OOVERNEY-KING (2017)
2015	WhatsApp	Comunicação	Rede social	Ensino Médio	Anais de congresso	PEREIRA; ARAUJO (2015)
2015	WhatsApp	Comunicação	Rede social	Ensino Médio	Anais de congresso	BARCELLOS (2015)

Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados da pesquisa (2021).

Os dados mostram que os trabalhos foram publicados entre 2015 e 2020, com uma concentração nos anos 2017, 2018, 2019 com quatro trabalhos em cada ano. O aplicativo mais utilizado na sala de aula foi o *WhatsApp*, que aparece em 11 dos 16 trabalhos analisados. Os demais aplicativos que apareceram nos relatos de uso foram: *Soletrando*, *Acentuando* e *Jogo Ortográfico Educacional (JOE)* (que aparecem no mesmo artigo), o *Kahoot*, o *Super-hífen*, o *Acentuando* (que aparece novamente em outro artigo) e o *Show do Milhão*.

Comparando os dados de uso dos aplicativos com os dados das propostas de aplicativos apresentados na seção anterior (Quadros 1 e 2), percebe-se que apenas o *Jogo*

Ortográfico Educacional (JOE) e o *Super-hífen* aparecem nos dois mapeamentos, sendo que o estudo sobre o *Super-hífen* foi realizado pelas mesmas pesquisadoras.

A maioria dos relatos de uso de aplicativos em sala de aula usam aplicativos que foram criados para os outros fins, como o aplicativo *WhatsApp*, que é uma rede social de troca de mensagens. Uma possível explicação para este fato pode ser a falta de conhecimento dos professores sobre os aplicativos específicos para o ensino de Língua Portuguesa e a maior familiaridade com aplicativos como o *WhatsApp*.

O Quadro 4 apresenta as informações sobre: aplicativo, conteúdo, contribuições pedagógicas e autoria que corresponde ao último objetivo da pesquisa. Estamos definindo como contribuições pedagógicas as considerações apontadas pelos autores sobre as experiências de uso dos aplicativos.

Quadro 4 - Aplicativo, conteúdo e contribuições pedagógicas

Aplicativo	Conteúdo	Contribuições pedagógicas segundo os autores	Autoria
Acentuando	Regras de acentuação gráfica	É uma ferramenta para prática das regras de acentuação na disciplina de Língua Portuguesa. Possibilita abordar os conteúdos de forma lúdica e atrativa.	SILVA <i>et al.</i> (2017)
Kahoot	Atividades de revisão	A ferramenta mostra detalhes importantes na avaliação dos alunos, pois apresenta um <i>feedback</i> dinâmico e rápido sobre cada aluno. Gera, no final da atividade, um relatório com a pontuação dos alunos, a quantidade de acertos e erros e qual a questão respondida corretamente e/ou erroneamente. Por ser uma gamificação, a ferramenta despertou um grande entusiasmo por parte dos estudantes.	NOIA <i>et al.</i> (2019)
Show do Milhão	Multiletramento. Linguagem verbal e não verbal. Vários conteúdos	O aplicativo contribui para o desenvolvimento de um indivíduo multiletrado que, para jogar, precisará ter atenção às imagens e cores, além da linguagem verbal. Propicia o engajamento dos alunos. Estimula o espírito competitivo e dinamiza a absorção de conteúdo. É uma ferramenta capaz de deixar as aulas mais atraentes.	PRATA; OUVENEY-KING (2017)
Soletrando, Acentuando	Regras de acentuação gráfica	Salienta que é necessário que os jogos/apps sejam selecionados de acordo	MELO; COSTA (2020)

e Jogo Ortográfico Educacional (JOE)		com o objetivo pretendido, e conforme o conteúdo a ser aplicado. Ressalta que o uso dessas ferramentas educativas como estratégia de ensino traz resultados satisfatórios, pois essas tecnologias digitais fazem parte do cotidiano dos jovens e podem melhorar o processo de ensino e de aprendizagem.	
Super-hífen	Novo Acordo Ortográfico - Hífen	Potencializa o emprego apropriado do hífen conforme as novas regras gramaticais do Novo Acordo Ortográfico. O aplicativo promove a inovação das práticas pedagógicas com métodos didáticos alternativos, no caso, jogos digitais educacionais. Contribui para que usuários possam adquirir conhecimentos por meio da interatividade e do lúdico.	CASTRO; OLIVEIRA; OUVERNEY-KING (2018)
WhatsApp	Gêneros textuais/digitais	Possibilita que o professor trabalhe com diferentes gêneros textuais permitindo discutir uma prática educativa textual e digital, na qual o aluno está inserido, despertando nele o prazer pela leitura. Espera-se que essa interação desenvolva sua competência comunicativa para diferentes situações de seu cotidiano.	ALVES; SOBRAL; SANTOS (2020)
WhatsApp	Gêneros textuais/digitais	O uso de novas tecnologias encantou os alunos e deixou as aulas mais prazerosas e significativas. Foi possível adaptar e associar os aspectos dos gêneros textuais ao contexto comunicativo. Devido à plasticidade dos gêneros textuais digitais que podem mesclar texto, imagem e som, foi possível analisar toda estrutura textual e trabalhar as diversas linguagens.	SILVA (2019)
WhatsApp	Letramento e práticas textuais	Fez uma reflexão sobre os impactos das práticas textuais de estudantes usuários do <i>WhatsApp</i> em suas manifestações escritas formais, bem como as possíveis contribuições, como uma prática de letramento. Ressignificou as habilidades de ler e escrever, favorecendo novas práticas de leitura e escrita. Contribuiu para os estudos sobre o letramento e as novas tecnologias integradas à educação. Promoveu aproximações entre a sala de aula e o cotidiano dos alunos, com vistas	AMARAL (2019)

		a uma relação ensino-aprendizagem mais significativa e contextualizada.	
WhatsApp	Produção e edição de texto. Linguagem oral/escrita	Foi possível a produção de texto por intermédio do <i>WhatsApp</i> , usando textos falados convertidos em escrita para alunos do EJA com dificuldades na escrita, mas tinha familiaridade com o aplicativo.	LINHARES (2019)
WhatsApp	Conceitos de gramática, sites de pesquisa e atividades interativas e lúdicas	Contribuiu para a realização de múltiplas atividades de forma instantânea. Criou nos alunos a expectativa para a próxima aula e curiosos para receber novas atividades via <i>WhatsApp</i> . As funcionalidades do aplicativo, que permite a transmissão de dados, imagens, vídeos e áudios que ficam armazenados, facilita o acesso das referências que os alunos precisam em qualquer tempo e lugar. O amplo interesse dos discentes pelo uso de recursos tecnológicos e as facilidades de comunicação e interação que o aplicativo <i>WhatsApp</i> proporciona é um diferencial.	GODOI (2018)
WhatsApp	Ferramenta de interação. Atividades diversas	O uso do <i>WhatsApp</i> foi bem recebido pelos alunos, que ficaram motivados para participar das atividades. Mas, o uso do aplicativo em sala de aula requer planejamento, estudos e pesquisas na área, para que o professor esteja familiarizado com as possibilidades que a ferramenta oferece e que podem ser adaptadas para o contexto escolar.	BARRO; MELO (2018)
WhatsApp	Multiletramento. Temas da Língua Portuguesa. Língua Normativa. Preconceito linguístico	Possibilitou o aumento das interações e compartilhamento de informações relacionadas ao conteúdo da disciplina entre o professor e os alunos, diminuindo a distância entre eles e proporcionando aulas “menos chatas”. Os alunos gravaram sons, imagens e vídeos e todos esses recursos ficaram registrados.	SOUZA (2018)
WhatsApp	Multiletramento. Produção/interpretação textual	Permite o envio de materiais em formato <i>pdf</i> , <i>word</i> , <i>power point</i> , áudios contendo microaulas, além de <i>links</i> de páginas da <i>web</i> para aprofundamento do conteúdo. Por ser uma linguagem midiática, que os	BATISTA; ABRÊL (2017)

		alunos estão acostumados, tornou a prática docente muito interativa. Pode ser considerado um canal formativo e compensatório para sanar algumas lacunas que podem ocorrer no processo de ensino-aprendizagem em sala de aula.	
WhatsApp	Língua oral e escrita. Escrita da internet, ou seja, o “internetês”	Incentivar a percepção das diferenças entre linguagem oral, a “linguagem da internet” com a escrita formal na escola. Fazer uma reflexão sobre a relação entre a língua e as diferentes situações de comunicação.	NAGAMINI (2017)
WhatsApp	Multiletramento	O aplicativo foi usado como um canal de debate e interação, com grande participação dos alunos no grupo. Foi um trabalho colaborativo e versátil.	PEREIRA; ARAUJO (2015)
WhatsApp	Reflexão sobre a linguagem nos seus diversos aspectos morfosintáticos e semânticos.	Foi uma metodologia motivadora e inovadora, que visava atender às necessidades educacionais emergentes: construção do conhecimento com base na colaboração, cooperação, alfabetização digital e respeito à diversidade. O planejamento e conhecimento dos recursos tecnológicos e das teorias são fundamentais para promover este tipo de atividade.	BARCELLOS (2015)

Fonte: Elaborada pela autora com base nos dados da pesquisa (2021)

Tanto as pesquisas sobre a criação de aplicativos como aquelas sobre seu uso em sala de aula apontam para as seguintes contribuições pedagógicas: aulas mais interativas e alunos mais empolgados e receptivos. As pesquisas sobre o uso do *WhatsApp*, especificamente, apontam para o potencial que este aplicativo tem para trabalhar com diversos gêneros textuais/digitais e diversos tipos de linguagem promovendo o multiletramento.

Enquanto nas propostas de aplicativos específicos para o ensino de Língua Portuguesa os conteúdos trabalhados estão voltados para o ensino de ortografia, as experiências de uso de aplicativos estão centradas, principalmente, no acesso aos diversos gêneros textuais digitais. Acredita-se que isso se deve ao fato de o aplicativo mais citado ser o *WhatsApp*. Este é um aplicativo de comunicação rápida conhecido mundialmente. O aplicativo *WhatsApp* “potencializa o compartilhamento, no caso, a emissão e recepção da mensagem/texto, sendo um suporte para o trabalho com gêneros textuais digitais” (Alves; Sobral; Santos, 2020, p. 333). Além disso, é um aplicativo multimídia, de comunicação

imediate, que apresenta como principal função a troca de mensagens, informações, vídeos e imagens. Ainda pode-se citar como vantagem a praticidade, o baixo custo e alta disseminação dos conteúdos compartilhados.

Com relação à prática docente, as pesquisas apontam que o professor deve planejar o uso desses recursos tecnológicos em sala de aula. É necessário que ele conheça o funcionamento dos aplicativos e pesquise outras práticas de uso, atentando-se para formas alternativas de avaliação do aluno neste contexto.

Todos os relatos de experiências de uso de aplicativos evidenciaram que o entusiasmo e a motivação dos alunos, por fazerem parte de uma aula “diferente”, contribuíram para o processo de aprendizagem. Foi possível perceber também que houve aumento no interesse dos alunos pelos conteúdos trabalhados com uso dos aplicativos, o que corrobora a ideia de que é importante a escola considerar estes aplicativos como recursos educativos, pois eles podem “favorecer a mediação e ampliar os diálogos educativos e sociais entre os sujeitos” (Valletta, 2014, p. 2). Este é um dado que deve ser considerado por professores de todas as áreas do conhecimento, pois a motivação dos estudantes é fundamental para o processo de aprendizagem.

Os autores também relatam que os estudantes não tiveram dificuldades para usar os aplicativos, pois eles estavam familiarizados a esse tipo de aplicação. Ou seja, os nativos digitais que cresceram com essas tecnologias presentes em suas vivências são os mais propensos a aprendê-las facilmente (Mattar, 2010).

A pesquisa mostrou ainda que as experiências de uso de aplicativos para celulares são alternativas viáveis. Os aplicativos, sejam eles específicos para o ensino de língua Portuguesa como o *Soletrando*, *Acentuando*, *JOE* ou gerais como o *WhatsApp*, têm potenciais para modernizar as práticas didáticas, mas também são um grande desafio para o professor. As experiências analisadas mostraram que os professores precisam conhecer bem as aplicações que pretendem usar e planejar detalhadamente como as atividades serão realizadas.

6. Considerações finais

Esta pesquisa apresenta um panorama dos aplicativos que estão sendo propostos e/ou usados para o ensino de Língua Portuguesa. Assim, ela permite que os professores de Língua Portuguesa conheçam as opções de aplicativos que eles podem utilizar para aprimorar a qualidade do ensino e da aprendizagem. É uma oportunidade para eles reverem as suas próprias práticas pedagógicas frente às novas tecnologias digitais.

Salienta-se que antes de iniciar qualquer atividade com uso de aplicativo, o professor deve fazer um planejamento minucioso. Deve conhecer todas as funcionalidades do

aplicativo que será usado, bem como o perfil da turma. Além disso, é preciso considerar questões como sistema operacional dos celulares e tablets dos estudantes e também sobre rede *WI-FI* da escola.

Acredita-se que a utilização da tecnologia em sala de aula será cada vez mais valorizada, permitindo a proposição de práticas inovadoras que se contrapõem às aulas tradicionais. Assim, considera-se que os recursos tecnológicos, como os aplicativos, podem ser incorporados, apropriadamente aos processos de ensino e de aprendizagem de Língua Portuguesa, pois permitem aproximar os conteúdos da realidade do aluno, potencializando seu interesse pelas aulas.

Com relação aos aplicativos, principalmente o *Whatsapp*, mostrou-se uma ótima opção para facilitar a comunicação entre aluno-professor, aluno-aluno e aluno-conteúdo. Portanto, acredita-se que da mesma forma que os celulares atrapalham o andamento das aulas quando usados indevidamente, também podem ser aproveitados nas atividades escolares como tecnologias educacionais se utilizados adequadamente.

Pelas propostas pedagógicas apresentadas nos trabalhos analisados, os aplicativos específicos para auxílio no ensino de Língua Portuguesa têm potenciais para serem usados em sala de aula, o que falta é a divulgação destes aplicativos e a formação de professores para usá-los de forma que possam contribuir para a aprendizagem. Se os professores em sala de aula não sabem que estes aplicativos existem, nunca poderão pensar em usá-los. Foi possível perceber também uma distância entre as tecnologias digitais que estão sendo criadas, geralmente nas universidades, e as práticas pedagógicas dos professores de Língua Portuguesa em sala de aula. Além disso, identificamos que os aplicativos que estão sendo criados não são os mesmos que estão sendo usados de sala de aula.

Por fim, concluímos que o processo de realização dessa pesquisa permitiu a esta estudante/pesquisadora ampliar seus conhecimentos sobre práticas pedagógicas interativas e inovadoras, conseqüentemente, contribuindo para o seu próprio processo formativo. Acreditamos que as instituições que oferecem cursos de licenciatura devem pensar em incluir em suas grades curriculares disciplinas que levem os estudantes a pesquisarem e conhecerem tecnologias digitais que poderão ajudá-los em sala de aula.

Referências

ALVES, Willamis de Santana; SOBRAL, Denso André Pereira da Silva; SANTOS, Willian Lima. O aplicativo WhatsApp como recurso pedagógico no ensino da Língua Portuguesa. *Rev. FSA*, Teresina, v. 17, n. 10, p. 326-341, out. 2020. Disponível em: <http://www4.unifsa.com.br/revista/index.php/fsa/article/view/2099>. Acesso em: 05 mar. 2021.

BARRAL, Gilberto Luiz Lima. Não desligue seu celular!: tecnologias e práticas pedagógicas no Ensino Médio. *Revista café com Sociologia*, v. 3, n. 3., p.13-33, set./dez. 2014,. Disponível em: <https://revistacafecomsociologia.com/revista/index.php/revista/article/view/317>. Acesso em: 07 mar. 2021.

CAVALCANTI, Joane Veloso Pina; SILVA, Marcela Thaís Monteiro da; SUASSUNA, Livia. Como os professores definem o que ensinar?: um estudo sobre a construção/prática de currículos de Língua Portuguesa. In: LEAL, Telma Ferraz; SUASSUNA, Livia. (org.). *Ensino de Língua Portuguesa na educação básica: reflexões sobre o currículo. E-book*. Belo Horizonte: Autêntica, 2014. cap. 1. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 16 fev. 2024.

FEITOZA, Maria Janaina dos Santos, PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. O uso da tecnologia móvel (celular) no contexto educacional. *Revista EDaPECI*, São Cristóvão, v. 17. n. 3, p. 129-139, set./dez. 2017. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/edapeci/article/viewFile/4899/pdf>. Acesso em: 08 mar. 2021.

GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

GOULART, Cecília. Letramento e novas tecnologias: questões para a prática pedagógicas. In: COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa. (org.). *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2005. cap. 3, p. 41-58.

KENSKI, Vani Moreira. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. 7. ed. Campinas: Papirus, 2010.

MATTAR, João. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson, 2010.

SALDAÑA, Paulo. Uso de aplicativos para celular ganha força nas escolas. *O Estado de São Paulo*, 24 de agosto de 2015. Disponível em <https://educacao.estadao.com.br/noticias/geral,uso-de-aplicativos-para-celular-ganha-forca-na-escola,1749345>. Acesso em: 07 mar. 2021.

SAMPAIO, Rosana Ferreira; MANCINI, Marisa Cotta. Estudos de revisão sistemática: um guia para a síntese criteriosa da evidência científica. *Rev. bras. fisioter.*, São Carlos, v. 11, n.

1, p. 83-89, jan./fev. 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbfis/v11n1/12.pdf> . Acesso em: 06 mar. 2021.

VALLETTA, Débora. Gui@ de aplicativos para educação básica: uma investigação associada ao uso de tablets. *In: ENCONTRO NACIONAL DE PRÁTICA DE ENSINO – ENDIPE*, 17., 2014, Fortaleza. *Anais [...]*. v. 1, p. 1-12. Disponível em: https://www.academia.edu/21479852/GUI_at_de_APLICATIVOS_PARA_EDUCA%C3%87%C3%83O_B%C3%81SICA_UMA_INVESTIGA%C3%87%C3%83O_ASSOCIADA_AO_USO_DE_TABLET. Acesso em: 16 fev. 2024.

ANEXOS

ANEXO A - Propostas de criação de aplicativos

ASSIS, Luciana; BODOLAY, Adriana; GREGÓRIO, Luiz Otavio Mendes; SANTOS, Magno Juliano Gonçalves; VIVAS, Alessandro; PITANGUI, Cristiano; PERRY, Daniela. Grapphia: aplicativo para dispositivos móveis para auxiliar o ensino da ortografia. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO*, 6., 2017 Recife. *Anais [...]*. 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5753/cbie.wcbie.2017.609>. Acesso em: 5 mar. 2021.

ASSIS, Luciana. BODOLAY, Adriana; GREGÓRIO, Luiz Otavio Mendes, SANTOS, Magno Juliano Gonçalves; ESTANISLAU, Pedro H. C.; LOPES, Gilberto Carlos; BANDEIRA, Daniela Perri; VIVAS, Alessandro. Grapphia: aplicativo para dispositivos móveis para auxiliar o ensino/aprendizagem da ortografia. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO*, 7., 2018, Fortaleza. *Anais [...]*. 2018. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5753/cbie.wcbie.2018.197>. Acesso em: 5 mar. 2021.

CLERICUZI, Adriana Zenaide; GRILO JR., Tarcísio Ferreira; PONTES, Adriano Martins; OLIVEIRA, Ana Carolina Costa de; SOARES Jociquele Santana; SOUZA Wesllen Albuquerque de. PortuGame: ferramenta de auxílio ao ensino e aprendizagem do Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa. *In: CONGRESSO SOBRE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO*, 5., 2020, Evento Online. *Anais [...]*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. p. 453-461. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/ctrl.2020.11423>. Acesso em: 12 mar. 2021.

COELHO, Heloneida Camila Costa; BRITO NETO, Olavo Nylander. Desenvolvimento de aplicativo para ensino de Língua Portuguesa. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO*, 8., 2019, Brasília. *Anais [...]*. 2019. Disponível em <https://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/8629>. Acesso em: 12 mar. 2021.

DAUZACKER, Giovanna Lozano; BATISTA, Esteic Janaína Santos; CASTANHO, Elisa. Gomes. Semáforo verbal: um aplicativo auxiliar para o ensino-aprendizagem de gramática. *In: ESCOLA REGIONAL DE INFORMÁTICA DE MATO GROSSO DO SUL*, 5., Coxim. *Anais [...]*. Disponível em: http://www.eri2015.ufms.br/Trabalhos_finais/trabalhos/EnsinoMedio/resumo_5_semaforo.pdf. Acesso em: 15 mar. 2021.

FERNANDES, Fabiana Santos. *Meu texto: avaliação de um aplicativo educacional como suporte para a produção textual no ensino médio*. Dissertação (Mestrado em Tecnologia de Informação e Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação, Campus Araranguá, Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá, 2018. <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/194373>. Acesso em: 15 mar. 2021.

GASPER, Wagner; OLIVEIRA, Elaine Harada Teixeira; CURY, Davidson. NaPontaDaLíngua: um aplicativo para apoiar o processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa. *In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO*, 27., 2016. Uberlândia. *Anais [...]*. Uberlândia: SBC, 2016. p. 60-69. Disponível em: <https://br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/6686>. Acesso em: 05 mar. 2016.

MARQUES, Diego Lopes; SILVA, Ana Paula Serafim. OrtograFixe: um jogo para apoiar o ensino-aprendizagem das regras da nova reforma ortográfica. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO*, 1., 2012. Rio de Janeiro. [...]. 2012. Disponível em: <https://br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/1880>. Acesso em: 12. mar. 2021.

MESQUITA FILHO, Antônio Francisco Gomes de. Soletrandomob: um jogo educacional voltado para o ensino da ortografia na língua portuguesa. *In: CONGRESSO DE PESQUISA E INOVAÇÃO DA REDE NORTE NORDESTE DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA*, 5., 2010, Maceió. *Anais [...]*. Disponível em: <http://connepi.ifal.edu.br/ocs/index.php/connepi/CONNEPI2010/paper/viewFile/747/442>. Acesso em: 14 mar. 2021.

OLIVEIRA, Ana C. C.; CASTRO, Maria. G. A.; OUVENEY-KING, Janylle Rebouças; SANTOS, Lucas. F. Super-hífen: gamificando o uso do hífen. *In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO*, 28, 2017. Uberlândia. *Anais [...]*. Recife: SBC, 2017. p. 564-573. Disponível em: <https://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/7585/5381>. Acesso em: 12 mar. 2021.

PASCHOAL, Lucas; BENTO, Tiago; VELASCO, Tauan; SCHOCAR, Carlos Otávio; CASTANEDA, Rafael; OLIVEIRA, Talita; OGASAWARA, Eduardo. Joe: jogo ortográfico educacional. *In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO*, 30., 2014. *Anais [...]*. Disponível em: <https://br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/2995>. Acesso em: 15 mar. 2021.

RODRIGUES, Djalma; GOMES, Melina; SILVA, Leo; T. JÚNIOR, José; DO VALE, Antonio. Portal: aplicativo de ensino voltado aos conteúdos base da Língua Portuguesa do Ensino Fundamental. *In: ESCOLA POTIGUAR DE COMPUTAÇÃO E SUAS APLICAÇÕES*, 11, 2018, Angicos. *Anais [...]*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2018. p. 102-105. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/epoca.2018.13455>. Acesso em: 12 mar. 2021.

SALLES, Nathany Aparecida. *Portuga - jogo educativo para auxiliar na aprendizagem de língua portuguesa*. 2018. 68 f. Monografia (Graduação em Engenharia de Computação) - Instituto de Ciências. 2018. Disponível em: <https://www.monografias.ufop.br/handle/35400000/1671>. Acesso em: 12 mar. 2021.

SOUZA, Cristiane Ferreira. *Proposta de aplicativo para subsidiar a aprendizagem da ortografia no ensino fundamental II*. 2020. 142 f. - Dissertação (Mestrado Profissional em Letras - PROFLETRAS) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2020. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/54444>. Acesso em 12 mar. 2021.

ANEXO B - Experiências de uso de aplicativos

ALVES, Willamis de Santana; SOBRAL, Denso André Pereira da Silva; SANTOS, Willian Lima. O aplicativo Whatsapp como recurso pedagógico no ensino da Língua Portuguesa. *Rev. FSA*, Teresina, v. 17, n. 10, art. 17, p. 326-341, out. 2020. Disponível em: <http://www4.unifsa.com.br/revista/index.php/fsa/article/view/2099>. Acesso em: 05 mar. 2021.

AMARAL, Raquel Alves. *O letramento e as práticas textuais no aplicativo Whatsapp: um estudo de caso em uma turma de 5ª série da Educação de Jovens e Adultos no Centro de Ensino Fundamental 13 de Ceilândia (DF)*. 2019. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2019. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/37511> Acesso em: 12 mar. 2021.

BARCELLOS, Renata da Silva de. O uso da tecnologia na aula de língua portuguesa. *In: CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOGIA*, 19, 2015. *Cadernos do CNLF: minicursos e oficina*, v. 19, n. 3, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: http://www.filologia.org.br/xix_cnlfnl/cnlfnl/min_ofic/011.pdf. Acesso em: 5 mar. 2021.

BARRO, Lyedja Syméa Ferreira; MELO, Manoel Alves Tavares de. O WhatsApp como ferramenta motivadora no ensino da produção escrita. *In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS; ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A EDUCAÇÃO*. *Anais [...]*. 2018. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/727> Acesso em: 05 mar. 2021.

BATISTA, Marcos dos Reis; ABRÊL, Juci Meres Alves de. Experimento com aplicativo WhatsApp nas aulas de Português brasileiro no Ensino Médio. *Revista Porto das Letras: Estudos Linguísticos*, v. 3, n. 1, 2017, p. 165-180. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/portodasletras/article/download/3813/12590/> Acesso em: 05 mar. 2021.

CASTRO, Maria das G. A. de; OLIVEIRA, Ana. C. C. de; OUVENEY-KING, Janylle Rebouças. A aprendizagem das novas regras ortográficas através do aplicativo Super-Hífen. *In: SIMPÓSIO TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA NO ENSINO SUPERIOR*, 2018. *Anais [...]*. Disponível em: <https://docplayer.com.br/110706185-A-aprendizagem-das-novas-regras-ortograficas-atraves-do-aplicativo-super-hifen.html>. Acesso em 11 mar. 2021.

GODOI, Alessandro. *O uso do aplicativo WhatsApp na aprendizagem da Língua Portuguesa*. 2018. Monografia. (Especialização em Mídias na Educação) - Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, CINTED/UFRGS, 2018. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/199435>. Acesso em: 5 mar. 2021.

LINHARES, Margarete Terezinha Acunha. *O uso dos recursos tecnológicos na prática pedagógica da EJA - Educação de Jovens e Adultos: o uso do aplicativo WhatsApp como estratégia pedagógica no ensino de língua portuguesa*. 2019. 143 f. Dissertação (Mestrado em Sociedade, Cultura e Fronteiras) - Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Foz do Iguaçu, 2019. Disponível em: <http://tede.unioeste.br/handle/tede/4640>. Acesso em: 12 mar. 2021.

MELO, Lafayette Batista; COSTA, Tatiana Melbe da. Aplicativos em sala de aula para o ensino de português: aproveitamento de diferentes possibilidades para um mesmo tema. *LínguaTec*, Bento Gonçalves, IFRS v. 5, n. 2, p. 380-392, nov. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.35819/linguatec.v5.n2.4607>. Acesso em 5 mar. 2021

NAGAMINI, Eliana. O uso do aplicativo WhatsApp: tempo de escrita/oralidade de alunos do ensino fundamental. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO*, 40, 2017. *Anais [...]*. Curitiba, INTERCOM, 2017. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-1089-1.pdf>. Acesso em: 05 mar. 2017.

NOIA, Ricardo dos Santos; Dias, Eduardo de Jesus; HORTA, Thiago dos Santos; SCHIMIGUEL, Juliano; ARAUJO JR., Carlos Fernando de. Kahoot: um recurso pedagógico para gamificar a aula de Língua Portuguesa. *Research, Society and Development*, v. 8, n. 4, 2019. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7164695>. Acesso em: 5 mar. 2021

PEREIRA, A. P.; ARAUJO, A. R. de. PIBID Online: uso do WhatsApp como ferramenta didática. *In: ENCONTRO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA DA UEPB*, 5., 2015. *Anais [...]*. Campina Grande. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/enid/2015/TRABALHO_EV043_MD1_SA9_ID529_31072015173137.pdf. Acesso em: 5 mar. 2021.

PRATA, Amanda da Silva; OUVENEY-KING, Jamylle Rebouças. Multiletramento e gamificação: o aplicativo Show do Milhão como opção didática para a aula de Língua Portuguesa. *In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO*, 4., 2017, João Pessoa. *Anais [...]*. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2017/TRABALHO_EV073_MD1_SA19_ID9127_17102017135256.pdf. Acesso em: 08 mar. 2021.

SILVA, Karmel Cristina Nardi da; LOTTHMMER, Karen Schmidt; FREIRE, Talita Gregory Nunes; BILESSIMO, Simone Meister Sommer. Aplicativo “acentuando” como prática no ensino de língua portuguesa. *In: SIMPÓSIO DE INTEGRAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA DO SUL CATARINENSE*, 6., 2017, Criciúma. *Anais [...]*. Criciúma, 2017. Disponível em: <https://eventoscientificos.ifsc.edu.br/index.php/sictsul/6-sict-sul/paper/viewPaper/2165>. Acesso em: 05 mar. 2021.

SILVA, Lidiane Batista da. WhatsApp: novos caminhos para o ensino dos gêneros textuais na língua portuguesa. *In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO*, 6., 2019, Fortaleza. *Anais [...]*. Disponível em: http://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD4_SA19_ID11837_30082019162910.pdf. Acesso em: 08 mar. 2021.

SOUZA, Christian Catao de Assis. *A Língua Portuguesa que se compartilha por meio do WhatsApp: um estudo sobre as práticas pedagógicas em uma escola da rede pública de Belo Horizonte*. 2018. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação e Docência) - Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/FAES-BEFE5U>. Acesso em: 15 mar. 2021.

Recebido em 07 de março de 2023

Aceito em 30 de outubro de 2023