



O TEXTO NO APLICATIVO EDUCACIONAL: UMA ANÁLISE DA INTERFACE DO USUÁRIO

CLAUDIA FREITAS REIS¹, POLIANA TEIXEIRA².

¹ Professora de Língua Portuguesa e Espanhola do IFSP/Araraquara, claudia.reis@ifsp.edu.br.

² Graduanda em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Bolsista PIBIFSP, IFSP Câmpus Araraquara, pteixeira27@yahoo.com.br.

Área de conhecimento (Tabela CNPq): Teoria e Análise Linguística – 80.10.10.03

RESUMO: Observando a necessidade da utilização de ferramentas de apoio ao ensino e aprendizagem em âmbito escolar, tanto para introduzir um assunto como para agregar conceitos, esta pesquisa procura analisar, à luz das teorias da Semântica do Acontecimento, a questão do texto em aplicativos móveis educacionais. Para Guimarães (2011) o texto é uma unidade de sentido integrada por enunciados. Ou seja, o texto se caracteriza por ter uma relação com outras unidades de linguagem, os enunciados, que são enunciados e que significam em virtude desta relação (GUIMARÃES, 2011:21). Desta maneira, é importante conhecer a forma e o meio onde o texto digital se apresenta. A esse meio chamamos interface do aplicativo educacional que, segundo Marucci (1999 apud LUMERTZ, 2000), funciona como uma ponte entre o software e a criança, portanto, a interface deve ser de fácil usabilidade de forma a suprir as necessidades do usuário (MARUCCI, 1999 apud LUMERTZ, 2000). Contribuindo para o entendimento do uso de tecnologias no ensino, Abreu (2012) afirma que com o surgimento de novas ferramentas digitais e da redefinição de instrumentos antigos, novos sentidos são trazidos ao campo educacional, emergindo questionamentos aos parâmetros didáticos existentes. Nesse sentido, as novas tecnologias podem atuar reafirmando a posição do professor como transmissor de informações, ou caminhando para uma reinvenção do papel do professor, como elaborador de condições para construção do conhecimento pelos próprios alunos (ABREU, 2012:48). Neste contexto, considerando as diversas interações estabelecidas entre aluno e a interface do software educacional, este trabalho tem o objetivo de analisar a forma como se constitui o texto nestes aplicativos e em livros didáticos, estudando como eles se articulam para alcançar o objetivo de ensinar, levando em conta que são voltados para a alfabetização. Sendo assim, a primeira etapa da pesquisa de iniciação científica centrou-se em selecionar o software. Entre tantas possibilidades disponíveis, o material escolhido para o desenvolvimento deste trabalho, foi o software educacional Palma Escola que é um programa complementar a alfabetização de crianças, jovens e adultos. Foi selecionado também um livro didático utilizado na alfabetização de alunos da rede pública de ensino, para estabelecer um contraponto entre o texto digital e o impresso. As análises iniciais buscaram observar pontos estruturais do texto como: as distintas maneiras de construção do conhecimento e a ordem de apresentação dos conteúdos. Também observou as interações estabelecidas entre aluno-aplicativo e entre aluno-professor. Na próxima etapa da pesquisa, as análises buscarão expor a maneira pela qual se constrói o texto nos softwares educacionais, procurando estabelecer convergências e divergências entre seu funcionamento no meio impresso e no digital. Esta pesquisa abordará também a inserção destas novas tecnologias na educação, problematizando os papéis de alunos e professores imersos nesta nova dinâmica de ensino e aprendizagem. Este trabalho insere-se, teoricamente, nos estudos enunciativos e dialoga com as questões próprias da tecnologia da informação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABREU, A. S. C. **Recursos Educacionais e Sentidos: nas possibilidades do descontrolo**. In: Ferreira; Martins. (org). Linguagem e tecnologia. RG, Editores: Campinas, 2012.
- GUIMARAES, E. **Análise de Texto**. Procedimentos, Análises, Ensino. Campinas: Pontes, 2011.
- LUMERTZ, G.; MANTOVANI, A.M. **Projeto de interface em ambiente de aprendizagem matemática**. In: V Congresso Ibero-americano de Informática Educativa, dez. 2000, Chile. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/niee/eventos/RIBIE/2000/papers/020.htm>> Acesso em: 01 jun. 2016.
- MARUCCI, R. A.; OLIVEIRA, M. R. **Projeto de Interface e Multimídia para Crianças**. In: CONGRESSO NACIONAL DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO, 19, 1999, Rio de Janeiro