

APLICATIVO PARA PROFESSORES QUE ATUAM EM DISCIPLINAS DA ÁREA DE LINGUAGENS, CÓDIGOS E SUAS TECNOLOGIAS DO ENEM

Maria Clara Ferreira de Oliveira Cardoso¹; Maria Laura Gonçalves Cardoso de Mesquita²; Rodrigo Alves dos Santos³

¹ e ² Bolsistas de BIC-JR FAPEMIG - Estudantes do Curso Técnico de Informática, 3 Orientador ✉ rodrigo.alves@cefetmg.br

RESUMO

Este projeto visa desenvolver um aplicativo para telefones móveis voltado aos docentes de escolas públicas de ensino médio interessados em converter a Matriz de Referência da área de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias do ENEM em ações didático-pedagógicas efetivas na sala de aula. O software criado possui uma interface amigável, de simples uso e que irá preencher as lacunas existentes para a formação inicial e continuada de professores da área de interesse por meio de uma troca de experiências e conhecimentos entre os docentes.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi elaborado tendo em vista a falta de instrumentos eficientes e dinâmicos, que pudessem auxiliar professores da área de linguagens a trabalhar de forma coerente com as competências e habilidades avaliadas pelo Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM).

Nomeado como APPEL, sigla para Aplicativo Para Ensino de Linguagens, a aplicação para dispositivos móveis foi arquitetada a partir de três pontos principais: pesquisa, planejamento e produção, que serão explicados na metodologia.

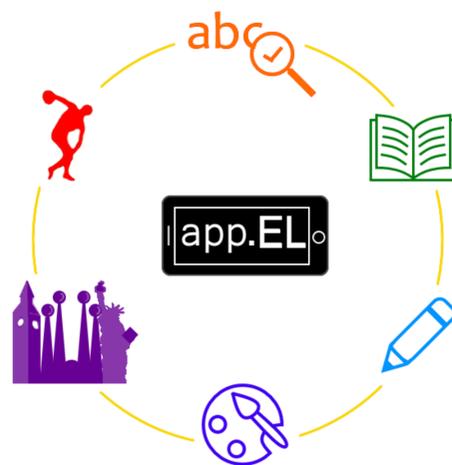


Figura 1. Logotipo do aplicativo

METODOLOGIA

A parte de pesquisa foi realizada a partir da elaboração de um questionário e da análise das respostas do mesmo. Essa etapa foi essencial para realização da fase seguinte.



Figura 2. Página inicial do questionário

Tabela 1. Exemplo de uma das tabelas elaboradas a partir de respostas do questionário

“Você utilizaria um aplicativo desenvolvido para auxiliá-lo/la na conversão da Matriz de Referência do ENEM em práticas pedagógicas na sala de aula ?”.		
Respostas	Número de Respostas	%
Sim	325	85.3
Não	56	14.7

Fonte: Dados obtidos na análise das respostas da nona pergunta do formulário

A segunda fase, a de planejamento, consistiu na criação de protótipos de tela, utilizando o site Marvel App, e na escolha das ferramentas de trabalho.



Por fim, foi feita a parte de codificação, na qual utilizou-se o Flutter, SDK (kit de desenvolvimento de software) produzido pelo Google, seguindo o padrão de Material Design e a linguagem Dart. O editor de código-fonte escolhido foi o Visual Studio Code e o armazenamento dos dados necessários foi feito por meio do banco de dados NoSQL Firebase.

CONCLUSÕES

Os resultados obtidos com o questionário foram de extrema importância para que fossem avaliadas as principais dificuldades presentes na área em questão e, assim, desenvolvidas funcionalidades que atendessem bem o público-alvo. As principais funções do app já estão implementadas e trata-se de uma ferramenta cujos testes iniciais apontam para uma aceitação positiva dos usuários finais almejados pelo projeto.



Figura 3. Tela inicial do Aplicativo

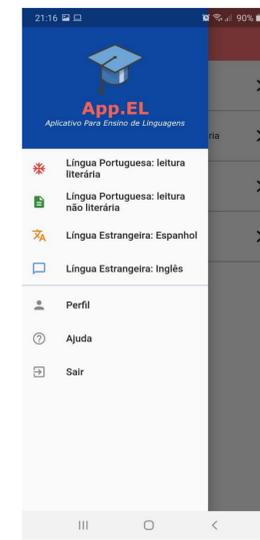


Figura 4. Menu lateral com divisão de disciplinas

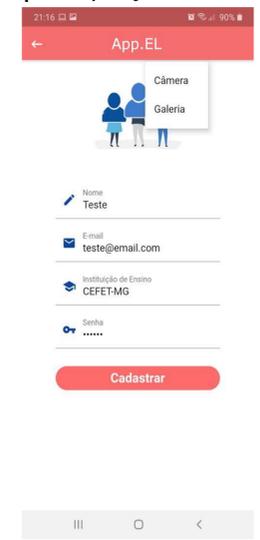


Figura 5. Tela de perfil, passível de edição de informações e foto do usuário

BIBLIOGRAFIA

RIBEIRO, Ana Elisa. Uma análise da matriz de referência e das provas do ENEM: multimodalidade em foco. *Diálogo das Letras*, Pau dos Ferros, v. 05, n. 02, p. 11-30, jul./dez. 2016.

SANTOS, R. A. MUDANÇAS NA AÇÃO DE PROFESSORES DE LÍNGUA PORTUGUESA DO ENSINO MÉDIO PARA PROMOÇÃO DO LETRAMENTO LITERÁRIO. *REVISTA DE LETRAS - JUÇARA*, [S. I.], v. 3, n. 2, p. 37-57, 2019. DOI: 10.18817/rlj.v3i2.2051. Disponível em: <https://ppg.revistas.uema.br/index.php/jucara/article/view/2051>.