

O USO DO APLICATIVO SCRIBBLENAUTS REMIX NO ENSINO DE INGLÊS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

App Scribblenauts Remix use in English teaching: an experience report

Allan Batista Ferreira¹, Maria Girlania da Silva
1.allan_batista16@hotmail.com

Resumo

Este artigo apresenta um relato de experiência sobre a utilização do aplicativo Scribblenauts Remix no ensino de Língua Inglesa. O objetivo do trabalho é mostrar uma aplicabilidade do Scribblenauts Remix para o ensino da língua estrangeira e suas contribuições para a aprendizagem enquanto recurso tecnológico em sala de aula. A realização deste trabalho contribui para o ensino de Língua Inglesa na perspectiva das tecnologias contemporâneas como recursos didáticos. A pesquisa apresenta abordagem quantitativa e qualitativa e é de natureza aplicada, pois objetivou gerar conhecimentos para aplicação prática (Gerhardt e Silveira, 2009). A aplicação de uma oficina com alunos de ensino médio público da rede estadual de Pernambuco compõe o aporte metodológico deste trabalho. A partir da referida pesquisa-ação, os resultados finais apontam para o sucesso e a eficácia do uso do aplicativo no ensino de Inglês como recurso inovador no processo de ensino-aprendizagem do idioma estrangeiro diante do vasto cenário das tecnologias contemporâneas.

Palavras-chave: Tecnologia, Educação, Língua Inglesa.

Abstract

This article presents an experience report on the use of Scribblenauts Remix application in English language teaching. The objective is to show a applicability of Scribblenauts Remix for foreign language teaching and their contributions to learning as technological resource in the classroom. This work contributes to the English language teaching from the perspective of contemporary technologies as teaching resources. The research presents quantitative and qualitative approach and is applied nature, it aimed to generate knowledge for practical application (Gerhardt and Silveira, 2009). The application of a workshop with public high school students Pernambuco of the state makes up the methodological contribution of this work. From that action research, the final results point to the success and effectiveness of the use of the application in teaching English as an innovative resource in the foreign language teaching-learning process on the vast landscape of contemporary technologies.

Keywords: Technology, Education, English Language.

Introdução

O processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa tem passado por uma série de mudanças ao passar dos anos. O fato de o inglês, o idioma universal, estar amplamente difundido na internet tem colaborado para uma aprendizagem mais autônoma e fora da sala de aula. Porém, dentro deste espaço de construção e socialização de conhecimentos inserimos a utilização do

aplicativo Scribblenauts Remix para aprendizagem de língua inglesa, usando-o como ferramenta facilitadora e motivacional durante o referido processo.

Mediar a aprendizagem do inglês com tecnologias sempre foi um método eficiente de despertar no aluno o interesse necessário para o aprendizado. Certamente, reprodutores de som, inclusive de fita cassete, aparelhos de TV e DVD já foram amplamente utilizados. Computadores e Datashow são frequentemente usados nos dias de hoje, já que são mais atuais e modernos. O fato é que, à medida que surgem novas tecnologias e as mesmas mostram-se oportunas para o ensino-aprendizagem de inglês elas são inseridas dentro desse processo.

É partindo desta perspectiva que propomos a mediação da aprendizagem através de um aplicativo, um recurso tecnológico bastante contemporâneo. Desde o advento da internet que softwares são utilizados para promover aprendizado de língua inglesa. Hoje em dia, existem inúmeros aplicativos com as mais diversas finalidades. É diante deste cenário de uso intenso desses softwares que escolhemos um para ser o objeto desse estudo, que busca evidenciar o Scribblenauts Remix como um potencial a ser utilizado na aprendizagem de língua inglesa.

O app Scribblenauts Remix é disponível para download nas plataformas iOS e Android, podendo ser utilizado em tablets e smartphones. O caráter lúdico do aplicativo e todo o contexto visual que ele apresenta são fatores que juntos despertam o interesse e a motivação. Associado a outros elementos, como textos, de diversos gêneros, áudios, vídeos e atividades, por exemplo, o Scribblenauts Remix desempenha um papel ainda maior em relação à aprendizagem de língua inglesa. Só, ele apresenta-se como uma ótima ferramenta para aprendizagem do ponto de vista lexical e de aquisição vocabular e como elemento motivacional e instigador para a aprendizagem.

Para verificarmos e assegurarmos as potencialidades do app como ferramenta colaboradora dentro do processo de ensino-aprendizagem de inglês, aplicamos uma oficina com alunos do 1º ano do ensino médio público estadual em uma escola na cidade de Timbaúba-PE. A oficina foi elaborada de modo a utilizarmos o app Scribblenauts Remix paralelamente a outros elementos que contemplam as quatro competências linguísticas para a aprendizagem de língua.

Nesse contexto, a oficina, que se configurou como uma pesquisa-ação, nos serviu para comprovar que o aplicativo Scribblenauts Remix pode ser utilizado dentro da sala de aula de língua inglesa, seja como ferramenta instigadora e motivacional, seja como parte prática da aula. Serviu-nos também para sabermos o ponto de vista dos alunos sobre a relevância de usar o aplicativo para a aprendizagem de língua inglesa.

Referencial Teórico

Internet, tecnologia e ensino-aprendizagem de Língua Inglesa

O processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa está cada vez mais permeado por recursos e meios tecnológicos. O surgimento da internet veio para consolidar esse cenário. A internet é um ambiente onde a língua inglesa está amplamente difundida e hoje grande parte dos alunos tem acesso a ela. As escolas estão cada vez mais equipadas com computadores e acesso a internet, muitas até têm laboratórios de informática. O fato é que a internet já entrou na escola.

Segundo Holden (2009, p.44):

[...] Hoje, a maioria dos alunos tem acesso à internet. É cada vez maior o número de escolas brasileiras equipadas com computadores, e é provável que esse número aumente ainda mais. É tentador ver tal facilidade como um componente essencial para o sucesso do ensino e da aprendizagem do idioma, e sentir que sem ela o sucesso é impossível.

De acordo com Holden, a facilidade proporcionada pela internet no ensino de língua estrangeira virou algo indispensável para o processo de ensino-aprendizagem. Ainda segundo Holden (2009, p.44) “[...] o uso dos recursos eletrônicos pode ser muito gratificante, mas é importante examiná-los no contexto das metas e dos objetivos gerais, na realidade da sala de aula [...]”. Sob esta perspectiva devemos ressaltar que todo recurso tecnológico deve ser

analisado antes de ser inserido na sala de aula. Não devemos usar tecnologia simplesmente por usar; devemos analisar a aplicabilidade de tal recurso de acordo com os objetivos propostos e as metas traçadas. Deve-se ter em toda a utilização de um recurso, seja ele tecnológico ou não, um fazer pedagógico voltado para a aprendizagem.

Todo o avanço trazido pela internet proporcionou a popularização dos softwares, como os contemporâneos aplicativos, ou simplesmente *apps*, que também estão adentrando nas salas de aula. Sites já são criados especificamente para a aprendizagem da língua inglesa, com possibilidades de atividades virtuais para serem praticadas online, ou seja, com acesso à internet. Porém, como já vimos todo recurso deve ser analisado antes de ser inserido no processo ensino-aprendizagem.

De acordo com os PCNs (BRASIL, 1998, p.87):

[...] Quanto aos softwares para ensino de Língua Estrangeira, é necessário adotar uma atitude crítica ao examiná-los, a fim de certificar-se que não sejam meras reproduções de um tipo de instrução programada, popular nas décadas de 60 e 70. Exercícios que não exijam o envolvimento discursivo do aluno são incompatíveis com a visão de linguagem e de aprendizagem de Língua Estrangeira apresentada nestes parâmetros. Softwares adequados, no entanto, podem se constituir em apoio eficaz no ensino e aprendizagem, particularmente se incluírem elementos visuais e sonoros acompanhando o conteúdo linguístico.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais de língua estrangeira, os softwares devem proporcionar, de alguma forma, a aprendizagem de língua estrangeira de modo eficaz propiciando um envolvimento discursivo dos alunos. É importante apontarmos que a utilização de tecnologias pode ser incorporada aos processos de formação docente e de aprendizagem.

Segundo a LDB – Lei de Diretrizes e Bases – (Lei de Nº 9.394 de 1996) em seu artigo 62, inciso 3, “recursos tecnológicos podem ser usados na formação de professores, assim como em capacitações”. Uma vez que são os professores os mediadores entre tecnologia e alunos na sala de aula, os mesmos devem ter uma formação voltada para poder utilizar de maneira eficaz tais tecnologias, proporcionando uma melhor aprendizagem, inclusive de língua inglesa.

O app Scribblenauts Remix como ferramenta facilitadora da aprendizagem de Língua Inglesa

Sabemos que a internet difundiu a língua inglesa de modo que o idioma é acessível a todos que tenham acesso a ela. Também sabemos que a partir da internet surgiram vários recursos e avanços tecnológicos. Hoje em dia não é mais necessário ir ao banco para verificarmos a conta ou fazer transações. Existem aplicativos que desempenham essas funções. Vivemos na era digital e os aplicativos viraram febre mundial. E é em meio a esse uso crescente de aplicativos que analisamos o app Scribblenauts Remix dentro do processo de aprendizagem de língua inglesa.

De acordo com Ribeiro et al (2010, p.290):

[...] Não são raros os exemplos de experiências exitosas no ensino de LE envolvendo essas ferramentas (...). Entre os aspectos que fazem dessas tecnologias instrumentos pedagógicos eficientes, destacamos a importância que elas têm na vida das pessoas das mais diversas idades e grupos sociais/econômicos, e a diversidade de possibilidade de uso.

Sabendo então que apps fazem parte da realidade dos alunos, o Scribblenauts Remix configura-se como uma excelente ferramenta motivadora nas aulas de inglês. Um fator

importante e crucial para analisarmos o uso do Scribblenauts Remix para a aprendizagem de língua inglesa é o fato de o mesmo ser totalmente em inglês. Trata-se de um game no qual o jogo consiste em inserir palavras em inglês para que as missões sejam executadas. Apenas por esses dois motivos já o temos como uma ferramenta facilitadora da aprendizagem do idioma estrangeiro.

Ainda considerando Ribeiro et al (2010, p.290), temos que:

[...] O certo é que, na voz dos pesquisadores da questão, essas novas tecnologias representam fontes significativas de recursos que, se utilizados de maneira eficiente, podem tornar o ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras (LE) um processo mais dinâmico e significativo a professores e alunos.

Este pensamento corrobora o que apresentamos até então, que é o fato de o Scribblenauts Remix ser uma ferramenta capaz de motivar os alunos no processo de aprendizagem da língua inglesa, sendo o mesmo capaz de tornar o referido processo mais dinâmico, facilitando a aprendizagem.

Aquisição vocabular, a fala e a escrita no Scribblenauts Remix e o ato da tradução

Sabemos que o aplicativo Scribblenauts Remix proporciona motivação e por isso facilita a aprendizagem de língua inglesa. Contudo, existem outros fatores que evidenciam sua forte contribuição para o processo de ensino-aprendizagem do idioma. A partir da análise do próprio app destacamos alguns elementos que colaboram para a aprendizagem. São eles:

- Aquisição vocabular
- Fala
- Escrita
- Ato da tradução

Os três primeiros elementos proporcionam uma aprendizagem bastante significativa do ponto de vista lexical, e não pode ser deixado de lado no processo de aprendizado do inglês. A aquisição de vocabulário se dá a partir do momento em que o game trata de vários assuntos/temas como *animals, school, beach party, sports, food, occupations*, dentre outros. Com isso o aluno, ou qualquer pessoa que o jogue, toma contato com diversos tipos de palavras.

Sobre a aquisição vocabular Zilles (2001, p.16) nos diz que “[...] o conhecimento de vocabulário é fundamental em qualquer língua, seja ela materna ou língua estrangeira”. Diante do que nos afirma o autor, reafirmamos a potencialidade do aplicativo Scribblenauts Remix como uma ferramenta relevante para a aquisição de conhecimento vocabular.

Segundo Maria e Marzari (2013, p.70):

Quando alguém começa o estudo de uma segunda língua, o maior objetivo é desenvolver competência comunicativa nessa língua. Por essa razão, é importante considerar que a gramática e o vocabulário constituem grande parte da estrutura de uma língua, enfim, o que dará base para a *performance* deste aluno.

Condizente com que afirmam as autoras, a aquisição vocabular é uma atividade de grande importância para essa competência comunicativa que precisa ser desempenhada por um aprendiz de língua estrangeira. Sendo relevante a aquisição vocabular nesse processo de aprendizagem, as contribuições do Scribblenauts Remix são, mais uma vez, confirmadas a partir dessa premissa.

Como o game funciona com inserção de palavras, o usuário pode inseri-las digitando ou falando. De um modo ou de outro ele toma conhecimento da forma escrita da palavra e pode

praticá-la oralmente, uma vez que pronunciada de maneira errada o app não a identifica. A pronúncia deve chegar o mais próximo possível da exatidão. Essa contribuição da fala e da escrita fica no plano lexical, o que não pode ser desconsiderado no processo de ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira.

Ainda segundo Maria e Marzari (2013, p.78) “[...] também é importante considerar que, para a aquisição do vocabulário, o item lexical precisa ter uma frequência significativa nas aulas, para que o aluno o memorize e adquira”. As autoras pontuam aquilo que discorremos anteriormente: a importância da aprendizagem lexical, que de acordo com as autoras está ligada a aquisição do vocabulário.

Sobre o léxico, Laufer (1997, apud ZILLES, 2001, p.17) diz que:

[...] O vocabulário já não é mais uma vítima de discriminação na pesquisa em aprendizado de segunda língua, ou no ensino de língua. Após décadas de negligência, o léxico é hoje reconhecido como central em qualquer processo de aquisição de linguagem, nativa ou não-nativa.

Desse modo, reforça-se a contribuição que o Scribblenauts Remix proporciona a aprendizagem lexical. Sendo o aplicativo totalmente em língua inglesa, o usuário do Scribblenauts Remix que não domina o idioma recorrerá ao ato da tradução, inclusive em plataformas digitais. Traduzir é uma atividade comumente utilizada nas salas de aula, e também é relevante no processo de aprendizagem do inglês.

De acordo com Campos (2004, apud GOMES, 2011, p.04):

[...] Vivemos num mundo em tradução. Os progressos tecnológicos no campo da comunicação viabilizaram a troca de informações entre os pontos mais remotos da terra com rapidez jamais vista. Sem o recurso da tradução, isso não seria possível, e dificilmente os seres humanos chegariam a compreender-se. O mundo precisa agora, mais do que nunca, do diálogo entre os povos. A tradução é um dos caminhos para esse desejável entendimento.

Desse modo, introduzir o ato da tradução na sala de aula é permitir ao aluno ter contato com outras culturas, é contribuir para uma relevante ampliação de conhecimentos sobre a língua estrangeira. A tradução é uma importante ferramenta para o ensino de língua inglesa que comumente é utilizada nas salas de aula das escolas brasileiras.

Aprendizagem de Língua Inglesa: o Scribblenauts Remix e as quatro competências no ensino de línguas

O ensino de língua inglesa é baseado em quatro habilidades: falar, ouvir, escrever e ler. Certamente apenas o app Scribblenauts Remix não será capaz de contemplar todas essas habilidades de maneira a efetivar o aprendizado do idioma. Levando em consideração que o aprendizado de língua inglesa deve contemplar todas as quatro competências, será necessária a utilização de outros elementos como textos e músicas, por exemplo.

Segundo Wildgrube et al (2008, p.02):

Dentro do aprendizado de uma língua estrangeira, se faz necessário um avanço contínuo do educando, ou seja, o aluno de uma segunda língua deve desenvolver as quatro habilidades linguísticas para ter uma formação completa no idioma (ler, ouvir, falar e escrever). Esta prática

deve ser diária em sala de aula, com o auxílio do professor, e fora dela, com os amigos, com a família ou no seu trabalho.

De acordo com os autores, o que queremos enfatizar é que o app Scribblenauts Remix colabora para a aprendizagem do inglês, mas para que o processo se torne mais enriquecedor outros elementos textuais, linguísticos devem ser atrelados ao uso do app. Posteriormente descreveremos uma oficina na qual foram atrelados ao uso do app textos e áudios, de modo que as quatro habilidades foram contempladas.

Sobretudo usar o app Scribblenauts Remix é uma forma de provocar no aluno a vontade de aprender, de descobrir a partir de algo novo. Vejamos o que diz Lima (2009, p.115) a esse respeito:

[...] parto do pressuposto de que o ser humano é naturalmente curioso; nasce para descobrir o mundo e desvendar seus segredos, agindo incansavelmente sobre ele. Basta observar o comportamento de uma criança sadia quando entra em um ambiente desconhecido: mexe em tudo o que está ao seu redor e experimenta cada uma das novidades encontradas.

Partindo do que nos afirma Lima temos que o app Scribblenauts Remix exerce esse papel de mostrar algo novo aos alunos. Algo que forneceu um tema ao qual foram atrelados textos, vídeos, áudios (músicas, diálogos dentre outros). Usar o Scribblenauts Remix no processo de aprendizagem de língua inglesa, diante de tudo que já vimos, é uma forma de incentivar o aluno e motivá-lo a ser, também, o protagonista do seu processo de aprendizagem.

O app Scribblenauts Remix na sala de aula de língua inglesa: a oficina – o relato da experiência

Este trabalho teve como parte metodológica uma pesquisa de campo que se consistiu na aplicação de uma oficina intitulada, também, “O uso do aplicativo Scribblenauts Remix para aprendizagem de língua inglesa”. Com os intuítos investigativo e comprobatório, a oficina serviu para analisarmos, na prática, a utilização do app e os seus resultados evidenciaram a eficiência da utilização do Scribblenauts como ferramenta instigadora e proporcionadora de uma aprendizagem de língua inglesa eficaz.

A oficina, que teve duração média de uma hora e trinta minutos, foi aplicada em uma escola pública estadual, na cidade de Timbaúba/PE. A população pesquisada foi composta por 11 alunos, de três turmas diferentes do 1º ano médio da escola.

A proposta de intervenção foi vivenciada em sete momentos: uso do app (game), leitura, atividade de audição, conversação, produção escrita, uso do app, atividade caça-palavras. Foram utilizados como recursos para a realização da oficina uma ficha impressa com textos e atividades, um smartphone com o app Scribblenauts Remix instalado, um datashow, um computador e um segundo aplicativo chamado Mobizen for Samsung.

A oficina foi aplicada para uma quantidade de alunos expressiva para que todos pudessem ver no smartphone o app sendo utilizado. Para que todos pudessem ver, ao mesmo tempo, o app sendo utilizado, o aplicativo Mobizen for Samsung em compatibilidade com o site do próprio app (mobizen.com.br) levava a imagem do smartphone para a tela do computador que estava conectado a um datashow, que projetava a imagem do computador para todos. Desse modo, todos puderam observar o Scribblenauts sendo utilizado, e todos puderam participar. A seguir temos uma foto ilustrando as interações entre os equipamentos.



Figura 1. Recursos

tecnológicos utilizados na oficina. Fonte: Próprios autores, 2015.

tecnológicos utilizados na

Podemos ver sobre a mesa, ao meio o computador recebendo a imagem do aparelho celular, posicionado próximo à gaveta, do outro lado o datashow projetando a imagem que o computador está recebendo do smartphone. Desse modo foi possível que toda a população pesquisada observasse a aplicação do Scribblenauts Remix ao mesmo tempo, e este fato possibilitou uma maior interação entre os alunos.

Com todos os equipamentos instalados e funcionando simultaneamente, a oficina foi iniciada com os alunos jogando o Scribblenauts Remix. Jogar antes das demais atividades foi uma maneira de motivarmos a população pesquisada. Fazia-se necessário que eles entendessem a temática da oficina e o que seria trabalhado. E jogar, em um primeiro momento, nos serviria para despertar a curiosidade, instigando os estudantes a realizarem as atividades seguintes, que estavam direcionadas ao nível do app escolhido para aquela oficina.

O nível escolhido tratava de “Farm animals”. Portanto, as atividades posteriores estariam atreladas a esta temática. Mesmo tendo um nível específico para a oficina, os alunos jogaram outros níveis de maneira aleatória. A ludicidade, as possibilidades didáticas e a temática levaram esta parte do game a ser escolhida para a realização da oficina.

O que antecedeu o primeiro momento da oficina foi uma rápida explicação sobre como o app funciona, que foi feita pelo autor deste trabalho.



Figura 2. Apresentação do Scribblenauts Remix. Fonte: Próprios autores, 2015.

Finalizada a apresentação do app os alunos jogaram. Antes, porém, tiveram que traduzir o que deveria ser feito. A tradução foi feita oralmente sem uso de dicionários.



Figura 3. Aluna jogando o Scribblenauts Remix. Fonte: Próprios autores, 2015.



Figura 4. Aluno jogando o Scribblenauts Remix. Fonte: Próprios autores, 2015.

Encerrado o uso do app a população pesquisada fez uma leitura em voz alta de dois textos, um sobre *farm animals* e outro sobre pets. O objetivo foi trabalhar a habilidade de leitura, e os textos falavam sobre animais, temática extraída do nível do game escolhido. Após as leituras realizamos alguns comentários sobre os textos.

O momento pós-leitura se concentrou em uma interpretação em língua portuguesa. Porém, os alunos sentiram a necessidade de realizar uma rápida tradução do texto. Para tal utilizaram aparelhos de celular. Abaixo temos os dois textos utilizados.

Quadro 1. Texto utilizado na oficina. Fonte: Site Brainly, 2015.**Farm animals**

“Richard bought a large farm last year. He paid a lot of money for it. And now he is showing his farm to a friend that came from the city.

There are many animals on Richard's farm as horses, cows, oxen, pigs, geese, many sheep, etc. There are two lakes near the house with many fish. There are also many kinds of fruit in the orchard. Men and women work daily on the farm and do all sorts of jobs”.

(Disponível em: <http://brainly.com.br/tarefa/1238408>)

Quadro 2. Texto utilizado na oficina. Fonte: Site English Experts, 2015.**Pets**

"Dogs are man's best friend", who never heard it? And who disagrees? Since you treated your dog with love you can be sure if you need to be protect it will be there for you. This is not only applied for dogs but for all pets.

Pets are not so different from us, they want to show us how clever they can be paying our attention. When you learn some joke to them and see that they are doing exactly what you said is very nice. In short, pets can teach us a lot, mainly about friendship, love and loyalty”.

(Disponível em: <http://www.englishexperts.com.br/forum/correcao-de-texto-sobre-animais-de-estimacao-t31035.html>)

A segunda atividade foi realizada de modo a trabalhar a habilidade auditiva. Os alunos ouviram o áudio do vídeo “*The animals on the farm*” disponível no canal Super Single Songs, no youtube (link: <https://www.youtube.com/watch?v=zXEq-QO3xTg>). O objetivo era identificar na música os nomes dos animais citados. Alguns alunos conseguiram identificar quase todos os animais citados. Por fim o vídeo foi exibido e eles puderam ver o que acertaram e os nomes que não conseguiram identificar.

A terceira atividade foi uma pequena conversação sobre pets, já que a atividade anterior tinha sido sobre *farm animal*. A conversa foi realizada de maneira estruturada, onde eram feitas algumas perguntas e a população pesquisada deveria responder em língua inglesa. A intenção foi trabalhar a competência da fala, através de uma pequena conversação de perguntas e respostas.

Logo em seguida os alunos construíram pequenos textos sobre “pets”. Eles deveriam escrever sobre seus animais de estimação, ficando livre a criação dos estudantes que não possuíssem nenhum animal. Com a elaboração desses textos trabalhamos a competência da escrita em língua inglesa.

Após a socialização dos textos foram encerradas as atividades que buscavam trabalhar as quatro competências linguísticas para o ensino de língua inglesa. Seguem algumas fotos dos alunos realizando as atividades.



Figura 5. Alunos realizando atividades. Fonte: Próprios autores, 2015.

Realizadas as atividades a população pesquisada jogou o app mais uma vez, desta com o intuito de colocar em prática tudo o que tinham estudado. Nesta parte os alunos inseriram os nomes dos animais no app de digitando e falando. Por fim, foi realizado um caça-palavras, onde o objetivo era encontrar nomes de animais.

Encerrada a oficina, a população pesquisada disse ter gostado da ideia e a classificaram como inovadora. Um aluno que compôs a população procurou o autor deste trabalho, após o encerramento, com interesse em mais aplicativos que pudessem ajudá-lo no aprendizado de língua inglesa, o que evidenciou seu contentamento quanto à proposta interventiva.

Metodologia

A pesquisa apresenta abordagem quantitativa e qualitativa e é de natureza aplicada. A aplicação de uma oficina com alunos de ensino médio público da rede estadual de Pernambuco compõe o aporte metodológico deste trabalho.

A metodologia deste trabalho buscou quantificar os resultados sobre a aplicabilidade do aplicativo Scribblenauts Remix assim como fazer uma abordagem qualitativa da pesquisa. Enquanto a natureza aplicada, a pesquisa buscou gerar conhecimentos para uma aplicação prática em aula de Língua Inglesa através do referido aplicativo.

A pesquisa-ação foi presente por meio da oficina aplicada, sendo esta imprescindível para a comprovação eficaz da aplicação do app na aula de Língua Inglesa.

Resultados

Após o encerramento da oficina, descrita anteriormente, foi aplicado um questionário de satisfação com o objetivo de coletar alguns dados relevantes para a pesquisa e, também, para constatar a opinião dos alunos a respeito da utilização do Scribblenauts Remix no processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa. Participou da oficina o total de 11 alunos do 1º ano do ensino médio.

O questionário aplicado contempla perguntas fechadas com espaço para justificativas e uma questão aberta. Ao total foram oito perguntas. A intenção foi colher algumas informações para que pudessemos analisar e compreender a relação dos alunos com a língua inglesa em relação a aspectos como gosto, participação e motivação.

Traçando o perfil da população pesquisada constatamos que a faixa etária está entre 14 e 18 anos de idade. Quanto ao gênero 64% pertence ao gênero masculino e 36% ao gênero feminino (em números exatos, as porcentagens dão dízimas periódicas, por este motivo os valores foram aproximados).

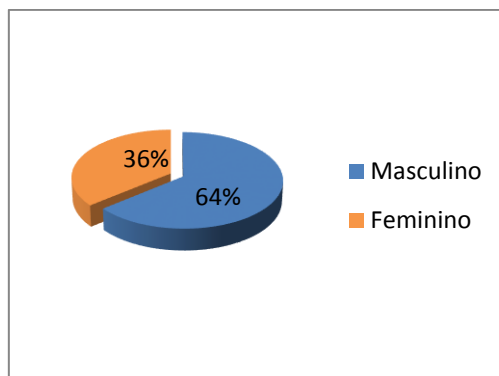


Gráfico 1. Gênero dos alunos. Fonte: Próprios autores, 2015.

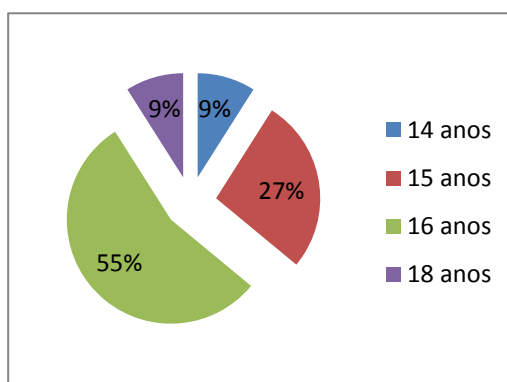


Gráfico 2. Idade dos alunos. Fonte: Próprios autores, 2015.

Uma vez que esta pesquisa é voltada para o ensino de língua inglesa, fez-se necessário que saibamos como a população pesquisada comporta-se, quantitativamente, quanto ao gosto pelo estudo do idioma estrangeiro.

A maioria, no total de seis alunos, respondeu que gosta de estudar inglês. Os outros cinco, automaticamente, responderam que não gostam de estudá-lo. Estes dados mostram-se importantes uma vez que é relevante saber se os alunos participantes da pesquisa terão ou não alguma indisposição durante a realização das atividades. Observamos a seguir, o percentual para esta primeira pergunta que foi: você gosta de estudar Inglês?

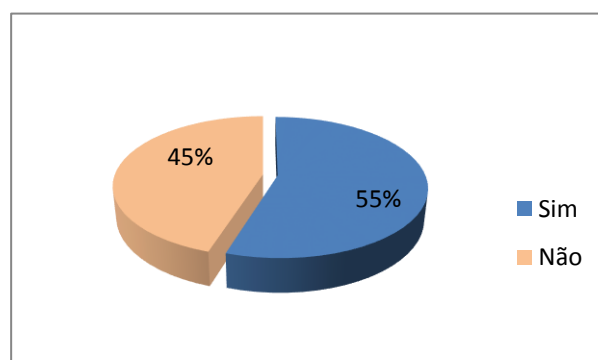


Gráfico 3. Gosto em estudar Inglês. Fonte: Próprios autores, 2015.

É interessante observarmos as justificativas dos alunos em relação a esta primeira pergunta. Vejamos a seguir as falas de quatro alunos, dos quais os dois primeiros responderam que gostam de estudar inglês, e os dois últimos não.

- ❖ Aluno 3: Porque é importante aprender outro idioma.
- ❖ Aluno 8: Porque é uma língua maravilhosa, que envolve diversos conhecimentos.
- ❖ Aluno 2: Porque não consigo falar fluente.
- ❖ Aluno 5: É uma língua bastante complicada, as palavras são muito diferentes quando muda de um tempo para outro.

As justificativas dadas pelos alunos que gostam de estudar inglês evidenciam aspectos comuns a grande parte do alunado que tem a mesma simpatia pelo idioma. As últimas duas justificativas evidenciam algumas dificuldades encontradas pelos alunos, de um modo geral, que são a falta de fluência e as mudanças das “palavras” quando mudam de um tempo para outro. Entendemos que o aluno quis referir-se aos verbos, uma vez que são eles que possuem tempos.

Muito se espera das aulas de língua inglesa no que tange a fluência no idioma. Porém, é importante considerarmos alguns aspectos nesse contexto. Primeiro que a carga horária de língua inglesa na grade curricular é pequena. Segundo que os encontros semanais são poucos. O que cabe ao professor é inserir mais a língua inglesa no contexto da sala de aula. Segundo Holden (2009, p. 13) “[...] o professor deve tentar aumentar a quantidade de inglês lentamente, na medida em que os alunos fiquem mais familiarizados com o idioma na sala de aula.”

A população pesquisada também foi questionada sobre a participação nas aulas de língua inglesa. Mesmo uma parcela considerável dos alunos não gostando de estudar o idioma a diferença entre os que participam e não participam das aulas caiu consideravelmente. Nove alunos afirmaram participar das aulas, e dois disseram não participar. A participação aqui referida não é a de, apenas, estar presente, mas de realizar as atividades, participar das discussões dentre outros aspectos.

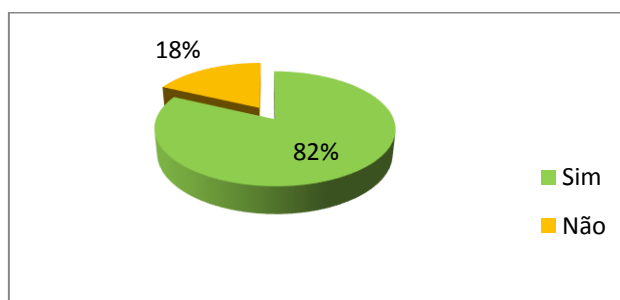


Gráfico 4. Participação nas aulas de Inglês. Fonte: Próprios autores, 2015.

Mesmo que grande parte da população pesquisada participe das aulas de inglês, nem todos os que participam tem motivação para tal. Segundo um deles “falta algo que chame a atenção (aluno 4)”. Buscar promover no aluno essa motivação é essencial para a construção do conhecimento.

Segundo Vasconcellos (2005, p.57):

[...] De modo geral, na situação pedagógica este interesse tem que ser provocado. A mobilização visa possibilitar o vínculo significativo inicial entre o sujeito e o objeto, provocar a necessidade, acordar, desequilibrar, fazer a “corte”. O trabalho do educador, a princípio, é tornar o objeto em questão, objeto de conhecimento para aquele sujeito.

Ou seja, cabe ao professor instigar o aluno quanto ao objeto de estudo, promovendo o interesse, motivando-o a aprender. Não basta ensinar, é necessário trazer o aluno para dentro do processo de construção do conhecimento, da aprendizagem. Ressaltados esses aspectos,

vejamos como se comportou a população pesquisada quanto à motivação. Perguntados se se sentem motivados a participar das aulas de inglês, temos o seguinte resultado:

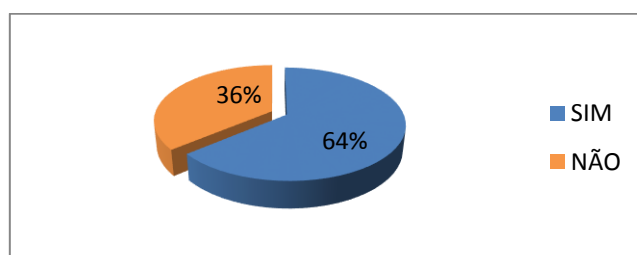


Gráfico 5. Motivação. Fonte: Próprios autores, 2015.

Destes 36% de alunos que não se sentem motivados a participarem das aulas de inglês, 100% disse participar das aulas. Ou seja, temos uma parcela de alunos que participam, mas não sentem nenhuma motivação para isso. Vejamos então as justificativas dos mesmos para o fato.

- ❖ Aluno 4: Falta algo que chame a atenção.
- ❖ Aluno 5: Além de não gostar da matéria, não me vejo necessitado da Língua Inglesa.
- ❖ Aluno 9: É chato.
- ❖ Aluno 10: Acho chato!

A partir desta parte da pesquisa, que analisaremos os resultados, os questionamentos voltaram-se para o uso de tecnologias nas aulas de língua inglesa, uma vez que o objeto desse estudo é uma tecnologia contemporânea, um aplicativo. Para identificarmos a realidade da sala de aula dos alunos componentes da população pesquisada, perguntamos se o(a) professor(a) utiliza recursos tecnológicos nas aulas de inglês. A maioria respondeu que não. Vejamos:

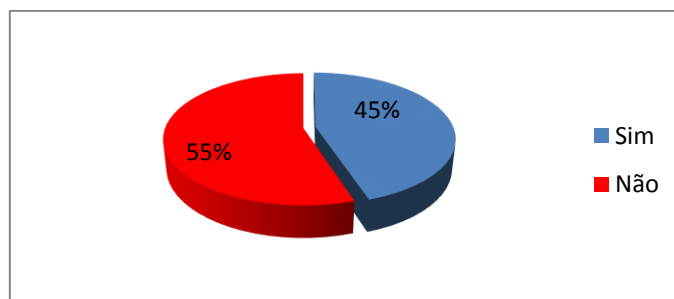


Gráfico 6. Uso de tecnologias nas aulas de Inglês. Fonte: Próprios autores, 2015.

A parcela que respondeu sim citou os seguintes recursos:

1. Computador
2. Programa de multimídia
3. Notebook
4. Datashow

Há nesses dados uma divergência em relação ao relato dos alunos. A população pesquisada possui um mesmo profissional como professor(a) de língua inglesa. Então, como explicar o fato de a maioria dos alunos afirmar que o(a) docente não utiliza recursos tecnológicos em sala de aula, quando ao mesmo tempo uma parcela expressiva diz que sim? Será que os recursos citados pelos estudantes não mais os agradam, de modo que os mesmos não os consideram mais como tecnologias inovadoras no processo de aprendizagem?

O fato é que os recursos citados já são habituais ao contexto da sala de aula de modo geral, não apenas nas aulas de inglês. Três dos quatro recursos citados são hardwares. Hoje, muitos softwares podem ser utilizados na sala de aula, e deles temos uma variedade imensa, que é o

caso do nosso objeto de estudo, um aplicativo. Novidade. Talvez seja isso o que falta entrar cada vez mais nas salas de aula.

A pergunta de número cinco questionou os alunos quanto a motivação proporcionada por recursos tecnológicos. A pergunta foi: “Na sua opinião, os recursos tecnológicos proporcionam motivação, acarretando assim uma aprendizagem mais eficaz?”. Apenas um aluno respondeu que não. Vejamos o percentual e as justificativas de alguns dos alunos (a primeira justificativa é do único aluno que respondeu não à pergunta):

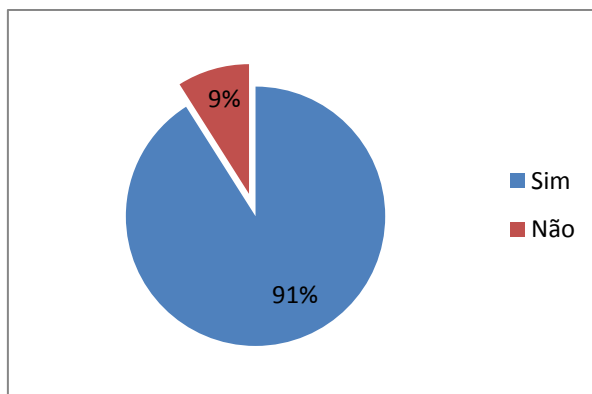


Gráfico 7. Motivação proporcionada por tecnologia. Fonte: Próprios autores, 2015.

- ❖ Aluno 5: Acho que o professor dando a aula, a aula será explicada melhor com mais detalhes.
- ❖ Aluno 1: Porque as aulas ficam mais interessantes.
- ❖ Aluno 3: Ficamos mais empolgados para praticar.
- ❖ Aluno 8: Acarreta em grande dinamismo “inspiracional”.

As três últimas perguntas restantes se voltam ao uso do aplicativo Scribblenauts Remix na oficina. Perguntados se se sentiram motivados a participar da oficina com a utilização do app a população pesquisada, por unanimidade, respondeu que sim. Abaixo, algumas justificativas:

- ❖ Aluno 5: Bastante divertido e nos mostra uma base do inglês.
- ❖ Aluno 6: É algo diferente que prende a nossa atenção.
- ❖ Aluno 7: Ele é muito bom e ajuda tanto na pronúncia, como na escrita.
- ❖ Aluno 11: Achei uma boa ideia de aprendizagem.

A totalidade da população pesquisada também respondeu sim quando perguntada se a utilização do Scribblenauts Remix havia colaborado com uma melhor aprendizagem de língua inglesa. Evidenciamos algumas justificativas e demonstramos em gráficos essas últimas duas perguntas:

- ❖ Aluno 3: Porque é uma maneira empolgante de aprender.
- ❖ Aluno 4: É algo da vivência do aluno, nos interessando a aprender.
- ❖ Aluno 6: Nós aprendemos palavras novas.
- ❖ Aluno 7: Ajudou e continuará ajudando a aprender com diversão.

Por fim, na última pergunta, solicitamos aos alunos que fizessem um comentário acerca da experiência com o Scribblenauts Remix na aprendizagem de língua inglesa. Apresentamos alguns dos comentários:

- ❖ Aluno 1: Seria bom que esse aplicativo fosse usado na sala de aula eu acho que podia melhorar o nosso aprendizado.
- ❖ Aluno 2: Foi ótimo jogar o Scribblenauts Remix, me motivou a querer estudar mais.

- ❖ Aluno 7: É um aplicativo muito bom que propicia o melhor desenvolvimento da língua inglesa de uma forma divertida e dinâmica.
- ❖ Aluno 8: Gostei muito, foi legal e atrativo. Motivou-me mais a estudar a língua inglesa.

Diante de todos os dados aqui expostos, consideramos bastante significantes os resultados alcançados na oficina a partir da utilização do aplicativo Scribblenauts Remix. Notamos nos alunos motivação, que fez com que os mesmos realizassem as atividades com mais prazer e vontade de aprender. O uso do app possibilitou uma maior interação entre os mesmos, fator que contribuiu para a eficácia da oficina e que proporcionou um aprendizado compartilhado.

A eficácia do uso do app Scribblenauts Remix se deve, também, ao fato de ser algo pertinente ao mundo dos alunos, um aplicativo de game. Levar para a sala de aula o que é do contexto e da linguagem dos jovens os instiga a participar. O aluno 4 evidencia esse pensamento quando diz que o app “é algo da vivência do aluno, nos interessando a aprender”.

Considerações Finais

Através das pesquisas e análises realizadas para a elaboração deste trabalho, podemos concluir que os recursos tecnológicos contribuem significativamente para o ensino da língua inglesa hoje. O importante é motivar o aluno e chamá-lo para dentro do processo de ensino-aprendizagem através de propostas inovadoras, que os desafiem e os tirem da mesmice. Provocar o aluno e dar-lhe meios que viabilizem uma aprendizagem significativa fará com que ele aprenda para a vida.

Em meio a essa onda de downloads de aplicativos que estamos vivenciando, situamos o Scribblenauts Remix como um forte potencial para a aprendizagem de língua inglesa por todos os motivos já ressaltados e evidenciados nos resultados da oficina.

A oficina configurou-se como um momento de pesquisa para confirmarmos as potencialidades do app Scribblenauts Remix. Porém não se limitou apenas a isso. A oficina, na verdade, foi um momento de grande interação, uma interação descontraída, que foi de grande valia para a aprendizagem da população pesquisada analisando de um contexto geral. A interação entre os alunos serviu-nos de comprovação para o fato do Scribblenauts funcionar, também, como uma ferramenta tecnológica capaz de promover motivação e aprendizagem, colocando os alunos no centro do processo educativo e de aquisição de novos conhecimentos e saberes.

Referências

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. **Lei Nº 9.394, de 20 de Dezembro de 1996**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/leis/L9394.htm. Acessado em: 14/10/2015.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA Denise Tolfo. Métodos de Pesquisa. Editora UFRGS. Secretaria de Educação a Distância. Porto Alegre, 2009.

GOMES, Almir Anacleto de A. **A tradução no cenário do ensino de línguas estrangeiras**. Cultura & Tradução. João Pessoa, v.1, n.1, 2011.

HOLDEN, Susan. **O ensino da língua inglesa nos dias atuais**. São Paulo: Special Book Services Livraria, 2009.

LIMA, Diógenes Cândido de (Org.). **Ensino e aprendizagem de língua inglesa**: conversas com especialistas. São Paulo: Parábola, 2009.

MARIA, Ariane Peronio; MARZARI, Gabriela Quatrin. **Estratégias de aquisição de vocabulário adotadas por alunos de letras na aprendizagem de inglês como língua estrangeira**. Nova Revista Amazônica, 2013.

RIBEIRO, Ana Elisa et al (Orgs.). **Linguagem, tecnologia e educação**. São Paulo: Peirópolis, 2010.

VASCONCELLOS, Celso dos Santos. **Construção do conhecimento em sala de aula**. 16 ed. São Paulo: Libertad, 2005.

WILDGRUBE, Rosielen et al. **O trabalho integrado das habilidades linguísticas em Língua Inglesa**. Concórdia, Santa Catarina, Universidade do Contestado, número 10, II Semestre de 2008.

ZILLES, Marcelo. **O ensino e a aquisição de vocabulário em contexto de instrução de língua estrangeira**. Porto Alegre, 2001. Originalmente apresentada como dissertação de mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2001.