

TRIP QUEST: APLICATIVO DESENVOLVIDO POR JOVENS PARA AUXILIAR ALUNOS DA EDUCAÇÃO BÁSICA A APRENDER INGLÊS DE FORMA LÚDICA.

Elmara Pereira de Souza¹, Filipe de Jesus Souza² Lucas Rodrigues Ferreira³, Luís Jonas Cardoso Borges⁴, Vitor Hugo Jardim Pereira Lacerda⁵.

1. Professora do Centro Juvenil de Ciência e Cultura de Vitória da Conquista - Bahia

2. Estudante do ensino médio da rede estadual de ensino do Estado da Bahia

3, 4. Estudante de Ciência da Computação da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB

5. Estudante de Sistemas de Informação do Instituto Federal da Bahia - IFBA

Resumo:

Este artigo apresenta a experiência do desenvolvimento de um aplicativo para auxiliar o ensino-aprendizagem de língua inglesa na educação básica. Segundo estudo da Education First (2018), o Brasil é o 53º no ranking de proficiência em inglês, entre 88 países. Apenas 5% da população brasileira fala o idioma. O ensino de língua inglesa nas escolas públicas brasileiras é um grande desafio. São inúmeros os fatores que influenciam na baixa aprendizagem de inglês pelos alunos da educação básica, entre eles, enfoque em questões gramaticais e não na efetiva comunicação e metodologias desvinculadas do interesse dos alunos. Pensando neste problema, e compreendendo a necessidade de criação de recursos educacionais que apoiem professores e alunos no processo de ensino-aprendizagem, um grupo de estudantes desenvolveu um aplicativo para auxiliar alunos do ensino fundamental na aprendizagem de inglês de forma lúdica. O aplicativo Trip Quest é inspirado na lógica do Role-playing Game – RPG e tem o objetivo de favorecer a aprendizagem da língua através de enunciados concretos e narrativas envolventes. Os resultados dos testes nos mostram que a maioria dos alunos (64%) considerou a proposta do aplicativo inovadora e atrativa.

Palavras-chave: Aplicativo; Ensino-aprendizagem de inglês; Educação pública.

Apoio financeiro: Centro Juvenil de Ciência e Cultura - Secretaria de Educação do Estado da Bahia.

Introdução:

Na contemporaneidade, as culturas estão em constante interconexão e interação. Nesse contexto, aprender inglês é muito importante e implica problematizar os diferentes papéis da própria língua no mundo, os valores, efeitos nas relações entre diferentes povos. (BRASIL, 2017). Atualmente, a língua inglesa é o idioma referência nos negócios, na cultura, nas ciências. Porém, apenas 5% dos brasileiros falam inglês e somente 3% são fluentes na língua (Education First, 2018). O estudo da EF (2018) mostra que, entre 88 países, o Brasil ocupa a 53ª posição em proficiência em inglês.

Como é o ensino de inglês nas escolas públicas? Por que há tão poucas iniciativas para transformar o ensino de inglês em algo prazeroso e para fazer com que os alunos da educação básica da rede pública consigam se comunicar neste idioma? A pesquisa “O ensino do inglês na educação pública brasileira”, realizada pelo British Council (2015), tenta responder a essas questões. São muitos os problemas: formação de professores, poucas aulas semanais, enfoque em questões gramaticais e não na efetiva comunicação, metodologias desvinculadas do interesse dos alunos, entre outros. Se analisarmos o cotidiano das nossas salas de aula, é possível verificar que os métodos utilizados para ensinar inglês são muito prescritivos. Há uma maior preocupação com a decodificação, a repetição e a memorização de estruturas gramaticais de modo abstrato, descontextualizadas de situações enunciativas concretas, muitas vezes alheias à realidade linguística dos estudantes (OLIVEIRA, 2015; LEFFA, 2016, apud SILVA et al, 2017).

Analisando a Base Nacional Comum Curricular – BNCC de Língua Inglesa verificamos a importância de aprender inglês a partir da reflexão da presença dessa língua estrangeira no cotidiano, incentivando as práticas discursivas e linguísticas.

Pensando nesse problema, compreendendo a necessidade da criação de recursos educacionais que apoiem professores e alunos no processo de ensino-aprendizagem, e que a língua inglesa pode ser catalisadora de conteúdos e saberes diversos, um grupo de estudantes desenvolveu um aplicativo para ser utilizado nas escolas públicas e auxiliar alunos do ensino fundamental a aprender inglês de forma lúdica. O aplicativo é inspirado na lógica de um Role-playing Game – RPG, jogo de interpretação de personagens/papéis, e tem o objetivo de favorecer a aprendizagem da língua inglesa através de enunciados concretos e narrativas envolventes.

Metodologia:

O aplicativo Trip Quest foi desenvolvido na Incubadora de Projetos do Centro Juvenil de Ciência e Cultura de Vitória da Conquista (CJCC) – Bahia, escola pública estadual que oferece aos alunos do ensino médio cursos e atividades no contraturno da escola regular. A Incubadora de Projetos é um espaço de

exercício de criatividade e produção de conhecimentos através da criação de projetos de pesquisas e desenvolvimento de produtos inovadores.

O projeto do aplicativo foi desenvolvido de maio a dezembro de 2018 por um grupo formado por um aluno e uma professora do CJCC em parceria com três alunos de graduação de ciência da computação. As reuniões e o desenvolvimento do projeto aconteceram no laboratório de informática do Polo da Universidade Aberta do Brasil.

Considerando a importância da interdisciplinaridade no processo educacional e que a língua inglesa pode ser catalizadora de outros conteúdos, optamos por desenvolver o aplicativo na perspectiva interdisciplinar com base na BNCC e utilizando conteúdos de inglês e história do 9º ano do ensino fundamental.

O Trip Quest é um aplicativo para dispositivos móveis inspirado na lógica de um RPG, jogo colaborativo em que as pessoas participam de narrativas guiadas por um “mestre” que narra a história para os jogadores que, por sua vez, tomam decisões em grupo para resolver os desafios propostos. O Trip Quest simula situações de uma viagem que desafiam os alunos a se comunicarem em inglês, compreenderem palavras, frases e expressões nesse idioma, assim como, estudarem fatos históricos. No jogo, os grupos têm um determinado tempo e dinheiro para executar os desafios (figura 1). A proposta do Trip Quest é que seja jogado por toda a turma ao mesmo tempo e que o professor seja o coordenador/mestre.

Figura 1: Telas do Aplicativo Trip Quest



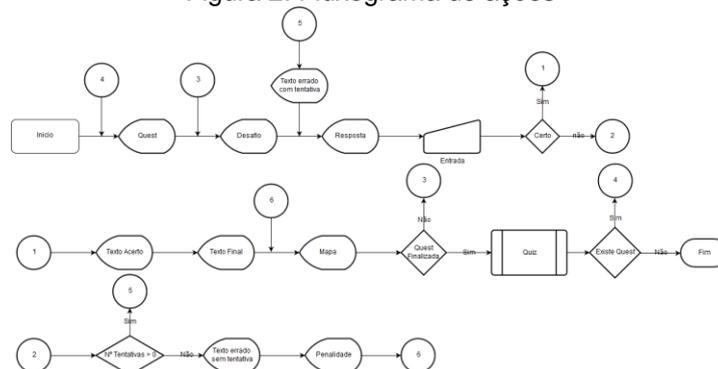
Fonte: dos autores (2018)

Os principais objetivos do Trip Quest são: (1) Possibilitar aos alunos a comunicação em inglês de forma lúdica; (2) Conhecer uma parte da história de países de língua inglesa, (2) Tornar mais interessante e divertido o estudo de inglês e história (3) Desenvolver habilidade de trabalhar coletiva e colaborativamente e tomar decisões em grupo.

O jogo foi desenvolvido no App Inventor, uma aplicação mantida pelo Massachusetts Institute of Technology – MIT que possibilita a produção de aplicativos através da programação em blocos, sem a necessidade de um conhecimento prévio de uma linguagem de programação textual.

Antes do processo de desenvolvimento na plataforma de programação em blocos, a equipe se reuniu para realizar o planejamento técnico e foi montado um fluxograma com as ações que ocorreriam dentro do aplicativo (figura 2). Esse fluxograma possibilitou agilidade na implementação do projeto, uma vez que o seu objetivo foi de definir quais seriam as transições de telas, as entradas dos dados, entre outros.

Figura 2: Fluxograma de ações



Fonte: Dos autores (2018)

O planejamento envolveu a criação de um modelo de banco de dados para facilitar a compreensão de como os dados seriam armazenados e de que modo poderiam ser consultados. Assim, foi possível agilizar o processo de desenvolvimento já que os modelos e fluxograma construídos continham boa parte da estrutura de programação necessária. Para armazenamento dos dados foi utilizada uma extensão para o App Inventor, o SQLite, que possibilitou o gerenciamento das informações utilizadas no aplicativo. O Trip Quest está disponível na Play Store.

Resultados e Discussão:

O teste do protótipo do Trip Quest foi feito com 28 alunos do 9º ano do ensino fundamental do Colégio Estadual Vilas Boas Moreira (figura 3). Entramos em contato com as professoras de inglês e história que aceitaram realizar o teste. Inicialmente, a professora de inglês dividiu a turma em três grupos (red, green e blue), conforme sugerido no guia do professor que faz parte do aplicativo. Levamos acessórios (pulseiras coloridas, avião de brinquedo e bola em formato de mapa mundi) para favorecer a imersão dos alunos no contexto do aplicativo. A professora de história, naquele momento, ficou auxiliando a turma.

Figura 3: Testagem do aplicativo Trip Quest com alunos do 9º ano de escola pública



Fonte: dos autores

A proposta inicial era que apenas a professora tivesse o celular e conduzisse o jogo. O Trip Quest deveria ser projetado por um datashow para que todos pudessem acompanhar a narrativa e os desafios. Porém, em função da dificuldade em acessar a internet na escola, não foi possível refletir a imagem do celular no notebook para fazer a projeção. Então, a solução foi deixar um celular com cada grupo para que pudesse acompanhar a narrativa, utilizar e avaliar o aplicativo. Essa ação foi positiva na medida em que os alunos puderam acompanhar o jogo no próprio celular, verificar o vocabulário de cada desafio e se sentir, de fato, utilizando o aplicativo. Porém, identificamos um ponto negativo quando um dos grupos avançou o jogo no seu celular e não acompanhou a narrativa da professora, dificultando a colaboração entre os grupos, princípio do Trip Quest.

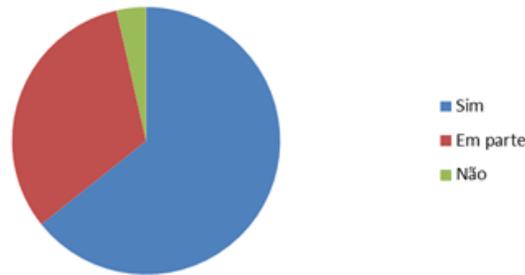
Após a etapa inicial de distribuição dos celulares para os grupos, a professora iniciou a narrativa. Observamos que quando o desafio era para um grupo (red, por exemplo), os outros dois grupos (blue e green) ficavam inquietos. Naquele momento, consideramos mais interessante que os três grupos tentassem responder todos as questões, mas a professora deveria inserir no aplicativo a resposta dada pelo grupo determinado para aquele desafio. Assim, a dispersão diminuiu, pois todos ficaram envolvidos tentando resolver os desafios. Após a resolução e, conseqüentemente, a chegada ao final da *quest* (conjunto de desafios), a professora de História narrou o texto apresentado no aplicativo sobre a segunda guerra mundial e leu o quiz. A turma acertou as três perguntas propostas e conseguiu chegar ao final do jogo com sucesso, porém, em um tempo maior do que o proposto na *quest*.

Analisando os questionários de avaliação, identificamos que as duas professoras ficaram muito satisfeitas com o uso do aplicativo na sala de aula. Ambas avaliaram o Trip Quest como coerente com as competências e habilidades dos componentes curriculares (inglês e história), adequado ao 9º ano, atrativo e inovador, podendo ajudar a melhorar a aprendizagem dos alunos. Elas consideraram fácil a navegação e disseram que o app pode contribuir para a melhoria da aprendizagem do estudante.

Quanto à análise das avaliações dos estudantes, verificamos que 96% consideraram que o Trip Quest aborda conteúdos de inglês e história; 86% indicaram que o app é adequado para o ano escolar em que estudam; 64% consideraram a proposta do aplicativo inovadora e atrativa, assim como, que ele pode ajudar a melhorar a aprendizagem (figura 4). Considerando que os jovens se interessam pelas tecnologias digitais, em especial, por jogos, 75% responderam que gostariam que o professor utilizasse aplicativos na sala de aula. A maioria (86%) disse que foi fácil navegar no Trip Quest.

Figura 4: Gráfico relacionado às respostas dos alunos que participaram da testagem do aplicativo

A proposta de aplicativo pode ajudar você a aprender melhor?



Fonte: dos autores

Os alunos fizeram sugestões para melhorar o aplicativo, das quais três foram consideradas viáveis para serem implementadas. São elas: fazer mais perguntas/desafios na *quest* que está disponível, desenvolver outras *quests* e inserir áudio para que o aplicativo fique mais acessível. Esta última sugestão foi implementada logo após a testagem.

O Trip Quest foi um dos projetos premiados na Maratona Tecnologias Móveis na Escola promovida pela Unicef e Samsung (UNICEF, 2018) e apoiada pelo Ministério da Educação. Com apoio da Secretaria de Educação do Estado da Bahia, os alunos que produziram o aplicativo apresentaram o protótipo para avaliadores na Universidade de São Paulo, tiveram a oportunidade de conhecer os outros finalistas e visitar grandes empresas de tecnologia. Os membros da equipe receberam premiação em dinheiro e equipamentos. Foi uma experiência enriquecedora e marcante para os alunos e professora da educação pública que desenvolveram o aplicativo.

Conclusões:

Considerando as inúmeras dificuldades no ensino e aprendizagem do inglês nas escolas públicas do Brasil e, considerando a importância tanto da comunicação em língua inglesa quanto do entendimento de fatos históricos para construir uma visão crítica da contemporaneidade, concluímos que o aplicativo Trip Quest: (1) se aproxima de um dos interesses dos jovens, que é o uso das TIC, especialmente, os jogos e aplicativos e, nesse sentido, a aprendizagem poderá ser mais atrativa e natural; (2) favorece a aprendizagem de inglês e história inspirada na lógica de um Role Playing Game – RPG virtual; (3) leva para a sala de aula uma ferramenta que simula situações que desafiam os alunos a compreenderem palavras e expressões, a desenvolverem a comunicação em inglês; (4) trabalha conteúdos de inglês e história de forma lúdica.

O Trip Quest também busca desenvolver competências, descritas na BNCC, importantes não só para a educação, mas para a vida, como: (1) atuar em grupo e demonstrar interesse em construir novas relações, respeitando a diversidade e solidarizando-se com os outros; (2) aprender a tomar decisões levando em consideração as necessidades do grupo, resolvendo os possíveis entraves e conflitos; (3) compreender o sentido de alteridade, ou seja, se colocar no lugar do outro, relacionar-se com o outro; (4) comunicar-se em língua inglesa reconhecendo-a como meio de acesso ao conhecimento e compreendendo os valores de outras culturas; (5) estimular o pensamento crítico, a autonomia e a formação para a cidadania.

O protótipo do aplicativo está disponível na Play Store para que qualquer pessoa possa fazer o download gratuitamente. Como trabalhos futuros pretendemos desenvolver novas *quests* para diferentes níveis de inglês, favorecendo o uso do aplicativo em outras séries do ensino fundamental e médio.

Referências bibliográficas

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.

BRITISH COUNCIL. O ensino do Inglês na Educação Pública Brasileira. São Paulo, SP, 2015. Disponível em https://www.britishcouncil.org.br/sites/default/files/estudo_oensinodoinglesnaeducacaopublicabrasileira.pdf Acessado em 01/06/2018

EF Education First. O Índice de Proficiência em Inglês da EF. 2018. Disponível em <https://www.ef.com.br/~media/centralefcom/epi/downloads/full-reports/v8/ef-epi-2018-portuguese.pdf> Acessado em 01/02/2019.

SILVA, W et al. Revista A cor das Letras. Revista Digital dos Programas de Pós-Graduação do Departamento de Letras e Artes da UEFS Feira de Santana, v. 18, n. Especial, p. 163-181, outubro-dezembro/2017 Disponível em <http://periodicos.uefs.br/index.php/acordasletras/article/view/2706> Acessado em 15/08/2018.

UNICEF. Fundo das Nações Unidas para a Infância. Maratona Tecnológicas Móveis na Escola. 2018. http://maratona.brasilmaisti.com.br/docs/Apresentacao_dos_projetos_V4.pdf Acessado em 01/03/2019.