



III CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

TECNOLOGIA E ENSINO: USANDO O APLICATIVO SCRIBBLENAUTS REMIX PARA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

Autor: Allan Batista Ferreira
Universidade de Pernambuco
allan_batista16@hotmail.com

Co-autora: Maria Girlania da Silva
Universidade de Pernambuco
maria_girlania_bya@hotmail.com

Resumo: Este trabalho tematiza a utilização de um aplicativo chamado Scribblenauts Remix, disponível para download nas plataformas iOS e Android, e o seu uso para aprendizagem de Língua Inglesa (LI). O objetivo é mostrar que o app pode ser utilizado como um recurso tecnológico capaz de proporcionar uma aprendizagem mais eficaz de LI. Utilizar o Scribblenauts, além de tudo, é uma maneira de motivar o aluno, instigando-o a aprender de maneira colaborativa o referido idioma. Diante de uma sociedade tecnológica e informatizada, provocar no aluno o interesse pela aprendizagem através de recursos contemporâneos, como aplicativos para tablets e smartphones, tem se mostrado uma eficaz metodologia. Utilizar recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem, e também na formação do professor, está previsto em documentos norteadores da educação como nos PCNs e na LDB. Baseados no que afirmam estes documentos norteadores fundamentamos este trabalho, considerando também Holden (2009); Lima (2009 Org.); Ribeiro, Villela, et al (2010 Orgs.), Vasconcellos (2005). Além da pesquisa bibliográfica, utilizamos como metodologia a pesquisa-ação na qual aplicamos uma oficina utilizando o aplicativo Scribblenauts Remix com alunos do 1º ano do ensino médio de uma escola pública estadual em Pernambuco. A partir da exposição de atividades relacionadas ao aplicativo, que se trata de um game, percebemos uma maior motivação dos alunos em realiza-las, o que contribui, significativamente, para a aprendizagem de língua inglesa. Por tanto, a utilização do Scribblenauts Remix corroborou numa aprendizagem mais eficaz, e motivou os alunos durante o processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Aplicativo, Scribblenauts Remix, Aprendizagem, Ensino, Língua Inglesa

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 (e esses últimos ainda são) 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 em que surgem novas



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

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 no ensino de língua inglesa.

O app Scribblenauts Remix é disponível para download nas plataformas iOS e Android, podendo ser utilizado em tablets e smartphones. Trata-se de um game, o qual é totalmente em língua inglesa.

Para verificarmos e assegurarmos as potencialidades do app como ferramenta colaboradora dentro do processo de ensino-aprendizagem de inglês, aplicamos uma oficina com alunos 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 o ensino da língua.

Nesse contexto, a oficina, que se configurou como uma pesquisa-ação, nos serviu para comprovar que o game 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.

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 fez-se presente por meio da oficina aplicada, sendo esta



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

imprescindível para a comprovação eficaz da aplicação do app na aula de Língua Inglesa.

Este trabalho teve como parte metodológica uma pesquisa de campo que se consistiu na aplicação de uma oficina intitulada “O uso do aplicativo Scribblenauts Remix para aprendizagem de língua inglesa”. Com os intuitos 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.

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



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

aleatória. A ludicidade, as possibilidades didáticas e a temática levaram esta parte do game a ser escolhida para a realização da oficina.

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.

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 conversa 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.

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.

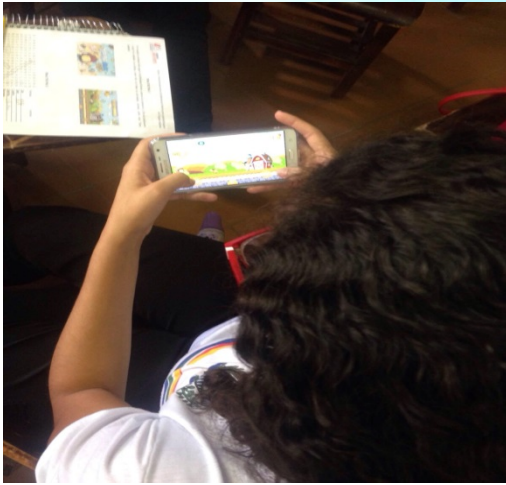
Encerrada a oficina, a população pesquisada disse ter gostado da ideia e a classificaram como inovadora. Um aluno que compôs a população procurou o autor deste trabalho, após o encerramento, com interesse em mais aplicativos que pudessem ajuda-lo



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

no aprendizado de língua inglesa, o que evidenciou seu contentamento quanto à



pro
pos
ta
inte
rve
nti
va.



Foto 1: Aluna usando o aplicativo. Fonte: Próprios autores/2015.

Foto 2: Alunos realizando atividade. Fonte: Próprios autores/ 2015

RESULTADOS E DISCUÇÕES

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 constarmos 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 pudéssemos 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).

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



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

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.

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.

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.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

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.

Perguntados se se sentiram motivados a participar da oficina com a utilização do app Scribblenauts Remix 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 demosramos 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



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

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”.

CONCLUSÕES

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 BIBLIOGRÁFICAS

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



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

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.