

MAPEANDO JOGOS PARA O AUXÍLIO DO ENSINO DE INGLÊS

Amanda Helen de Souza Medeiros¹

Jaciely Mayara dos Santos Diniz²

Rita Stefany de Almeida Silva³

Francisco Genivan Silva⁴

RESUMO

Saber inglês é uma das competências mais relevantes para o desenvolvimento social, cultural e profissional no mundo contemporâneo. Muitas são as formas de se aprender inglês e, nos últimos anos, o uso de softwares e aplicações para dispositivos móveis tem despontado como uma solução viável e barata para atender esta finalidade. Este trabalho apresenta um mapeamento sistemático dos jogos para ensino de inglês disponíveis na plataforma Google Play. Este mapeamento analisa as aplicações desenvolvidas nos últimos quatro anos e apresenta uma análise quantitativa das principais características dos jogos e sua relação com o ensino de inglês. Como resultado, apresentamos os principais jogos que se encaixam nos critérios da pesquisa.

Palavras-chave: Inglês. Jogos. Mapeamento.

INTRODUÇÃO

A língua inglesa, desde as últimas décadas, ganhou um grande espaço mundial, devido a globalização das relações comerciais e de negócios em geral. A partir de então, o idioma se tornou influente em vários meios, tais como: mercado de trabalho, turismo e tecnologias. Mesmo em países que não possuem esta língua como a oficial, esta é utilizada em vocábulos e é adicionada ao cotidiano, influenciando, de algum modo, as diversas culturas (MIRANDA, 2013).

A informática faz parte e é uma das áreas protagonistas dos principais feitos tecnológicos dos últimos anos e, sendo uma área de conhecimento voltada para a criação de soluções e procedimentos que devem ser globalmente compreendidos, é comum que seja utilizado um idioma universalmente aceito, como o inglês. Por causa desse novo viés tecnológico-educacional, tem se expandido a busca por instrumentos que auxiliem no processo de aprendizagem de outros idiomas, em especial do inglês. Assim, tem havido também um aumento exponencial no número de jogos autoproclamados educacionais e que estão

¹ Técnica do Curso de Informática do Instituto Federal - IFRN, amandahelen959@gmail.com;

² Técnica do Curso de Informática do Instituto Federal - IFRN, jacielymayara2014@gmail.com;

³ Técnica do Curso de Informática do Instituto Federal - IFRN, ritastefany9@gmail.com;

⁴ Professor orientador: Mestre em Sistemas e Computação Universidade Federal - UFRN, genivan.silva@ifrn.edu.br.

disponíveis gratuitamente ou por uma taxa nas duas lojas online mais populares (Google Play e App Store).

Diante deste cenário de aumento da exigência pelo domínio da língua inglesa e da crescente oferta de jogos que se propõem a facilitar a aprendizagem do idioma, este trabalho tem como objetivo mapear os jogos disponíveis na loja online Google Play para fornecer um panorama atual dessas aplicações. A ideia chave deste trabalho é a investigação das principais características que essas aplicações apresentam em termos quantitativos e qualitativos, quais conteúdos são abordados, classificação dos usuários e quais tipos de benefícios podem prover.

METODOLOGIA

O presente trabalho pode ser classificado como uma pesquisa exploratória, cujo propósito é se familiarizar com o tema e formular hipóteses. Para isso será feito um mapeamento de jogos já existentes na plataforma Google Play.

O mapeamento adotará um protocolo simplificado baseado nas recomendações de Kitchenham, Budgen e Brereton (2016) para revisões sistemáticas e que tem como principal fundamento a definição de critérios de seleção, que direcionam a escolha dos aplicativos cujos dados serão extraídos e analisados.

A seleção dos aplicativos foi iniciada a partir da busca na ferramenta de pesquisa da Play Store utilizando o texto “ensino de inglês”. A busca retornou uma lista de apps, que foram então filtrados a partir de critérios de seleção. Os critérios de seleção ajudam a assegurar a coleta de dados considerados relevantes. Os critérios adotados são estes abaixo listados com a sigla CS (Critério de Seleção):

CS1: Sejam jogos

CS2: Pesquisar no Play Store aplicativos para o ensino de inglês e classificação de no mínimo 4 estrelas

CS3: Ser gratuito e ter sido desenvolvido nos últimos quatro anos (2015/2019)

CS4: Que possuam acima de 10 mil downloads

CS5: Excluídos da plataforma

CS6: Jogos repetidos

CS7: Ensino em inglês

Os jogos resultantes da busca inicial foram ordenados e organizados no software de planilha eletrônica Excel, sendo posteriormente divididos entre os pesquisadores e avaliados individualmente com base nos critérios de inclusão. Após a seleção final dos jogos, a extração

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

dos dados foi conduzida também por meio de planilhas eletrônicas que contém dados de dois tipos: i) metadados do app - identificador, título, ano de publicação e país; ii) dados do app - objetivos, idioma padrão, classificação, assunto do inglês. Ou seja, este segundo conjunto de dados são a base para a análise dos dados.

DESENVOLVIMENTO

Aplicativos educacionais são definidos por Hirsh-Pasek et al. (2015) como aqueles onde as pessoas “são cognitivamente ativas e engajadas, quando as experiências de aprendizagem são significativas e socialmente interativas, e quando a aprendizagem é guiada por um objetivo específico” (p. 5). Com isso, é importante ressaltar que a utilização desses softwares deve possibilitar a aqueles que os utilizam uma ampliação perceptível de seus conhecimentos. Os jogos voltados para o ensino de inglês devem cumprir com este papel educacional proporcionando uma aprendizagem engajadora e significativa.

Mapeamento Sistemático

À medida que uma área de pesquisa amadurece, muitas vezes há um aumento acentuado no número de relatórios e resultados disponibilizados, e torna-se importante resumir e fornecer uma visão geral desses “produtos”. Muitos campos de pesquisa têm metodologias específicas para tais estudos secundários, e eles têm sido extensivamente usados em, por exemplo, medicina baseada em evidências. Até recentemente, esses métodos não eram utilizados em áreas como a computação. No entanto, uma tendência geral em direção à engenharia de software baseada em evidências (KITCHENHAM, BUDGEN e BRERETON, 2016) levou a um foco maior em métodos de pesquisa novos, empíricos e sistemáticos. Também houve propostas para relatórios mais estruturados de resultados, usando, por exemplo, resumos estruturados (BUDGEN et al. 2007).

O mapeamento sistemático é um método utilizado para construir um esquema de classificação e estruturar um campo de estudos de interesse (PETERSEN et al. 2008). O mapeamento, assim como a revisão sistemática tem sido utilizado nos últimos anos para estruturar trabalhos que sintetizam os resultados encontrados em outros trabalhos científicos, porém, há estudos como o de Papadakis, Kalogiannakis e Zaranisque (2018) que adotam este método para produzir conhecimento sistematizado sobre um conjunto de softwares ou apps.

O mapeamento de jogos para o ensino de inglês objetiva a produzir conhecimento sobre esta temática, utilizando dados fragmentados, resultando em um conjunto de informações úteis que pode ser utilizado por professores, estudantes e desenvolvedores.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O primeiro resultado da pesquisa diz respeito a quantidade de apps encontrados. A busca inicial na plataforma resultou em 233 aplicativos e à medida que os critérios de seleção foram aplicados, o número de apps diminuiu conforme detalhado a seguir: após a aplicação do CS1 foram retirados 182 aplicativos, restando 51 jogos; desse número 2 foram excluídos após a aplicação de CS2; 10 foram retirados após CS3; 2 saíram após CS4; outros 5 foram removidos com o CS5; apenas 2 foram retirados após CS6 e, por fim, 8 jogos ficaram de fora de acordo com o CS7. Ao final da aplicação dos critérios de seleção, restaram 22 jogos. Os jogos resultantes representam o conjunto seleção final que tiveram seus dados extraídos e que embasaram as análises detalhadas a seguir.

Qualidade do app

Para avaliar a qualidade dos apps, foi levado em consideração apenas a classificação (quantidade de estrelas) observada no momento da seleção. Apontamos como relevante no que diz respeito a qualidade dos apps, que 77% deles possuem classificação entre 4,0 e 4,5 estrelas, e ainda mais 23% correspondem a jogos com classificação acima de 4,5. O que demonstra que, de modo geral, os jogos são bem avaliados pelos utilizadores. E que com o resultado desse levantamento de dados podemos identificar que essa classificação vem sendo bem satisfatória diante dos jogos selecionados para a pesquisa, estando por sua maioria acima de 4,0 estrelas.

Conteúdo do app

Buscamos também caracterizar os jogos de acordo com o conteúdo de inglês abordado. Adotamos quatro categorias para classificar os jogos: gramática, vocabulário, aprendizado do inglês básico e inglês completo. Como resultado apontamos que 50% dos jogos tratam de conteúdos relacionados ao exercício e ensino do inglês básico, 36% se relacionam com conteúdos de vocabulário. Os outros 14% se enquadram à outras categorias, relacionando-se com conteúdo de gramática e o aprendizado do inglês completo. O que demonstra que o

principal foco dos assuntos mais abordados estão se relacionando com conteúdos que são mais abordados em sala de aula, mas que ainda são muito procurados em games. Ainda sim, muitos jogos que são procurados para aprender de forma dinamizada são os relacionados aos jogos com vocabulário, mostrando assim uma grande demanda por essa área do inglês.

Quantidade de Downloads

Foi feita uma análise também para definir se os jogos que entravam na nossa pesquisa, estavam sendo utilizados por muitos usuários, desta forma, verificamos a quantidade de downloads de cada jogo. Como resultado apontamos que 50% dos jogos corresponderam a um intervalo de 10.000 a 100.000 downloads, 40,9% vão de 500.000 a 1.000.000 de downloads. E ainda foram obtidos que 9,9% dos jogos estavam entre 5.000.000 a 100.000.000. Assim podemos definir que houve uma boa quantidade de downloads e que os percentuais expostos mostram que grande parte tiveram uma classificação favorável e ainda sim, esses dados só demonstram um grande envolvimento e procura dos usuários sobre jogos relacionados ao ensino/aprendizagem de inglês.

Atualização dos jogos

Buscamos identificar também jogos mais atualizados, de forma que os mesmos abordassem assuntos do inglês trabalhados em games mais modernos. Deste modo, analisamos os jogos que estavam no intervalo dos anos de 2015 à 2019. Assim, foram obtidos os seguintes resultados, nos anos de 2015 a 2016 foram listados 50% dos jogos, assim como no intervalo de 2017 a 2018. Entretanto, no ano de 2019, não houve nenhum jogo atualizado que se enquadra nesta pesquisa. Mesmo existindo esse déficit de jogos considerados altamente atualizados, existem jogos recentes como mostra os percentuais. Sendo assim, um ponto satisfatório e promissor nessa era da tecnologia mais atual como meio de aprendizado educacional. Ainda mais com essa análise, podemos sugerir o desenvolvimento de jogos mais atualizados para o ensino de inglês, e que em especial não sejam jogos que foquem apenas na tradução de palavras e sim em assuntos mais relevantes, como por exemplo, o vocabulário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos têm se mostrado um recurso fundamental no processo de formação e na promoção do acesso à aprendizagem de outro idioma. Este crescimento e o relativo sucesso do uso de aplicações educacionais, fomentou o desenvolvimento de jogos que buscam incentivar e promover o ensino de inglês sob várias vertentes. Em suma, “O jogo é o vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade” (MORATORI, 2003, p.25) assim, a utilização de jogos incentiva e proporciona uma maior dinamicidade na aprendizagem de idiomas.

Nesse sentido, este mapeamento fornece à comunidade acadêmica uma síntese atual das aplicações disponibilizadas a estudantes e interessados. É importante que professores possam utilizar este artigo como forma de suporte, quando o assunto for jogos para o ensino de idiomas. Pois, com a grande quantidade de obrigações exigidas aos estudantes, faz-se necessário que a aprendizagem seja facilitada, e nada mais vantajoso do que juntar o ensino com a tecnologia, que é uma ferramenta presente ainda mais na vida dos estudantes, devido os grandes avanços da globalização. Assim, essa praticidade que a tecnologia nos oferece, seja usada no intuito de quebrar barreiras, para facilitar a aprendizagem de alunos que não possuem um bom desempenho em sala de aula.

Mas para que o ensino/aprendizagem seja distribuído como uma ferramenta mais dinâmica e divertida, precisamente com o auxílio da tecnologia, é necessário que os jogos utilizados sejam seguros e tenham um conteúdo que seja de confiança para a comunidade acadêmica. Por este motivo, o mapeamento dos jogos é a alma deste artigo, pois nele colhemos dados reais disponíveis na plataforma do Google Play considerados importantes para podermos conhecer um pouco sobre o que os jogos para o ensino de idiomas estão oferecendo a comunidade acadêmica. Como resultado do mapeamento fornecemos um panorama geral e detalhado sobre o que cada jogo aborda, coisas como, seu conteúdo, quantidade de downloads, ano de criação.

Desse modo, desenvolvemos uma espécie de manual de todos os jogos disponíveis na plataforma, que nos mostra quais são mais utilizados. O que conseqüentemente leva a construção de uma confiança que possa servir de incentivo e referência como forma de adoção de uma ferramenta de estudo, e também auxílio para identificar qual jogo se encaixa melhor à necessidade do usuário. Pois, quando temos informações seguras sobre algo do qual temos interesse, torna-se mais fácil de inseri-lo ao cotidiano, já que com a ajuda de informações verídicas, cria-se confiança para utilização dos mesmos.

Este trabalho se baseou na análise de dados de 22 jogos selecionados com base em um protocolo bem definido, levando em consideração os critérios de seleção apresentados. Com

relação aos jogos analisados, podemos destacar que 77% podem ser considerados de boa qualidade e 50% dos jogos tratam do ensino de inglês básico. Ainda mais, podemos destacar que 50% dos jogos possuem uma quantidade de downloads favoráveis, o que demonstra que os jogos são bem procurados e baixados e obtivemos o dado de jogos mais atualizados que se dividiram entre os anos de 2015 a 2017 com um resultado de 50% dessas aplicações. Vale ressaltar também que ao decorrer da pesquisa houve um dado alarmante que define a existência de um déficit de jogos do ano atual de 2019, que se enquadrem na pesquisa, tendo também como iniciativa a sugestão para desenvolvedores de jogos mais atuais que tenham como ponto fundamental o objetivo desta pesquisa.

Desta forma, estes dados podem ser utilizados por professores e em especial pelos desenvolvedores para direcionar ações e estratégias para a criação de novos jogos e melhores desenvolvimentos nas aulas de inglês. Buscando sempre dinamizar e facilitar aprendizagem dos alunos, como forma de garantia que os assuntos fiquem bem fixos e tenham sido aprendidos de forma eficaz pelos estudantes, possibilitando assim uma maior desenvolvimento nas aulas e uma dinamização com o auxílio da tecnologia quebrando o modelo de aula atual.

REFERÊNCIAS

- MIRANDA, William. A importância do inglês para um profissional de TI. 2018. Disponível em: <<http://aprendaplsql.com/carreira/importancia-ingles-para-um-profissional-de-ti/>>. Acesso em: 25 abr. 2018.
- PAPADAKIS, Stamatios; KALOGIANNAKIS, Michail e ZARANIS, Nicholas. Educational apps from the Android Google Play for Greek preschoolers: A systematic review. *Computers & Education* 116, pp. 139 a 160. 2018
- HIRSH-PASEK, K., ZOSH, J. M., GOLINKOFF, R. M., GRAY, J. H., ROBB, M. B., & KAUFMAN, J. Putting education in “educational” apps lessons from the science of learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), pp. 3 - 34. 2015
- BUDGEN, D., KITCHENHAM, B., CHARTERS, S., TURNER, M., BRERETON, P. & LINJKMAN, S., Preliminary results of a study of the completeness and clarity of structured abstracts, in ‘Proc. of the 11th Int. Conf. on Evaluation and Assessment in Software Engineering 2007’, pp. 64–72. 2007

PETERSEN, Kai; FELDT, Robert; MUJTABA, Shahid e MATTSSON, Michael. Systematic Mapping Studies in Software Engineering. Proceedings of the 12th international conference on Evaluation and Assessment in Software Engineering. Pages 68-77. 2008

KITCHENHAM, B.A.; BUDGEN, D. e BRERETON, P. Evidence-based software engineering and systematic reviews". CRC Press. 2016.

MIRATORI, B.P. Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?. 2003. Disponível em:
<http://www.nce.ufrj.br/GINAPE/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf>. Acesso em: 26 setem. 2019.