

DESENVOLVIMENTO DE APP COLABORATIVO PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

Adriano Farias da Silva¹

INTRODUÇÃO

Em meio à pandemia de Covid-19, o âmbito educacional vive um intenso processo de mudanças, passando por diversas adaptações, sejam elas estruturais ou metodológicas para melhor atender e suprir o processo de ensino-aprendizagem frente a todos os desafios do ensino remoto e híbrido no país.

Dentre essas adaptações, podemos destacar o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs), as quais deixaram de ser um suporte extra de algo a ser trabalhado em sala de aula, para cumprir um papel essencial na mediação da aprendizagem dos alunos (SGARIONE, 2020). Assim, as TDICs passaram a cumprir o papel de dar continuidade ao processo educativo frente à pandemia, trazendo para a escola, gestão, professores, pais e alunos, inicialmente, muitos desafios adaptativos, porém, em longa escala, muito enriquecimento e dinamicidade no fazer pedagógica.

Nesse contexto, buscamos apresentar neste trabalho uma reflexão acerca das aulas remotas e dos desafios decorrentes desse novo cenário educacional a partir do relato de experiência da regência de uma oficina desenvolvida com alunos do 3º ano do Ensino Médio da Escola Cidadã Integral Técnica Dr. Elpídio de Almeida, localizada na cidade de Campina Grande – PB, por meio do desenvolvimento de uma oficina digital de desenvolvimento de um aplicativo para *smartphone* voltado para o ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, ofertada pelo programa de Residência Pedagógica da Capes na Universidade Estadual da Paraíba – Campus I – no curso de Letras-Inglês.

O desenvolvimento da oficina voltado para produção de um aplicativo educacional para o ensino-aprendizagem do inglês justifica-se ao observarmos o aumento do uso dos aparelhos celulares como recurso de aprendizagem, sendo, muitas vezes, o único recurso disponível para o acompanhamento das aulas remotas, configurando assim o processo

¹ Graduando do Curso de licenciatura em Letras – Inglês da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, email: adrianofariasw@gmail.com;

chamado de aprendizagem móvel, do inglês *Mobile Learning*, o qual abrange o uso de tecnologias móveis, dentre elas o *smartphone*, a fim de propiciar uma aprendizagem mais rápida, dinâmica e flexível (UNESCO, 2013), aspectos esses que foram necessários de serem trabalhados frente a pandemia.

Desse modo, a oficina teve como objetivo geral oferecer aos alunos um primeiro contato com a linguagem de programação de aplicativos de maneira simples e lúdica através da linguagem de blocos, a fim de desenvolver noções introdutórias acerca do desenvolvimento de *softwares* para aparelhos *mobile* e desenvolver competências e habilidades voltadas para a área de linguagem referente a língua inglesa e a programação, a fim de capacitar os alunos na produção de um aplicativo no decorrer da oficina.

Como objetivos específicos visamos: 1.) desenvolver um aplicativo de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa de maneira colaborativo para o sistema operacional Android; 2.) fomentar o trabalho em equipe e a autonomia dos alunos frente ao seu processo de aprendizagem; 3.) contribuir com a comunidade escolar por meio do compartilhamento do aplicativo desenvolvido pelos alunos, a fim de auxiliar na aprendizagem da Língua Inglesa.

METODOLOGIA

Foi desenvolvido um projeto pedagógico, no formato de uma oficina introdutória de programação de aplicativos para aparelhos Android voltada para o ensino-aprendizagem da língua inglesa, com duração de 60 horas, oferecido para estudantes do 1º ano ao 3º ano do ensino médio da rede estadual de Campina Grande-PB, interessados na temática.

A oficina “*Mobile learning: aprendendo Inglês através da programação de aplicativos para smartphone*”, foi ministrado por bolsistas do Programa de Residência Pedagógica, oferecida pelo Capes, na Universidade Estadual da Paraíba, no curso de Licenciatura em Letras – Inglês. O curso ocorreu durante o ano de 2021 de maneira remota através da plataforma de videoconferência *Google meet* - com duração de 10 semanas, as aulas eram ministradas nas quartas-feiras à tarde, a turma era composta por 8 alunos, sendo 7 do sexo feminino e 1 do sexo masculino. O planejamento das aulas foi organizado por meio de 3 módulos, apresentados a seguir:

Módulo I: Consistiu no desenvolvimento das 5 primeiras aulas da oficina, as quais foram voltadas para a familiarização com os conceitos básicos de programação por blocos e da

plataforma que foi utilizada para o desenvolvimento do projeto, o *Kodular*. Durante esses encontros iniciais, os alunos puderam trabalhar os conceitos de programação de maneira prática explorando a plataforma de criação com o auxílio dos professores residentes, além de exercitar a língua inglesa por meio de comandos no idioma alvo. Além disso, foi apresentado aos alunos a proposta de desenvolver um aplicativo educativo para a aprendizagem da língua inglesa, a qual os alunos concordaram com a produção, planejando e produzindo de maneira colaborativa diferentes tipos de conteúdos que iriam ser abordados no aplicativo.

Módulo II: Consistiu na parte prática da programação do aplicativo, onde os alunos puderam desenvolver comandos básicos para o funcionamento do app, aprendendo também a utilizar diferentes tipos de ferramentas presentes na plataforma de programação por blocos *Kodular*. Durante este módulo, os alunos puderam colocar em prática toda a sua criatividade com relação a idealização do aplicativo, onde foi acordado que o *app* iria ser organizado com as seguintes categorias de conteúdos: 1) Seção de vocabulário, com um banco de palavras organizado por temas básicos para expandir o vocabulário do usuário, bem como um banco de frases situacionais, ambos com interação, por meio do uso de *flashcards* e áudios para a prática das palavras e frases; 2.) Seção musical, composta por *playlists* com as canções favoritas dos alunos, acompanhadas das letras para a prática do inglês e tradução; 3) Seção de indicação de séries, na qual nossos alunos selecionaram um compilado de suas séries favoritas em inglês como sugestão para a prática do idioma, produzindo uma tela interativa com o auxílio dos professores, composta por sinopses, *trailers*, curiosidades e links de *streaming*. O módulo II ocorreu durante as 5 aulas finais, finalizando assim, o 10º e último encontro da oficina com uma análise dos recursos para o aplicativo produzidos até o momento e um balanço de ideias que poderiam ser desenvolvidas futuramente tanto pelos professores residentes quanto pelos alunos.

Módulo III: O último módulo ocorreu após o término da oficina, voltado para a finalização e lançamento do aplicativo por parte dos professores residentes. Devido ao curto período de tempo de aula - com uma hora de aula semanal – muitas ideias dos alunos não puderam ser aplicadas durante os módulos I e II, dessa forma, ao finalizarmos a oficina, o processo de desenvolvimento do aplicativo manteve-se ativo pelos professores, por meio de encontros semanais a fim de corrigir quaisquer problemas de programação e

design, bem como complementar os conteúdos produzidos pelos alunos com o acréscimo de novas categorias no aplicativo. Dessa forma, foi organizado pelos professores novas seções para a prática do inglês através de memes, citações, pequenas histórias interativas, as quais os usuários podem selecionar o que acontece no enredo, bem como uma seção voltada para revisão gramatical do idioma por meio de e-books interativos e com o uso de gifs, como uma forma de trabalhar a gramática da língua inglesa de maneira lúdica e descontraída.

Esta metodologia expositiva e dialogada por meio de momentos de conceituação, idealização do projeto e prática proporcionou aos alunos da oficina uma maior interação com a linguagem de programação abordada. A programação por blocos por se tratar de uma linguagem simples de ser compreendida, por estar muito atrelada a área visual, possibilitou que nossos alunos desenvolvessem competências e habilidades básicas de programação, bem como questões voltadas para o desenvolvimento da criatividade, da interatividade e trabalho coletivo, empreendedorismo entre outros aspectos, atendendo, assim as nossas expectativas enquanto professores mediadores da oficina.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No decorrer da oficina de desenvolvimento de aplicativos foi possível identificar o empenho, o interesse e os avanços dos nossos alunos com relação aos seus receios e expectativas do primeiro dia de aula. A programação de aplicativos por blocos engloba aspectos bem mais amplos do que procurar problemas e solucioná-los, ela possibilita exercer a criatividade, o pensamento crítico, o trabalho em equipe, a gestão e organização de projetos, dentre vários outros aspectos que notamos nos alunos envolvidos na oficina.

Ademais, nossos alunos puderam aplicar conceitos das mais diversas áreas do conhecimento, havendo assim, uma interdisciplinaridade durante as aulas, algo essencial para uma aprendizagem mais completa e alinhada com nossa proposta. Ao se trabalhar a língua inglesa por meio das artes, da matemática, informática, música, jogos, séries, entre outros temas, as aulas programação se tornaram mais completas, atrativas e abriram espaço para a criatividade - cada aluno trouxe suas contribuições para uma aprendizagem conjunta e ativa.

Além disso, foi possível trabalhar diversos conceitos de programação por blocos, artes e língua inglesa, desenvolvendo meios para sanar problemas, reforçando assim alguns tópicos matemáticos como a lógica e a estratégia, bem como desenvolver noções básicas de *design* e conceitos artísticos e de gamificação, relacionando a linguagem de programação por blocos com a língua inglesa.

Um dos nossos objetivos centrais foi o de tornar o aluno o protagonista da sua própria aprendizagem, e dessa forma, com suas ideias e produções, oferecer um recurso digital para aprendizagem de inglês para a comunidade escolar. Acreditamos que embora esta oficina tenha sido bastante desafiadora, tendo em vista fatores como as aulas remotas e o não acesso a um laboratório de informática, pudemos contornar bem essas questões utilizando-se da tecnologia ao nosso favor, com o uso de plataformas que auxiliaram nossos alunos à programarem sem a necessidade de possuir um computador, apenas um aparelho celular conectado à internet, além disso, a partir dos *feedbacks* dados pelos alunos acerca da oficina e pelo que pude notar no decorrer das aulas, os alunos foram capazes de desenvolver as competências e habilidades básicas que esperávamos com a nossa oficina, desse forma, ficamos muito felizes com os resultados obtidos e com as possibilidades futuras que os aprendizados compartilhados na oficina podem proporcionar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do projeto foi possível notar que objetivo de fomentar novos conhecimentos e proporcionar uma aprendizagem mais atuante e significativa foi se efetivando a cada aula da nossa oficina, e esperamos que ao final deste processo, com o artefato produzido lançado na loja de aplicativos, possamos contribuir na aprendizagem dos demais alunos do colégio Dr. Elpídio de Almeida, bem como de todos os interessados na aprendizagem da língua inglesa, além de auxiliar professores de inglês em sala de aula por meio do compartilhamento e uso do aplicativo fruto do nosso projeto.

Palavras-chave: Residência Pedagógica, programação por blocos, aprendizagem móvel, língua inglesa.

AGRADECIMENTOS

Deixo registrado o meu agradecimento a Capes e ao Programa de Residência Pedagógica por todo o suporte e momentos enriquecedores que tenho certeza que contribuíram de maneira impar para a minha formação.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base.** Brasília, MEC 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>. Acesso em 08 mai. 2021

COSTA, Luciana Laureano; FONTOURA, Helena Amaral da. **Residência Pedagógica: Criando Caminhos Para o Desenvolvimento Profissional Docente.** Revista @ambienteeducação. São Paulo Vol. 9 • nº 2 jul/dez, p. 161-77. 2015. Disponível em: <http://publicacoes.unicid.edu.br/index.php/ambienteeducacao/article/view/523>. Acesso em: 06 de junho de 2021.

RASZL, S. M.; CASSOL, A. P.; SILVEIRA, I. H.; SIEMEINTCOSKI, M. E.; ARRUDA, S.R.; DA SILVA, S. B. **Gestão da qualidade na educação.** Revista E-Tech: Tecnologias para Competitividade Industrial - ISSN - 1983-1838, [S. l.], p. 15–33, 2012. DOI: 10.18624/e-tech.v0i0.294. Disponível em: <https://etech.emnuvens.com.br/edicao01/article/view/294>. Acesso em: 19 de Junho de 2021.

SGARIONI, Mariana. **Pesquisa revela que smartphones são os mais usados para trabalho e ensino remotos nas classes D e E.** Disponível em: <https://www.nic.br/noticia/na-midia/pesquisa-revela-que-smartphones-sao-os-mais-usados-para-trabalho-e-ensino-remotos-nas-classes-d-e-e/>Acesso em: 13 de Junho de 2021.

UNESCO. **Diretrizes de políticas da UNESCO para a aprendizagem móvel.** Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO). São Paulo: Open Access, 2014. 41 p. Disponível em: <http://www.bibl.ita.br/UNESCO-Diretrizes.pdf> Acesso em: 17 de junho de 2021.