

ENSINO DA LÍNGUA INGLESA POR MEIO DO CHATCLASS NA 1ª OLÍMPIADA BRASILEIRA DE INGLÊS: UMA EXPERIÊNCIA NO ENSINO MÉDIO TÉCNICO INTEGRADO

Aguinaldo Pereira¹

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Aguinaldo Pereira: "Ensino da língua inglesa por meio do chatclass na 1ª olimpíada brasileira de inglês: uma experiência no ensino médio técnico integrado", Revista Observatorio de las Ciencias Sociales en Iberoamérica, ISSN: 2660-5554 (Vol 2, Número 16, noviembre 2021, pp.114-124). En línea:

<https://www.eumed.net/es/revistas/observatorio-de-las-ciencias-sociales-en-iberoamerica/ocsi-nov-2021/lingua-inglesa>

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo discutir aspectos de ensino e aprendizagem através do uso do *whatsapp*, mais precisamente no Robô de inglês do aplicativo *ChatClass*. Os dados foram gerados a partir do *Projeto de Ensino Olimpíada Brasileira de Inglês 2019*, realizado com a participação e colaboração de cerca de trezentos alunos do Instituto Federal de Rondônia *campus* Porto Velho Calama, onde atuei como coordenador e executor do projeto. Como teoria investigativa para esse trabalho o projeto foi inserido a partir da análise de aulas na perspectiva do letramento digital, discutidas em Buzato (2003), e Soares (2002); e da aprendizagem colaborativa teorizadas em Lévy (1993, 1999), Araújo e Queiroz, (2004), Campos *et al*, (2003), Siqueira, (2003) e Siqueira e Alcântara (2003), a fim de fortalecer práticas dialógicas, bem como oferecer através da publicação do trabalho meios de ensino a partir da experiência alcançada no atual trabalho.

Palavras-chave: Ensino de Língua Inglesa, Olimpíada, Letramento Digital, Aprendizagem Colaborativa.

ENGLISH LANGUAGE TEACHING THROUGH CHATCLASS AT THE 1ª BRAZILIAN ENGLISH OLYMPICS: AN EXPERIENCE IN INTEGRATED TECHNICAL EDUCATION

¹ Doutor em Linguística (UnB) e mestre em Linguística (UNEMAT). Professor de inglês no Instituto Federal de Rondônia/ IFRO *campus* Cacoal. Contato: aguinaldo.pereira@ifro.edu.br - Endereço para acessar Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3785723672533502>

ABSTRACT

This article aims to discuss aspects of teaching and learning through the use of the whatsapp application, more precisely in the English Robot of the application named ChatClass. The data were generated from the Brazilian English Olympics Teaching Project 2019, carried out with the participation and collaboration of about three hundred students from the Federal Institute of Rondônia campus Porto Velho Calama, where I worked as coordinator of the project. As an investigative theory for this work, the project was inserted from the analysis of classes from the perspective of digital literacy, discussed in Buzato (2003), and Soares (2002); and collaborative learning theorized in Lévy (1993, 1999), Araújo and Queiroz, (2004), Campos et al, (2003), Siqueira, (2003) and Siqueira and Alcântara (2003), in order to strengthen dialogical practices, as well how to offer, through the publication of the work, teaching methods based on the experience achieved in the current work.

Keywords: Teaching on English Language, Olympics, Digital Literacy, Collaborative Learning

INTRODUÇÃO

Muito se discute sobre as possíveis razões das escolas brasileiras ainda não entregarem alunos com fluência em língua inglesa após anos dedicados a esse idioma. A maioria das escolas públicas oferecem em seus currículos esse idioma desde os primeiros anos do ensino fundamental, no entanto as dificuldades com questões básicas do idioma não são resolvidas ao longo desse período, o que causa muita dificuldade e gera distanciamento entre alunos do ensino público e de escolas particulares. O despreparo docente, a falta de políticas públicas, entre tantos outros problemas são vastamente apontadas e discutidas entre especialistas, na mídia, entre gestores escolares, por políticos e populares como possíveis razões do déficit de aprendizagem em línguas estrangeiras.

Dito isso, é preciso dizer que o projeto de ensino que culminou com a entrega desse artigo reconhece as dificuldades enfrentadas por professores e alunos no processo de ensino e aprendizagem, além do descaso por políticas públicas ao não priorizar a educação no investimento necessário para alavancar o ensino público de línguas, porém teve como foco oferecer outro mecanismo para o ensino de inglês, não focando nos problemas ora apresentados, mas oferecendo ferramenta de ensino e aprendizagem a partir do uso do *smartphone*.

Em meio aos desafios enfrentados em sala de aula, principalmente frente ao curto tempo concedido ao ensino de inglês, além do desnivelamento ao qual se encontram os discentes ao iniciar o Ensino Médio Técnico, a *I Olimpíada Brasileira de Inglês* ofereceu no Projeto de Ensino que coordenei um espaço de aprendizagem que pode ser resumido com a palavra sucesso. Acredito que isso foi possível principalmente porque teve como instrumento de ensino uma plataforma digital, já intensivamente usada pelos alunos envolvidos no projeto, ou seja, o aplicativo para telefone móvel *whatsapp*. O projeto aconteceu no Instituto Federal de Rondônia, no *campus* Porto Velho Calama, e teve como participantes alunos dos cursos técnicos integrados ao Ensino Médio em Edificações,

Eletrotécnica, Informática e Química, dos primeiros e segundos anos, no total de 276 alunos envolvidos.

O objetivo principal do projeto de ensino foi oferecer conteúdos de inglês alinhados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) por meio da tecnologia de aprendizagem *ChatClass*, que funciona totalmente no *whatsapp*, sem a necessidade de baixar outro aplicativo. Alinhado a isso, o desenvolvimento a prática à escrita, escuta e, principalmente, a fala do idioma por meio da ferramenta.

Segundo Lévy (1993, p. 118), “o ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas humanas”. Nessa proposta, acredito que projetos de ensino como o aqui apresentado pode desmistificar o processo penoso que parece ser o ensino, modificar a relação professor x alunos, além de oferecer uma ferramenta que propicie afeição dos alunos no processo autônomo de aprendizagem.

Nesse sentido, espera-se que este artigo possa contribuir com o debate sobre a utilização da aprendizagem colaborativa no ensino mediado por ferramentas digitais, onde ao professor cabe o papel de mediador entre os alunos envolvidos no aprendizado, apresentando-se como fundamentais na construção do conhecimento.

REFERENCIAL TEÓRICO

A proposta do Projeto de Ensino desenvolvida anteriormente e descrita neste artigo fundamentou-se em dois eixos principais: o da aprendizagem colaborativa abordadas a partir de em Lévy (1993, 1999), Araújo e Queiroz, (2004), Campos *et al*, (2003), Siqueira, (2003) e Siqueira e Alcântara (2003); e o uso das tecnologias para letramento digital interpelados por Buzato (2003) e Soares (2002).

Ainda que a aprendizagem colaborativa não seja algo novo no campo das investigações sobre o ensino, com o aparecimento das tecnologias de informação e comunicação e, por conseguinte o de acesso a internet, a aprendizagem colaborativa no ensino por meios virtuais tem crescido apressuradamente no espaço escolar. Passo, com isso, a apontar pontos primordiais dessa proposta para garantir a compreensão do todo no que foi o trabalho aqui realizado.

A ideia de aprendizagem colaborativa está relacionada ao conceito de trabalho em grupo, amplamente difundida no século XVIII, apesar de aparecer mais recentemente em versão atrelada aos meios tecnológicos de ensino.

Alguns autores parecem divergir entre si quanto a definição do conceito mais moderno, como os que seguem. Segundo Araújo e Queiroz (2004), por exemplo, “aprendizagem colaborativa é um processo onde os membros do grupo ajudam uns aos outros para atingir um objetivo acordado.” Já na concepção de Campos *et al* (2003, p. 26), a aprendizagem é considerada como “... uma proposta pedagógica na qual estudantes ajudam-se no processo de aprendizagem, atuando como parceiros entre si e com o professor, com o objetivo de adquirir conhecimento sobre um dado objeto.”

Em Alcântara *et al apud* Siqueira (2003, p. 23) a ideia de aprendizagem colaborativa pode ser complementada quando os autores colocam que:

A aprendizagem colaborativa é um processo de reestruturação que ajuda os estudantes a se tornarem membros de comunidades de conhecimento cuja propriedade comum é diferente daquelas comunidades a que já pertence. Assume, portanto, que o conhecimento é socialmente construído e que a aprendizagem é um processo sociolinguístico.

Mesmo com a aparente divergência entre os conceitos apresentados anteriormente, acredito que as ideias apresentadas se complementam quando assumidas dentro do contexto de ensino, como aferidos no projeto aqui exposto. Face as dificuldades apresentadas para o ensino de língua inglesa, amplamente conhecida no cenário nacional, a aprendizagem colaborativa pode assumir, portanto, a vanguarda das propostas de intervenção no processo de ensino/aprendizagem de língua estrangeira, surgindo como uma alternativa para as dificuldades do professor em sala de aula no processo de ensino e ao mesmo tempo oferecer ao aluno uma saída para a crise de aprendizagem em língua inglesa.

O uso de tecnologias como aplicativos de ensino tem sido largamente difundido em congressos, seminários e trabalhos científicos e poderia ser atrelado com a aprendizagem colaborativa, melhorando ainda mais os resultados desse processo ao cenário da educação. Segundo Siqueira e Alcântara (2003), existem diversas possibilidades de se atuar de forma colaborativa, como nos laboratórios de informática, nas bibliotecas, nos laboratórios de experimentos, entre outros. Porém, gostaria de salientar que, a partir da popularização da internet e uso de *smartphones*, é possível estar em vários grupos virtuais mesmo não compartilhando os mesmos espaços físicos, alterando os espaços onde aconteciam a aprendizagem colaborativa, dinamizando ainda mais o processo de conhecimento compartilhado.

Apesar de que a aprendizagem colaborativa, principalmente na difusão de sua proposta, surgia totalmente independente das tecnologias mais recentes, sendo possível sua realização sem nenhuma interferência tecnológica como computadores, *smartphones* ou quaisquer dispositivos eletrônicos portáteis, esses são considerados recursos aliados na aprendizagem colaborativa, sendo não somente responsáveis pela organização didática no processo de ensino nas mais diversas atividades possíveis, como também serve de meio para que os alunos colaborem uns com os outros nas atividades de grupo.

O ciberespaço está transformando as relações interpessoais e as estratégias de interação. A propagação das redes sociais se apresenta como forma de interação duradoura e promovem a ampliação da inteligência coletiva. No campo do ensino, segundo Lévy (1999), a inteligência coletiva consolida-se com a prática da aprendizagem colaborativa, na qual novas competências surgem para orientar professores e alunos na construção e reconstrução do conhecimento dentro e fora das instituições acadêmicas.

Nessa perspectiva, Lévy (1993) aponta que nesse novo paradigma surgem novos gêneros, novos critérios de avaliação, novos atores na produção e tratamento do conhecimento. Dessa forma, a aprendizagem colaborativa exige dos professores versatilidade quanto aos processos de ensino, principalmente aos com mais tempo no ofício.

Outra parte a ser apresentada neste artigo é referente ao letramento digital, um conceito amplamente difundido ante as crescentes demandas relacionadas ao desenvolvimento de competências e habilidades de leitura e escrita nos diferentes suportes tecnológicos. São vários os autores que se debruçam na apresentação e discussão do letramento digital, mas nos deteremos em apenas alguns para dar suporte no trabalho aqui empreendido.

Dentre esses autores, Buzato (2003) aponta que o letramento digital pode ser compreendido como: “conjunto de conhecimentos que permite as pessoas participarem nas práticas letradas mediadas por computadores e outros dispositivos eletrônicos no mundo contemporâneo.”

Já para Soares (2002), o letramento digital acontece aos que se apropriam da tecnologia digital e realizam leitura e escrita por meio desse suporte tecnológico, diferenciando daqueles que praticam leitura e escrita por meio impresso. Esse novo letramento acontece não somente na tela do computador, mas com todos os mecanismos de produção, reprodução e difusão da escrita e da leitura no mundo digital.

Em suma, as palavras de Buzato (2003) conceitua muito bem o papel do letramento digital na proposta do trabalho ora apresentado:

Letramentos digitais são conjuntos de letramentos (práticas sociais) que se apoiam, entrelaçam, e apropriam mútua e continuamente por meio de dispositivos digitais para finalidades específicas, tanto em contextos socioculturais geograficamente e temporalmente limitados, quanto naqueles construídos pela interação mediada eletronicamente (BUZATO, 2003, p.16).

Como visto, o letramento digital imbrica-se com a aprendizagem colaborativa no contexto do trabalho aqui realizado, bem como em tantos outros, surgindo como uma proposta inovadora no contexto do ensino e aprendizagem. Para aclarar melhor a discussão apresenta até o momento é preciso introduzir o contexto do trabalho realizado, os processos e métodos avaliativos, além dos resultados alcançados durante o projeto de ensino realizado, o que farei nas páginas que seguem.

METODOLOGIA

A Olimpíada de Inglês 2019², um movimento nacional realizado pela EduSim em parceria com o *Regional English Language Office* da embaixada americana, o Consed e a Nova Escola, visou o incentivo da aprendizagem do inglês em todo o país. O evento foi tanto para professores quanto para estudantes do Ensino Fundamental 2 e Ensino Médio e aconteceu por meio do *ChatClass*, o robô de Inglês no *whatsapp*. Nesse sentido, busquei com o projeto de ensino orientar discentes do IFRO *campus* Porto Velho Calama na participação desse evento nacional.

A inclusão com a língua inglesa de nossos alunos não se restringe somente as aulas semanais, que acontecem duas vezes por semana nas turmas de primeiro ano e uma vez nas

² Todas as informações sobre a Olimpíada Brasileira de Inglês 2019 podem ser acessadas no site <https://www.olimpiadadeingles.com>

turmas de segundo ano. A cultura norte-americana afeta os discentes diariamente via *smartphone*, através de filmes e series cada vez mais acessíveis aos jovens, bem como nos jogos *online*. Junto a essa cultura, a língua inglesa não passa despercebível, e se mostra cada vez mais importante no cenário transcultural ao qual vivemos. Nesse sentido, tentativas de envolvimento pedagógico dos discentes no engajamento ao aprendizado de um novo idioma, principalmente da língua inglesa, busca unir a comunidade estudantil no propósito de alavancar o conhecimento através de um evento de abrangência nacional.

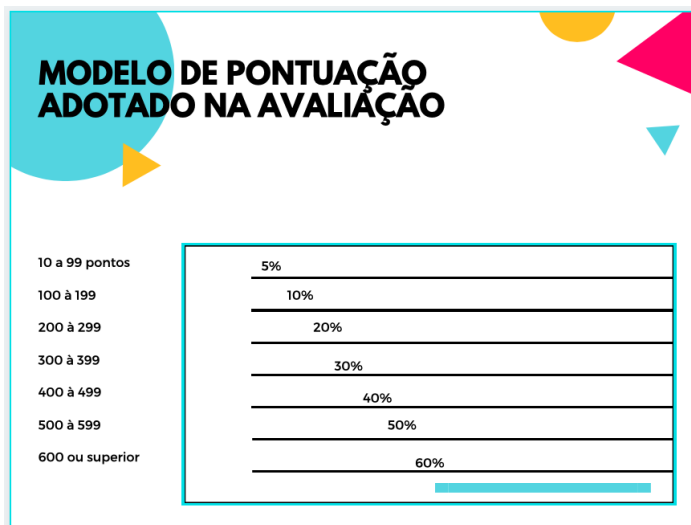
Os alunos foram convidados a participar das atividades diárias do *ChatClass* no formato de *quizzes* e *speaking tasks*, e teve duração de 24 dias: entre os dias 02 a 26 de setembro de 2019. Houve, porém, um período de treinamento (duas semanas) na plataforma *whatsapp* para que os alunos pudessem se ambientar com o formato de ensino proposto naquela olimpíada. Durante aquele momento, como coordenador do projeto, procurei sanar as possíveis dificuldades que surgiam em relação a execução das tarefas diárias, o que foi possível durante 4 aulas (de 50 minutos cada) para os primeiros anos e 2 aulas para os segundos anos.

Houve adesão de 276 alunos, os quais foram avaliados conforme participação durante todo o processo, pontuados ao final das olimpíadas e ranqueado conforme as turmas as quais pertenciam. Como foi proposto, a participação dos alunos teria impacto na média bimestral, totalizando o máximo de 60% da nota total. Para isso foi ponderado que seria preciso dedicação mínima de uma hora diária durante o período das olimpíadas, o que resultaria em pontuação aproximada de 600 pontos ao final do projeto. Notas parciais seriam aceitáveis e calculadas entre as centenas, até o mínimo 10,

conforme o quadro explicativo seguinte:

Figura 1 –

Modelo de pontuação



A menor pontuação atingida foi de 20 pontos e a maior de 30.645 pontos. No geral a pontuação ficou bem equilibrada, apesar de poucas abaixo de 100. Houve também alunos que não chegaram a concluir o processo, zerando ao final. Isso provavelmente aconteceu, segundo apontaram alguns alunos, pelo excesso de atividades ao final do período letivo, resultante da carga horária pesada das disciplinas técnicas dos cursos integrados.

Figura 2 –

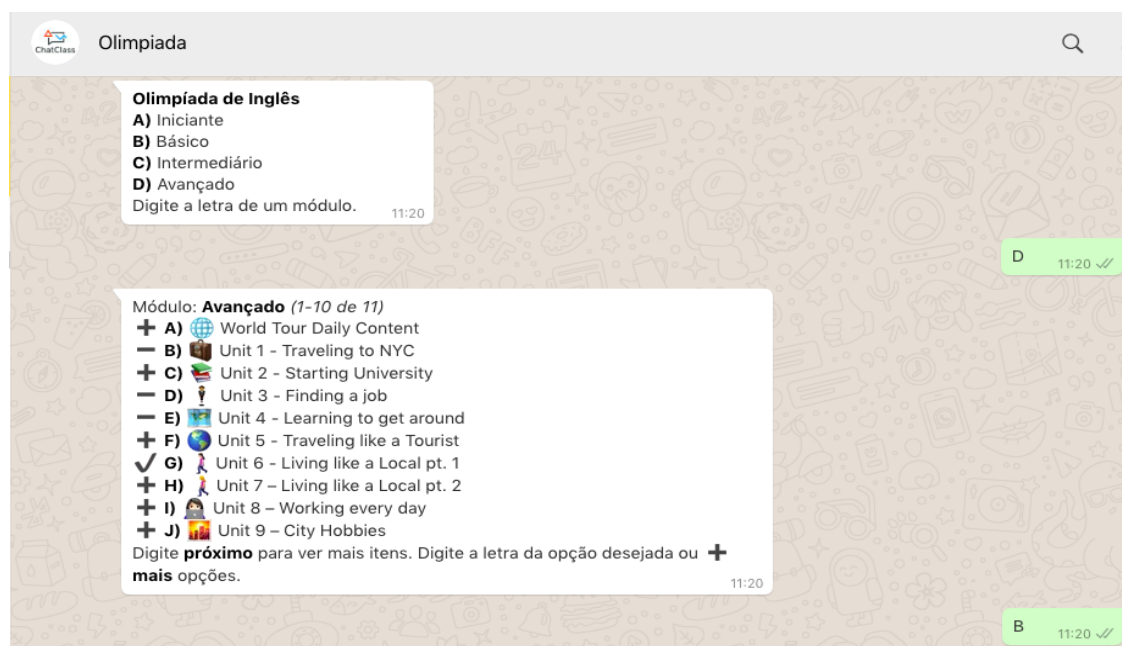
Números do projeto



No início das olimpíadas o participante era convidado a escolher entre quatro diferentes níveis: iniciante, básico, intermediário ou avançado, o que levava a diferentes módulos de dificuldade, conforme a imagem que segue:

Figura 3 –

ChatClass 1



A partir daí era possível iniciar as atividades diárias com diferentes temas, assumindo assim tarefas de gramática (múltipla escolha), repetição (*speaking*) e compreensão auditiva (*listening*), conforme o exercício posto na figura 4:

Figura 4 –

ChatClass 2

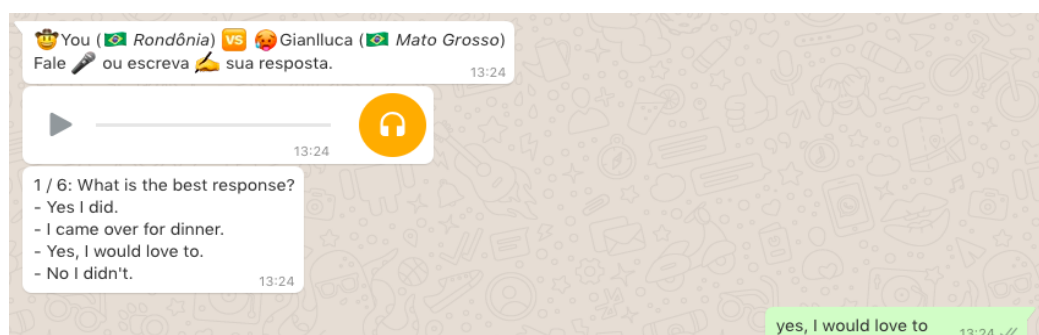


A o longo das atividades os alunos de cada turma ajudavam uns aos outros com o envio de *prints* nos momentos de dúvida, ou consultavam colegas pessoalmente quando era possível. Alguns me procuravam por ajuda principalmente quando se tratava do envio de áudio (exercícios de *speaking*), pois o *ChatClass*, como robô, tinha dificuldades com algumas pronúncias, provavelmente devido aos diferentes sotaques. Para esse problema sugeri que era necessário a pronúncia das palavras de forma não concatenada dentro das frases, o que aumentava o nível de acerto dos participantes. Outro meio encontrado pelos alunos para a pronúncia correta das frases propostas nas atividades foi a de consultar no *Google tradutor* a opção escutar.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Houve vários pontos positivos ao longo do projeto de ensino das *Olimpíadas de Inglês 2019*. Um desses pontos foi o envolvimento dos discentes com o inglês além da gramática, ou seja, as atividades de ouvir e também falar foram o ponto mais alto dessa primeira edição da OBI. Na figura 5 é possível ver um exemplo de como essa atividade foi desenvolvida. No áudio, a pergunta foi: “Would you want to eat dinner with me?” Como opção de resposta o usuário poderia enviar áudio com uma das respostas ou escrever mensagem.

Figura 5 –
ChatClass 3



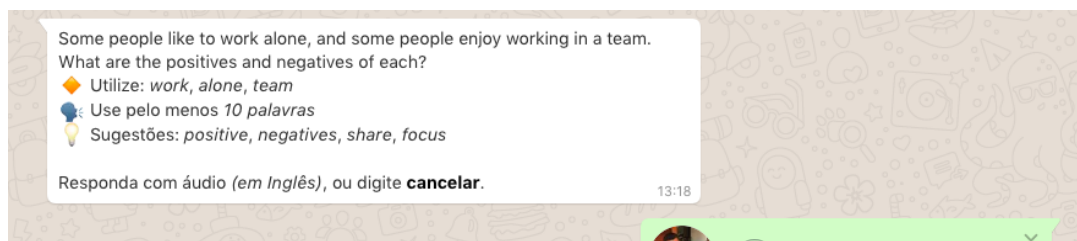
Em outros momentos o discente era chamado para elaboração de frases, exigindo do participante a criatividade a partir de elementos dados pelo *ChatClass*. A aprendizagem colaborativa, nesse momento, se coloca como aliada no processo evolutivo de aprendizagem do aluno, pois é a partir da troca de experiências entre os colegas que as dúvidas e conhecimento são compartilhados entre eles. Um exemplo de atividade para elaboração de frase segue na figura 6.

Um exemplo para a elaboração da frase anterior poderia ser a que segue: *Work in a team could help you share and get informations, but could be distracting. Work alone let you focus more on the job but could be boring.* As palavras obrigatórias para elaboração da frase no exercício apresentado na figura 6 eram *work, alone* e *team*. Outra obrigação para obtenção da nota máxima na tarefa era o uso mínimo de dez palavras. Além desses, a atividade prevê sugestões de vocábulos, não obrigatórios, mas todos dentro do campo discursivo para a questão em pauta.

Ao digitar *cancelar* o participante das olimpíadas de inglês tinha a chance de consultar um colega sobre as prováveis respostas para a questão, com o envio de *prints* da tela, o que faziam com frequência, pois foram encorajados a realizar as tarefas diárias fora do expediente escolar. A opção *cancelar* a questão não excluía definitivamente a atividade, mas colocava ela no final da fila, dando tempo para que as dúvidas fossem discutidas entre os pares, criando um ambiente propício para a aprendizagem colaborativa em contexto do letramento digital.

Figura 6 –

ChatClass 4



CONCLUSÃO

O professor precisa ter perceptibilidade dos aspectos que envolvem a aprendizagem colaborativa em ambientes virtuais para que o processo seja conduzido da melhor forma possível, além de precisar motivar os alunos para a necessidade de interação e cooperação uns com os outros. O sistema de avaliação pode variar em diferentes formas possíveis, de maneira que se possa observar o processo de aprendizagem dos alunos ao longo do trabalho.

Incentivar a competitividade também pode ser aceito por uma boa parcela dos envolvidos, visto que essa característica acompanha boa parte dos adolescentes, principalmente por adeptos dos jogos em rede disponíveis em plataformas como os *smartphones*. Outra forma de incentivo que surgiu no projeto foi os prêmios distribuídos pelos organizadores das olimpíadas em nível nacional,

divididos entre as diversas regiões do Brasil, detectados pelo prefixo do telefone cadastrado. Apesar de nenhum aluno deste projeto de ensino ter sido premiado nos quesitos propostos pelas olimpíadas de inglês 2019, não houve dúvida de que a satisfação e competitividade foi o maior prêmio entregue aos alunos e a mim.

Em boa parte das discussões levantadas sobre o uso do celular por parte dos alunos, professores, gestores e envolvidos no processo educacional não poupam nas críticas sobre a dedicação do dispositivo pelos discentes ao longo do período escolar. Padrão de linguagem econômico, desconcentração nas aulas, interrupção são uns dos muitos problemas levantados em direção a dedicação ao uso irracional do aparelho. Será que há pontos positivos quanto ao uso desse aparelho? Seria possível usá-lo ao nosso favor?

A resposta é simples, e como apontado ao longo desse trabalho, é possível fazer dos celulares ferramentas digitais poderosas, ficando ao cargo dos professores o desenvolvimento de sequências didáticas, elaboração de projetos voltados para o letramento digital, ou mesmo o desenvolvimento das turmas na aprendizagem colaborativa, como atestado em tantos trabalhos atuais, estimulando os acadêmicos na incursão e autonomia no processo de inclusão digital e inteligência coletiva.

BIBLIOGRAFIA

- ARAÚJO, Hélio da Silva; QUEIROZ, Vera. Aprendizagem Cooperativa e Colaborativa. São Paulo/ Brasília, Brasil, 2004. Disponível em: <<http://www.studygs.net/portuges/cooplearn.htm>> Acesso em: 30 jan. 2020.
- BUZATO, M. Letramento digital abre portas para o conhecimento. EducaRede, 11 mar. 2003. Disponível em: <http://www.educarede.org.br/educa/html/index_busca.cfm> Acesso em: 20 jan. 2020.
- CAMPOS, F. et al. Cooperação e aprendizagem on-line. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.
- LÉVY, P. Cibercultura. São Paulo, SP: Ed. 34, 1993.
- _____. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- SIQUEIRA, Lilia Maria Marques. A Metodologia de Aprendizagem Colaborativa no Programa de Eletricidade no Curso de Engenharia Elétrica. Dissertação de Mestrado, PUC-PR, 2003.
- _____. ALCÂNTARA, P. R. Modificando a atuação docente utilizando a colaboração. Revista Diálogo Educacional, Curitiba, v. 4, no 8, p. 57-69, jan/abr. 2003.
- SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. Educação e Sociedade, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.