

Um jeito brasileiro de ensinar inglês para crianças

A capacidade criativa e de desenvolvimento de produtos inovadores dos brasileiros vem ganhando o mundo em diversas áreas, até mesmo no ensino de idiomas. Prova disso é o imenso sucesso que a plataforma de ensino de inglês para crianças E-Blocks está conquistando, tanto no Brasil quanto no exterior. Não é à toa que além do Prêmio Excelência em P&D do *Anuário Informática Hoje*, o E-Blocks pode exibir outra conquista importante: foi escolhido um dos cinco produtos de destaque na categoria *e-learning* pelo World Summit Awards, premiação conjunta da Organização das Nações Unidas (ONU) e da União Internacional de Telecomunicações (UIT), concorrendo com mais de mil projetos de 168 países. “Ficamos extremamente felizes com ambos os prêmios”, afirma o diretor da Positivo Informática, Hélio Bruck Rotenberg. “É o reconhecimento da excelência da criatividade brasileira.”

O executivo conta que, há anos, a empresa pesquisa novas formas de promover a interação das crianças com os computadores, de modo a facilitar a aprendizagem. “O *software* sozinho é uma coisa muito abstrata para crianças entre quatro e nove anos”, diz. “Elas precisam de algo concreto, que possam pegar e manusear para poder aprender.”

O primeiro produto da empresa associando micros e objetos comuns ao dia-a-dia das crianças, nascido há oito anos, foi um sistema importado de *software* e *telefone* israelense chamado Comfy, em que o aluno *falava* com os personagens na tela do computador por meio do fone. “Essa já foi uma experiência muito importante, pois nos mostrou que eles interagiam melhor, e aprendiam mais rápido, assim do que com o uso apenas de *mouse* e teclado.”

De posse dessa experiência, cinco anos atrás a Positivo desenvolveu no Brasil um novo produto para reforço do aprendizado da língua portuguesa: o Alfabeto. “O Alfabeto já contava com um sistema integrando blocos com letras para que o aluno pudesse completar palavras e frases”, cita Rotenberg. “Em 2003, levamos o Alfabeto para a feira World Education Market, que naquele ano se realizava em Portugal, e o sucesso foi muito grande.”

Entretanto, havia um problema para atingir o mercado internacional: a limitação do idioma português, falado apenas em poucos países do mundo. O custo de tradução para diversas outras línguas também era proibitivo. Aí veio a idéia de se criar um produto semelhante, baseado na interação das crianças, apenas com imagens, filmes e sons para o ensino do mais global dos idiomas: o inglês.

Foco no mercado externo

Durante um ano, a Positivo Informática investiu mais de R\$ 500 mil no desenvolvimento de uma nova mesa lúdica de blocos para o ensino de inglês como segunda língua, focada desde o início no mercado exterior.

O orçamento total somou R\$ 1,3 milhão em três anos e está sendo suprido integralmente pela verba que a empresa precisa investir em pesquisa e desenvolvimento, para continuar utilizando os benefícios da Lei de Informática. Afinal, a Positivo Informática, que atua tanto na produção de *hardware* quanto de tecnologia educacional, é um dos maiores fabricantes de computadores do País e responsável por 40% (cerca de R\$ 240 milhões) do faturamento de um dos mais importantes grupos da área de educação do Brasil: o



Hélio Rotenberg,
diretor da Positivo Informática.

“Até o interesse dos americanos foi grande, por causa da dificuldade de integrar em suas escolas crianças estrangeiras que precisam ser melhor alfabetizadas em inglês.”

Grupo Positivo.

Dos cerca de 530 colaboradores da Positivo Informática, 160 trabalham no setor de pesquisa e desenvolvimento, sendo que 15 deles atuaram diretamente no projeto E-Blocks e continuam desenvolvendo novos módulos para o produto.

Entre os profissionais com colaboração destacada estão o coordenador geral do projeto Roger Antonio Finger, mestre em inteligência artificial; três doutoras em ensino de inglês para estrangeiros (uma americana, uma canadense e uma israelense), que atuaram como consultoras internacionais; e dois consultores pedagógicos brasileiros com experiência no exterior. Isso sem falar em todo o pessoal de engenharia de *software*, *hardware*, *design* e marketing, além de outras nove empresas parceiras.

O resultado foi um sistema inovador de ensino de inglês como segunda língua. O E-Blocks é baseado no construtivismo (teoria educacional que enfatiza a solução dos problemas por meio do trabalho prático) e associado aos princípios do TPR (Total Physical Response), método pelo qual as crianças aprendem idiomas pela interação física tátil, de sons e imagens. Ele utiliza todos os recursos multimídia do computador e permite dispensar qualquer palavra em português, de modo a poder ser utilizado em qualquer lugar do mundo.

O sistema é composto basicamente de um painel portátil, que deve ser ligado a um computador que roda o *software* com as atividades. As crianças, reunidas em grupo, tentam responder os problemas propostos na tela do micro a partir do encaixe dos blocos plásticos – com letras, palavras, números ou figuras – nos orifícios do painel, que faz sua leitura ótica

e permite ao computador informar se a resposta está ou não correta. O conjunto completo é composto pelo painel eletrônico com 15 posições de leitura, os blocos, programa em CD-ROM, CD de áudio, cartões de memória e os livros dos alunos e do professor. De acordo com informações da empresa, o vocabulário ativo do produto atinge aproximadamente 1.200 palavras e expressões em inglês.

Ensino de inglês nos EUA

Em março de 2004, a Positivo Informática lançou oficialmente o E-Blocks na feira TESOL (International Association of Teachers of English to Speakers of Other Languages) na Califórnia. “Foi um divisor de águas”, conta Rotenberg. “Achávamos que iríamos atingir o público estrangeiro participante da feira, mas até o interesse dos americanos foi muito grande, por causa da dificuldade de integrar em suas escolas crianças estrangeiras, especialmente hispânicas e orientais, que falam outros idiomas em casa e precisam ser melhor alfabetizadas em inglês.”

O produto foi rapidamente homologado pela Califórnia Learning Resource Network e começou a ser distribuído em diversas escolas nos Estados Unidos. Atualmente, cerca de 80 E-Blocks estão em funcionamento em instituições de ensino na Califórnia, Texas e Flórida, além dos 200 em operação no Brasil. O sistema também é exportado para Angola, Chile, Portugal e Hong Kong, e já tem contrato fechado para o Líbano. Outros países, como Argentina, Peru, Camarões, Espanha e China, também demonstraram interesse no E-Blocks. Se todos fecharam negócio, talvez o número previsto de 2 mil unidades que devem ser produzidas este ano seja insuficiente para atender a demanda.