

ENGLISH SPEAKER: aplicativo como ferramenta para o ensino da Língua Inglesa

Felipe Sanches Borges Gomes¹, Matheus Vycor Aranda Espíndola¹, Luan Tatsuhiko Soejima²

Colégio Status – Campo Grande MS

borges.felipe.felipe14@gmail.com, matheusvyc@gmail.com, luanatsuhiko3@gmail.com

Resumo

O mundo passa pela Era do conhecimento, onde a globalização circunda a sociedade. Considerado o principal idioma no mundo, a Língua Inglesa torna-se essencial nesse contexto. Contudo, dificuldade e falta de entusiasmo durante o seu aprendizado são situações comuns. A importância do estudo vem decorrente desse contexto, em que a implementação da tecnologia no ensino poderá tornar mais eficiente o entendimento dos discentes. O objetivo do trabalho foi desenvolver um aplicativo como ferramenta para o aprendizado da Língua Inglesa e inserir o Aprendizado guiado. A plataforma utilizada foi a *App Inventor 2*. O jogo conta com um modo clássico e um jogo da memória, contendo fases graduais que estimulam múltiplos sentidos, o que auxilia na formação de conexões cerebrais durante o aprendizado, diminuindo a curva de esquecimento e melhorando a capacidade do aluno da inter-relação de diferentes conteúdos. Podendo, assim, ser utilizado como ferramenta no ensino da Língua Inglesa.

Palavras-chave: Língua Inglesa; ensino; aplicativo.

Introdução

A – Língua inglesa e o Aprendizado guiado

A Era do conhecimento, caracterizada pelo intenso fluxo de informações, chegou (Lastres e Albagi, 1999). Nesse contexto, a Língua Inglesa se torna o principal idioma no mundo (Crystal, 2005). Métodos e técnicas que busquem eficiência no aprendizado tornam-se cada vez mais necessários; frente a isso, a metodologia de “Aprendizado guiado” mostra-se eficaz, haja vista que o discente obtém um resultado gradual e acumulativo de conhecimento, não deixando falhas e/ou lacunas no processo de ensino; mostrando eficaz com discentes com problemas de aprendizado, como déficit de atenção, hiperatividade e autismo (Mighton, 2016).

B – Justificativa

A contemporaneidade é marcada pelo mundo globalizado. Sendo assim, o entendimento da Língua Inglesa, por ser considerada a principal do mundo, torna-se essencial (Lastres e Albagi, 1999). Mesmo esse idioma sendo primordial, não há um aprendizado eficaz dos discentes no estudo do inglês, onde é notável os alunos perderem o interesse, o ânimo e a motivação, trazendo dificuldades.

A importância do estudo vem decorrente dessa problemática. Por meio da implementação da tecnologia

como ferramenta no aprendizado, a relevância será possibilitar um método alternativo com o apoio tecnológico durante o processo do aprendizado, possibilitando um ensino sequencial, bem como estimulando diversos sentidos do discente; podendo haver uma melhora no aprendizado. Portanto, sob tal ótica, poder-se-á melhorar esse contexto conturbado.

C – Objetivo geral

Desenvolver um aplicativo como ferramenta para o aprendizado da Língua Inglesa e inserir a metodologia de Aprendizado guiado nas fases do respectivo *app*.

D – Objetivos específicos

- Utilizar fases sequenciais que possibilitem o Aprendizado guiado;
- Utilizar a plataforma *App Inventor 2* para o desenvolvimento do aplicativo;
- Dividir o jogo da memória em conteúdos que possibilite um filtro de informações, como cores, animais, peças de roupas e numeração;
- Implementar um sistema *randômico* de questões.

Metodologia

A – Plataforma, Linguagem de Programação e Método

A plataforma utilizada será a *App Inventor 2*, que conta com a linguagem de programação *Java* em blocos. A metodologia implementada será a de Aprendizado Guiado.

B – Público alvo

O público destinado será de estudantes da Língua Inglesa a partir de 10 anos.

C – Aplicativo: desafio geral

O desafio geral será composto por fases de conteúdos sequenciais baseadas no Aprendizado guiado, onde serão trabalhados aspectos sonoros e visuais, como fala, audição, escrita e leitura.

D – Aplicativo: jogo da memória

O jogo da memória será dividido em assuntos de acordo com o aprendizado sequencial. Entre os conteúdos: cores, animais, peças de roupas e numeração.

Resultados e Discussão

Após a confecção do design, objetos de comando, interação/interface aplicativo-usuário e a programação dos algoritmos e códigos; o aplicativo *English Speaker* foi desenvolvido em sua primeira e atual versão.

Após entrar no *app*, o usuário conta com uma tela inicial onde ele pode acessar “Jogar”, “Jogo da memória” e “Informações”.

Figura 1. Tela inicial – *English Speaker*.



Fonte: Gomes e Espíndola, 2018

Em “Jogar” o usuário tem acesso a diversas fases que são baseadas na metodologia da Aprendizado guiado e com pontuais ajudas teóricas. Assim, as fases aumentam a dificuldade de maneira sequencial de acordo não só com os conteúdos estudados, mas também do nível de aprofundamento das questões. O aluno trabalha diversos sentidos e atividades que fixam os conteúdos estudados, como o estímulo da fala, audição, escrita, leitura e inter-relação texto/coloração; o que, segundo Pinheiro, 2007, traz diversas conexões cerebrais para o aprendizado, diminuindo a curva de esquecimento e melhorando a capacidade do aluno relacionar tal conteúdo com outras habilidades e competências.

Todo o aplicativo utiliza critério *randômicos* de questões, isto é, em cada jogatina, o estudante contará com perguntas e respostas diferentes, o que torna a experiência única e desafiadora.

Em “Jogo da memória” o usuário pode selecionar qual conteúdo estudará (cores, animais, peças de roupas e numeração). A partir da seleção de conteúdo, o jogo se inicia.

Figura 2. Jogo da memória– *English Speaker*.

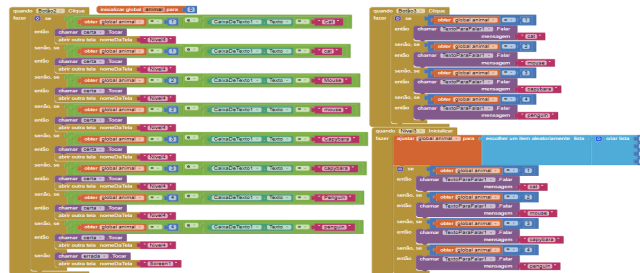


Fonte: Gomes e Espíndola, 2018

O jogo da memória do *English Speaker* possui regras clássicas. No entanto, a sua funcionalidade trabalha diversos sentidos com a utilização de imagens, cores ao virar as cartas, efeitos sonoros, textos em inglês e áudios em inglês; tudo para que possibilite a maior quantidade de conexões neurais.

Os Algoritmos da programação final foram divididos em 15 telas, entre elas:

Figura 2. Jogo da memória– *English Speaker*.



Fonte: Gomes e Espíndola, 2018

Considerações Finais

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou a composição do aplicativo intitulado de *English Speaker* como ferramenta no aprendizado da Língua Inglesa, bem como a implementação do Aprendizado guiado em suas fases. Além disso, trabalha o estímulo de diversos sentidos com o usuário desde conjuntos visuais, até orais, o que ainda é pouco trabalhado nos outros métodos de ensino, dificultado o aprendizado com eficiência.

Tendo em vista o estudo realizado e usando-o como base, concluiu-se que o *English Speaker* possibilita a criação de conexões neurais para o aprendizado, bem como a memória do discente, elevando a produtividade do ensino.

Ao observar a atratividade do aplicativo, observou-se que o método *randômico* para as questões tornou o jogo desafiador, onde é proporcionado uma experiência única em cada jogatina.

Referências

POKRESS, S. C. e VIEGA, J. J. D. MIT App Inventor: Enabling personal mobile computing. Cornell University Library. 2012.
CRYSTAL, D. English as a Global Language. Cambridge University. 2005.
LASTRES, H. e ALBAGALI, S. Informação e Globalização na Era do Conhecimento. Campus. 1999.
FINARDI,, K. B., PREBIANCA, G. V. e MOMM,, C. F. Tecnologia na educação: o caso da internet e do inglês como linguagens de inclusão. Porto Alegre. 2013.
SENA, D. M., OLIVEIRA, E. H. T. e CARVALHO, L. S. G. Aplicativos móveis para o aprendizado de matemática. Universidade Federal do Amazona. 2014.
WOLBER, D. App Inventor and Real-World Motivation. Department of Computer Science. 2011.