

ÁREA e SUB-ÁREA: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO / SOFTWARE BÁSICO

TALK2ME: UMA PROPOSTA DE APLICATIVO PARA ENSINO DA LÍNGUA INGLESA ATRAVÉS DE UM ENFOQUE COMUNICATIVO

Matheus Gonçalves Vieira Rocha¹; Mylena Rodrigues Machado¹; Elane Kreile Manhães²; Orlando Pereira Afonso Júnior²

¹Estudantes do Curso de Informática, Bolsistas do projeto “Re-quest English: aplicação das novas tecnologias digitais no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa”;

E-mail: mathgvieira@gmail.com

²Professores do Instituto Federal Fluminense – campus Itaperuna

RESUMO

Este artigo apresenta um projeto que visa desenvolver uma aplicação *Android* baseada no jogo Quest, que incluirá atividades que contemplam a prática das habilidades envolvidas na aprendizagem de uma linguagem. O projeto visa construir estratégias facilitadoras de ensino e aprendizagem de língua inglesa, utilizando atividades que integram novas tecnologias digitais para a implementação dessas atividades nas aulas de inglês. Essas estratégias começam a partir de aspectos relacionados à prática social e à experiência contextualizada dos usuários, que em primeiro lugar serão estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental. Assim, a aprendizagem será mais focada em experiências que envolvam a descoberta e a exploração de material didático pelos próprios alunos.

PALAVRAS-CHAVE: Novas tecnologias digitais, Língua Inglesa, ensino-aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Num mundo ambientado em constante processo de incremento comunicativo, a interação interpessoal e os meios de se obterem informações se desenvolvem numa aceleração semelhante à da própria evolução tecnológica e social; fazendo emergir diversos dispositivos que estreitam não só os relacionamentos, como também a busca constante por informações. O grande desafio que o ensino tem atravessado é a busca de metodologias desprendidas de experiências tradicionais que colocam o aluno como um ser passivo, mas estruturadas em torno de um ambiente de ensino em que o professor aparece como mediador da aprendizagem e em que ele mesmo possa aprender ao ensinar. Nesse contexto, as tecnologias da informação e comunicação emergem como uma importante ferramenta para a construção e a realização desse novo molde de ensino e aprendizagem. Dessa forma, o presente projeto intenciona fazer com que o papel principal do professor passe a ser o de motivador, trazendo, para a sua prática pedagógica, espaços menos rígidos e menos engessados de ensino-aprendizagem que levem o aluno ao acesso e à busca de informações significativas para o seu crescimento social e intelectual, integrando o espaço escolar com a realidade em que vive.

METODOLOGIA

O aplicativo está sendo desenvolvido, utilizando o *Android Studio* – ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) oficial para desenvolvimento de *apps* para *Android*, baseado na linguagem de programação Java – seguindo o desenvolvimento em espiral proposto por Bohem em 1998, que é um *loop* entre desenvolvimento e teste, análise de risco, determinação de objetivos e planejamento. No momento, encontra-se na fase de planejamento, pois, após pesquisas, viu-se a necessidade de adaptar alguns aspectos às necessidades dos alunos.

Para seu funcionamento, o aplicativo necessitará de uma *database* de questões, que estão sendo desenvolvidas visando ao aprendizado real, para que seu uso no cotidiano seja percebido. No momento, o *app* já conta com mais de 100 (cem) questões.

Para proporcionar uma experiência de uso mais satisfatória a seus usuários, o aplicativo desenvolvido se baseia em princípios da área de Interação Humano-Computador (IHC), focando em usabilidade. Com isso, o *software* apresenta características como facilidade de aprendizado, eficiência e eficácia. Durante as pesquisas, para o desenvolvimento, também foram levadas em consideração as opiniões do público-alvo, visando atender a um perfil de usuário específico.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto tem por objetivo principal desenvolver um aplicativo baseado no jogo Quest, que é um jogo de tabuleiro, contendo perguntas e respostas, cujo objetivo é conseguir mais pontos ao final, através de apostas. Suas cartas de perguntas são divididas em seis temas distintos: sociedade, arte e entretenimento, variedades, ciência e tecnologia, mundo e esportes. Seu foco é voltado para pessoas a partir de 14 anos e podem participar de dois a seis jogadores.

Com o Talk2Me, foi pensado o desenvolvimento de algo semelhante à ideia original do jogo Quest, porém sem o sistema de apostas, com o mesmo esquema de peões e cartas utilizado no jogo original. Os temas do novo jogo serão relacionados às competências básicas da língua inglesa: compreensão oral, compreensão escrita, produção oral, produção escrita e estrutura da língua. O foco do Talk2Me será, no seu estágio inicial, voltado para estudantes do ensino fundamental do sexto ao nono ano e poderão jogar de dois a seis jogadores.

A elaboração de estratégias facilitadoras do ensino-aprendizagem de Língua Inglesa será feita, utilizando atividades mediadas pelo uso das novas tecnologias digitais. A aplicação dessas atividades na sala de aula visará ao crescimento intelectual do aluno, por meio de experiências significativas e motivadoras de aprendizagem. Tais estratégias partem de aspectos referentes à prática social e à vivência contextualizada dos alunos, com o intuito de oferecer-lhes interação entre as tecnologias digitais e o desenvolvimento das habilidades envolvidas no aprendizado da Língua Inglesa. Dessa forma, o aprendizado dar-se-á de forma menos passiva e mais centrada em experiências que envolvam a descoberta e a exploração do material didático por parte dos próprios alunos.

Pesquisas

A primeira pesquisa foi realizada em 2016, no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense *Campus* Itaperuna e teve como objetivo analisar o uso de aplicativos que auxiliam o aprendizado da Língua Inglesa. Dentre os servidores, 88% (oitenta e oito por cento) dos pesquisados nunca utilizaram algum aplicativo de aprendizagem de Língua Inglesa. Já dentre os alunos, a situação fica um pouco melhor, 58% (cinquenta e oito por cento) nunca utilizaram nenhum aplicativo para a aprendizagem de tal língua estrangeira. Com essa pesquisa, também se verificou como os usuários utilizavam, o que achavam da metodologia e o que faltava para que fossem completos. Foi relatado pela maioria dos participantes que os aplicativos existentes ocupam muito espaço do armazenamento do celular e também que necessitam estar sempre conectados à internet para utilizá-los.

Em 2017, outra pesquisa foi realizada. Dessa vez a pesquisa foi feita com o público-alvo do aplicativo – alunos de escola pública de sexto a nono ano. Nessa pesquisa, foi aplicado um questionário com perguntas sobre a idade dos alunos, nível de inglês e o uso de aplicativos auxiliares do aprendizado da língua inglesa.

Resultados

Com as pesquisas realizadas no Colégio Estadual Flávio Ribeiro de Rezende, em Natividade – RJ, foram obtidos diversos dados para análise, sendo eles: a faixa etária dos estudantes, o seu nível de inglês e o quanto usam os aplicativos que ajudam na aprendizagem de uma língua estrangeira, como mostram os gráficos 1, 2 e 3:

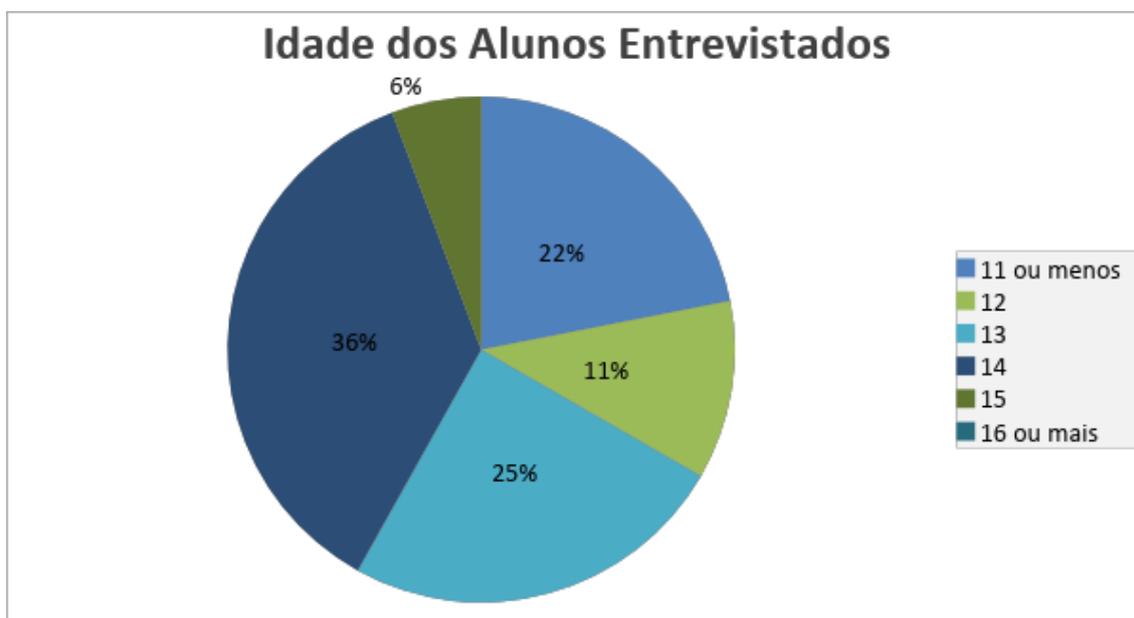


Gráfico 1 – Idade dos alunos entrevistados

Fonte: dados da pesquisa

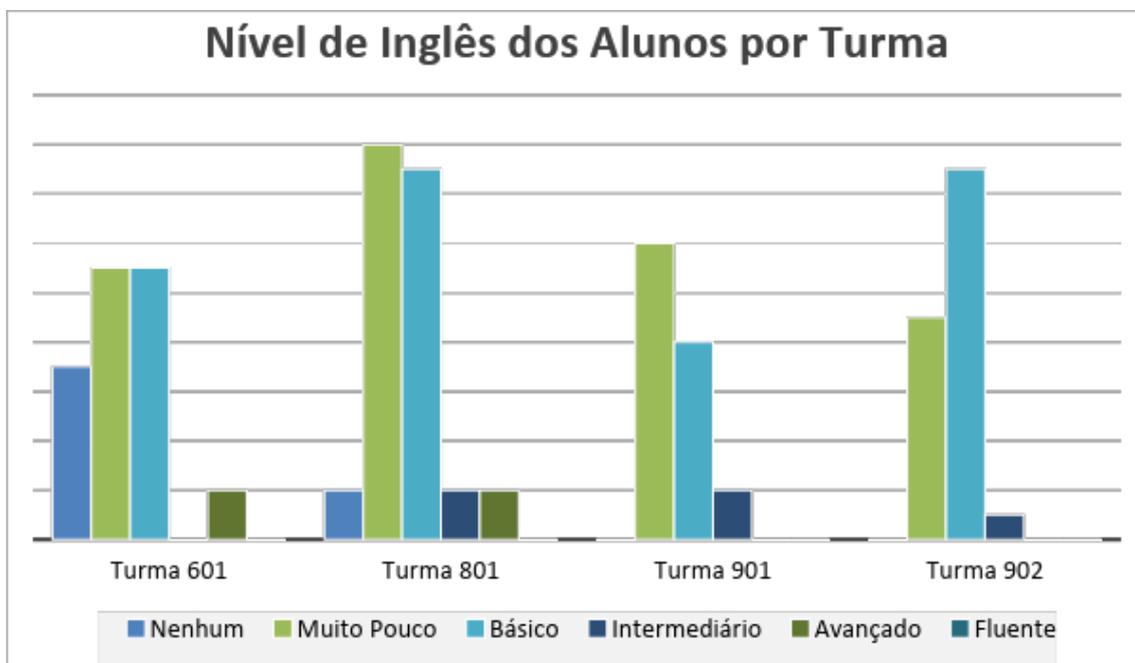


Gráfico 2 – Nível de Inglês dos alunos por turma

Fonte: dados da pesquisa

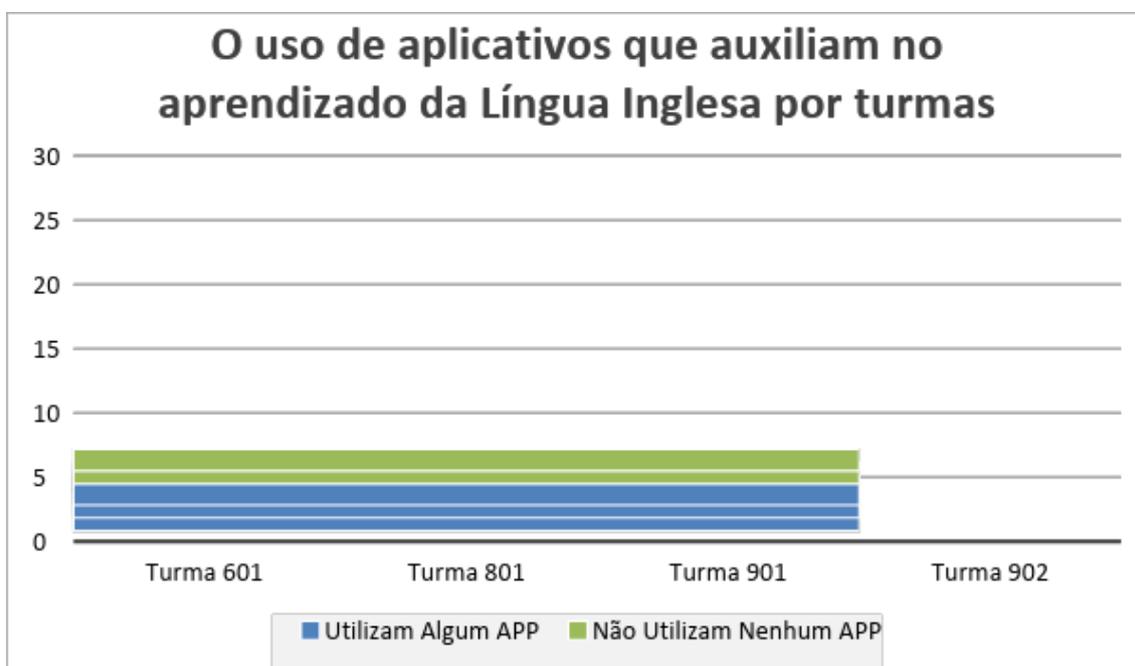


Gráfico 3 – O uso de aplicativos que auxiliam no aprendizado da Língua Inglesa por turmas

Fonte: dados da pesquisa

Com esses resultados e com outra pesquisa realizada com professores, foi possível perceber como trabalhar com o público e onde a proposta deve ser melhorada, pois o público-alvo foi definido após análise qualitativa dos dados, para que o projeto tenha maior fluidez e resultados mais claros. A pesquisa também ajudou a distinguir em quais competências e atividades os alunos têm mais dificuldade.

O aplicativo

É proposto que o aplicativo seja disponibilizado primeiramente na plataforma *Android*, pois, além de ser uma plataforma aberta, é a mais utilizada atualmente, abrangendo aproximadamente 80% (oitenta por cento) dos usuários de dispositivos móveis, segundo a IDC (2014). Utilizando uma interface de usuário elaborada com princípios de usabilidade e com boas práticas de Interação Humano-Computador, o aplicativo pretende atingir não só o público *teen*, mas todas as faixas etárias.

CONCLUSÕES

Na atualidade, a Língua Inglesa é de extrema importância – um dos principais requisitos esperados pelo mercado de trabalho – porém, observa-se que alunos do ensino público, geralmente, têm certa dificuldade para utilizar o inglês no seu dia-a-dia, apesar de muitos deles já terem estudado o idioma em diversos níveis da educação básica. Devido a esse fato, o projeto pretende estabelecer-se primeiramente em escolas públicas de sexto a nono ano com o intuito de que a proficiência em inglês destes alunos seja aprimorada. O Talk2Me já foi divulgado em três eventos e em todos teve uma grande aceitação do público. Como hoje o aplicativo ainda se encontra nos estágios iniciais de desenvolvimento, com o foco voltado para a elaboração das questões, foi desenvolvido um protótipo, um tabuleiro, para que as pessoas entendam como funcionará a dinâmica do jogo.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao IFFluminense, pelo espaço cedido para o trabalho, ao Colégio Estadual Flávio Ribeiro de Rezende, pela disponibilização do espaço para pesquisa e à FAPERJ e ao CNPq, pelo apoio financeiro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA FILHO, J. C. P.; BARBIRATO, R. C. Ambientes comunicativos para aprender língua estrangeira. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v. 36, p. 23-42, 2000.

BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B.S. **Interação Humano-Computador**. Editora Campus - Elsevier, 2010.

BHATIA, V. K. Applied genre analysis: a multi-perspective model. **Revista Ibérica**, Castellón, v. 4, p. 3-19, 2002.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BUZATO, M. E. K. **O letramento eletrônico e o uso do computador no ensino de língua estrangeira**: contribuições para a formação de professores. 2001. 188 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada)-Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/LinguaEspanhola/Dissertacoes/4buzato_marelo.pdf>. Acesso em: 05 mar. 2015.

DUDENEY, G.; HOCKLY, N. **How to teach English with technology**. 4. ed. Malaysia: Pearson, 2012.

IDC Smartphone OS Market Share, Q4 2014. Disponível em: <<http://www.idc.com/prodserv/smartphone-os-market-share.jsp>>. Acesso em: 15 mai. 2015.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

GIMENEZ, T. **A formação de professores de inglês**: desafios da próxima década. In: Southern EFL Teachers' Association Conference, Florianópolis, 2000.

HARMER, Jeremy. **The practice of English language teaching**. 4. ed. England: Pearson Longman, 2007.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.

SOMMERVILLE, I. *et al.* **Engenharia de software**. São Paulo: Addison Wesley, 2003.

PRESSMAN, R. S. **Engenharia de software**. São Paulo: Makron books, 1995.