

Instituto Federal do Triângulo Mineiro – Campus Paracatu

André Luiz Morais Peres de Quinta

Christian Leonardo Souza Cantuária

SPEAK: Um aplicativo para ensino da Língua Inglesa

Paracatu – MG

2017

André Luiz Morais Peres de Quinta
Christian Leonardo Souza Cantuária

SPEAK: Um aplicativo para ensino da Língua Inglesa

Trabalho de Curso submetido ao Instituto Federal do Triângulo Mineiro - Campus Paracatu como requisito parcial à obtenção do título de Técnico em Informática. Sob a orientação de Chris Manuel Fritsche.

Paracatu - MG

2017

DEDICATÓRIA

Dedicamos esse trabalho a Deus e àqueles que nos ajudaram ao longo de nossa formação.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Deus e aos nossos pais, assim como aos nossos amigos e àqueles que contribuíram para nossa formação, pelo incentivo e apoio em todos os momentos.

RESUMO

O objetivo desse trabalho é detalhar o desenvolvimento de um aplicativo *web*, chamado *SPEAK*, que visa facilitar, estimular e melhorar o ensino da Língua Inglesa, bem como, apresentar a percepção de usuários quanto à sua utilização. Segundo José Manuel Moran (2007, p. 94), “a sala de aula como ambiente presencial tradicional precisa ser redefinida”. Faz-se necessário, portanto, permitir que o aluno se sinta conectado também no âmbito escolar. Partindo da análise desses textos e dos questionamentos dos alunos em nossa realidade, surgiu o interesse em elaborar uma alternativa que unifique nossos conhecimentos técnicos e linguísticos e permita aos nossos colegas conhecer uma nova sala de aula, que se adapte ao ambiente virtual a qual estamos sincronizados. Tem como objetivos específicos (1): Apresentar conteúdo teórico e atividades através do *Speak*; (2): Realizar testes em alunos dos terceiros anos de Informática, Eletrônica e Administração; (3): Elaborar um questionário que avalie a influência do aplicativo no ensino-aprendizagem da Língua Inglesa, em comparação aos métodos tradicionais. Utiliza-se das linguagens de programação: HTML, CSS, PHP e MySQL. O aplicativo será acessado através da Internet, sem a necessidade de instalação.

Palavras-chave: *SPEAK*, língua inglesa, redefinida, ambiente virtual, influência.

ABSTRACT

The purpose of this work is to detail the development of a web application called Speak. This application aims to facilitate, stimulate and improve the teaching of the English at Instituto Federal do Triângulo Mineiro – Campus Paracatu for the third year students of the integrated technical courses. According to José Manuel Moran (2007: 94), "the classroom as a traditional classroom environment needs to be redefined". It is therefore necessary to allow the student to feel connected also in the school environment. Starting from the analysis of these texts and the questioning of the students in our reality, the interest arose in elaborating an alternative that unifies our technical and linguistic knowledge and allows our colleagues to know a new classroom, that adapts to the virtual environment to which we are synchronized. It has specific objectives (1): To present theoretical content and activities through Speak; (2): Perform tests in third year students of Informática, Eletrônica and Administração; (3): To elaborate a questionnaire that evaluates the influence of the application in teaching-learning of the English Language, in comparison to the traditional methods. Programming languages are used: HTML, CSS, PHP and MySQLi. The application will be accessed over the Internet without the need for installation.

Keywords: Speak, english, redefined, virtual environment, influence.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
APLICATIVOS PARA ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA	2
OBJETIVO GERAL	2
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	2
JUSTIFICATIVA	3
METODOLOGIA	3
O APLICATIVO <i>SPEAK</i>	3
CRONOGRAMA	5
BIBLIOGRAFIA	6

INTRODUÇÃO

No Mundo atual é indispensável o ensino da Língua Inglesa, todas as culturas são constantemente influenciadas por países anglófonos. No passado, o ensino dos idiomas era restrito à escolas e professores particulares. Hoje, com o advento da informática, é possível aprender qualquer língua em casa utilizando a Internet, por exemplo.

Dentre as ferramentas que permitem o aprendizado de línguas estrangeiras destacam-se os *apps*. A facilidade de obtenção (através do *download* em *smartphones* e/ou *tablets*, por exemplo) e utilização os tornaram populares, especialmente entre os jovens. Alguns *apps* que podem ser destacados são: Duolingo, *English Monstruo* e *Unlock Your Brain*.

Durante o tempo livre, o contato com filmes, músicas e séries gera curiosidade em relação ao estrangeiro e estimula o estudo do novo idioma, tornando o aprendizado um lazer e não uma obrigação. Os jovens, principalmente, também se interessam cada vez mais por tecnologia e inovação, sendo necessário assim, unir o útil ao desejado pelos alunos para promover uma sala de aula mais dinâmica e competente.

Na grade curricular do Instituto Federal do Triângulo Mineiro – Campus Paracatu, é obrigatório o ensino da Língua Inglesa para os alunos dos cursos integrados ao Ensino Médio. Este ensino, porém, ocorre de maneira tradicional e os resultados, bem como o aproveitamento dos alunos ao final do curso, na visão dos autores, podem ser melhorados com a aplicação de uma ferramenta que permita estimular o interesse dos estudantes.

Segundo José Manuel Moran (2007, p. 94), “a sala de aula como ambiente presencial tradicional precisa ser redefinida”. Ainda segundo Rabello e Haguenaer (2011, p. 20),

O avanço de novas ferramentas disponíveis no ambiente on-line permite que se vislumbrem novas abordagens educacionais através de maior interação e colaboração entre alunos e professores em comunidades virtuais de aprendizagem fundamentadas na organização de redes sociais.

Tais questionamentos vão ao encontro da proposta defendida neste trabalho: utilizar novas ferramentas para promover interesse e melhoria na qualidade de ensino-aprendizagem dentro do contexto da educação tecnológica, através do desenvolvimento de um aplicativo específico.

Partindo da análise desses textos e dos questionamentos observados no âmbito da realidade dos autores, visa-se elaborar uma alternativa que unifique conhecimentos técnicos e linguísticos, e permita alterar aulas convencionais, adaptando-as ao ambiente virtual.

OBJETIVO GERAL

Desenvolver um aplicativo web, que auxilie no processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Realizar pesquisa bibliográfica, que contextualize e dê embasamento para o trabalho;
2. Definir as regras de negócios, requisitos funcionais e escopo do aplicativo;
3. Definir as tecnologias / linguagens de programação a serem utilizadas no decorrer do desenvolvimento, e nestas, aprofundar os conhecimentos;
4. Desenvolver uma primeira versão do aplicativo;
5. Submeter o aplicativo à utilização por parte de alunos (terceiros anos de Informática, Eletrônica e Administração do IFTM – *Campus Paracatu*);
6. Coletar e tabular, por meio de questionário, a opinião dos usuários.

JUSTIFICATIVA

A escolha da língua inglesa no desenvolvimento do *SPEAK* se deve à sua universalidade e importância dentro do mercado de trabalho atual. Para Le Breton (2005, p. 16) “o inglês está um pouco presente em todos os lugares do mundo”. Um exemplo de tal presença é que, atualmente, mais de 1,5 bilhão de pessoas têm conhecimento ou usa o inglês em seu dia a dia (Rajagopalan, 2005, p. 149). E tal idioma não se mostra apenas no ambiente profissional, mas também através da política, economia e da mídia, como filmes e músicas populares (Breton, 2005, p. 19-25).

Palfrey e Gasser (2008, p. 14) apontam uma dificuldade dos Nativos Digitais (nascidos após 1980) em separar *online* e *off-line*, o tempo gasto utilizando tecnologias e as habilidades multitarefas permitem que estejam constantemente conectados. Faz-se necessário, portanto, permitir que o aluno se sinta conectado também no âmbito escolar.

REFERÊNCIAL TEÓRICO

São mostrados, a seguir, aplicativos que auxiliaram no desenvolvimento do *SPEAK*.

APLICATIVOS PARA ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

1. O Duolingo é o *app* mais popular para o ensino-aprendizado de LE, dentro dele o usuário pode escolher o idioma que servirá de base para as atividades. Estas são divididas em níveis e organizadas como um jogo. É possível ganhar prêmios por boas pontuações, exibidas nas estatísticas do jogador. Ele está disponível para o sistema *Android* através do *Google Play* e para *iOS* pela *App Store*.
2. *English Monstruo* é um *app* desenvolvido pela Universidade de Cambridge, no Reino Unido, que faz uma compilação dos principais erros cometidos por falantes do espanhol ao utilizarem a língua inglesa e permite a solução de tais erros. Devido à proximidade linguística entre o espanhol e o português, muitos brasileiros também utilizam o aplicativo. Ele está disponível para o sistema *Android* através do *Google Play* e para *iOS* pela *App Store*.
3. *Unlock Your Brain*, conhecido como Semper – Aprender sem Esforço, é um *app* que realiza perguntas na tela de bloqueio do *smartphone* e exige a resposta correta antes do desbloqueio. É possível ganhar prêmios por boas pontuações, exibidas nas estatísticas do jogador. Ele está disponível para o sistema *Android* através do *Google Play*.

METODOLOGIA

O *Speak* é um aplicativo web já em fase de desenvolvimento que utiliza das linguagens HTML, CSS, PHP e SQL. O aplicativo será acessado através da Internet, sem a necessidade de instalação, facilitando seu uso. Ele contará com várias etapas, como tempos verbais, palavras e significados.

O APLICATIVO *SPEAK*

Para utilizar a plataforma, é preciso cadastrar um nome de usuário, e-mail e senha essas serão verificadas se não são existentes para então confirmar o cadastro. Após o cadastro o usuário deverá realizar o logon com seu nome de usuário e senha, e somente será aceito se usuário e senha digitados corresponderem ao já cadastrado.

Uma vez acessado, ele iniciará o curso através de pequenas aulas, em seguida, exercícios, com exceção do primeiro, todos os níveis são bloqueados. Para entrar em um novo nível, é preciso que ele tenha acertado ao menos 70% das questões. Todos esses dados do usuário (Nome, Senha, Nível Atual, Pontuação Total, Pontuação por Nível e ID) são armazenados no banco de dados do servidor.

Os usuários poderão mandar sugestões e perguntas, que serão analisadas antes de serem incluídas no banco de dados.

Na página inicial da plataforma, será exibido o ranking de usuários, mostrando a quantidade de perguntas respondidas, acertos, erros e números de questões enviadas. As Perguntas serão de múltipla escolha com somente uma resposta correta; essas serão armazenados no banco de dados do servidor utilizando a linguagem MySQLi.

Os participantes da pesquisa serão alunos dos terceiros anos de informática, eletrônica e administração dos cursos técnicos integrados do Instituto Federal do Triângulo Mineiro – Campus Paracatu.

CRONOGRAMA

DATA	ETAPAS
Julho/2017	Reunião com orientador. Discussão sobre o problema. Realização de pesquisa bibliográfica.
Agosto/2017	Elaboração do pré-projeto. Realização de pesquisa bibliográfica.
Setembro/2017	Início da modelagem do aplicativo. Realização de pesquisa bibliográfica.
Outubro/2017	Apresentação parcial. Realização de pesquisa bibliográfica. Finalização do aplicativo.
Novembro/2017	Testes do aplicativo. Aplicação do questionário aos usuários. Tabulação do <i>feedback</i> obtido. Apresentação final.

BIBLIOGRAFIA

<http://www.cengage.com.br/a-importancia-de-falar-ingles/> < Acesso em: 21 de Agosto de 2017>

<http://blog.topenglish.com.br/qual-a-importancia-de-aprender-ingles-nos-dias-atuais/> <Acesso em: 21 de Agosto de 2017>

<http://www.culturainglesacuritiba.com.br/ingles-criancas-adolescentes/> <Acesso em: 15 de Agosto de 2017>

<http://www.labeurb.unicamp.br/elb2/pages/artigos/lerArtigo.lab?id=98> <Acesso em: 21 de Agosto de 2017>

<http://brasilecola.uol.com.br/ingles/aplicativos-para-aprender-ingles.htm> <Acesso em: 13 de Agosto de 2017>

<https://www.esfingles.com/blog/aprendendo-ingles-com-aplicativos/> <Acesso em: 13 de Agosto de 2017>

<http://www.apptuts.com.br/tutorial/android/melhores-aplicativos-aprender-inglesiphoneipad-android/> <Acesso em: 21 de Agosto de 2017>

RABELLO, C. R. L, HAGUENAUER, C. Sites de Redes Sociais e Aprendizagem: Potencialidades e Limitações. In: Revista EducaOnline, Vol. 5, nº 3, 2011.

MORAN, J.M. A educação que desejamos novos desafios e como chegar lá. Campinas-SP: Papirus, 2007.

PALFREY, Jonh & GASSER. Urs. Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Artes Médicas, 2011.

LE BRETON, J. M. Reflexões anglófilas sobre a geopolítica do inglês. **In:** LACOSTE, Y. & K. RAJAGOPALAN (orgs). *A Geopolítica do Inglês*. São Paulo: Parábola, 2005, p. 12-26