



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**  
**SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**  
**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SUL**  
**DE MINAS GERAIS, CAMPUS MUZAMBINHO**

**Sistema web para auxiliar no aprendizado de inglês através de  
um jogo.**

**ALUNO**

**Gabriel Madeira Lourenço Silva**

**Grande área: 1.00.00.00-3 Ciências Exatas e da Terra**

**Área: 1.03.00.00-7 Ciência da Computação**

**Subárea: 1.03.03.02-2 Engenharia de Software**

**Nova Resende**

**2022**

## Sumário

<b><i>Introdução</i></b>	<b><i>3</i></b>
<b><i>Objetivos</i></b>	<b><i>4</i></b>
<b><i>3. Justificativa</i></b>	<b><i>4</i></b>
<b><i>4. Metodologia</i></b>	<b><i>5</i></b>
<b><i>5- Cronograma</i></b>	<b><i>6</i></b>
<b><i>6. Orçamento:</i></b>	<b><i>6</i></b>

## **1. Introdução**

No Brasil e no mundo o aprendizado do Inglês pode ser chato e difícil para algumas pessoas; A proposta desta pesquisa é despertar o interesse do Inglês em tais pessoas por meio de um site com um jogo estilo RPG (Role Playing Game) Integrado em seu código.

Até pouco tempo atrás o ensino era extremamente conteudista e difícil de se estudar por fora porque as comunicações na época eram bem ruins, por tal motivo muitos alunos não conseguiam aprender algumas matérias como por exemplo o inglês.

Hoje em dia com o avanço da tecnologia inúmeras ferramentas podem ser criadas para auxiliar esse aprendizado e isso sem contar os inúmeros materiais disponíveis na internet; O objetivo desta pesquisa é justamente criar um Jogo educacional que possa ensinar Inglês de uma forma divertida e atrativa

## **2. Objetivos**

### **Objetivo Geral:**

Desenvolver uma aplicação web para contribuir com o aprendizado do inglês.

### **Objetivos Específicos:**

- 1 Levantar, junto ao professor da disciplina, informações que agregaram no aprendizado do inglês;
- 2 Identificar as mecânicas necessárias para uma boa aplicação no ensino;
- 3 Selecionar e implementar os plugins que serão utilizados no projeto;

## **3. Justificativa**

O desenvolvimento do sistema web justifica-se pela necessidade de manter os alunos motivados e interessados no aprendizado do Inglês, por meio de um jogo RPG.

## **4. Metodologia**

Cada objetivo específico será atingido da seguinte forma:

- 1 Levantar, junto ao professor da disciplina, as melhores formas de integrar o aprendizado do inglês dentro do jogo :

Será realizada uma reunião com o professor da disciplina. Após a reunião será criado um relatório e o mesmo será colocado no documento de requisitos.

- 2 Identificar junto ao professor os plug-ins e as características necessárias para um bom jogo didático.

Na reunião com o professor, serão definidas as funções necessárias para ensinar o inglês de uma boa forma.

- 3 Selecionar as tecnologias disponíveis e realizar a implementação:

Para o desenvolvimento do Jogo será utilizado o programa RPG Maker MV e alguns plugins escritos em Javascript

Para o desenvolvimento da aplicação web, serão utilizadas as linguagens HTML, CSS e PHP. O banco de dados será o DB diagram. Ainda serão utilizadas as bibliotecas Bootstrap .

- 4 Verificar se a aplicação atende a seu propósito:

Serão selecionados alguns alunos para que os mesmos possam testar o projeto e verificar se existem erros no mesmo.

Por fim, será aplicado um questionário junto aos alunos que testaram o projeto para que assim se possa verificar se a ferramenta contribuiu no aprendizado da matéria e será escrito um relatório sobre a pesquisa.

## 5- Cronograma

Atividade	2022					
	Maio	Junho	Julho	Agosto	Setembro	Outubro
Levantar, junto ao professor da disciplina, as melhores formas de integrar o aprendizado do inglês dentro do jogo	X					
Identificar os plug-ins e as características necessárias para um bom jogo:	X	X	X			
Selecionar as tecnologias disponíveis e realizar a implementação.	X	X	X			
Verificar se a aplicação atende a seu propósito				X	X	X

## **Orçamento:**

Durante todo o desenvolvimento do projeto, serão utilizados diversos plugins e equipamentos, criados por usuários do programa RPG Maker alguns podem ser gratuitos outros serão pagos.

Valor estimado para:

Plugins: \$80,00

## **Referências Bibliográficas:**

WRIGHT, A.; BETTERIDGE, D.; BUCKBY, M. Games for Language Learning. Cambridge: University Press, 2006.

[http://assets.cambridge.org/97805216/18229/frontmatter/9780521618229\\_frontmatter.pdf](http://assets.cambridge.org/97805216/18229/frontmatter/9780521618229_frontmatter.pdf)

VIGOTSKI, L.S. A formação social da mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3317710/mod\\_resource/content/2/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3317710/mod_resource/content/2/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf)

LEFFA, V.J. O ensino das línguas estrangeiras no contexto nacional. Universidade Católica de Pelotas. Disponível em [www.leffa.pro.br/trab.htm](http://www.leffa.pro.br/trab.htm). Acesso em 10 de julho de 2007

<https://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/oensle.pdf>