

Hello Friends

Helen Camila de Oliveira Andrade¹, Izabella de Castro Lucas², Nataniel Geraldo Mendes Peixoto³, Pedro Campos Miranda⁴

**¹Instituto de Informática e Ciências Exatas– Pontifícia Universidade de Minas Gerais (PUC MINAS)
Belo Horizonte – MG – Brasil**

hcoandrade@sga.pucminas.br, iclucas@sga.pucminas.br,
nataniel.peixoto@sga.pucminas.br , pcmiranda@sga.pucminas.br

Resumo.Escrever aqui o resumo. O resumo deve contextualizar rapidamente o trabalho, descrever seu objetivo e, ao final, mostrar algum resultado relevante do trabalho (até 10 linhas).

1. Introdução

1.1. Contextualização

O ensino de inglês na infância tem se mostrado extremamente vantajoso, visto que, faz com que a criança aprenda o novo idioma junto ao português, permitindo que o seu cérebro tenha mais facilidade para trocar de língua ao se comunicar, e além disso o atrelamento desse aprendizado a tecnologia, segundo o blog “Cultura Inglesa”, proporcionam mudanças significativas em relação à compreensão do idioma, pois elas serão capazes de aperfeiçoar ainda mais o processo educacional, e torná-lo dinâmico e atrativo.

Diante disso, foi apresentado um contexto de uma professora particular de língua inglesa, Joyce, que figura no projeto como cliente. Ela disponibiliza para seus alunos atividades extraclasse em sites da internet que já possuem atividades prontas e recomenda a seus alunos.

Porém estas atividades, as quais ela recomenda, tornam o seu trabalho extremamente limitado, já que ela não consegue realizar o acompanhamento se o aluno realizou ou não as atividades propostas, não é possível personalizar e tornar mais específicas as atividades de acordo com o assunto dado em sala de aula e, além disso, não é possível acompanhar o desenvolvimento do desempenho do aluno extraclasse.

1.2.Objetivos

1.2.1.Objetivo Geral

Utilizando de conhecimentos adquiridos no curso de Engenharia de Software, como levantamentos de requisitos e programação, criar uma solução web para o auxílio do ensino e aprendizado de inglês .

1.2.2.Objetivos Específicos

1. Desenvolver um ambiente de criação e edição de atividades para o professor.
2. “Gameficar” os resultados das atividades recebidos pelo aluno.
3. Disponibilizar relatórios sobre o progresso e resultado dos alunos na atividade para o professor.

1.3. Justificativa

Segundo Fávaro (2009) devido à grande expansão tecnológica e à velocidade de comunicação mundial, surge uma necessidade cada vez maior de se ter contato e domínio com diferentes línguas, em especial a língua inglesa.

O projeto tem como foco, auxiliar o ensino da língua inglesa surgindo como um complemento ao ensino para o aluno e permitir um melhor acompanhamento do desenvolvimento do aluno pela professora Joyce.

2.Referencial Teórico (apresentar conceitos, definições, características, explicar sobre a área do trabalho, etc)

A seguir serão abordados os tópicos de extensão universitária, com questões conceituais e de enquadramento do projeto, bem como do referencial teórico, com a apresentação de trabalhos relacionados a área do projeto a ser desenvolvido.

2.1. Extensão Universitária

A extensão universitária, aliada ao ensino e pesquisa, pode ser considerado um exercício da função social da universidade. Por meio dela, possibilita-se uma interação da academia com a sociedade, trabalhando em prol da promoção da cidadania, da inclusão e do desenvolvimento social. (FELIPPE, 2022)

Esse relacionamento, construído além do ambiente acadêmico, reflete na formação cristã e humanista de alunos e professores, na perspectiva de desenvolvimento integral do ser humano. (FELIPPE, 2022)

Diante disto, o presente trabalho está inserido no campo da extensão universitária, por meio da disciplina Trabalho Interdisciplinar: Aplicações para sustentabilidade, a ser desenvolvido pelos discentes do 4º período do curso de Engenharia de Software da PUC Minas.

2.2. Parceiro

2.3. Trabalhos relacionados

A constante evolução tecnológica observada nos últimos anos tem influenciado diretamente o tradicional ensino de inglês. Os inúmeros recursos tecnológicos deixaram de ter uma característica apenas de suporte e passaram a ser uma importante ferramenta de aprendizado. (FINARDI; POCINO, 2014).

De acordo com Moura e Lima (2021), se considerarmos as constantes transformações sociais e profissionais no mundo, torna-se essencial estratégias inovadoras no campo educacional, principalmente em relação ao aprendizado da língua inglesa, tendo em vista que o aprendizado deste idioma afeta diretamente a inserção da

pessoa no mundo globalizado, em que o inglês é considerado um idioma global (ANJOS, 2019).

Conforme apontado por Finardi e Pocino (2014), as “tecnologias são indissociáveis do ensino de inglês e que no momento atual, mais do que nunca, devemos estar preparados para lidar com estas duas linguagens (tecnologia e inglês)”.

Atualmente, professores e alunos fazem uso constante de dispositivos móveis em suas interações sociais, tendo em vista que vivemos em um mundo em que a tecnologia tem perpassado a vida do ser humano, conforme apontado por Souza (2015):

[...] a utilização pedagogicamente correta do recurso tecnológico escolhido significa levar em conta, principalmente, que educar com tecnologia é fazer uso proficiente das melhores ferramentas educacionais de que se dispõe no tempo em que se ensina, mantendo sempre os olhos voltados para o tempo que virá.

Por outro lado, o educando deixa de ser passivo, apenas olhando, ouvindo e copiando, mas interage – inventando, transformando, coconstruindo, acrescentando, tal que este se torne um coautor do processo em curso. Nessa dinâmica, professores e alunos se tornam parceiros de aprendizagem. (SOUZA, 2015)

Embora a tecnologia tenda a estar cada vez mais presente no cotidiano, Souza (2015) destaca que a figura do professor não desapareceu, mas tem assumido um papel diferenciado. Neste sentido, é necessário que ele se adapte às novas dinâmicas tecnológicas e pedagógicas que a tecnologia proporciona, estando ciente de que seu trabalho não está “restrito ao mundo real. É também requerido dele uma atuação em ambiente virtual”.

Da mesma forma, os alunos são diretamente afetados, pois “há uma combinação do aprendizado on-line com o off-line, em modelos que mesclam momentos nos quais os educandos estudam sozinhos (virtual), com outros em que a aprendizagem se dá na forma presencial.”. (SOUZA, 2015)

Em relação as alternativas pedagógicas para o aprendizado do inglês, Lusa (2019) argumenta que:

o jogo em plataforma digital é uma ferramenta que geralmente interessa aos alunos, podendo ser útil para a aprendizagem de

vocabulário bem como para treinar estruturas gramaticais. [...] Os jogos podem servir de feedback ao aprendizado para o aluno, sem a necessidade de correção individual por parte do professor. (LUSA, 2019)

Tal ideia também é defendida por Moura e Lima (2021). Segundo os autores, o aprendizado de língua inglesa aliada a tecnologia, tais como com atividades lúdicas, propicia, “além do gosto e estímulos, o uso das faculdades perceptivas, com o intuito de desenvolvê-las progressivamente. Assim é possível direcionar o processo educativo de forma criativa, em que todos gostam e querem aprender [...]”

Enfim, aprender um novo idioma por meios tecnológicos, além de ter a vantagem de ser um ambiente normalmente livre de pressão, tende a contribuir para o “desenvolvimento pessoal, social e cultural, além de proporcionar ao discentes melhorias significativas na comunicação e na expressão oral e escrita”. (MOURA; LIMA, 2021)

2.4 Engenharia de Software

3. Metodologia (neste tópico deve ficar claro COMO foi realizado o seu trabalho)

Deve qualificar a pesquisa (use um livro de metodologia científica para isso, ex GIL). Dizer se é qualitativa ou quantitativa, se é estudo de caso, se é exploratória, descritiva. São qualificações encontradas neste tipo de livro.

Em seguida explicar rapidamente cada etapa do trabalho. Destaque os métodos utilizados (questionário, entrevista, observação) e justifique todos os critérios possíveis (por que foram escolhidos 5 profissionais para fazer a entrevista?)

Apresente os stakeholders (partes interessadas) do projeto. A descrição das partes interessadas pode ser feita por meio de personas, caracterização de usuários, clientes, parceiros. Devem ser incluídas informações que mostrem as motivações e expectativas

destas partes interessadas. É importante descrever o cliente (quem solicitou o projeto ou para quem está direcionada a proposta de valor) e dos usuários do projeto.

4. Resultados

Resultados do trabalho devem ser apresentados. Consiste da descrição técnica da solução desenvolvida. Use figuras e tabelas sempre que necessário. Todas as etapas descritas na metodologia devem ter seus resultados apresentados aqui. Uma subseção para apresentar a empresa ou área pode ser uma opção adotada.

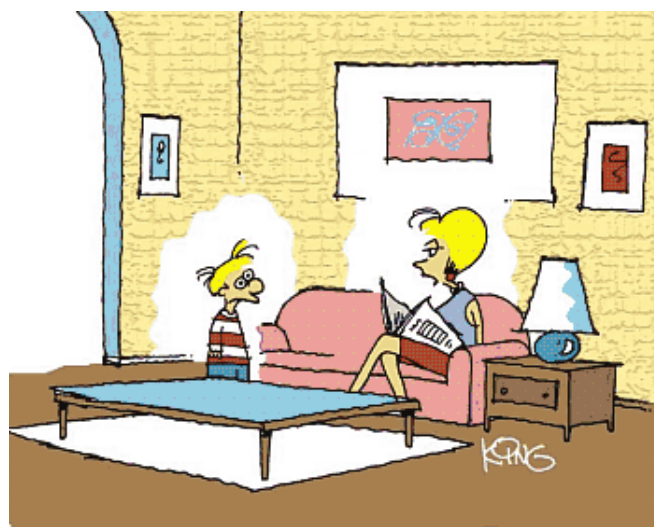
Devem ser incluídas informações que permitam caracterizar a arquitetura do software, seus componentes arquiteturais, tecnologias envolvidas, frameworks utilizados, etc.

Devem ser apresentados os artefatos criados para a solução do problema (ex. software, protótipos, especificações de requisitos, modelagem de processos, documentos arquiteturais, etc). Os artefatos não devem ser apresentados na íntegra, mas o texto deve apresentar o que foi feito como solução para o problema apresentado.

Deve ter no mínimo : lista de requisitos (pode ser uma tabela), diagrama de classe e modelo relacional do banco de dados.

Apresente também as telas da aplicação e uma explicação de como usá-las. O código fonte deve ser disponibilizado em um repositório público no **GithubClassroom**. O link para o repositório deve estar no Trabalho. Colocar também o link da aplicação.

Veja os exemplos de uso de Figuras e Tabelas. Todas as figuras e tabelas devem ser referenciadas no texto. Por exemplo, deve haver uma frase assim “A Figura 1 mostra ...”



*"No, you weren't downloaded.
Your were born."*

Figure 1. A typical figure

Table 1. Variables to be considered on the evaluation of interaction techniques

	Chessboard top view	Chessboard perspective view
Selection with side movements	6.02 \pm 5.22	7.01 \pm 6.84
Selection with in- depth movements	6.29 \pm 4.99	12.22 \pm 11.33
Manipulation with side movements	4.66 \pm 4.94	3.47 \pm 2.20
Manipulation with in- depth movements	5.71 \pm 4.55	5.37 \pm 3.28

Link do vídeo:

Link do repositório:

Link da apresentação:

5. Conclusões e trabalhos futuros

A conclusão deve iniciar resgatando o objetivo do trabalho e os principais resultados alcançados. Em seguida, devem ser apresentados os trabalhos futuros.

Acrescentar aqui a tabulação da estatística de avaliação da aplicação (questionário de avaliação final da ferramenta).

Referências

FÁVARO, Fernanda Meirelles et al. A educação infantil bilíngue (português/inglês) na cidade de São Paulo e a formação dos profissionais da área: um estudo de caso. 2009.

MOURA, Carlos Renã da Silva; LIMA, Maria Francisca Moraes de. O LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA E SUA APLICABILIDADE NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL TECNOLÓGICA. REVISTA IGAPÓ-Revista de Educação Ciência e Tecnologia do IFAM, v. 15, n. 2, 2021.

FINARDI, Kyria Rebecca; PORCINO, Maria Carolina. Technology and methodology in ELT: Impacts of globalization and internationalization. Ilha do Desterro, p. 239-283, 2014.

DE SOUZA, Carlos Fabiano. Aprendizagem sem distância: tecnologia digital móvel no ensino de língua inglesa. Texto Livre: Linguagem e Tecnologia, v. 8, n. 1, p. 39-50, 2015.

LUSA, Vânia Cristina Marcon da Rocha. UTILIZAÇÃO DE PLATAFORMA DIGITAL PARA CRIAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS NAS AULAS DE INGLÊS DA EDUCAÇÃO BÁSICA. 2019.

ANJOS, Flávius Almeida dos. Desestrangeirizar a língua inglesa: um esboço da política linguística. 2019.

FELIPPE, Wanderley Chieppe. Pró-Reitoria de Extensão – PROEX. Puc Minas. 2022