

ELA: ENGLISH LESSONS APP

RESUMO

O projeto English Lessons App (ELA) é um aplicativo para dispositivos móveis com sistema operacional Android, que visa auxiliar alunos e professores no processo de ensino-aprendizagem dos verbos irregulares, conteúdo presente no currículo escolar da disciplina de Língua Inglesa, através de um jogo de tabuleiro. Este software é um recurso pedagógico inovador, pois traz de forma lúdica a prática dos verbos irregulares por meio de questões incluídas no jogo. Como os verbos irregulares apresentam uma formação diferente dos verbos regulares e são um conteúdo extenso, há pessoas que se limitam a aprendê-los somente utilizando o método de memorização. Neste projeto, David Crystal foi um referencial teórico de relevância, porque ele é um dos maiores estudiosos da Língua Inglesa no mundo e aborda formas precisas e apropriadas de ensino. Portanto, o ELA é uma plataforma dinâmica para ajudar os discentes na prática do conteúdo e ao mesmo tempo dar uma nova ferramenta de apoio para os docentes.

Palavras-chave: Aplicativo, Língua Inglesa, jogo de tabuleiro.

ABSTRACT

The English Lessons App (ELA) is an application for mobile devices with an Android operating system, which aims to help students and teachers in the teaching-learning process of irregular verbs, content present in the English language school curriculum, through a game of board. This software is an innovative pedagogical resource, since it brings in a playful way the practice of irregular verbs through questions included in the game. The irregular verbs present a different formation from regular verbs and they are an extensive content, so there are people who limit themselves to learning only using the method of memorizing. David Crystal was a theoretical reference of relevance in this project, because he is one of the greatest English language students in the world and he presents practical and appropriate ways of teaching. Therefore, ELA is a dynamic platform to help overcome the difficulties of students in this subject, and at the same time, provide a new support tool for teachers.

Keywords: Application, English language, board game.

1. Introdução

A Língua Inglesa é essencial nos dias atuais, visto que a globalização faz com que ela se torne algo fundamental. Seja em alimentos, entretenimento, música ou vestuário, sempre há presença de palavras em inglês, então, é inquestionável que este idioma está inserido no nosso cotidiano. De acordo com o linguista David Crystal (apud Schütz), “à medida que o inglês se torna o principal meio de comunicação entre as nações, é crucial garantirmos que seja ensinado com precisão e eficientemente.” (CRYSTAL, 1997 apud SCHÜTZ, 2002).

Há certos conteúdos da Língua Inglesa que necessitam de uma absorção demasiada, como preposições, tempos verbais e verbos irregulares. Pensando numa maneira de ensino precisa e apropriada, a ideia da pesquisa partiu do interesse em trazer prazer aos alunos, enquanto praticam o uso dos verbos irregulares (conteúdo tachado de enfadonho) por meio de uma forma dinâmica: o jogo. Além disso, objetivou-se auxiliar os professores com mais uma possibilidade de ferramenta de ensino. Portanto, como o uso da tecnologia poderia auxiliar no processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa no ensino médio?

No ensino de línguas, duas técnicas com um grande potencial para trabalhar o aspecto relacional da aprendizagem são valorizadas pela sua eficácia e por sua facilidade de utilização: o treinamento em estratégias de aprendizagem e a incorporação de atividades lúdicas (O’MALLEY; CHAMOT, 1990; OXFORD, 1990; WENDEN; 1991; McDONOUGH, 1995).

Ademais, a ludicidade como forma de aprendizagem é um estímulo para o educando, pois sabe-se que por meio da mesma consegue-se estimular várias áreas do desenvolvimento, como: cognitiva, motora e afetiva, desperta também as potencialidades através do meio em que a pessoa se encontra e dos conteúdos a serem passados, de formas eficientes que causem estímulos para o aprendizado (PIERS & LANDAU).

Em vista disso, com toda a tecnologia atual presente no mundo, a criação de aplicativos para o benefício da educação só vem crescendo. Cada vez mais dinâmicos e disponíveis para diferentes plataformas. Portanto, o objetivo da pesquisa é, por meio de um aplicativo Android, auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dos verbos irregulares da Língua Inglesa. Obteve-se inspiração no jogo Ludo Star, que é um jogo de corrida em um tabuleiro para dois a quatro jogadores.

Como jogos de tabuleiro exigem muita atividade cerebral e incrementam o intelecto lógico das pessoas, busca-se, fazendo uma linha tênue entre a tecnologia e a ludicidade, amparar alunos e professores do ensino médio ou outras pessoas que procuram uma forma divertida de praticar o conteúdo.

(1)

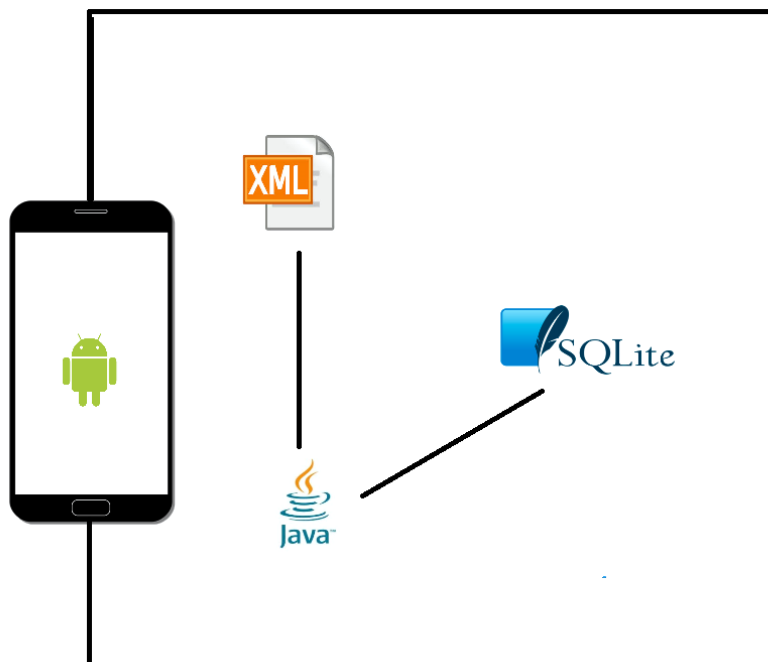
2. Metodologia

A aplicação foi desenvolvida no Android Studio, ferramenta que nos possibilita o desenvolvimento de aplicativos para a plataforma Android, utilizando as linguagens de programação Java e XML. As telas de protótipo foram desenhadas primeiramente em folhas de papel e depois implementadas no Android. Para o banco de dados do software, fizemos uso do SQLite, que já vem embarcado no Android. A solução tecnológica da aplicação é atômica (vide Figura 1 – (a) Solução tecnológica), ou seja, precisa apenas estar instalada para funcionar, sem mais dependências. Um questionário foi aplicado numa turma de técnico integrado do IFRN Campus Santa Cruz depois que uma professora da classe realizou um jogo similar a proposta do nosso aplicativo. Foi verificada a avaliação dos alunos quanto à prática do inglês através do smartphone e interagindo com os colegas, visto que os alunos se interessaram mais pelo conteúdo quando pensaram numa forma diferente de praticá-lo, por meio do jogo e se divertindo.

Foram elaboradas 180 questões para armazenarmos no banco de dados. São questões de múltipla escolha na forma interrogativa, verdadeiro e falso e questões para usar a forma negativa dos três tempos verbais que são abordados no aplicativo: Past Simple, Past Perfect e Present Perfect.

Tomou-se como base o jogo Ludo Star, que é um jogo de corrida em um tabuleiro para dois a quatro jogadores. O tabuleiro do Ludo é quadrado e em cada canto do quadrado tem 4 peças de cores diferentes (azul, vermelho, amarelo e verde) e o centro do tabuleiro que é a chegada. O objetivo do jogo é ser o primeiro que, partindo de uma casa de origem, chega com quatro peões ao final. Para isso, deve-se dar a volta inteira no tabuleiro e chegar antes dos adversários. Logo foi percebido que absorvendo todas as características do Ludo, a quantidade de perguntas do aplicativo ficaria exaustiva, então decidimos por uma solução que tornasse o jogo menos cansativo e ainda atraente ao usuário; resolvemos diminuir as casas do tabuleiro. A mecânica do jogo está desenvolvida e funcionando.

Figura 1 – (a) Solução tecnológica



Fonte: própria

3. Resultados e Discussões

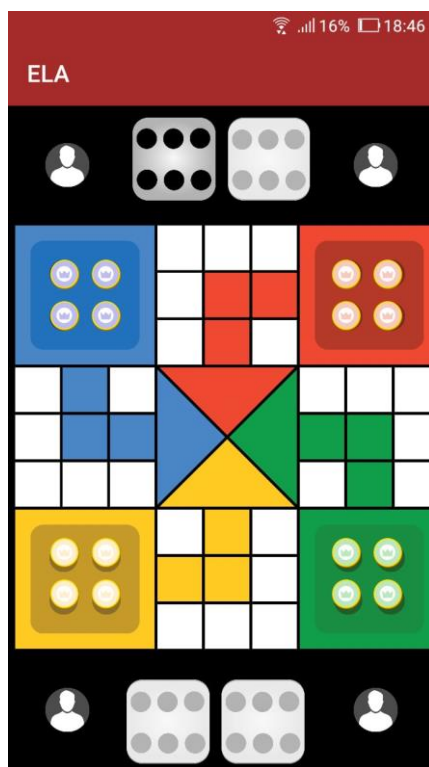
Todas as funcionalidades do aplicativo foram desenvolvidas, sendo elas; iniciar jogo, que é quando o usuário abre o aplicativo e é redirecionado para a tela inicial (vice Figura 2 – (a) Tela inicial) do jogo que tem dois botões (jogar e ver mais sobre o app); jogar, que é quando o sistema apresenta um tabuleiro com quatro dados e quatro peças para quatro jogadores; girar dado aleatório (vice Figura 2 – (b) Tela girar dado), que é quando o sistema deve sortear um número aleatório de 1 a 6 ao *click* do usuário no dado; habilitar peças (vice Figura 2 – (c) Tela habilitar peças), que é quando o jogador da vez terá suas peças habilitadas e poderá retirar uma quando o número sorteado for 6; mover peças, que é quando o usuário poderá mover uma peça a cada rodada de acordo com os números sorteados; perguntar (vice Figura 3 – (a) Tela perguntar), que é quando o sistema exibe uma pergunta aleatória com opções para resposta; responder, que é quando o jogador escolhe uma alternativa e assim responde a pergunta; exibir mensagem de fim de jogo (vice Figura 3 – (b) Tela fim de jogo), que é quando o sistema exibe uma mensagem de fim de jogo, por exemplo, “Fim de jogo! Amarelo ganhou!”; e, ver mais o app, que é quando o sistema exibe dicas sobre o funcionamento do jogo e sobre os verbos irregulares.

Figura 2 – (a) Tela inicial;



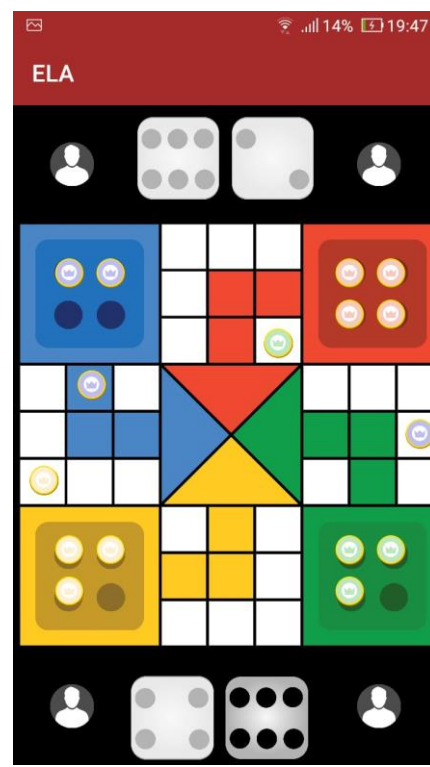
Fonte: própria

(b) Tela girar dado;

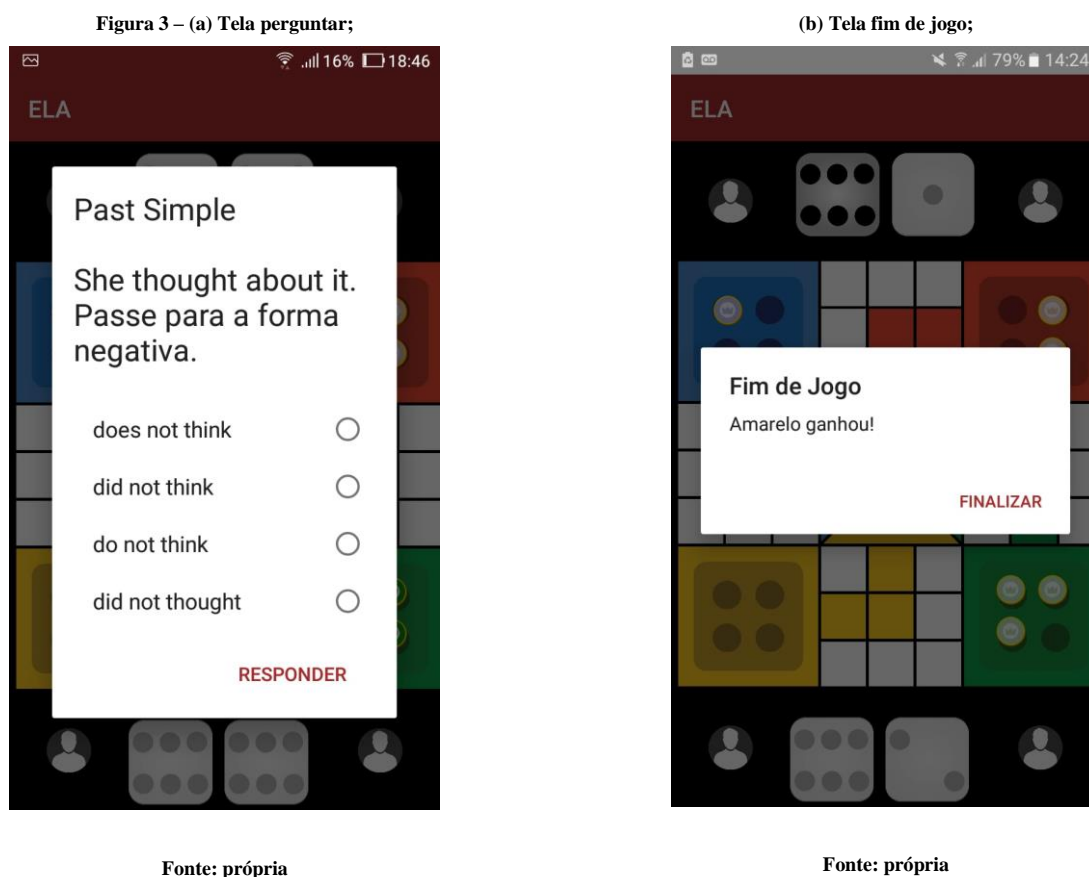


Fonte: própria

(c) Tela habilitar peças;



Fonte: própria



4. Considerações Finais

Levando-se em conta o que foi citado, o ELA tem o pensamento de auxiliar os alunos e professores que tenham interesse em praticar o conteúdo de forma divertida. Sendo assim, além de ser uma forma mais lúdica, ambos terão uma maior interação entre si. Por meio disso, obteve-se sucesso na construção do aplicativo. Ao longo do projeto, ocorreram divergências que foram resolvidas e é-se levado a acreditar que o projeto foi concluído com sucesso.

Agradecimentos

Agradecemos ao IFRN Campus Santa Cruz, seu corpo docente, direção e administração, que oportunizaram a realização deste projeto. Aos nossos orientadores, agradecemos pelo suporte que nos foi dado, por todas as correções, incentivo e disposição durante o desenvolvimento do ELA.

Referências

- LEITE, A. **Desenvolvimento de Jogos para Android**: explore sua imaginação com o framework Cocos2D. 1. Brasil: Casa do código, 2014.
- CRYSTAL, D. **English as a global language**. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1997.
- OXFORD, Rebecca. **Language learning strategies: what every teacher should know**. New York: Newbury House, 1990.