

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 board game. 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 memorizing method. 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 pois seja em alimentos, Internet, música e em tudo que envolve a dinâmica do mundo globalizado sempre há presença de palavras em inglês. Deste modo, é inquestionável a tamanha importância deste idioma e o quanto inserido ele está no dia a dia. Segundo o linguista David Crystal (2003, p.189), “nunca houve um idioma tão amplamente divulgado ou falado por tantas pessoas quanto o inglês.” Logo, faz-se necessário criar formas práticas de estudo que estimulem no aluno o interesse e a vontade de estudar os conteúdos desta língua de forma sistemática, constante e agradável.

Há um jogo de tabuleiro e corrida para dois a quatro jogadores chamado Ludo Star e alguns conteúdos do Inglês que são primordiais, como preposições, tempos verbais e verbos irregulares. Sendo assim, como o uso da tecnologia poderia auxiliar no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa no ensino médio? Pensando numa maneira de ensino precisa e apropriada, fazendo uma linha tênue entre a ludicidade e a tecnologia, a ideia da pesquisa partiu do interesse em trazer prazer aos alunos enquanto praticam o uso dos verbos irregulares por meio de um jogo de tabuleiro com questões incluídas. Além disso, objetivou-se auxiliar os professores com mais uma possibilidade de ferramenta de ensino, com mais uma metodologia que promova uma aprendizagem eficaz nos alunos de forma que eles possam usufruir das benesses que este conhecimento pode trazer para a vida deles.

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)

Para Piers e Landau (1990, p. 43), o brincar desenvolve a criatividade, a competência intelectual, a força e a estabilidade emocional, sentimentos de alegria e prazer: o hábito de ser feliz! Proporciona alegria e divertimento à medida que cria uma atitude alegre em relação à vida e a aprendizagem. Ou seja, a ludicidade como forma de aprendizagem é um estímulo para várias áreas do desenvolvimento humano.

Conforme Kishimoto (1994), o jogo é considerado uma atividade lúdica que possui duas funções: a lúdica e a educativa, as mesmas devem estar balanceadas, não podendo deixar o lúdico predominar, pois se não teremos apenas um jogo e se deixarmos predominar a função educativa teremos apenas um material didático. Ao utilizar um jogo na sala de aula, devemos analisar se há uma integração do prazer e do empenho dos alunos, pois ambos são necessários para um ambiente de diversão, de conhecimento e de inovações para o ensino.

Em suma, com toda a tecnologia atual presente no mundo, a criação de aplicativos para auxiliar na educação só vem crescendo. Cada vez mais dinâmicos e disponíveis para diferentes plataformas. Assim, a pesquisa visa, por meio de um aplicativo Android, auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dos verbos irregulares da Língua Inglesa de forma dinâmica, amparando alunos e professores do ensino médio ou outras pessoas que procuram uma forma recreativa de praticar o conteúdo.

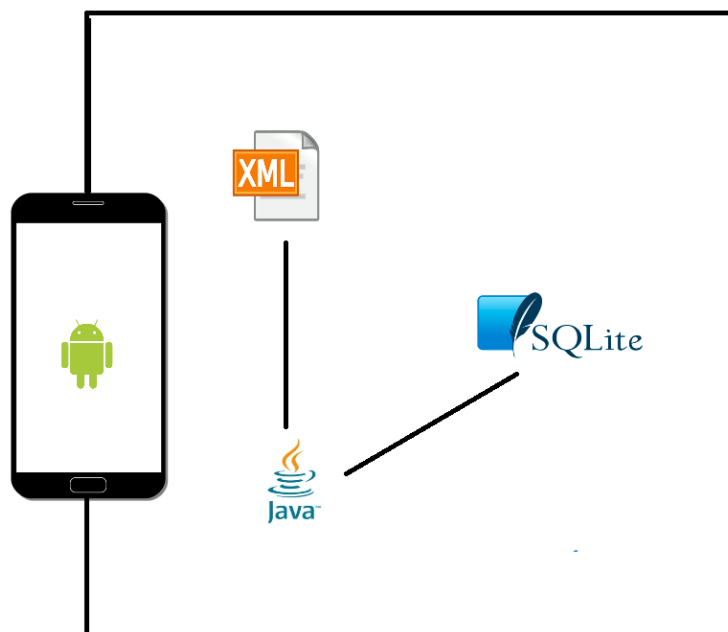
2. Metodologia

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 - Solução Tecnológica



Fonte: Própria

3. Resultados e Discussões

O aplicativo foi construído e apresenta as funcionalidades desejadas disponibilizando contentamento para os usuários. Aprofundando, estas são: 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.

O ELA se mostrou uma ferramenta divertida de suporte no processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa para estudantes e professores, visto que 23 pessoas de uma turma de 4º ano do IFRN Campus Santa Cruz foi o primeiro público a ter contato com o aplicativo. Esta prática fez com que a usabilidade e relevância do projeto fossem melhor avaliadas pois obteve-se um *feedback*.

Figura 2 – (a) Tela inicial;

(b) Tela girar dado aleatório;

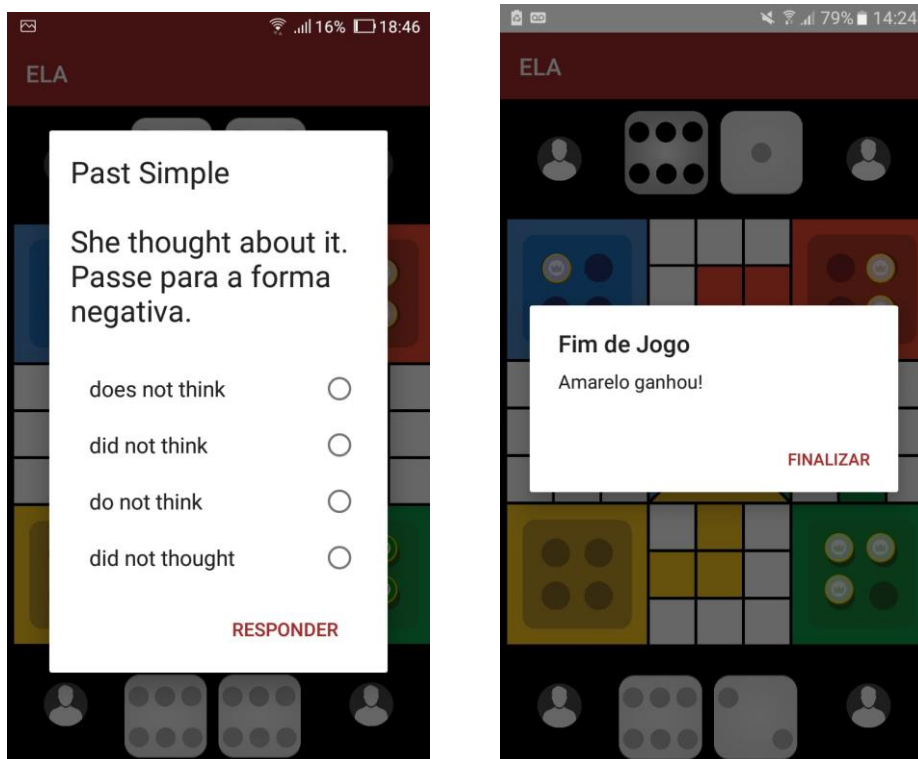
(c) Tela habilitar peças;



Fonte: Própria

Figura 3 – (a) Tela de perguntar;

(b) Tela de fim de jogo;



Fonte: Própria

Gráfico 1 – Pessoas que usaram o aplicativo;



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. O aplicativo foi baseado no jogo Ludo Star, então, ao longo do projeto ocorreram divergências, como a diminuição das casas do tabuleiro no intuito do jogo não ser tão cansativo para o usuário, já que na versão base há uma quantidade relativamente grande quando comparada ao ELA. Porém, com o passar do tempo essas foram resolvidas e aprimoradas tentando obter um melhor resultado. O projeto foi concluído com sucesso e acredita-se que este contribui na vida de alunos, professores e da comunidade que esteja interessada em praticar os verbos irregulares por meio de um jogo.

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.
- CRYSTAL, D. **The Cambridge Encyclopedia of Language**. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1997.
- OMALLEY, J. M.; CHAMOT, A. U. **Learning strategies in second language acquisition**. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.
- OXFORD, Rebecca. **Language learning strategies: what every teacher should know**. New York: Newbury House, 1990.
- WENDEN, Anita. **Learner strategies for learner autonomy**. New York: Prentice Hall, 1991.
- McDONOUGH, Steven H. **Strategy and skill in learning a foreign language**. Londres: Edward Arnold, 1995.
- PIERS, M. W.; LANDAU, G. M. **O dom de jogar e por que as crianças não podem prosperar sem ele**. São Paulo: Cortez, 1990.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.