

Ensino e aprendizagem de vocabulário da língua inglesa de forma dinâmica: desenvolvimento de aplicativo para dispositivos móveis.

Dêmis Carlos Fonseca Gomes¹, Vonínio Brito de Castro²

¹Acadêmico do curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins-IFTO
CEP: 77500-000 – Porto Nacional – TO – Brasil

²Professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins-IFTO
CEP: 77500-000 – Porto Nacional – TO – Brasil

demiscarlos@hotmail.com, voninio@ifto.edu.br

Abstract. *The great demand for learning English and making the most of the technological resources available as tablets, cell phones or smartphones, educators worldwide seek to increase students' interest to the English classes. The authors in this research show the partial development of an app for Android with dynamic activities in computing English in order to be an alternative to help students and professionals minimize their difficulties in understanding technical English vocabulary.*

Resumo. *A grande demanda por aprender inglês e aproveitar os recursos tecnológicos disponíveis como tablets, celulares ou smartphones, educadores no mundo inteiro buscam aumentar o interesse dos alunos nas aulas de inglês. Os autores nesta pesquisa mostram o desenvolvimento parcial de um aplicativo para Android com atividades dinâmicas de inglês para computação, a fim de ajudar estudantes e profissionais minimizarem suas dificuldades na compreensão de vocabulário do inglês técnico.*

1. Introdução

A crescente demanda de recursos no mundo tecnológico móvel (*tablets*, celulares e *smartphones*) e plataformas *open source*, como *Android* surgem no momento em que, educadores buscam alternativas capazes de atrair o interesse dos alunos em sala de aula.

Uma pesquisa com acadêmicos de Licenciatura em Computação do IFTO, em Porto Nacional-TO, aponta que a maioria estuda inglês para comunicação e compreender os termos e textos técnicos da área de computação e informática. Para isso, esses anseiam aperfeiçoar suas habilidades da fala, escrita, leitura e escuta. A maior parte desses acadêmicos utiliza celular, *tablet* e/ou *smartphone* para fins educacionais, porém, somente como ferramenta de uso esporádico. 45% deles usam o *smartphone* e/ou *tablet* com o sistema operacional *Android*.

A pesquisa revelou que a grande demanda por aprender inglês, as dificuldades impedem estudantes e profissionais de avançarem nos seus propósitos. Por isso, percebeu-se a necessidade de explorar os conhecimentos técnicos da área de

computação e informática com os as habilidades em língua inglesa e utilizar a tecnologia disponível para desenvolver um aplicativo visando facilitar a aprendizagem de vocabulário, de forma contextualizada, na área da informática, de forma dinâmica.

Esta pesquisa está sendo desenvolvida desde setembro de 2012. Aplicou-se um questionário em turmas do Curso de licenciatura em computação, com perguntas por categoria, que contemplam as dificuldades e estratégias de aprendizagem de inglês e recursos tecnológicos que utilizam nos estudos. Desta forma, buscou-se desenvolver um aplicativo como recurso tecnológico contendo atividades dinâmicas em inglês. Sendo assim, os objetivos deste trabalho são:

2. Objetivos

2.1. Objetivo Geral

Analisar a aprendizagem de vocabulário da língua inglesa por meio de jogos dinâmicos em um aplicativo como alternativa de minimizar as dificuldades de estudantes e profissionais da área de informática.

2.2. Objetivos Específicos

Apontar alguns dos aplicativos usados na aprendizagem de línguas disponíveis atualmente; Detectar as dificuldades de estudantes e profissionais na área de informática na aprendizagem de línguas; Desenvolver um aplicativo com atividades dinâmicas para dispositivos móveis (celulares, *tablets* e outros) com conteúdos da área de informática.

3. Fundamentação Teórica

Conforme Melo *et al.* (2012, p. 53), o termo vocabulário “faz referência a um conjunto de palavras que os indivíduos de uma determinada língua que tem à sua disposição para expressar-se, oralmente ou por escrito”. Para esses autores, o estudo de vocabulário deve ser feito de forma contextualizada em frases, textos que focam o cotidiano.

Alguns aplicativos voltados para o ensino de línguas disponíveis em dispositivos móveis focam vocabulário e contexto gerais e não técnico. Segundo Rodrigues e Marinho (2012, p. 1) existem no mercado alguns softwares com esse propósito, tendo alguns se destacado. O Busuu, por exemplo, é um aplicativo web, que recentemente foi disponibilizado para *Android*, que visa auxiliar os usuários através de atividades de vocabulário contextualizado. O busu.com, como outros programas faz sincronia com redes sociais de estudantes de línguas e nativos com suporte até em 12 línguas, mas apesar desse *software* ser instalado gratuitamente, o acesso contínuo e a níveis avançados tem custos ao usuário. Similar também, o Voxy (2011), um aplicativo criado pela empresa norte americana de mesmo nome. Inicialmente desenvolvido para iPhone mas com versão disponível para *Android*. Contudo, Esses programas e outros como o ¹*livemocha* trabalham exercícios contextualizados, porém, não da área técnica. Os dados da pesquisa inicial mostram que 100% dos entrevistados tem interesse em um aplicativo com esse fim. 85% deles desconhece esse recurso disponível em dispositivos móveis, confirmando assim a relevância deste trabalho.

¹ Site disponível no endereço: <http://livemocha.com/>

3.1. O Android como base para um aplicativo de aprendizado de vocabulário de informática

Figueiredo e Nakamura (2003, p. 1), define dispositivo móvel como um equipamento de bolso, geralmente pequeno, equipado com teclado, tela e geralmente utilizado como GPS, TV, celular, games, navegador web, leitor de textos e outros fins.

Criado ainda em 2005 pela empresa norte americana *Google*, conforme Ableson *et al.* (2012, p. 4), o Sistema Operacional (S.O.) *Android* é um ambiente de *software* escrito para funcionar em dispositivos móveis: *tablets*, *smartphones* e outros.

Aliar a teoria e prática na aprendizagem de inglês e habilidades em computação e *internet* no desenvolvimento de um aplicativo com sistema operacional *Android*, é indispensável ao ensino e aprendizagem de inglês técnico. Além da interação e mobilidade, um aprendizado contínuo e diversificado através do uso contextualizado das palavras (vocabulários) em diversos formatos como textos, listas, mapas, dentre outros.

3.2. LEC: Learning English for Computing: detalhamento inicial

Para desenvolver o aplicativo LEC (*Learning English for Computing* – Aprendendo Inglês para Informática) base desta pesquisa, está sendo utilizado o kit de desenvolvimento distribuído gratuitamente pela *Google: Android SDK* (Android, 2012). A ferramenta Eclipse, versão Indigo, 1.4.2, (Eclipse, 2012) além do *plugin* que dá suporte ao desenvolvimento para *Android*, o ADT *Plugin* versão 20.0.3. e o *SDK Android* e o *plugin ADT*, com o qual é possível, compilar, depurar e emular (através da Dalvik VM) aplicativos *Android* a partir do *Eclipse*. O LEC será um aplicativo com configuração mínima para *Android 2.1*, e apresenta três níveis de dificuldade: fácil, moderada e difícil, composto pelas categorias a seguir:

1. Fundamentos da computação;
2. Linguagens de programação;
3. Redes;
4. Sistemas Operacionais;
5. Banco de Dados.

A categoria selecionada pelo usuário leva-o conhecer sobre o tema escolhido, como por exemplo, o tema 1 apresenta instruções básicas da computação, organização, componentes (*CPU*, memória *ram*, memória *rom*, memória *cache*, memória de massa, periféricos de entrada e saída (monitor, teclado e etc.), placa-mãe e outros, conforme figura 1.

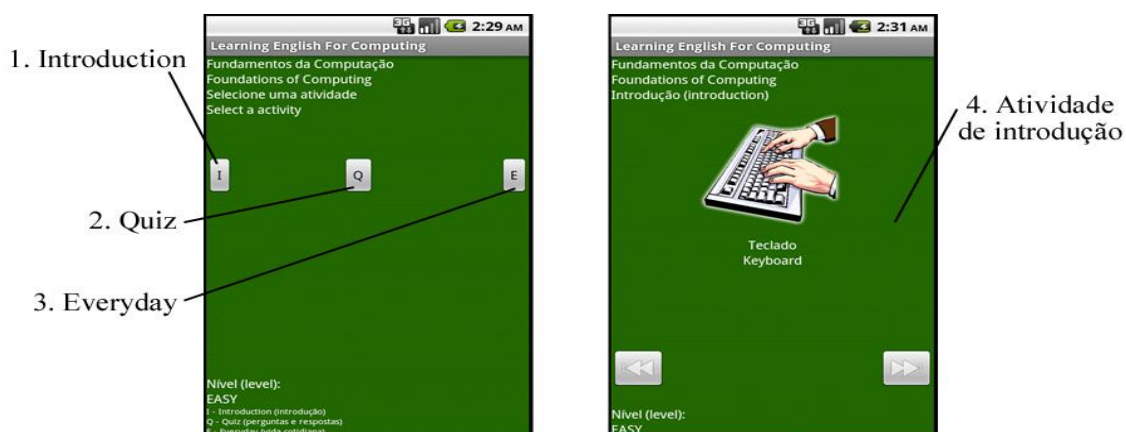


Figura 1. Telas do aplicativo LEC emuladas através do *Eclipse*.
Fonte: desenvolvido pelos autores

Na figura 1, o botão 1 (*introduction*) apresenta uma pré-tela (4) inicial já desenvolvida, contendo uma introdução (imagens/textos e níveis de dificuldade). O usuário visualiza todas as telas do conteúdo introdutório para seguir para o “*quiz*” e/ou escolher a atividade/jogo com vocabulário da área da informática. Em 2 (*quiz*) são apresentadas perguntas de múltipla escolha e (contextualizadas) conforme o tema escolhido. E, em 3 (*everyday*) são apresentadas as situações rotineiras de estudantes e profissionais de computação através de perguntas e respostas com e sem imagens.

4. Considerações Finais

Esta pesquisa está inserida no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC), no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia-IFTO, campus Porto Nacional, o qual tem como um dos objetivos o desenvolvimento do aplicativo LEC (*Learning English for Computing – Aprendendo Inglês para Informática*), que auxilia na aprendizagem de vocabulário da língua inglesa voltado para o contexto da informática. O projeto foi iniciado em setembro de 2012 e está em fase de conclusão. Portanto, este trabalho pode motivar a aprendizagem de inglês aos estudantes e profissionais da área de computação e informática, de forma interativa e dinâmica, e um aprimoramento dos conhecimentos na área de forma contextualizada, por meio da tecnologia móvel disponível.

Referências Bibliográficas

- ABLESON, W Frank, *et al.* “Android em Ação”. Ed. Campus, 2012.
- ANDROID. Disponível em: <<http://developer.android.com/index.html>>. Acesso em 02/11/2012.
- FIGUEIREDO, C. M. S.; NAKAMURA, Eduardo.. “Computação Móvel: novas oportunidades e novos desafios”. T&C Amazônia, Ano 1, nº 2, 2003.
- ECLIPSE. Disponível em: <<http://www.eclipse.org/rap/downloads/1.4>>. Acesso em 02/11/2012.
- MELO, L. C. de, *et al.* “Trabalho escolar com vocabulário em relatórios de estágios supervisionados em ensino de língua inglesa”. Abralín, 2012.
- PAIVA, V. L. M. de O.. Ensino de Vocabulário. In Dutra, D.P. & Mello, H. “A gramática e o vocabulário no ensino de inglês: novas perspectivas”. Belo Horizonte: Faculdade de Letras/UFMG, 2004.
- RODRIGUES, F. de A. G.; MARINHO, É. da S.. “Pet Game – Um Jogo de Auxílio ao Aprendizado da Língua Inglesa para S.O. Android”, In: CONGRESSO NORTE NORDESTE DE PESQUISA E INOVAÇÃO, 7., 2012. Palmas. Anais... Palmas: IFTO, 2012, p. 1.
- VOXY. Disponível em: <<http://www.voxy.com>>. Acesso em 22/05/2013.