

Re-quest English: aplicação de novas tecnologias digitais no ensino-aprendizagem da Língua Inglesa

Matheus G. V. Rocha¹, Mylena R. Machado¹, Elane K. Manhães¹, Orlando P. Afonso Jr¹.

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense (IF Fluminense) –
Campus Itaperuna
BR 356, Km 3 – Cidade Nova, Itaperuna-RJ

{mathgvieira, mymachdo}@gmail.com, {emanhaes, ojunior}@iff.edu.br

Abstract. *This article presents a project that aims to develop an Android application based on the game Quest, which will include activities that contemplate the practice of the skills involved in learning a language. The project aims to build up facilitating strategies of English language teaching and learning, using activities that integrate new digital technologies to the implementation of these activities in English classes. These strategies start from aspects related to the social practice and contextualized experience of the users, who will firstly be students from the 6th to the 9th year of Elementary School. Thus, learning will be more focused on experiences that involve the discovery and exploitation of teaching material by the students themselves.*

1. Introdução

Nas três últimas décadas, o ensino tem sido atravessado pelo desafio de buscar metodologias desprendidas de experiências tradicionais que colocam o aluno como um ser passivo e estruturadas em torno de um ambiente de ensino em que o professor aparece como mediador da aprendizagem e em que ele mesmo possa aprender ao ensinar. Nesse contexto, as tecnologias da informação e comunicação emergem como uma importante ferramenta para a construção e realização desse novo molde de ensino e aprendizagem. Dessa forma, o presente projeto intenciona fazer com que o papel principal do professor passe a ser o de motivador, trazendo, para a sua prática pedagógica, espaços menos rígidos e menos engessados de ensino-aprendizagem que levem o aluno ao acesso e à busca de informações significativas para o seu crescimento social e intelectual, integrando o espaço escolar com a realidade em que vive.

2. Justificativa

Na atualidade, a Língua Inglesa é de extrema importância - um dos principais requisitos esperados pelo mercado de trabalho - porém, observa-se que alunos do ensino público, geralmente, têm certa dificuldade para utilizar o inglês no seu dia-a-dia, apesar de muitos deles já terem estudado o idioma em diversos níveis da educação básica. Devido a esse fato o projeto pretende estabelecer-se primeiramente em escolas públicas de 6º a 9º ano com o intuito de que a proficiência em Inglês destes alunos seja aprimorada.

3. Solução Proposta

O projeto tem por objetivo principal desenvolver um aplicativo baseado no jogo *Quest*, que é um jogo de tabuleiro que contém perguntas e respostas. Tem como objetivo conseguir mais pontos ao final do jogo, estes pontos são obtidos através de apostas. Suas cartas de perguntas são divididas em seis temas distintos: sociedade, arte e entretenimento, variedades, ciência e tecnologia, mundo e esportes. Tem o foco voltado para pessoas a partir de 14 anos e podem participar de dois a seis jogadores.

Com o *Re-Quest* foi pensado o desenvolvimento de algo semelhante à ideia original do *Quest*, porém sem o sistema de apostas, com o mesmo esquema de peões e cartas utilizado no jogo original. Os temas do novo jogo serão relacionados às competências básicas da língua inglesa: compreensão oral, compreensão escrita, produção oral, produção escrita e estrutura da língua. O foco do *Re-Quest* será, no seu estágio inicial, voltado para estudantes do ensino fundamental do sexto ao nono ano e poderão jogar de dois a seis jogadores.

A elaboração de estratégias facilitadoras do ensino-aprendizagem de Língua Inglesa será visada, utilizando atividades mediadas pelo uso das novas tecnologias digitais, e à aplicação dessas atividades na sala de aula, de modo a promover o crescimento intelectual do aluno, por meio de experiências significativas e motivadoras de aprendizagem. Tais estratégias partem de aspectos referentes à prática social e à vivência contextualizada dos alunos, com o intuito de oferecer-lhes interação entre as tecnologias digitais e o desenvolvimento das habilidades envolvidas no aprendizado da Língua Inglesa. Dessa forma, o aprendizado dar-se-á de forma menos passiva e mais centrada em experiências que envolvam a descoberta e a exploração do material didático por parte dos próprios alunos.



Imagem 1: Tabuleiro desenvolvido para testes

3.1. Pesquisas

Foram feitas pesquisas numa determinada instituição de ensino que demonstraram que dentre os servidores 88% (oitenta e oito por cento) dos pesquisados nunca utilizaram algum aplicativo de aprendizagem de Língua Inglesa, já dentre os alunos, a situação fica um pouco melhor, 58% (cinquenta e oito por cento) nunca utilizaram nenhum aplicativo para a aprendizagem de tal língua estrangeira. Com essa pesquisa, também verificamos o que os usuários reportaram sobre o uso desses aplicativos e o que faltava para que fossem completos. Foi relatado pela maioria dos participantes que os aplicativos existentes ocupam muito espaço do armazenamento do celular e também que necessitam estar sempre conectados à internet para utilizá-los.

3.2. O aplicativo

É proposto que o aplicativo seja disponibilizado primeiramente na plataforma Android, pois, além de ser uma plataforma aberta, é a mais utilizada atualmente, abrangendo aproximadamente 80% (oitenta por cento) dos usuários de dispositivos móveis, segundo a IDC (2014). Utilizando uma interface de usuário elaborada com princípios de usabilidade e com boas práticas de Interação Humano-Computador, o aplicativo pretende atingir não só o público *teen*, mas todas as faixas etárias.

4. Considerações Finais

O Re-Quest já foi divulgado em dois eventos e em ambos teve uma grande aceitação do público. Como hoje o aplicativo ainda se encontra nos estágios iniciais de desenvolvimento, com o foco voltado para a elaboração das questões, foi desenvolvido um protótipo, um tabuleiro, para que as pessoas entendam como funcionará a dinâmica do jogo.

5. Referências

- Almeida Filho, J. C. P.; Barbirato, R. C. “Ambientes comunicativos para aprender língua estrangeira. Trabalhos em Linguística Aplicada”, Campinas, v. 36, p. 23-42, 2000.
- Barbosa, S.D.J.; Silva, B.S. “Interação Humano-Computador”. Editora Campus- Elsevier, 2010.