

Sistema de aprendizado de inglês – Let's go!

English learning system - Let's go!

DOI: 10.46814/lajdv3n5-047

Recebimento dos originais: 01/09/2021

Aceitação para publicação: 01/10/2021

Júlia Elen Dias

Centro Paula Sousa - ETEC de Hortolândia Ensino Técnico de Informática – 2014

Natália de Souza Gomes

Centro Paula Sousa - ETEC de Hortolândia Ensino Técnico de Informática – 2014

Samara Paula dos Santos

Centro Paula Sousa - ETEC de Hortolândia Ensino Técnico de Informática – 2014

Stefanni Cristina Magdalena

Centro Paula Sousa - ETEC de Hortolândia Ensino Técnico de Informática – 2014

Priscila Batista Martins

Centro Paula Sousa - ETEC de Hortolândia Ensino Técnico de Informática – 2014

E-mail: priscila_bmartins@hotmail.com

RESUMO

Através do levantamento, análise e comparação dos sistemas disponíveis para aprendizado da língua inglesa, de maneira criteriosa e prática esta pequena pesquisa descreve. Busca-se melhorar o ensino do inglês para alunos do Ensino Fundamental, tendo como objetivo ensinar de maneira agradável e simples esta língua, atendendo aos objetivos educacionais previamente estabelecidos e, visando aspectos pedagógicos na utilização do software LET'S GO, fazendo com que através desse pequeno exemplo, possamos refletir sobre a importância de se aprender um novo idioma.

Palavras-chave: aprendizado, língua inglesa, software.

ABSTRACT

Through the survey, analysis and comparison of available for English language learning systems, careful and practical way this brief survey describes. We seek to improve the teaching of English to elementary school students, aiming to teach refreshingly simple language this way, given the previously established educational goals and pedagogical aspects in order to use the software, making it through this small example, can reflect on the importance of learning a new language.

Keyword: learning, language, software.

1 INTRODUÇÃO

O ensino de línguas estrangeiras no Brasil tem sido objeto de várias propostas curriculares. Essas, elaboradas por especialistas, embora com algum respaldo de consultas a professores, apresentam justificativas e concepções teóricas que sofrem reinterpretações por parte daqueles que atuam diretamente na sala de aula.

Neste trabalho apresentaremos inicialmente o conteúdo do software de aprendizado de inglês, que consiste no entendimento do papel da língua na sociedade como mais do que meros instrumentos de acesso à informação: as línguas estrangeiras são possibilidades de conhecer, expressar e transformar modos de entender o mundo e de construir significados.

O software LET'S GO, contém exercícios de memorização, caças-palavras, cruzadinhas, associação de imagens e áudios para ajudar os usuários com o aprendizado da língua inglesa. Além disso, é um programa feito especialmente para crianças e adolescentes, pois é na infância e adolescência que temos mais oportunidades e facilidade para aprender coisas novas. Mas isso não significa que não pode ser usado por usuários mais velhos, pois para usar o Let's GO, basta ter interesse e força de vontade!

2 HISTÓRICO LINGUA INGLESA

A língua inglesa nasceu no atual território da Grã-Bretanha, uma terra amplamente desejada e invadida por povos diversos, o que resultou na multiplicidade de suas origens e de influências variadas. É considerada língua germânica ocidental, mas esteve sob influência latina e escandinava e, depois, normanda e francesa.

Os romanos deixaram a Grã-Bretanha em 410 e os primeiros anglo-saxões desembarcaram no ano 449. Foram os saxões os responsáveis por introduzirem no inglês os primeiros elementos do vocabulário latino. Isso porque esses povos

germânicos haviam entrado em contato com os Romanos antes de abandonarem o continente e já haviam incorporado vocábulos latinos às suas línguas.

O ensino de língua inglesa como disciplina obrigatória no currículo escolar brasileiro teve início em 1809. Dom João VI decretara a implantação do ensino de duas línguas estrangeiras, a inglesa e a francesa, escolhidas estrategicamente, visando às relações comerciais que Portugal mantinha com a Inglaterra e a França. Assim sendo, a função do ensino era, como bem concluem Santos e Oliveira apud Lima (2009), “capacitar os estudantes a se comunicarem oralmente e por escrito.” Para tanto os professores aplicavam o Método Clássico ou Gramática-tradução, que era o único método de ensino de línguas estrangeiras de que se conhecia na época.

Atualmente, o ensino de língua inglesa no Brasil é oferecido em contextos diversos:

Universidades, faculdades, escolas públicas e particulares de ensino fundamental e médio, escolas de idiomas e internet.

2.1 MARCAS DO LATIM

É fácil identificar as marcas de origem latina na língua inglesa. Encontramos ainda no inglês atual: copper (cobre) do latim cuprum (cobre), street (rua) do latim strata (via), dish (prato) do latim discus (disco, travessa), entre outros. Mas apenas as cidades se constituíram em focos de latinização, permanecendo os povos residentes no campo pouco suscetível ao contato com a cultura romana. Um dos capítulos das sucessivas invasões da Bretanha e das influências deixadas na língua inglesa pelos povos invasores deve ser dedicado aos celtas. O povo celta é de origem indo-germânica. Saiu do Centro-Sul da Europa em ondas sucessivas e se espalhou por regiões da Espanha, Itália, Bretanha, Mar Negro, Balcãs e Ásia Menor. Na Bretanha, as pesquisas sugerem que eles ocuparam os vales, as terras mais férteis enquanto que os Bretões se instalaram em lugares menos hospitaleiros, pantanosos ou mais elevados.

2.2 RESISTÊNCIA AOS ELEMENTOS CELTAS

Tanto em relação aos Bretões como em relação aos Saxões (povo de origem germânica que habitava a Saxônia, região da Alemanha entre o rio Reno e o mar Báltico, e que invadiu as terras da Grã-Bretanha), é muito provável que os celtas tenham se mantido distantes, por dificuldade de comunicação. Houve, e isso é o que se sabe, uma resistência significativa da língua inglesa em integrar elementos celtas, o que se verifica no pequeno número de palavras célticas antigas no inglês.

A ausência de interlocução entre celtas e saxões é evidente e pode ser notada por meio do uso das palavras. O termo saxão para designar os celtas, por exemplo, era Wealas (os "estrangeiros"). Esse termo deu origem à palavra Welsh por meio da qual, em inglês, hoje se designa os galeses. Os celtas, por sua vez, chamavam a todos os seus inimigos de saxões.

Escandinavos, provenientes da Dinamarca e da Noruega, começaram a fazer incursões à Bretanha no final do século VIII onde se juntaram e se misturaram com os povos de língua anglo-saxônica, ora de forma pacífica, ora violenta durante dois séculos. Por suas línguas contarem com uma origem comum (germânica), houve grande compreensão entre os povos e as influências mútuas são bastante evidentes até o ponto de alguns pesquisadores considerarem que houve uma fusão delas. O fato da 2ª pessoa do verbo "ser" (are) ser de origem escandinava pode indicar a fusão, na medida em que não eram partilhados apenas vocábulos, mas também formas gramaticais.

3 MATERIAIS E MÉTODOS (ou Metodologia)

3.1 DESENVOLVIMENTO DO SOFTWARE

O projeto Let's GO! foi desenvolvido na linguagem de programação C#, pois é simples, moderna, segura, e oferece diversos recursos para o desenvolvedor.

C# é uma linguagem de programação orientada a objetos que foi criada pela Microsoft e faz parte da sua plataforma. Net. Essa linguagem foi influenciada por inúmeras outras, dentre elas Delphi, C++ e Java. Com essa influência, o C# passou a ser uma linguagem poderosa já que foram retirados os melhores recursos de cada uma destas linguagens, além de quebrar as limitações existentes.

3.2 LAYOUT E DESIGN

O layout do software foi desenvolvido de forma atrativa para proporcionar bem estar no usuário, no caso crianças e adolescentes.

As cores predominantes são: Verde, Vermelho e Azul Escuro, pois o verde simboliza a natureza, o dinheiro e a juventude e está associado ao crescimento; a cor vermelha ativa e estimula, e está associada ao poder, conquista e liderança; o azul transmite e favorece a compreensão, é a cor do bem estar e do raciocínio lógico.

A tela de Menu contém 3(três) opções: Start Game, Continue e Help.

A tela do caminho contém 5(cinco) níveis: Casa, Escola, Mercado, Shopping e Zoológico, respectivamente, assim o usuário deverá percorrer esse caminho realizando as atividades e avançando de fase até chegar o final do primeiro nível e avançar para o próximo nível.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O desenvolvimento deste trabalho permitiu a equipe aplicar o conhecimento adquirido ao longo do curso técnico em informática na realização de um projeto acadêmico em que o público alvo são as crianças e adolescentes. Neste projeto foi desenvolvido um software para desktop e dois web sites.

Ao concluir este trabalho, pode-se perceber o quanto importante foi a dedicação e aprendizagem, as dificuldades e os desafios. Tudo isso contribuiu para a experiência ganha que será utilizada no ingresso ao mercado de trabalho.

Segue abaixo as principais telas do software Let's GO! - Seu caminho para o inglês.

Figura 1 – Tela de Splash do software

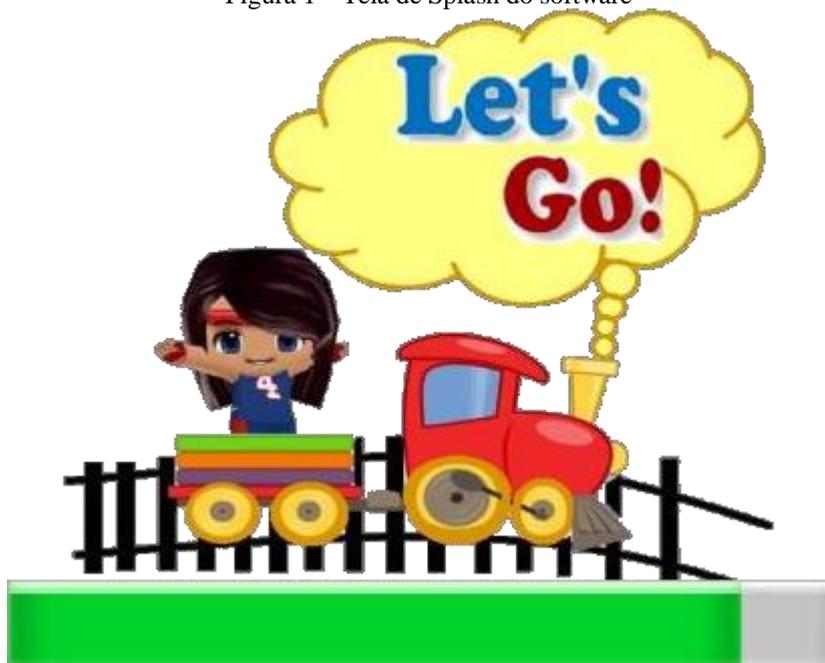


Figura 2 - Tela de Menu



Figura 3 - Tela de Cadastro



Welcome!

Registro

Nome do personagem:

Confirm o nome do personagem:

Senha

Confirme a Senha

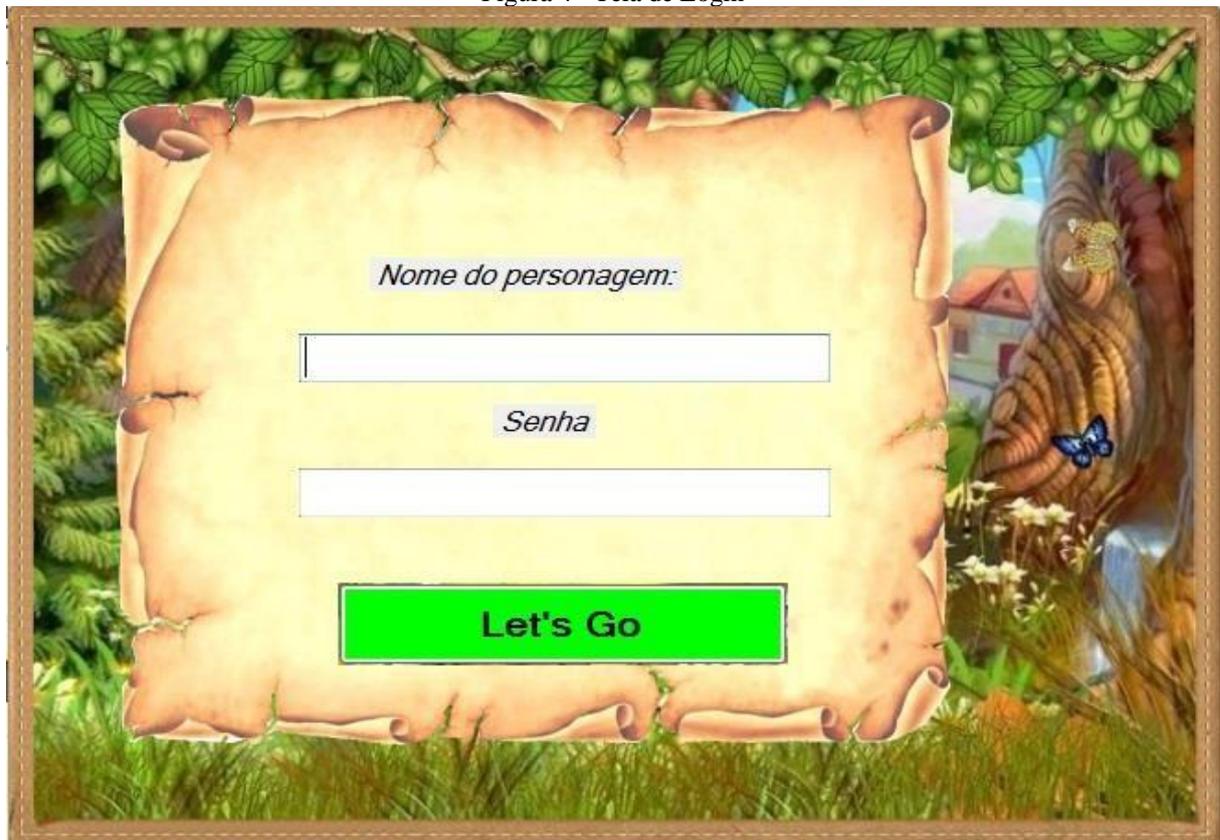
Dica para senha

Registrar

Let's Go!

The registration screen features a parchment scroll on the left with five input fields. To the right is a grid of 15 character avatars. The background is a vibrant, cartoonish landscape with a large tree, a butterfly, and a character with yellow pigtails and glasses. System icons for volume, battery, and power are in the top right corner.

Figura 4 - Tela de Login



Nome do personagem:

Senha

Let's Go

The login screen features a parchment scroll on the left with two input fields. The background is the same vibrant, cartoonish landscape as the registration screen. A large green button with the text 'Let's Go' is positioned at the bottom of the scroll.

Figura 5 - Tela do Caminho



Figura 6- Tela de Apresentação da Cozinha – (Nível1)



Figura 7 - Tela Principal da Fase 1 (Cozinha)



Figura 8 - Tela do Exercício de Ouvir – Fase1



Figura 9 - Tela do Exercício de Assimilação – Fase 1



Figura 10 - Tela do Exercício de Perguntas – Fase 1

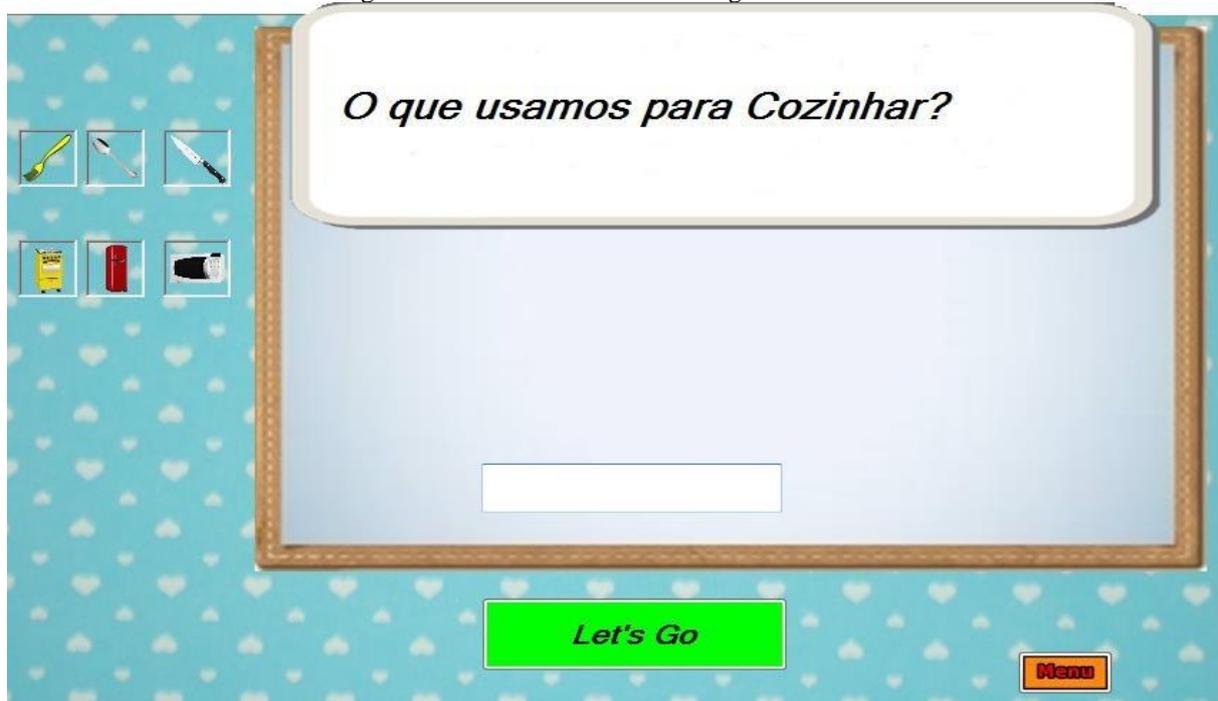


Figura 11 - Tela do Exercício da Forca – Fase 1



Figura 12 - Tela do Exercício de Caça-Palavras – Fase 1



Figura 13 - Tela de Passagem de Fase/Nível



Figura 14 - Tela Principal da Fase 2 (Cozinha)



Figura 15 - Tela de Apresentação do Banheiro – Fase 3



Figura 16 - Tela Principal da Fase 3 (Banheiro)



Figura 17 - Tela do Exercício de Cruzadinha – Fase 3



Figura 18 - Tela Principal da Fase 4 (Sala)



Figura 19 - Tela Principal da Fase 5 (Quarto)

Fase 5

Conheça os objetos e sua pronúncia:

 Lampshade 	 Cushion 	 Hanger 	 Bed 	 Blanket 
 Commode 	 Wardrobe 	 Sheet 	 Clothes 	 Pillow 

Let's Go

Figura 20 - Tela Principal da Fase 6 (Família)

Fase 6

 Grandmother Avó 	 Grandfather Avô 	 Brother Irmão 	 Son Filho 
 Father Pai 	 Sister Irmã 	 Daughter Filha 	 Uncle Tio 
 Aunt Tia 	 Granddaughter Neta 	 Grandson Neto 	 Mother Mãe 

Let's Go

Figura 21 - Tela do Exercício Jogo da Memória – Fase 6



Figura 22 - Tela do Exercício de Ordenação – Fase 6

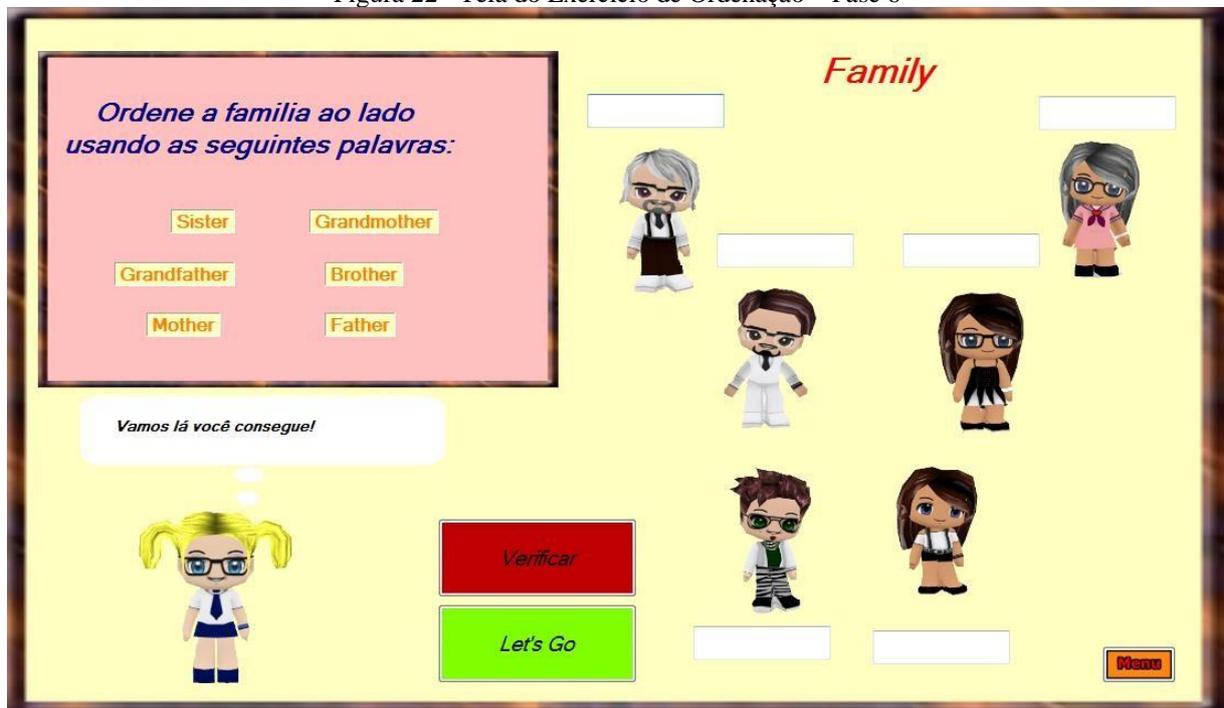


Figura 23 - Tela do Exercício de Tradução – Fase 6

Qual frase está correta?



Ela é mãe

She is a Grandmother *He is a father* *She is a mother*

Let's Go **Menu**

Figura 24 - Tela do Exercício de Frases – Fase 6

Menu

Preencha as lacunas de acordo com o exemplo:

 <p>I am a grandfather He is a grandfather You are a grandfather</p>			
 <p><input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p>	Verificar	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	
 <p><input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p>	Let's Go	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	
	Dica	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	

Figura 25 - Tela de Apresentação da Escola (Nível 2)



Figura 26 - Tela Principal da Fase 1 (Nível 2)



Figura 27 - Tela Principal da Fase 2 (Nível 2)



Figura 28 - Tela do Exercício de Solettar da Fase 2 (Nível 2)

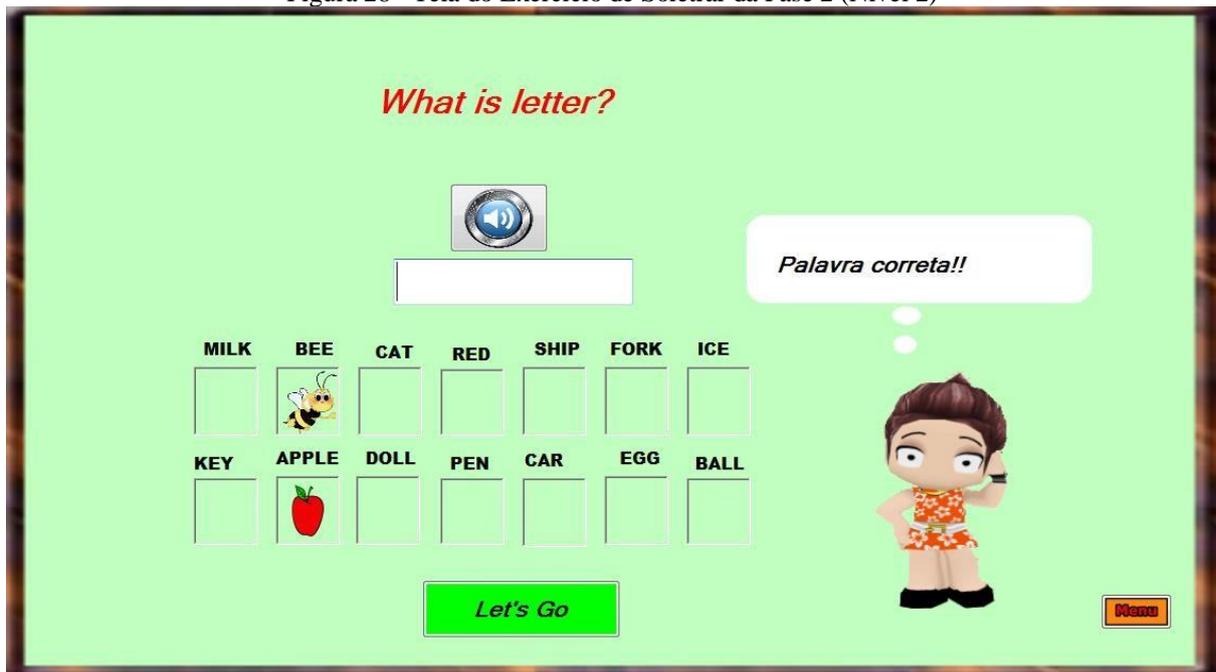


Figura 29 - Tela Principal da Fase 3 (Nível 2)



Figura 30 - Tela do Exercício das Bexigas da Fase 3 (Nível 2)



Figura 31 - Tela do Exercício de Pintar da Fase 3 (Nível 2)

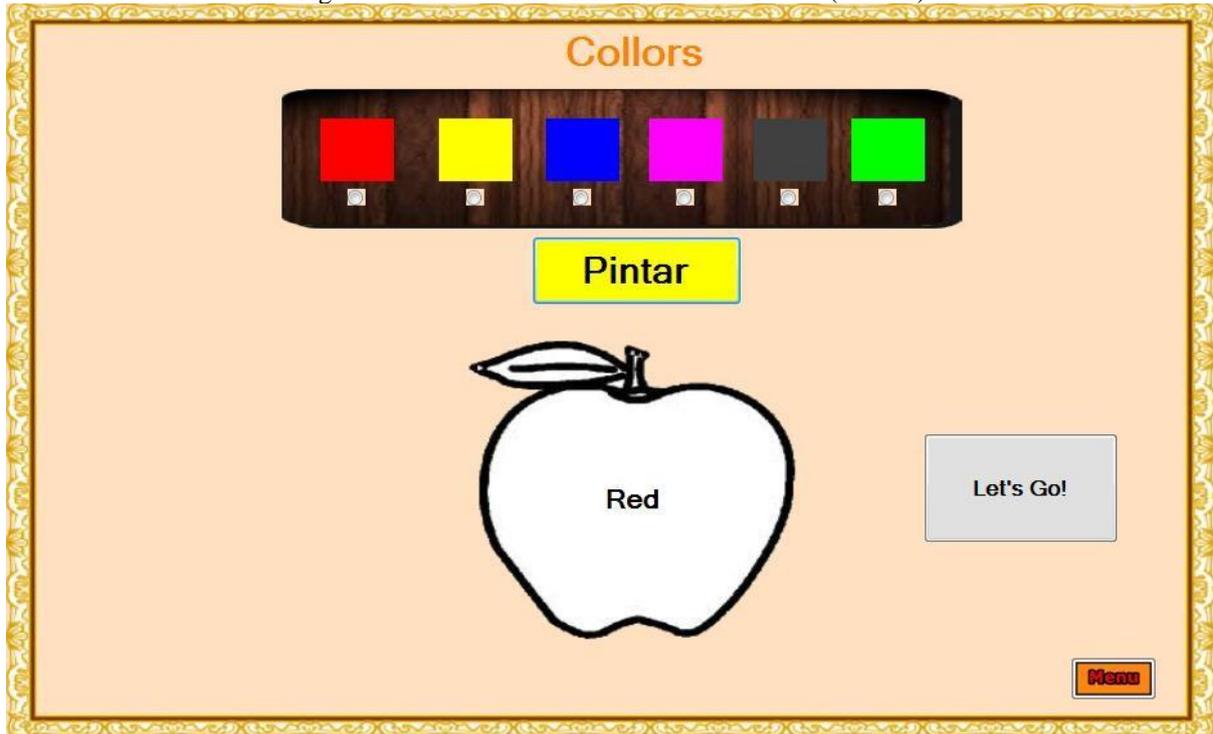


Figura 32 - Tela Principal da Fase 4 (Nível 2)



Figura 33 - Tela do Exercício da Árvore da Fase 4 (Nível 2)

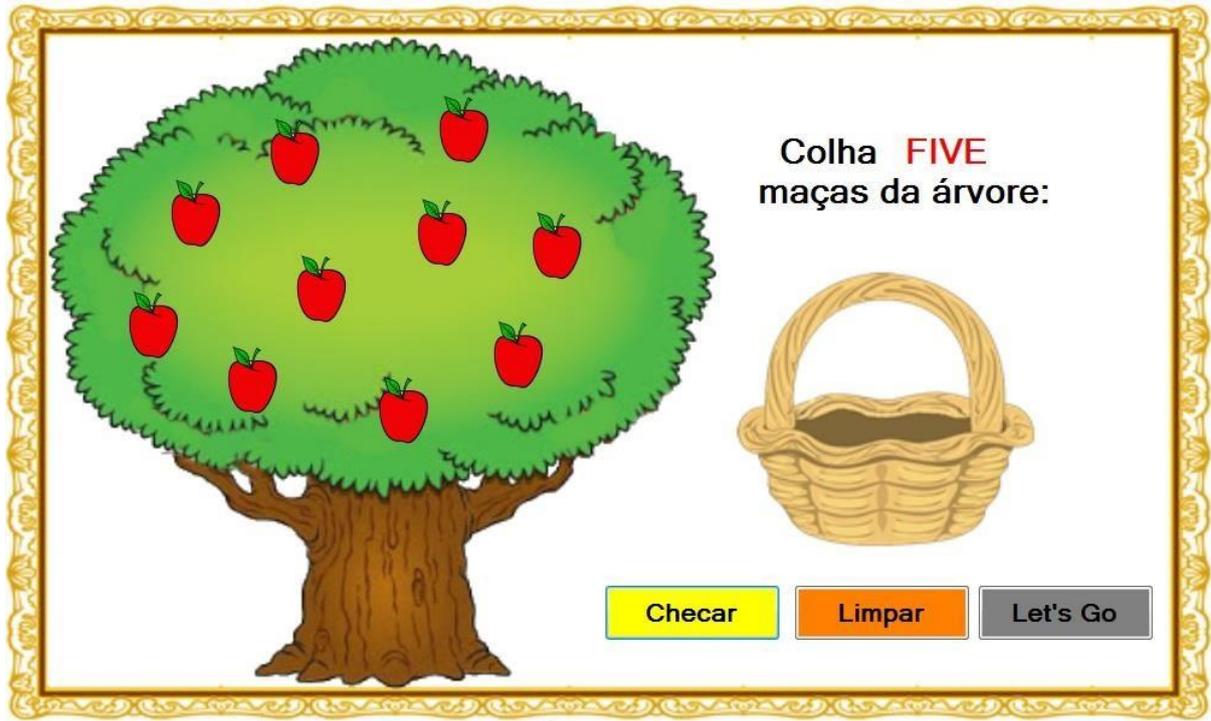


Figura 34 - Tela do Exercício do Telefone da Fase 4 (Nível 2)



Figura 35 - Tela do Exercício de Corrida da Fase 4 (Nível 2)

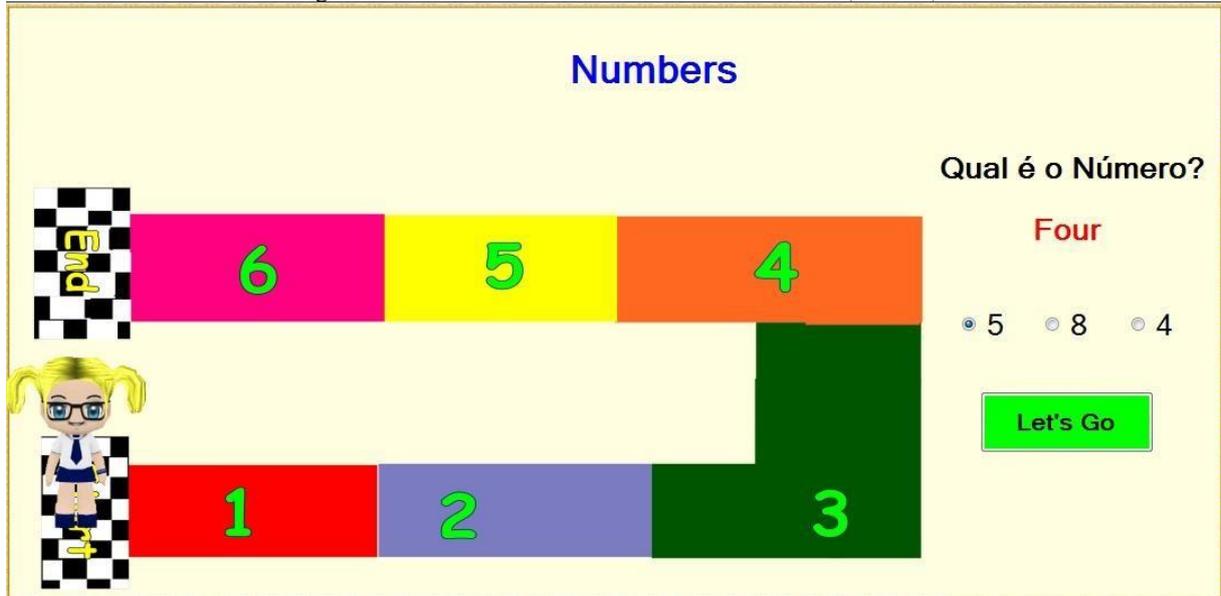


Figura 36 - Tela Principal da Fase 5 (Nível 2)



Figura 37 - Tela do Exercício de Frases da Fase 5 (Nível 2)

Complete as Frases:

1 Na estação é a época onde as flores florecem.

2 Na estação os dias são frios e em alguns lugares neva.

3 Na estação as flores caem das árvores e preenchem todos o campo.

4 Na estação os dias são quentes e ensorados.

Let's Go

Menu

Figura 38 - Tela Principal da Fase 6 (Nível 2)

Fase 6

  **Talk**

  **Eat**

  **Cry**

  **Read**

  **Walk**

  **Sleep**

  **Drive**

Let's Go

Menu

Figura 39 - Tela de Apresentação do Supermercado (Nível 3)



Figura 40 - Tela Principal da Fase 1 (Nível 3)



Figura 41 - Tela do Exercício de Compras da Fase 1 (Nível 3)



Figura 42 - Tela Principal da Fase 2 (Nível 3)



Figura 43 - Tela Principal da Fase 3 (Nível 3)



Figura 44 - Tela Principal da Fase 4 (Nível 3)



Figura 45 - Tela de Apresentação do Shopping (Nível 5)



Figura 46 - Tela Principal da Fase 1 (Nível 4).



Figura 47 - Tela Principal da Fase 2 (Nível 4)



Figura 48 - Tela de Apresentação do Zoológico (Nível 4)



Figura 49 - Tela Principal da Fase 1 (Nível 5)



Figura 50 - Tela Principal da Fase 2 (Nível 5)



Figura 51 - Tela Principal da Fase 3 (Nível 5)



Figura 52 - Tela Principal da Fase 4 (Nível 5)



Figura 53 - Tela Principal da Fase 5 (Nível 5)



5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste trabalho permitiu a equipe aplicar o conhecimento adquirido ao longo do curso técnico em informática na realização de um projeto acadêmico em que o público alvo são as crianças e adolescentes. Neste projeto foi desenvolvido um software para desktop e dois web sites.

Ao concluir este trabalho, pode-se perceber o quanto importante foi a dedicação e aprendizagem, as dificuldades e os desafios. Tudo isso contribuiu para a experiência ganha que será utilizada no ingresso ao mercado de trabalho.

REFERÊNCIAS

FIOCCO JR, Mário. **Software Educacional**. Disponível em: <<http://meuartigo.brasil-escola.com/informatica/software-educacional.htm>>. Acesso em 19 nov. 2013.

CARRILHO, Luis. Inglês | **Matéria de Inglês do 6º ao 9º ano**. Disponível em:<<http://www.obichinhodosaber.com/2013/07/28/ingles-6o-materia-de-ingles-6o-ano/>>. Acesso em 22 nov. 2013.

BRUNIERA, Celina. **Origens do Inglês: História da língua Inglesa**. Disponível em:<<http://educacao.uol.com.br/disciplinas/ingles/origens-do-ingles-historia-da-inglesa.htm>>. Acesso em 26 nov. 2013.

FOWLER, Martin. **Casos de Uso Diagrama de Casos de Uso**. Disponível em: <<http://www.dsc.ufcg.edu.br/~sampaio/cursos/2007.1/Graduacao/SI-II/Uml/diagramas/usecases/usecases.htm>>. Acesso em 12 mar. 2014.

HTML. Disponível em: <<http://www.cultura.ufpa.br/dicas/htm/htm-intr.htm>>. Acesso em 12 mar. 2014.

CSS. Disponível em:<<http://www.tecmundo.com.br/programacao/2705-o-que-e-css-.htm>>. Acesso em 12 mar. 2014.

Significados das Cores. Disponível em: <<http://www.significadodascotes.com.br/significado-do-azul.php>>. Acesso em 21 abr. 2014.

VILARINHO, Sabrina. **Metodologias do inglês**. Disponível em:<<http://educador.brasilecola.com/estrategias-ensino/metodologias-ingles.htm>> Acesso em 29 abr. 2014.

SIGNIFICADO DE HTML. Disponível em: <<http://www.significados.com.br/html/>> Acesso em 02 mai. 2014.