

## APLICAÇÃO MOBILE: DESENVOLVIMENTO E PROPAGAÇÃO DA APRENDIZAGEM E DO CONHECIMENTO DA LÍNGUA INGLESA

Cícero da Silva Junior<sup>1</sup>; Jéssica Borges Veloso<sup>2</sup>; Marla de Oliveira Firmino<sup>3</sup>; Vinicius Matayoshi Zago Freitas<sup>4</sup>; José Roberto de Almeida<sup>5</sup>; André Luís Silva de Paula<sup>6</sup>

1, 2, 3, 4, 5, 6 Universidade de Uberaba  
cicerojunior1011@hotmail.com, jose.almeida@uniube.br

### Resumo

O ensino e a aprendizagem na língua inglesa básica está se tornando cada vez mais relevante dentro da sociedade. Porque o idioma está sendo visto como aumento de perspectivas culturais e sociais de um cidadão nos dias de hoje. O quesito principal é que as pessoas possam ampliar a comunicação em um tempo de globalização e fazendo interação constante e imediata. Assim, como a tecnologia está sendo uma forte aliada para as pessoas, seja ela no âmbito profissional ou pessoal e também analisando como as pessoas têm curiosidade em aprender algo diferente, ou seja, algo que seja mais prazeroso. Este artigo propõe uma aplicação para apoio no ensino e aprendizagem da língua inglesa, com público com faixa etária entre 5 e 9 anos. O aplicativo, desenvolvido em Java para dispositivos Android, tem uma abordagem com foco em uma motivação mais lúdica e instigante. Sendo que o objetivo deste trabalho é ressaltar que a aprendizagem com ferramentas lúdicas apresentam resultados satisfatórios.

### Palavras-chave:

Aprendizagem, Android, Inglês, motivação.

### 1 Introdução

Para a humanidade, o conhecimento sempre foi e sempre será um fator que leva a grandes conquistas e desafios para vida, portanto, o aprender é a nossa base para que possamos crescer e nos desenvolvermos melhor no decorrer das atividades e projetos de estudos. Desde o surgimento das tecnologias, elas vêm

contribuindo cada vez mais e com maior excelência dentro da sociedade como um todo. Então com o aumento da utilização da tecnologia na educação, abordamos que a motivação no aprendizado de línguas, principalmente a inglesa, é objeto de estudos, procurando trazer novos significados para a relação entre aluno-professor-conteúdo, com uma maior inserção do conhecimento, desenvolvimento e crescimento. Assim tendo maior engajamento e comprometimento no desenvolvimento das tarefas.

Pelo olhar de Menezes (2016), não podemos deixar de observar também que o uso de ferramentas, de plataformas e de vários outros recursos tecnológicos estão fazendo uma significativa diferença na vida das pessoas, tanto em aspectos sociais, econômicos, políticos e principalmente educacionais.

Este trabalho associa motivação e tecnologia para propor um aplicativo de apoio nos estudos da língua inglesa, voltado para o público infantil, mas com uma forma dinâmica e atrativa na abordagem de conteúdos e incentivando o aspecto intrínseco de motivação.

### 2 Materiais e Métodos

Esta aplicação foi desenvolvida na IDE Android Studio 4.1 utilizando a linguagem Java, com o propósito de ser disponibilizada, inicialmente, para dispositivos com sistema operacional Android.

O objetivo é atender ao público com faixa etária entre 5 a 9 anos de idade, proporcionando uma jornada de

aprendizagem da língua inglesa de forma mais interessante.

Os recursos utilizados visam motivar o público infantil provocando maior interesse em aprender a língua inglesa, com abordagem mais clara e objetiva.

Segundo Falcão (2001 apud HIRANO, 2012, p. 62),

A motivação é um estado de tensão, uma impulsão interna, que inicia, dirige e mantém o comportamento voltado para um objetivo.

Pesquisadores de três universidades de Boston nos Estados Unidos apontaram que crianças terem contato com outro idioma para fazer associação das palavras é muito mais fácil a conexão delas no seu desenvolvimento. A vivência e estudo de outro idioma estimula o cérebro e a criança consegue desenvolver mais habilidades, que com o passar do tempo se desenvolve uma maior facilidade de aprender.

No aplicativo, este recurso foi utilizado de forma a motivar a interação mais frequente das crianças com os objetos de aprendizagem.

Quando analisamos a motivação, (RODRIGUEZ, 2006 apud HIRANO, 2012, p. 12),

Temos dois aspectos importantes a considerar: a motivação intrínseca, que parte da pessoa e está alinhada com um pensamento de prazer, de vontade, de desejo. Já a motivação extrínseca, se volta mais para os padrões de necessidade, tem relação com o exterior.

As cores determinam efeitos psicológicos sobre as pessoas expostas a elas e, ao utilizá-las de forma adequada, contribuem para a construção das marcas, identidades, expressões e atitudes, com seu significado determinado pela cultura (JACKSON, 1994).

Quanto maior o estímulo colorido nas atividades do aplicativo, maior será o engajamento e a motivação para o aprendizado.

Pelo olhar de Libâneo (1994), para que possa ter uma aprendizagem de integração ativa que para ser concreto necessita de atividades lúdicas, nos quais poderá verificar a estabilização e aplicação prática de gama de conhecimentos e habilidades.

A figura 1 temos a tela principal de atividades da aplicação, onde irá começar a despertar interesse na criança.

**Figura 1** - Tela de atividades da aplicação - Menu



Fonte: Elaborada pelos autores.



Fonte: Elaborada pelos autores.

Na tela do alfabeto (Figura 2), vemos as cores bem vivas, mais chamativas. E com isso instiga a concentração das crianças nas telas.

Figura 2 - Tela de atividades - Alfabeto

De acordo com Morigi e Pavan (2004), a relação do ensino-aprendizagem sofre grandes mudanças com a presença constante das tecnologias da informação no cotidiano, bem como essas tecnologias também objetivam potencializar a aquisição de conhecimentos no processo de aprendizagem.

Na figura 3 é a tela da categoria escola da aplicação, transparecendo também as cores e o layout.

Figura 3: Tela de atividades - Escola



Fonte: Elaborada pelos autores.

### 3 Resultados esperados

O objetivo da aplicação desenvolvida é proporcionar, para crianças entre 5 a 9 anos, um apoio motivador no aprendizado da língua inglesa, de forma que consiga instigar a atenção da criança, para que a aplicação seja executada de forma simples e atrativa.

Foram analisadas quais cores usar na aplicação, qual *layout* e estrutura desenvolver. Com foco no público infantil, buscando proporcionar um engajamento no manuseio da aplicação.

Há projetos futuros com a aplicação, dando continuidade no trabalho será desenvolvida uma tela de “Jogo da Velha”. Com isso, pretende-se acrescentar a gamificação na aplicação para que possa ficar ainda mais atrativa e divertida para as crianças.

### 4 Discussão

Com o desenvolvimento tecnológico, pode ser feito de um modo de que os

dispositivos móveis podem ser usados de várias maneiras, sendo que uma delas a utilização para idiomas estrangeiros, como o inglês.

Sendo assim, o aprendizado do inglês poderá ser um alicerce inicial para as crianças, de maneira que elas possam interagir com o idioma, tentando criar uma disciplina maior mesmo sendo um idioma básico. Tendo como foco a aprendizagem e de tomarem iniciativa para ter interesse em procurar um ensino mais avançado futuramente dentro dos idiomas.

### 5 Conclusão

O aplicativo mencionado no artigo, tem a função de desenvolver o conhecimento básico de inglês para crianças, para que elas conheçam e se familiarizem com o idioma desde cedo, facilitando algumas palavras e conhecimentos cotidianos, para que no momento certo elas avancem de forma adequada. O aplicativo usará atividades como incentivo e também usando o meio tecnológico ao favor.

O modo em que o aplicativo trabalhará com as crianças será totalmente voltado para a sua idade, não tendo nada complicado, ou avançado demais. De certo modo irá quebrar o tabu, que se tem de que o idioma é difícil, ou se é chato de aprender inglês e também de ser algo somente para adultos.

Segundo uma pesquisa levantada pela MIT - Massachusetts Institute of Technology a melhor idade para se aprender um idioma é no início da infância até os 10 anos, neste nível é comum conseguir a fluência mais rápido do que em outras faixas etárias. Com o inglês inserido no meio desde cedo as crianças se acostumaram e terão cada vez mais vontade de aprender algo a mais do inglês, ou até procurar incentivos para outros idiomas.

E também os pais poderão visualizar como vai o andamento de seus filhos e de certo ponto incentivarem os mesmos a

sempre aprender, de forma facilitada e simplificada.

### Referências

DAVID, Ricardo Santos. **O ensino e aprendizagem de inglês em escolas públicas: o ideal e o real.** São Paulo: Brasil escola, 2006. Disponível em: <https://meuartigo.brasilescola.uol.com.br/ingles/o-ensino-aprendizagem-ingles-escolas-publicas-real-ideal.htm>. Acesso em: 09 nov. 2020.

HIRANO, Aline Renata. **Motivação como ferramenta no aprendizado da Língua Inglesa.** Orientadora: Joice M. Maltauro Juliano. 2012. 36 p. Dissertação (Especialização em Educação) - Diretoria de Pesquisa e Pós-graduação, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2012. Disponível em: [http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/2449/1/MD\\_EDUMTE\\_VI\\_2012\\_02.pdf](http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/2449/1/MD_EDUMTE_VI_2012_02.pdf). Acesso em: 02 nov. 2020.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo.** 7. ed. Campinas: Papirus Editora, 2010.

MENDONÇA, Bruno. **Como inovar sua instituição de ensino com tecnologia educacional.** São Paulo: Edools, 2016. Disponível em: <http://www.edools.com/tecnologia-educacional/>. Acesso em: 25 out. 2020.

MENEZES, Stefane; ROZA, Jiani da. Genius Math: uma aplicação mobile para auxiliar a aprendizagem da matemática na pré-escola. **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação – SBIE)**, [S.l], p.250, nov. 2016.

ORDAKOWSKI, Alexandre *et al.* Desenvolvimento de uma aplicação Mobile para o ensino-aprendizagem de linguagem

de programação Java. **ResearchGate**, [S.l], 2017. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Alexandre\\_Ordakowski/publication/335433084\\_Desenvolvimento\\_de\\_uma\\_aplicacao\\_Mobile\\_para\\_o\\_ensino-aprendizagem\\_de\\_linguagem\\_de\\_programacao\\_Java/links/5d6590bda6fdccc32cd66aaf/Desenvolvimento-de-uma-aplicacao-Mobile-para-o-ensino-aprendizagem-de-linguagem-de-programacao-Java.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Alexandre_Ordakowski/publication/335433084_Desenvolvimento_de_uma_aplicacao_Mobile_para_o_ensino-aprendizagem_de_linguagem_de_programacao_Java/links/5d6590bda6fdccc32cd66aaf/Desenvolvimento-de-uma-aplicacao-Mobile-para-o-ensino-aprendizagem-de-linguagem-de-programacao-Java.pdf). Acesso em: 01 nov. 2020.

WITTER, Geraldina Porto; RAMOS, Oswaldo Alcanfor. Influência das cores na motivação para leitura das obras de literatura infantil. **Psicol. Esc. Educ. (Impr.)**, Campinas, v. 12, n. 1, p. 37-50, jun. 2008. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-85572008000100004](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572008000100004). Acesso em: 08 nov. 2020.

GROUP. Teamtex. **Inglês para crianças: Qual a importância e quando começar?.** São Paulo: 2020. Disponível em: <http://www.teamtex.com.br/blog/ingles-para-criancas-qual-e-a-importancia-e-quando-comecar>. Acesso em: 11 nov. 2020.