

DESENVOLVIMENTO DE UM APLICATIVO PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Guilherme de Almeida Rovetta¹, Hugo Richard Vieira², Maykon Emanuel Cardoso Rocha³, Giuliano Araujo Bertoti⁴
^{1, 2, 3, 4} Faculdade de Tecnologia de São José dos Campos
guilherme020213@hotmail.com, giuliano.bertoti@fatec.sp.gov.br

1. Introdução

A influência dos jogos de computadores vem quebrando barreiras além do próprio entretenimento. Hoje, diversos tipos de games estão presentes cada vez mais em rotinas de salas de aula, pois além da empolgação e competição, a aplicação de jogos nesse meio estimula aspectos diferentes nos alunos, gerando um ambiente informal e descontraído que dinamiza o processo de aprendizagem.

O objetivo deste artigo é apresentar o desenvolvimento de um aplicativo para o ensino da língua inglesa.

2. Metodologia e materiais

A aplicação foi desenvolvida utilizando a linguagem de marcação HTML com recursos do HTML5. A parte de estilização foi desenvolvida utilizando CSS e a dinamização do conteúdo com JavaScript.

A interface da aplicação é composta de um sistema de *fluid grid* que é responsável pela estrutura da página e por torná-la responsiva (o aluno pode abrir o aplicativo em qualquer dispositivo, como *tablets* e celulares). Além disso, os elementos gráficos são inspirados no design *Metro* do Windows 8, que é um sistema operacional amplamente usado.

Para que o usuário possa ter mais contato com a aplicação foi implementado a Web Speech API [1] que permite o reconhecimento de voz e também a transformação de texto para voz (este recurso permite que o aluno treine sua pronúncia de inglês, por exemplo). A API do Flickr [2] também foi utilizada para buscar imagens a partir de uma palavra aleatória e o *framework* JQuery [3] para funções de controle interno da aplicação.

3. Resultados

A interação com o aplicativo é realizada através do reconhecimento de voz, desse modo o aluno pode exercitar sua pronúncia com várias novas palavras e expressões, enriquecendo o seu vocabulário da língua inglesa.

Com uma interface visual e ícones escritos na língua de aprendizado (o inglês), conforme exibido na Figura 1, com o simples fato de escolher um modo do jogo o usuário já estará adquirindo conhecimento sem mesmo perceber que esteja.

O jogo possui também vários níveis de dificuldade que auxiliam na motivação, pois o usuário pode avançar conforme sua experiência na língua nativa aumenta. Dentre eles está o *“Picture Mode”*, conforme visto na Figura 2, que alia o uso de visualização de imagens e treino de pronúncia de palavras.



Figura 1 – Página Inicial da Aplicação.

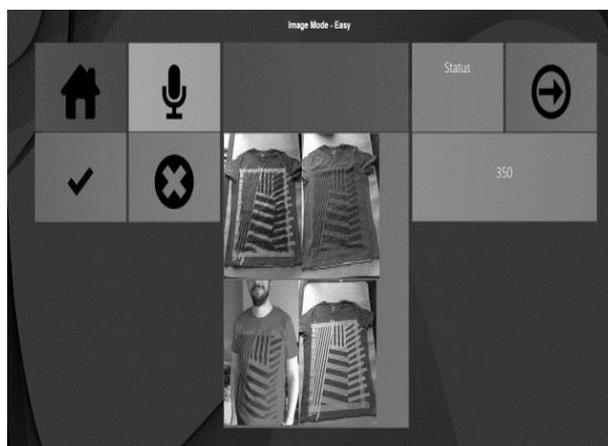


Figura 2 – Módulo *“Picture Mode”* da Aplicação.

O aplicativo pode ser acessado no endereço: <http://giulianobertoti.github.io/jogoaprendizadoingles/>.

4. Conclusões

Este artigo apresentou uma nova forma de se aprender inglês, com uma interação por reconhecimento de voz, através do uso de imagens e palavras que avaliam a pronúncia do usuário. Portanto, ao utilizar essa aplicação o usuário estará aprendendo uma nova língua de um modo diferente do tradicional.

5. Referências

- [1] Web Speech API Specification. Disponível em: <https://dvcs.w3.org/hg/speech-api/raw-file/tip/speechapi.html>. Acesso em: 05/05/2015.
- [2] Serviços do Flickr. Disponível em: <https://www.flickr.com/services/api>. Acesso em: 05/05/2015.
- [3] JQuery. Disponível em: <https://jquery.com>. Acesso em: 05/05/2015.