

ETEC JUSCELINO KUBISTCHEK DE OLIVEIRA

**SISTEMA PARA INOVAÇÃO DO MÉTODO DE ENSINO DA  
LÍNGUA INGLESA**

Diadema – SP

2013

BIANCA DE LIMA FAGUNDES  
EDUARDO MOREIRA FAGUNDES  
VANESSA FERREIRA SALES DIAS  
VINICIUS SANTANA DOS SANTOS

## **SISTEMA PARA INOVAÇÃO DO MÉTODO DE ENSINO DA LÍNGUA INGLESA**

Trabalho apresentado a ETEC Juscelino Kubistchek de Oliveira, como requisito parcial à conclusão do curso de Técnico em Informática.

Orientador: Prof.Esp. Paulo Felix.

Diadema – SP

2013

BANCA:

Prof. \_\_\_\_\_

Prof. \_\_\_\_\_

Prof. \_\_\_\_\_

Data: Diadema, \_\_\_\_\_

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos a nossos familiares por sempre nos incentivar naquilo que queremos; Aos nossos amigos por nos ajudar na escolha do tema; Aos nossos professores da Escola Técnica Juscelino Kubistchek de Oliveira em especial aos professores que nos auxiliaram no projeto, Paulo Félix e Nelson Fabbri.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO 1 – Programas de Desenvolvimento</b> .....	<b>12</b>
<b>1.1 Linguagens e tecnologias usadas</b> .....	<b>12</b>
1.1.1 Visual Basic .....	12
1.1.2 Microsoft Access .....	12
<b>1.2 Ferramentas Utilizadas</b> .....	<b>13</b>
1.2.1 Microsoft Office .....	13
1.2.2 Visual Studio.....	13
<b>CAPÍTULO 2 – Tabelas do Sistema</b> .....	<b>14</b>
<b>2.1 Cronograma</b> .....	<b>14</b>
<b>2.2 Casos de Uso</b> .....	<b>15</b>
<b>2.3 Modelagem de Base de Dados(Modelo Entidade Relacionamento)</b> .....	<b>16</b>
<b>2.4 Definições das Classes e Métodos(Diagrama de Classes)</b> .....	<b>16</b>
<b>CAPÍTULO 3 – Telas do Software</b> .....	<b>17</b>
<b>3.1 Implementação(Telas do Sistema e suas funcionalidades)</b> .....	<b>17</b>
3.1.1 Login.....	17
3.1.2 Menu do Professor .....	17
3.1.3 Ranking(Professor) .....	18
3.1.4 Cadastro dos Alunos .....	18
3.1.5 Observações .....	19
3.1.6 Menu do Aluno .....	19
3.1.7 Menu de Games .....	19
3.1.8 Step 1-Questions .....	20
3.1.9 Step 2-Quiz com Imagens.....	20
3.1.10 Step 3-Jogos das Vogais .....	21
3.1.11 Criar Questões-Step 1 .....	21
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>22</b>
<b>APÊNDICES</b> .....	<b>23</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>27</b>

## LISTA DE FIGURAS

Imagem 1. Diagrama de caso de Uso .....	15
Imagem 2. Modelo entidade relacionamento .....	16
Imagem 3. Diagrama de classe .....	16
Imagem 4. Login .....	17
Imagem 5. Menu do professor.....	17
Imagem 6. Ranking.....	18
Imagem 7. Cadastro dos alunos .....	18
Imagem 8. Observações .....	19
Imagem 9. Menu do aluno.....	19
Imagem 10. Menu de Games .....	19
Imagem11. Step 1 – Questions.....	20
Imagem12. Step 2 – Quiz com imagens .....	20
Imagem13. Step 3 – Jogo das vogais .....	21
Imagem14. Criar questões-Step1.....	21
Imagem 15. Apêndice – Pergunta Nº 1 .....	23
Imagem 16. Apêndice – Pergunta Nº 2 .....	23
Imagem 17. Apêndice – Pergunta Nº 3 .....	24
Imagem 18. Apêndice – Pergunta Nº 4 .....	25
Imagem 19. Apêndice – Pergunta Nº 5 .....	25
Imagem 20. Apêndice – Pergunta Nº 6 .....	26
Imagem 21. Apêndice – Pergunta Nº 7 .....	26

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Cronograma.....	14
---------------------------	----

## RESUMO

O presente trabalho trata-se de um software que auxilia crianças no seu aprendizado da língua inglesa, buscando maneiras diferenciadas no método de ensino, a fim de, estimular as crianças a aprender o idioma sem dificuldades.

Para isso o software utiliza a tecnologia como auxílio no ensino de um segundo idioma. Outra característica do software é ajudar crianças portadoras de transtorno de déficit de atenção.

Trabalhamos com atividades educativas e interativas e com o propósito de não comprometer sua educação. Portanto nosso software propõe ênfase na aprendizagem de nossos usuários.

Palavras chaves: Software interativo, educação, aprendizagem.

## **ABSTRACT**

The present work it is software that assists children in their learning of the English language, seeking ways differentiated teaching method in order to stimulate children to learn the language without difficulty.

For this, the software uses technology as an aid in teaching a second language.

Another feature of the software is to help children with attention deficit disorder.

We work with interactive and educational activities and in order not to jeopardize their education. So our software proposes emphasis on learning from our users.

Keywords: Software, interactivity, education, learning.

## INTRODUÇÃO

A principal função do entretenimento é a interação de um grupo ou vários grupos com a intenção de promover atividades recreativas com a forma de entreter o seu público. Os espectadores podem possuir um papel passivo, como por exemplo: assistir uma peça teatral, uma ópera, um programa de televisão ou um filme; ou também podem possuir um papel ativo, como por exemplo: jogos, esportes, etc. O entretenimento vai evoluindo conforme a tecnologia, como no caso de jogos eletrônicos, que tem a função de entreter o jogador e também auxilia no aprendizado e no raciocínio de quem joga.

Um jogo eletrônico é um jogo no qual a pessoa interage com imagens que são exibidas em um dispositivo, geralmente em televisores e monitores. Os sistemas eletrônicos utilizados para jogar são conhecidos como plataformas (computadores, consoles, celulares, arcades, etc.). Os videogames também podem usar outras maneiras de interagir e prover informação ao jogador. O uso de sons é usado em larga escala desde os primórdios. Outros tipos de resposta, como dispositivos de vibração e sensores de movimento também são bastante utilizados nos videogames. O avanço tecnológico tem trazido formas cada vez mais intensas de imersão nos jogos através destes periféricos, como o reconhecimento de movimentos e de voz.

Hoje, a tecnologia está presente em tudo o que fazemos, quando vamos ao supermercado, no trabalho e na escola, dentre outras. Ela facilita as atividades do dia a dia e nos traz entretenimento.

Nos dias de hoje as crianças estão acostumadas com o uso de aparelhos eletrônicos em suas rotinas. A facilidade do manuseio e o gosto pelas ferramentas são úteis e eficientes para nossa comunicação e interação com o mundo. 79% das crianças do Brasil já possuem um aparelho eletrônico (computadores, celulares, etc.).

A Internet tem contribuído significativamente para o aumento do interesse por jogos de computador, contando com esse fato, é fácil afirmar que jogos eletrônicos podem influenciar e/ou ajudar na educação da criança. O Jogo se torna uma ferramenta ideal para a aprendizagem, gerando interesse do aluno, e a fazer novas descobertas. Porém, o uso dos jogos eletrônicos na escola deve ser voltado a alunos e para aprendizagem com intuito de

desenvolver habilidades como: concentração, memória, atenção, raciocínio lógico, entre outros.

Muitos jogos têm como idioma principal o inglês, que ajuda a aprimorar o conhecimento que a criança tem sobre a língua inglesa.

O inglês é usado em vários países do mundo como segunda língua, além de ser a língua oficial de diversos países como Canadá, Estados Unidos, Reino Unido e etc.

No início do aprendizado da língua inglesa o professor se prende só a aulas em sala, utiliza sempre métodos arcaico que talvez não influencie tanto a criança a se interessar no ensino do inglês e se torna muitas vezes entediante para o aluno que por sua vez não presta atenção na aula e se dispersa facilmente. Não são todas as crianças que se interessam pelo aprendizado do inglês, elas tem falta de interesse, motivação, e diversas delas têm dificuldades em aprender um novo idioma, as aulas em sala são exaustivas e não prendem a atenção da criança.

O inglês é uma língua que hoje em dia é muito visada no mercado de trabalho, pois é um idioma universal e torna a comunicação com o mundo mais fácil. O software propõe um sistema que auxiliará as aulas de inglês com jogos educativos e interativos. Sendo um Jogo que seja simples no acesso para que qualquer aluno e professor possa manuseá-lo.

Auxiliando nas aulas de inglês, o software incentivara os alunos a estudar a língua inglesa através do entretenimento, tornando as aulas mais divertidas e interativas. Influenciando os alunos a persistirem no aprendizado do idioma.

## **CAPÍTULO 1 – Programas de Desenvolvimento**

### **1.1 Linguagens e tecnologias utilizadas**

#### **1.1.1 Visual Basic**

Visual Basic é um software criado pela Microsoft como uma linguagem de programação fazendo parte do Microsoft Visual Studio. Com ele o usuário é capaz de criar programas e aplicativos utilizáveis para o dia a dia de suas necessidades em que suas aplicações de programação é voltada para o .Net.

Não só por códigos que o usuário pode programar, mas também através de ambientes de desenvolvimento integrado na forma gráfica auxiliando a construção das interfaces em seus programas. Além dessas e outras funções ele possui integridade com o banco de dados possibilitando a comunicação das tabelas do Access apresentando seus conteúdos e informações na programação do Visual Basic.

#### **1.1.2 Microsoft Access**

A Microsoft Access é um programa de banco de dados que faz parte do pacote Office. Em relação aos outros softwares de banco de dados o Microsoft traz uma grande facilidade, mas é recomendado para grandes bancos de dados, pois sobrecarrega o sistema. Basta ter conhecimentos básicos em modelagem de dados e lógica de programação e o Access torna possível fazer um banco de dados.

## **1.2 Ferramentas Utilizadas**

### **1.2.1 Microsoft Office**

O Microsoft Office é um pacote de aplicativos direcionados para escritórios que contém programas como processador de texto, planilhas de cálculo, banco de dados, apresentação gráfica e gerenciador de tarefas.

### **1.2.2 Visual Studio**

O Visual Studio é um pacote de programas da Microsoft, que tem como o principal objetivo de desenvolver softwares dedicados ao .NET Framework e a várias línguas, como Visual Basic, C e C++, como também C Sharp e o J Sharp. Pode também desenvolver na área da web, na área dos smartphones, em potencial Windows Phone.

## CAPÍTULO 2 – Tabelas do Sistema

### 2.1 Cronograma

INTRODUÇÃO	02/08/2013 á 06/08/2013
RESUMO em língua vernácula e estrangeira	03/08/2013 á 06/08/2013
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	06/08/2013 á 13/08/2013
Cronograma	19/08/2013 á 20/08/2013
APENDICES	19/08/2013 á 20/08/2013
Casos de Uso	21/08/2013 á 27/08/2013
Modelagem da base de dados	21/08/2013 á 27/08/2013
Desenvolvimento do Banco de dados	23/08/2013 á 03/09/2013
IMPLEMENTAÇÃO(Telas do sistema e suas funcionalidades)	04/09/2013 á 01/10/2013
Interface visual das telas	23/08/2013 á 17/09/2013
Definições das classes e métodos	27/08/2013 á 03/09/2013
Desenvolvimento estrutural das telas c/ banco de dados	24/09/2013 á 29/10/2013
CONSIDERAÇÕES FINAIS	02/10/2013 á 15/10/2013
REVISÃO	21/10/2013 á 22/10/2013
ENTREGA	28/10/2013 á 29/10/2013
Testes de sistema	05/11/2013

Tabela 1. Cronograma

## 2.2 Casos de Uso

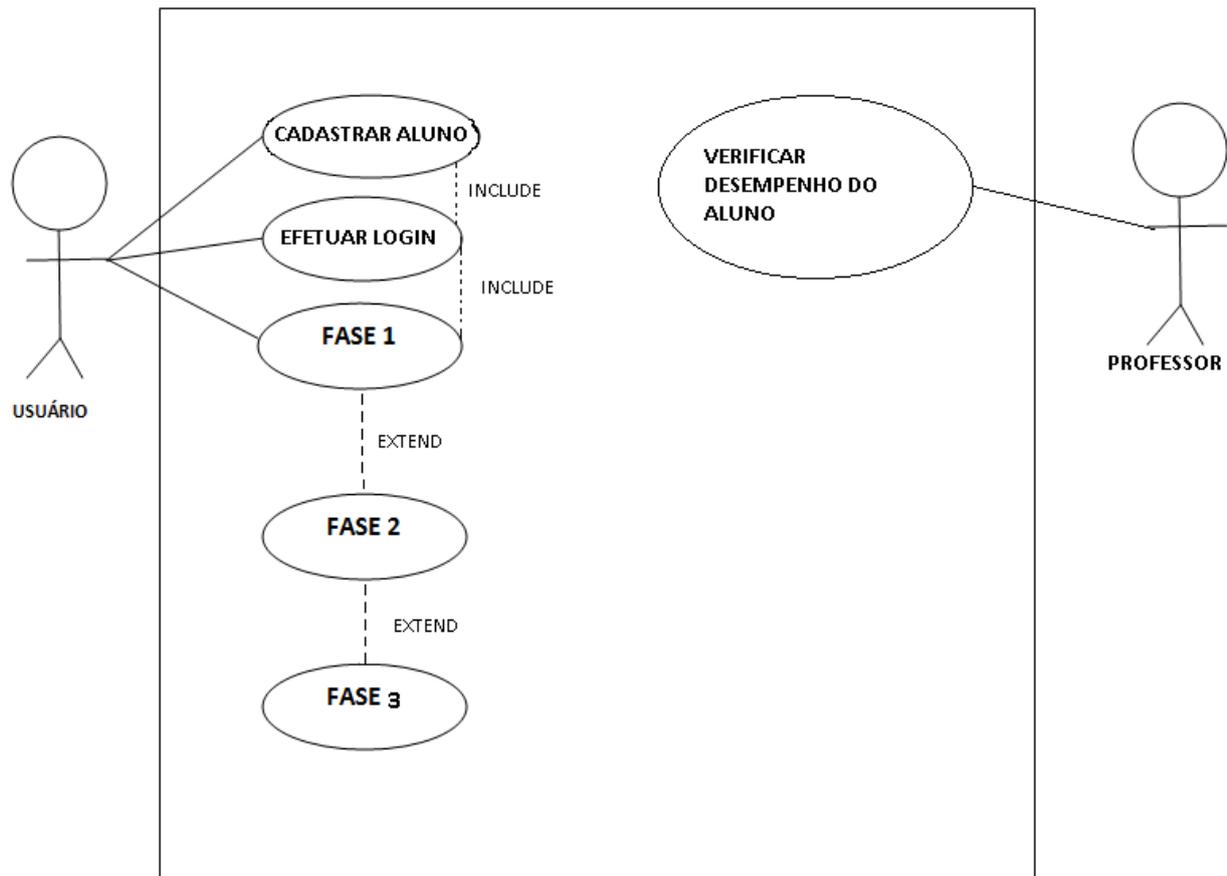


Imagem 1. Diagrama de caso de uso

### 2.3 Modelagem da base de dados (Modelo entidade relacionamento)

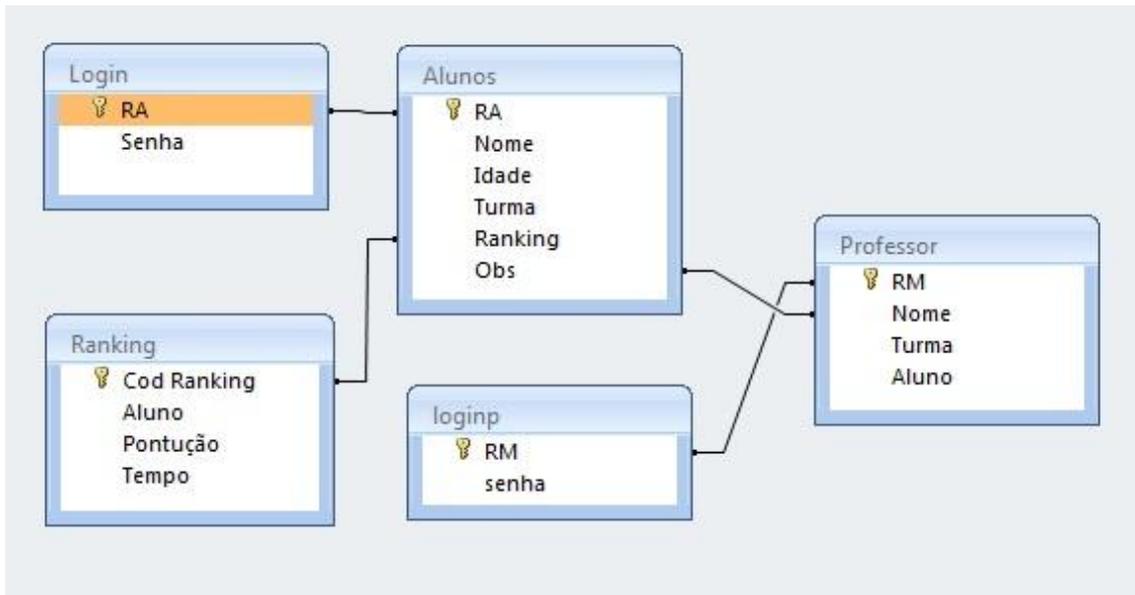


Imagem 2. Modelo entidade relacionamento.

### 2.4 Definições das classes e métodos (Diagrama de classes)

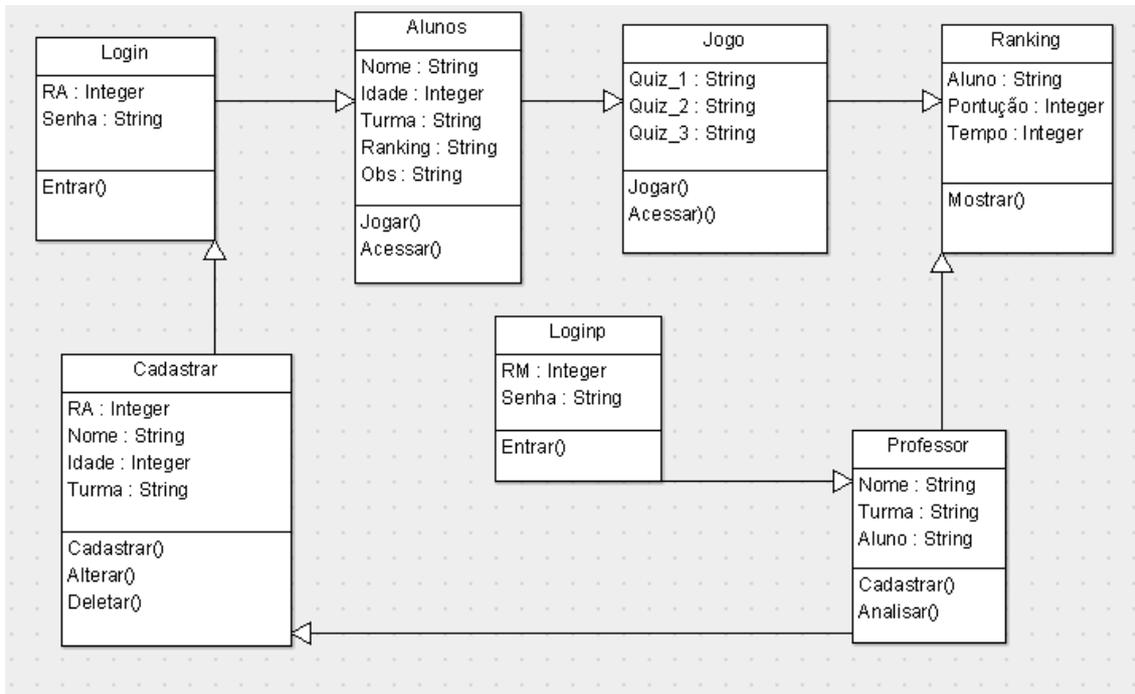
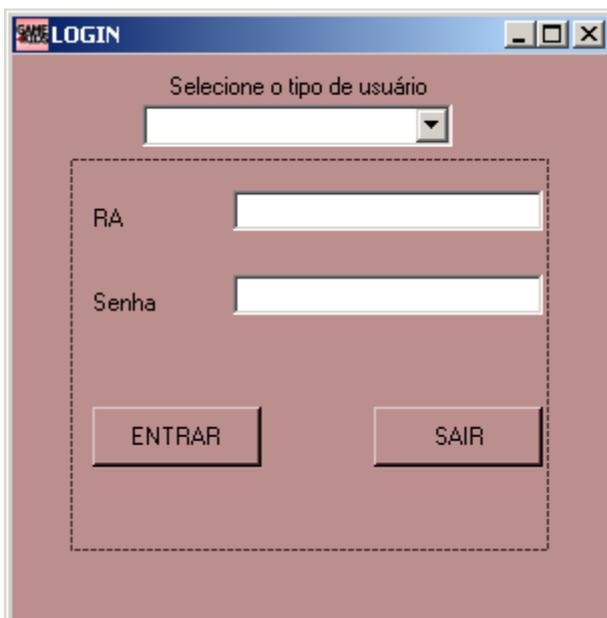


Imagem 3. Diagrama de classe

## CAPÍTULO 3 – Telas do Software

### 3.1 IMPLEMENTAÇÃO (Telas do Sistema e suas funcionalidades).

#### 3.1.1 Login.



Essa tela tem a função de logar o usuário ao sistema. Redirecionando-o ao menu do professor ou aluno.

Imagem 4. Login

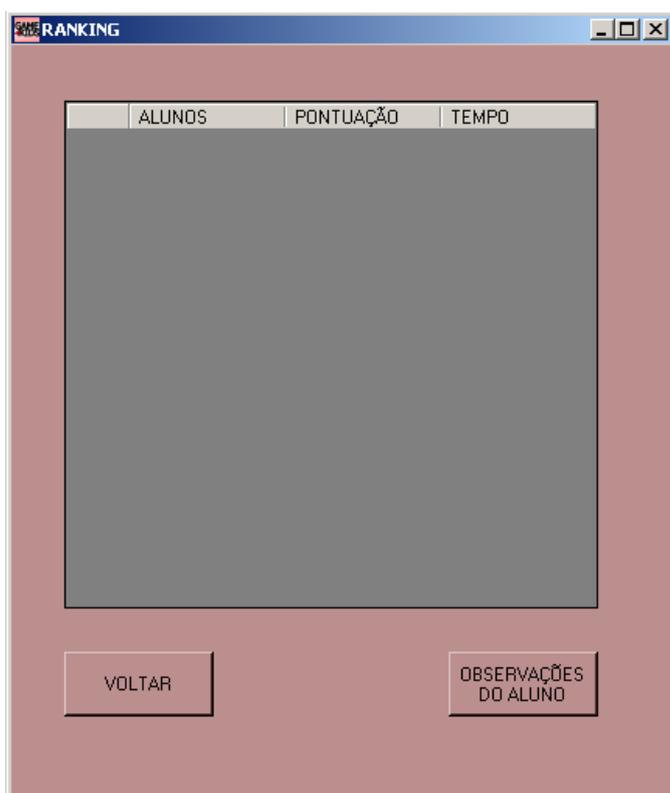
#### 3.1.2 Menu do professor



Essa tela tem a função de direcionar o professor para as seguintes opções: Ranking dos alunos, Cadastrar alunos, Editar observações dos alunos e Sair.

Imagem 5. Menu do professor

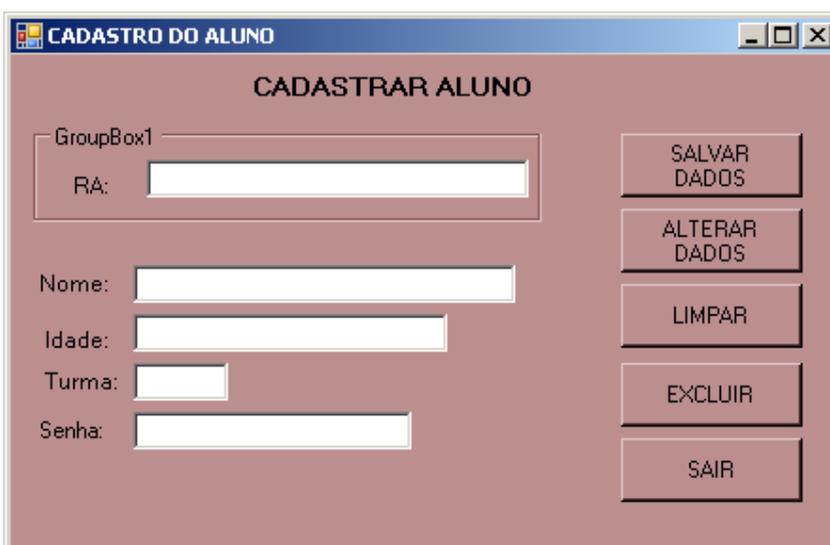
### 3.1.3 Ranking (Professor)



Essa tela tem a função de mostrar ao professor o ranking dos alunos (pontuação e tempo). Podendo assim, abrir observações dos alunos.

Imagem 6. Ranking

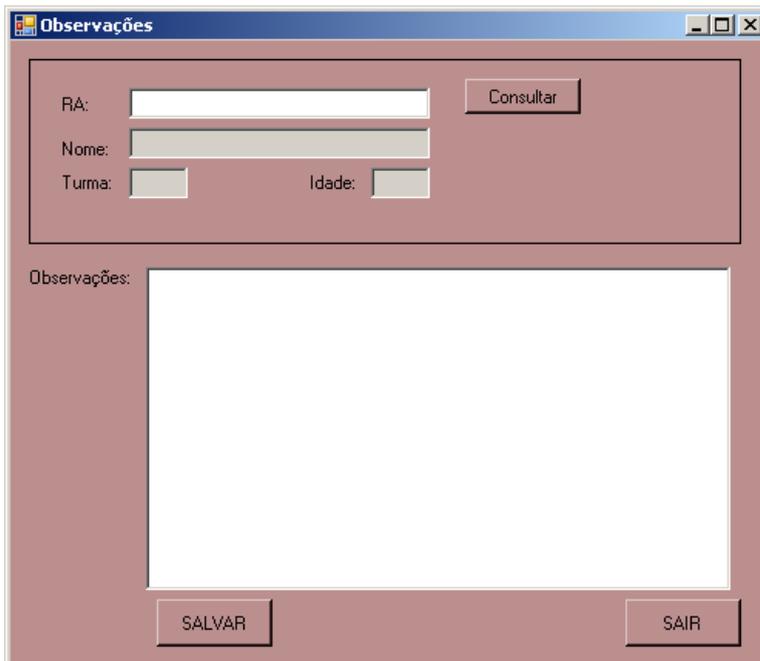
### 3.1.4 Cadastro dos Alunos



Essa tela tem a função de cadastrar os alunos, podendo também fazer alterações nos dados e exclusão do aluno no sistema.

Imagem 7. Cadastro dos alunos

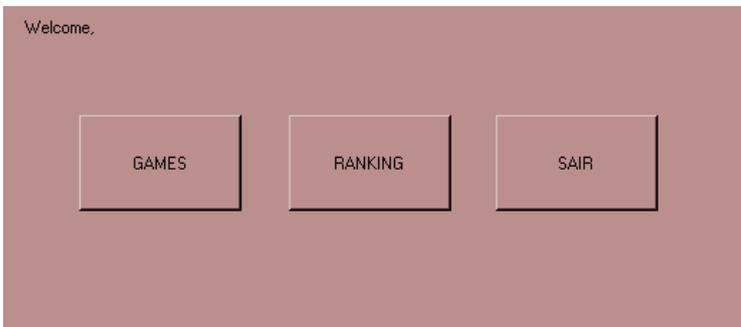
### 3.1.5 Observações



Com essa tela o professor poderá armazenar observações sobre o desempenho do aluno.

Imagem8.Observações

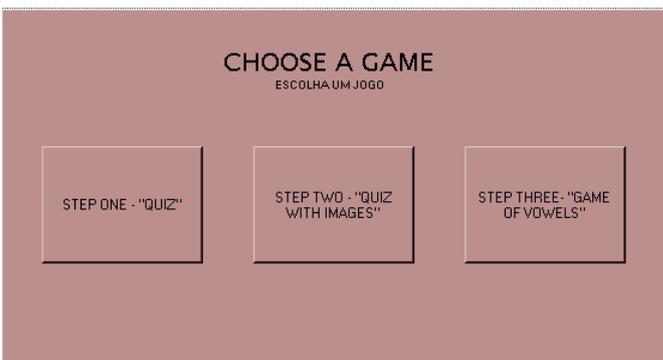
### 3.1.6 Menu do Aluno



Essa tela tem a função de direcionar o aluno para os jogos do sistema, ou ter acesso ao ranking.

Imagem 9. Menu do aluno

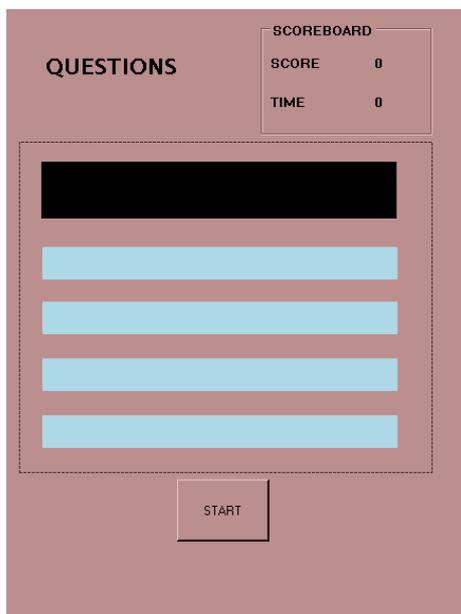
### 3.1.7 Menu de Games



Esse é o menu dos jogos no qual o aluno seleciona o que gostaria de jogar primeiro.

Imagem 10.Menu de Games

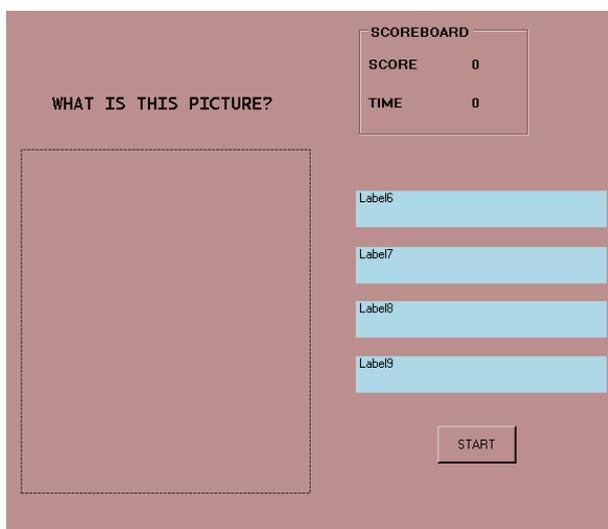
### 3.1.8 Step 1 – Questions.



Essa é a primeira tela de atividades do sistema. Tem como função medir o conhecimento do aluno de acordo com que ele já aprendeu. Ela avalia o tempo e a pontuação do aluno para enviar ao ranking.

Imagem11. Step 1 – Questions.

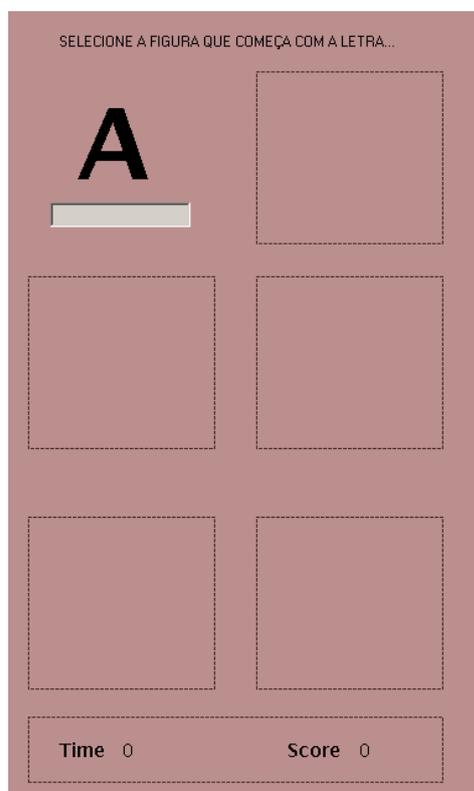
### 3.1.9 Step 2 – Quiz com imagens.



Essa é a segunda tela de atividades do sistema. Tem como função fazer com que o aluno associe a imagem com seu respectivo nome em inglês. Ela avalia o tempo e a pontuação do aluno para enviar ao ranking.

Imagem12. Step 2 – Quiz com imagens.

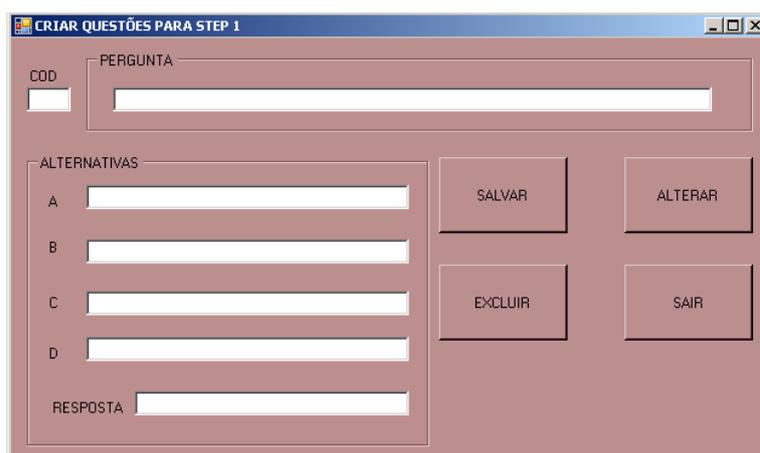
### 3.1.10 Step 3 – Jogo do Alfabeto.



Essa é a terceira tela de atividades do sistema. Tem como função fazer com que a criança identifique as imagens relacionando-as com a letra selecionada pelo sistema.

Imagem13. Step 3 – Jogo das vogais

### 3.1.11 – Criar questões – Step 1.



Essa tela tem a função de criar novas questões para o questionário do Step 1 e 2. Essa tela está disponível apenas para o professor.

Imagem14. Criar questões – Step 1

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O trabalho tem como foco ensinar as crianças a aprender um novo idioma, o inglês. Estimulando aos alunos utilizar o raciocínio para responder as questões com agilidade, adquirindo novas palavras do vocabulário, inglês, bem como auxiliar o professor em sala de aula.

O objetivo do trabalho de conclusão de curso foi criar um software que tornasse as aulas mais interativas e divertidas para o aluno. Criamos um sistema de ranking para estimular os alunos a sempre fazer o seu melhor para se destacar na turma.

Esse software é útil para as escolas que lecionam a língua inglesa para crianças, proporcionando diversas utilidades ao professor, melhorando suas aulas e ensinando de forma descomplicada o aprendizado de um novo idioma aos alunos.

Consideramos para o futuro criar mais ampliações para o software, desenvolvendo mais jogos e funções que poderão auxiliar o ensino de nossos usuários, assim como os professores a usufruir cada vez mais nosso programa, tornando o produto final, software, mais popular, utilizado por diversas instituições de ensino.

## APÊNDICES

### Respostas da Pesquisa de campo

#### 1- Há quanto tempo você leciona na área da língua inglesa?

A maioria das pessoas pesquisadas selecionou a alternativa de que lecionam a língua inglesa entre 3 a 5 anos.

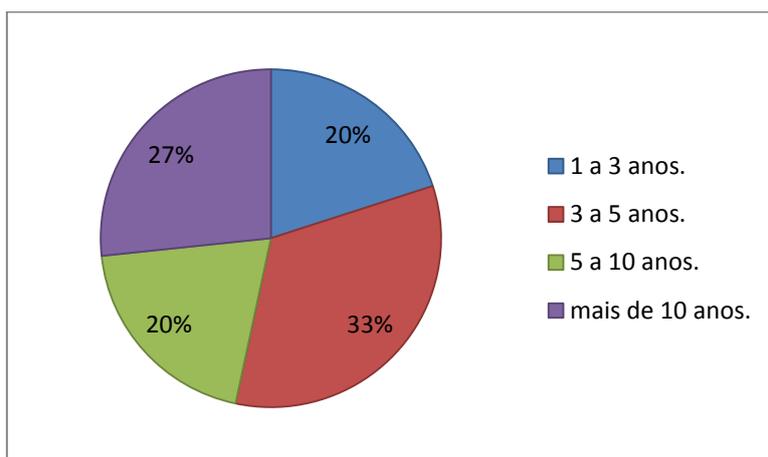


Imagem 15. Apêndice – Pergunta Nº 1

#### 2- Com qual idade uma criança estaria apta a aprender um novo idioma?

Entre a idade em que os entrevistados escolheram para uma idade mais apropriada para uma criança aprender um novo idioma o mais escolhido foi de 5 a 7 anos.

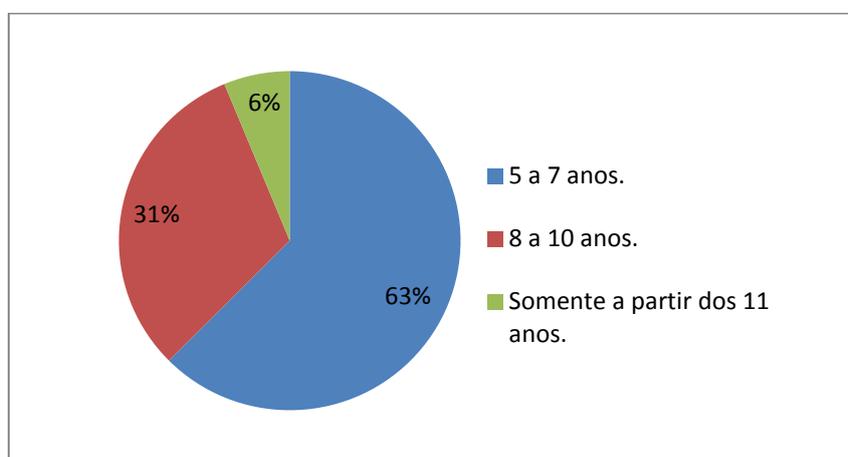


Imagem 16. Apêndice – Pergunta Nº 2

### 3- Você costuma usar qual dos métodos?

O método mais utilizado pelos professores em sua sala de aula é o Moderno.

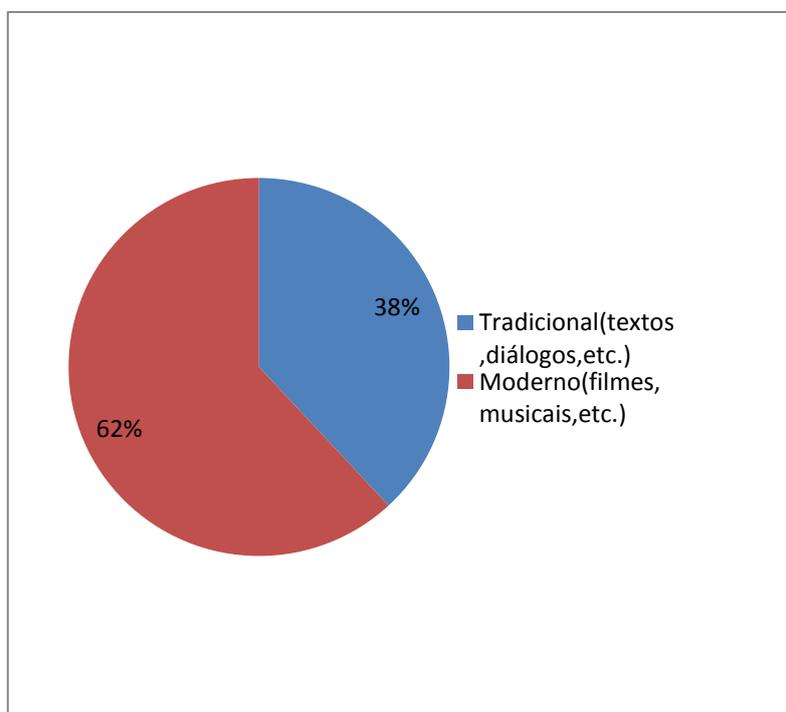


Imagem 17. Apêndice – Pergunta Nº 3

### 4- O que você acha de um software educacional para auxiliar em suas aulas?

Foi demonstrado um grande interesse pelo auxílio de um software educacional aos professores em utilizá-lo.

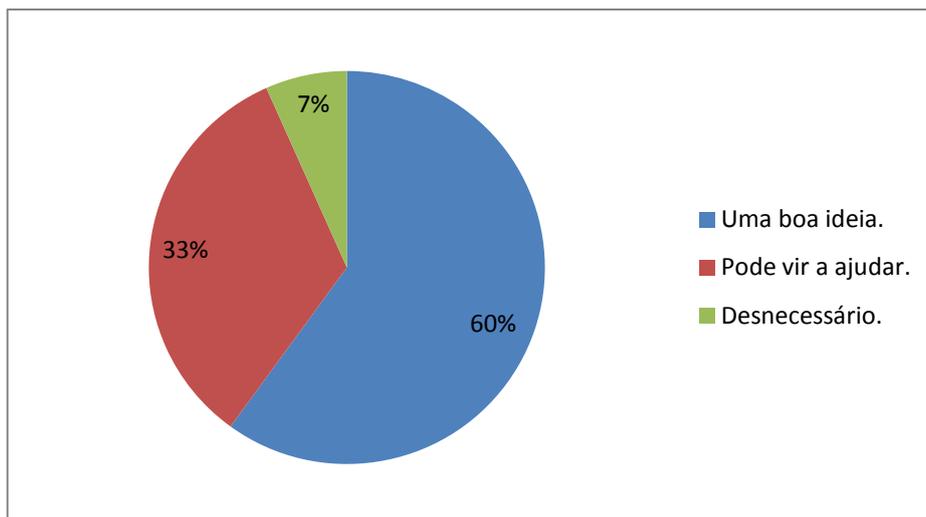


Imagem 18. Apêndice – Pergunta Nº 4

### 5- Você possui alunos com déficit de atenção?

A maioria dos professores respondeu que possui alunos dispersos em suas aulas.

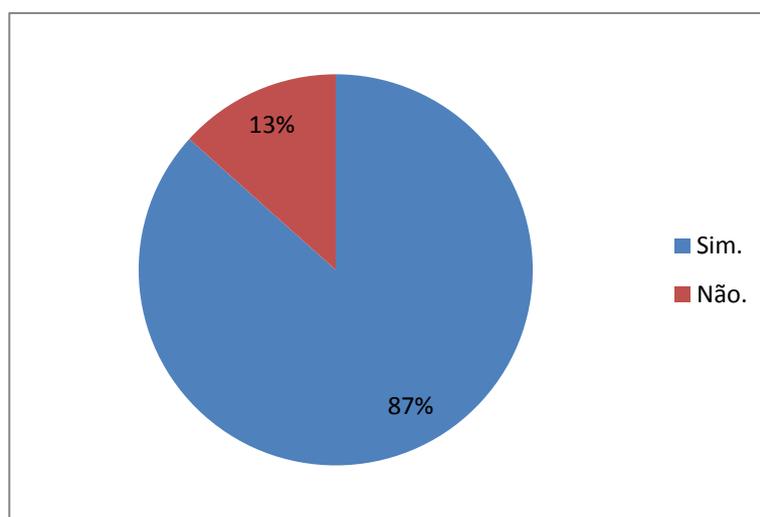


Imagem 19. Apêndice – Pergunta Nº 5

### 6- Em um software educacional, o que você priorizaria para educar uma criança com TDAH?

Os professores indicam que devemos priorizar as perguntas no ensino das crianças.

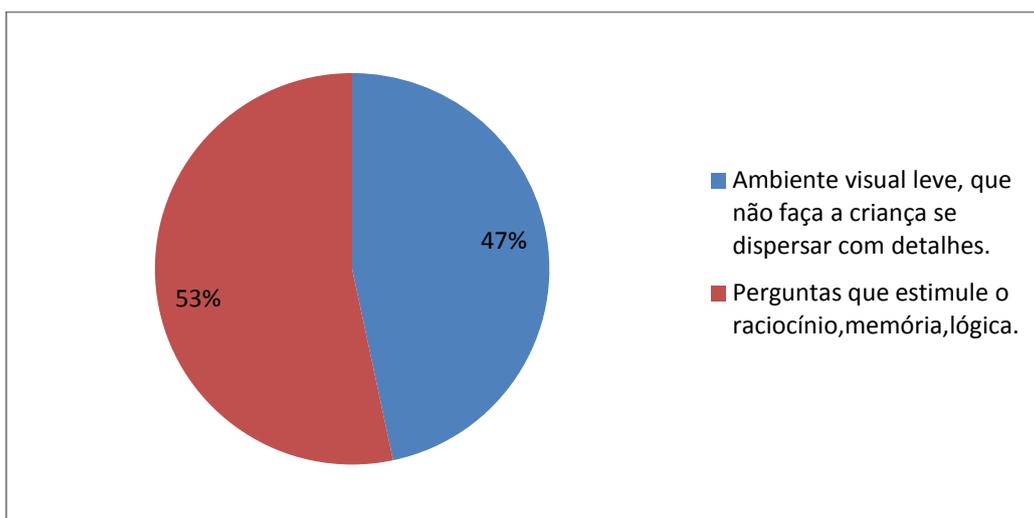


Imagem 20. Apêndice – Pergunta Nº 6

**7- Considerando o TDAH em uma criança, quanto tempo em média, levaria para ela aprender a língua inglesa?**

Para os professores uma criança com TDAH tem a capacidade de dominar o inglês a partir de 3 a 5 anos.

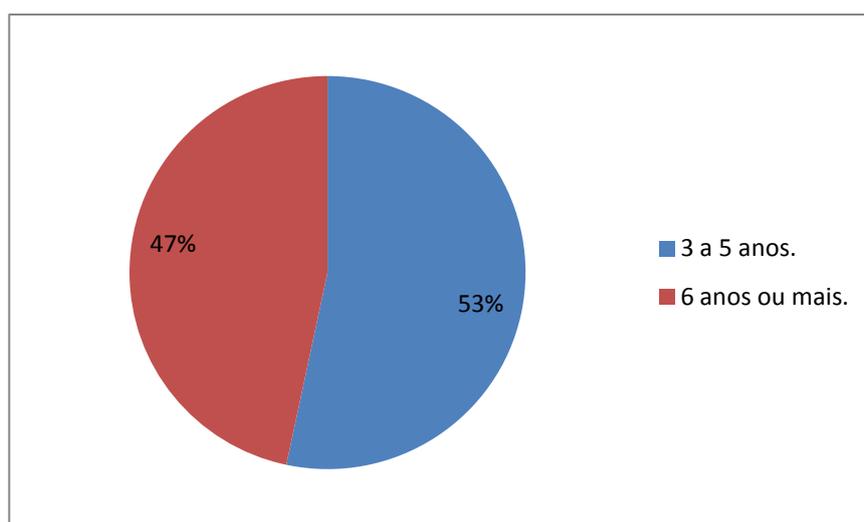


Imagem 21. Apêndice – Pergunta Nº 7

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Canal do Ensino. Disponível em:

<http://canaldoensino.com.br/blog/recursos-gratis-para-ensinar-ingles-as-criancas>. Acesso em: 08/03/2013

Wikipédia. Disponível em:

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Entretenimento>.

Acesso em: 08/03/2013

Wikipédia. Disponível em:

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo\\_eletr%C3%B4nico](http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletr%C3%B4nico)

Acesso em: 08/03/2013

Wikipédia. Disponível em:

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Tecnologia>.

Acesso em: 08/03/2013

Dino Visibilidade Online. Disponível em:

<http://www.dino.com.br/releases/a-importancia-da-tecnologia-no-aprendizado-infantil-dino8902670131>. Acesso em: 15/03/2013

GSMA. Disponível em:

<http://www.gsma.com/latinamerica/uso-telefones-celulares-criancas-comparacao-internacional-2012>. Acesso em: 22/03/2013

Parents Place. Disponível em:

<http://pplace.org/publications/bulletins/Portuguese/ppbulletinv11n2port.pdf>.

Acesso em: 22/03/2013

Anais do Simpósio. Disponível em:

[http://anaisdosimposio.fe.ufg.br/uploads/248/original\\_1.4.\\_\\_52\\_.pdf](http://anaisdosimposio.fe.ufg.br/uploads/248/original_1.4.__52_.pdf). Acesso em: 29/03/2013

Brasil Escola. Disponível em:

<http://www.brasilecola.com/ingles/>. Acesso em: 05/04/2013

Oficina da Net. Disponível em:

[http://www.oficinadanet.com.br/artigo/2196/o\\_que\\_e\\_visual\\_basic#ixzz2bgt38rp4](http://www.oficinadanet.com.br/artigo/2196/o_que_e_visual_basic#ixzz2bgt38rp4). Acesso em: 05/04/2013

Wikipédia. Disponível em:

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Visual\\_Basic](http://pt.wikipedia.org/wiki/Visual_Basic). Acesso em: 12/04/2013

Oficina da Net. Disponível em:

[http://www.oficinadanet.com.br/artigo/2196/o\\_que\\_e\\_visual\\_basic](http://www.oficinadanet.com.br/artigo/2196/o_que_e_visual_basic). Acesso em: 19/04/2013

LCE. Disponível em:

<http://www.lce.esalq.usp.br/gabriel/Apostila1.pdf>. Acesso em: 19/04/2013

Wikipédia. Disponível em:

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_Access](http://pt.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Access).

Acesso em: 26/04/2013

Wikipédia. Disponível em:

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_Office](http://pt.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Office).

Acesso em: 26/04/2013

Wikipédia. Disponível em:

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_Visual\\_Studio](http://pt.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Visual_Studio). Acesso em: 26/04/2013

English 4 Fun. Disponível em: <http://english4fun->

[br.blogspot.com/2012/09/dicas-para-ensinar-ingles-para-criancas.html](http://br.blogspot.com/2012/09/dicas-para-ensinar-ingles-para-criancas.html) Acesso em: 03/05/2013

Meu Mundo mil. Disponível em:

<http://meumundomil.blogspot.com/2011/02/dinamicas-para-ensinar-ingles-para.html> Acesso em: 10/05/2013.

Flash UCG. Disponível em:

<http://www2.ucg.br/flash/artigos/AImportanciaIngles.htm> Acesso em: 17/05/2013

Kavi Tradutora Disponível em:

<http://www.kavitradutora.com.br/a-importancia-do-ingles/> Acesso em: 24/05/2013

Info Escola Disponível em: <http://www.infoescola.com/educacao/tecnologia-na-escola-e-no-ensino/> Acesso em: 31/05/2013

ECA Autor: José Manuel Moran Disponível em:

<http://www.eca.usp.br/moran/inov.htm> Acesso em: 07/06/2013

UOL. Disponível em:

<http://educacao.uol.com.br/noticias/2013/02/04/uso-de-tecnologia-no-ensino-melhora-em-32-rendimento-em-matematica-e-fisica-aponta-estudo.htm> Acesso em: 14/06/2013

HELB Disponível em:

[http://www.helb.org.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=198:o-uso-da-tecnologia-no-ensino-de-lingua-estrangeira&catid=1112:ano-6-no-6-12012&Itemid=17](http://www.helb.org.br/index.php?option=com_content&view=article&id=198:o-uso-da-tecnologia-no-ensino-de-lingua-estrangeira&catid=1112:ano-6-no-6-12012&Itemid=17) Acesso em: 21/06/2013

Portal Educação Disponível em:

<http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/6803/o-ensino-de-linguas-para-criancas-no-contexto-educacional-brasileiro> Acesso em: 13/08/2013

Educar para Crescer Disponível em:

<http://educarparacrescer.abril.com.br/aprendizagem/seu-filho-deve-aprender-ingles-634619.shtml> Acesso em: 27/08/2013

Planeta Educação. Disponível em:

<http://www.planetaeducacao.com.br/portal/artigo.asp?artigo=1689> Acesso em: 10/09/2013

English Kids Disponível em:

<http://englishkidsmj.blogspot.com/2012/03/importancia-da-aprendizagem-da-lingua.html> Acesso em: 08/10/2013

English Experts Disponível em:

<http://www.englishexperts.com.br/2008/09/11/como-ensinar-ingles-para-criancas/> Acesso em: 08/10/2013