

Foxish: Uma Aplicação Web para o Aprendizado de Inglês

Mariane Frigo Denardin¹, Bruno Batista Boniati¹, Jonas Tadeu Saldanha Jr.²,
Juliano Maciel de Oliveira², Leon Tassinari Juliao² e Pedro H. Piaia Dariva²

¹Instituto Federal Farroupilha – Campus Frederico Westphalen (IFFar/FW)
Caixa Postal 169 – 98410-000 – Frederico Westphalen - RS

²Curso Técnico em Informática do Instituto Federal Farroupilha (IFFar/FW)

{mariane.denardin,bruno.boniati}@iffarroupilha.edu.br, {jonastadeu006,
julianomacielo, leontassinari, darivafilho}@gmail.com

Abstract. *This paper presents an integrated project between one technical subject and a human subject at the Computing Technical Course Integrated to High School from IFFAR- Frederico Westphalen Campus. The project consists of a web application to develop the English language, an important ability to the professional development of students from the Information Technology.*

Resumo. *Este trabalho descreve a realização de um projeto integrado entre disciplinas técnicas e propedêuticas no Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio (IFFar-FW). O trabalho consiste no desenvolvimento de uma aplicação web voltada a promover o estudo da língua inglesa, habilidade importante para a formação profissional dos estudantes da área de tecnologia da informação.*

1. Introdução

O Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do IFFAR - Campus Frederico Westphalen tem como um dos objetivos específicos “buscar, através das disciplinas técnicas a formação de um profissional capaz de identificar os elementos básicos de informática, os sistemas operacionais, as diferentes linguagens de programação, os elementos de qualidade de softwares e multimídia” (IFFAR, 2015, p.16-17), sem, no entanto, deixar de promover a integração entre a formação geral e a profissionalizante.

Nesse sentido, uma das habilidades desenvolvidas durante a formação do técnico em informática é a capacidade de identificação e utilização de diferentes linguagens (de programação e/ou de marcação) para a construção de sites e sistemas. O aprendizado de uma linguagem de programação se assemelha muito ao aprendizado de uma língua (ex. inglês ou português), pois as construções das linguagens de programação se utilizam de elementos sintáticos e semânticos para formulação de instruções que possam ser compreendidas pelos computadores.

Dado este contexto bem como o interesse dos estudantes foi proposto a um grupo de alunos do primeiro ano do Curso Técnico em Informática (integrado ao Ensino Médio) o desenvolvimento de uma aplicação Web para promover o ensino de língua inglesa e indiretamente desenvolver as habilidades necessárias para compreender e utilizar linguagens de programação e marcação. O trabalho resultou em um site

denominado de FOXISH e disponível no seguinte endereço: <http://inf.fw.iffarroupilha.edu.br/foxish/> o qual se propõe a incentivar o estudo da língua inglesa bem como verificar o nível de conhecimento em inglês do usuário.

O restante deste texto está organizado da seguinte forma: na seção 2 é apresentado o funcionamento básico do FOXISH, em seguida, na seção 3 são apresentados os benefícios deste projeto para o aprendizado da língua inglesa. Na seção 4 são descritos os benefícios do projeto para o aprendizado de programação. Por fim na seção 5 são feitas as considerações finais.

2. Foxish

Escrito em língua inglesa, e utilizando-se de tecnologias web (HTML, CSS e JavaScript) e linguagem de programação PHP o Foxish se constitui como um site que traz duas seções: *tests* (testes) e *conversation* (conversa). Na seção de testes existem duas sequências de exercícios envolvendo áudio, gramática e tradução. Os testes constituem-se de um exercício de transcrição de um áudio, de um exercício de preenchimento de lacunas e outro exercício de tradução. O primeiro teste utiliza um nível linguístico básico e o segundo teste está em nível intermediário.

Na seção de conversação o site propõe uma conversa que se constrói a partir de escolhas de frases por parte do usuário, estabelecendo uma interação do usuário com o Foxish (um personagem). A figura 1 ilustra a simulação de uma conversação.

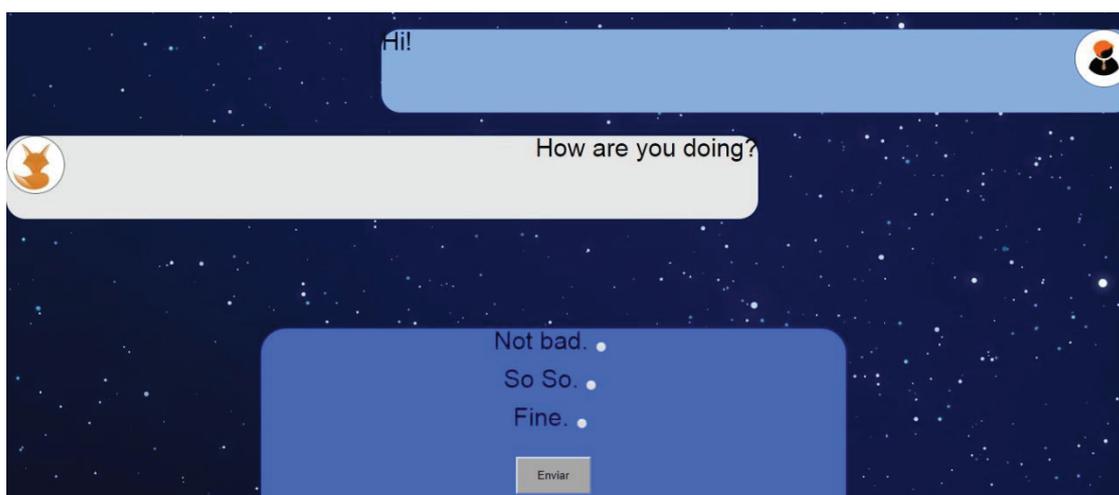


Figura 1. Exemplo de conversação no Foxish

3. Da língua inglesa

A escolha da língua inglesa justifica-se pela língua ser considerada a língua franca ou global nas interações entre os cidadãos do mundo e na ciência mundial, ou seja, é utilizada para permitir que pesquisadores do mundo inteiro se comuniquem, cooperem entre si e compartilhem o conhecimento (Nassi-Calò, 2016).

A aprendizagem da língua inglesa seja nos ambientes formais ou informais passou a ser uma necessidade de sobrevivência em um mundo sem fronteiras. Dados revelam que 97% dos artigos acadêmicos e científicos foram escritos em inglês em 2009. Em torno de 50% deles tiveram sua origem em países falantes do inglês como

língua nativa, nomeadamente, no Reino Unido e nos Estados Unidos da América (Cruse; Peck, 2012).

No que tange à proficiência em língua, pesquisa realizada por Finardi e Porcino (2014), em uma universidade pública e outra privada no sudeste do Brasil, revela que a baixa proficiência em língua inglesa é a principal causa da ausência da internacionalização no espaço acadêmico, seja enviando estudantes para fora do Brasil, seja recebendo estudantes estrangeiros no país. Segundo resultado da pesquisa realizada pelo EF Education First, grupo educacional, o Brasil ficou em 41º lugar no ranking de proficiência em gramática, vocabulário, leitura e compreensão (UOL Educação, 2015). Entende-se que o conhecimento do nível linguístico em inglês é importante para que se possa buscar o aperfeiçoamento das habilidades relacionadas à língua inglesa.

A utilização da língua inglesa em disciplinas da área de Tecnologia da Informação é algo indissociável. Grande parte dos manuais relativos a equipamentos e/ou componentes eletrônicos e mesmo bibliotecas de software estão disponíveis unicamente em língua inglesa. Em relação ao desenvolvimento de programas de computador, Esteves (2015) reforça a ideia de que o inglês assume o papel de língua padrão, como base fundamental nas instruções de uma linguagem de programação.

Os sentidos atribuídos às palavras mencionadas estão, muitas vezes, relacionados às suas funções dentro da programação e não as suas etimologias. Conforme Rapkiewicz *et al.* (2006) ao programarmos é importante mencionarmos que, muitas vezes, o uso da ferramenta ou palavra reservada de determinada linguagem é automático e não corresponde ao verdadeiro conhecimento do idioma.

4. Do aprendizado programação

O aprendizado de programação de computadores é uma competência fortemente recomendada tanto em nível fundamental como ensino médio (Mattar, 2010). O exercício do raciocínio lógico e a capacidade de abstração desenvolvem nos estudantes habilidades importantes para diferentes áreas, além disso, conhecimentos de programação habilitam os estudantes a interagirem em profundidade com computadores e dispositivos computadorizados, cada vez mais populares em nossa sociedade.

Considerado por muitos uma “disciplina difícil” a programação de computadores desenvolve-se de forma mais significativa se for associada a algo que faça sentido para a realidade do estudante. Mattar (2010) explica que iniciativas como o desenvolvimento de jogos ou mesmo outros sistemas do qual o estudante demonstre interesse, acabam por potencializar o aprendizado de programação.

O desenvolvimento do FOXISH constituiu-se como um grande desafio para os estudantes do primeiro ano do curso. Algumas linguagens utilizadas em seu desenvolvimento não são trabalhadas na ementa regular deste curso e dessa forma foi preciso que os mesmos aprofundassem seus estudos buscando outras fontes. Neste sentido a orientação e supervisão de um professor/tutor são importantes, pois o aprendizado vai se desenvolvendo a partir das necessidades dos estudantes diante de problemas práticos.

5. Considerações Finais

Ser um estudante no Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio de um Instituto Federal demanda a utilização, construção e o desenvolvimento de muitas habilidades, linguagens e competências para a transformação de si, do outro e da sociedade através da tecnologia. Tal constatação vem ao encontro do Documento Base sobre o ensino Técnico Integrado que aponta como papel dos Institutos a promoção de uma formação científica e humanística através da articulação entre a formação geral e a educação profissional, envolvendo o trabalho, a ciência e a cultura.

Além do domínio da língua inglesa na produção científica, existe a necessidade dos profissionais da área da Tecnologia em Informação de dominar a língua, seja para as suas produções seja para a obtenção de certificações. Nesse sentido, este trabalho permitiu não só a construção do conhecimento técnico e linguístico, mas também a construção de um perfil de aluno comprometido com as necessidades da sociedade. Um aluno que utilize seus conhecimentos técnicos, gerais e de mundo para desenvolver a ciência e educação dentro e fora da sala de aula.

Referências

- Cruse R. M; Peck, E. R. (2012) “A importância do inglês para as Tecnologias da Informação”. Tear: Revista de Educação Ciência e Tecnologia, Canoas, v.1, n.1.
- Esteves, J. C. (2015) “A Importância do Inglês na Tecnologia da Informação”. Disponível em: <<https://www.professionaisti.com.br/2015/03/a-importancia-do-ingles-na-tecnologia-da-informacao/>>. Acesso em Set/2018.
- Finardi, K; Porcino, M. C. (2014). “Tecnologia e Metodologia no ensino de inglês: impactos da globalização e da internalização”, In: Revista Ilha do Desterro, nº 66, Florianópolis - SC.
- IFFar – Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Farroupilha (2015) Projeto Político Pedagógico do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio – Campus Frederico Westphalen.
- Mattar, J. (2010) Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo, Pearson Prentice Hall.
- Nassi-Calò, L (2016) “Estudo aponta que artigos publicados em inglês atraem mais citações”, In: SciELO em Perspectiva. Disponível em: <<https://blog.scielo.org/blog/2016/11/04/estudo-aponta-que-artigos-publicados-em-ingles-atraem-mais-citacoes/>>. Acesso em Set/2018.
- Rapkiewicz, C. E., Falkembach, G., Seixas, L., Rosa, N. S., Cunha, V. V. e Klemann, M. (2006) “Estratégias Pedagógicas no Ensino de Algoritmos e Programação Associadas ao Uso de Jogos Educacionais”, In: Novas Tecnologias na Educação - RENOTE, v.4, n.2.
- UOL Educação (2015) “Brasil é 41º colocado em ranking de conhecimento de inglês: nível é baixo”. Disponível em: <<https://educacao.uol.com.br/noticias/2015/11/04/brasil-e-41-colocado-em-ranking-de-conhecimento-de-ingles-nivel-e-baixo.htm>>. Acesso em Ago/2018.