



TLEARNING - APLICATIVO PARA O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA

TLEARNING – APPLICATION FOR TEACHING THE ENGLISH LANGUAGE

- **José Maria Bueno de Moraes Júnior** (UFG – jjr_jc@hotmail.com)
- **Lindomar Gomes dos Santos** (UFG – lin_gomez@hotmail.com)
- **Gislene Nunes Moreira** (UFG – gislenenunes@hotmail.com)
 - **Keilla Rosa Simão Cordeiro** (UFG – keillarosa@live.com)
 - **Wagner Bandeira da Silva** (UFG – wiccket@gmail.com)

Resumo:

A difusão das novas tecnologias na educação vem gradativamente modificando o panorama do sistema educacional. A utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) nos processos educacionais é uma das modificações primordiais para que a escola esteja em sintonia com as mudanças correntes na sociedade contemporânea e no mundo globalizado. A utilização de aplicativos no ensino de inglês além de possibilitar uma maior comodidade para o aprendizado do idioma, também é capaz de contribuir para um vínculo mais dinâmico entre professores e alunos. Este artigo visa propor o desenvolvimento do aplicativo TLearning para dispositivos móveis, voltado ao ensino de Língua Inglesa focado no aprendizado colaborativo e dinâmico, com trocas de conteúdo entre aluno e professor. Foi realizada uma busca bibliográfica em artigos, livros, dissertações e teses para uma análise de mercado e verificação dos produtos já disponíveis e dos trabalhos já feitos no meio científico. Na proposta de criação do aplicativo TLearning, procurou-se ter como diferencial um design limpo, lúdico-pedagógico, autoinstrutivo, que favorecesse um estreitamento da relação entre professor e aluno e que pudesse ser utilizado como ferramenta complementar para o ensino de inglês que já é feito na sala de aula. Desta forma, o aplicativo TLearning deixa o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e com ferramentas que atualmente estão ao alcance de boa parte das pessoas, como os smartphones e tablets.

Palavras-chave: *Aplicativo de Ensino de Inglês; Inovação; Interatividade; Novas Mídias; M-Learning*

Abstract:

The diffusion of new technologies in education is gradually changing the landscape of the educational system. The use of Information and Communication Technologies (ICT) in educational processes is one of the key changes for the school to be in line with the current changes in contemporary society and in the globalized world. The use of applications for teaching English enables greater convenience for language learning and it also contributes to a more dynamic relationship between teachers and students. This article aims to propose the development of the TLearning mobile application, aimed on English language teaching and focused on collaborative and dynamic learning with content exchanges between student and teacher. A research was done in articles, books, dissertations and theses for a market analysis and verification of products already available and the work already done in the





scientific community. Seeking to propose the creation of the TLearning application it was sought to have the distinction of a clean design, being a recreational-educational self-instructional application, favoring to tighten up the relationship between teacher and student and which could be used as a complementary tool for teaching English that is already done in the classroom. Thus, the TLearning application makes the teaching-learning process more dynamic and with tools that are currently available to most people, such as smartphones and tablets.

Keywords: Teaching English Application; Innovation; Interactivity; New Media; M-Learning

1. Introdução

A difusão das novas tecnologias na educação vem gradativamente modificando o panorama do sistema educacional e, em razão disso, pode-se falar em dois tipos de aula: um antes e outro depois da propagação das mídias e das tecnologias de comunicação digital (OLIVEIRA; CAMPOS, 2013).

A utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) nos processos educacionais é uma das modificações primordiais para que a escola esteja em sintonia com as mudanças correntes na sociedade contemporânea e no mundo globalizado (OLIVEIRA; CAMPOS, 2013). Ao se considerar os âmbitos pedagógico e cultural, a utilização da internet possibilita uma maior integração e colaboração dos participantes do processo de aprendizagem, facilitando assim o aprendizado, inclusive de outros idiomas, como o inglês, por exemplo. Além disso, “viabiliza o acesso à informação sobre a cultura de outros países possibilitando o desenvolvimento dos alunos para lidar com as diferenças de uma forma mais dialógica, dependendo da proposta de ensino que o professor utilizar” (SILVA JÚNIOR, 2012, p. 2).

Todavia, trabalhar com as mídias ainda é um desafio para boa parte dos professores. A sua inserção em sala de aula requer grandes mudanças pedagógicas e de postura frente ao conteúdo, tanto por parte dos docentes, quanto por parte dos alunos. Entretanto, com a rápida difusão dos avanços tecnológicos do século XXI, a escola não pode ignorar a necessidade de se adequar ao desenvolvimento tecnológico (BARBOSA, 2012) e das possibilidades de utilizar a tecnologia como uma ferramenta para a aprendizagem. No caso do Ensino de idiomas, em especial da Língua Inglesa, novas tecnologias podem ser grandes aliadas, propiciando práticas educativas integradas a várias mídias, tornando os materiais bem mais atraentes para o aluno (LOPES, 2012).

A utilização das novas mídias favorece uma maior aproximação na relação entre emissor e receptor, fazendo com que a interação entre eles seja muito mais ágil e eficiente. Entre as mídias, a de maior destaque, nos últimos anos, sem dúvidas é a dos dispositivos móveis, uma vez que além da facilidade de acesso a dispositivos como celulares e tablets, muitos deles possuem dispõem de um grande poder de processamento de dados e uma vasta gama de recursos como acesso a internet, GPS (FARIAS et al., 2013), fotos, vídeo, áudio, música, jogos, aplicativos e *softwares* que se mostram cada vez mais sofisticados e permitem que o uso seja muito instintivo possibilitando que até mesmo crianças muito pequenas possam utilizar estes aparelhos sem a necessidade do auxílio de um adulto (RIBEIRO et al., 2014).



No que tange ao ensino do inglês, a utilização de aplicativos (apps) além de possibilitar uma maior comodidade para o aprendizado do idioma, também é capaz de contribuir para um vínculo mais dinâmico entre professores e alunos, agilizando as correções de tarefas, verificação de notas, disponibilização de material e testes, verificação de pronúncia e resolução de dúvidas, com grande praticidade e rapidez.

2. Objetivos

2.1 Geral

Propor o desenvolvimento do aplicativo TLearning para dispositivos móveis compatível com as os sistemas I.O.S, Android, Symbian e Windows Phone, voltado ao ensino de Língua Inglesa, com um design lúdico-pedagógico e focado no aprendizado colaborativo e dinâmico, com trocas de conteúdo entre aluno e professor.

2.2. Específicos

- Analisar o uso dos aplicativos e das mídias no ensino da Língua Inglesa;
- Discutir a importância do lúdico no Ensino de inglês;
- Analisar aplicativos similares no mercado.

3. Justificativa

O crescente avanço tecnológico aliado a grande produção de softwares educativos tem contribuído para uma maior aproximação entre a educação e a informática (LOPES, 2012). No campo educacional, Oliveira Netto destaca os seguintes propósitos para o uso da Internet:

- Troca de mensagens eletrônicas (*e-mails*) entre todas as partes do mundo;
- Compartilhamento de informações e busca de apoio à solução de problemas;
- Participação em discussões entre membros de comunidade Internet;
- Acesso a arquivos de dados, incluindo som, imagem e textos;
- Consulta a uma vasta biblioteca virtual de alcance mundial, permitindo o acesso a uma quantidade de informações sem precedente (OLIVEIRA NETTO, 2005 apud LOPES, 2012, p. 6).

As redes sociais, os blogs, sites de vídeo e compartilhamento de dados, os dispositivos móveis (smartphones e tablets) e seus aplicativos são algumas das ferramentas disponíveis com grande potencial pedagógico e que têm sido usadas no ensino de línguas, todavia ainda de forma bastante tímida, por diversas razões, mas em geral por receio e falta de formação dos professores (FRANCO, 2010 apud FINARDI; PORCINO, 2014).

Para Lopez (2012, p. 10) “o acesso às redes eletrônicas tem favorecido a interatividade entre aprendizes e professores que já podem se intercomunicar, trocar informações, executar tarefas em grupo, receber *feedback on-line* e até mesmo estreitar laços de conhecimento e amizade”. A autora ainda considera que com as novas tecnologias interativas, o indivíduo deixa de ser um sujeito apenas assimilador de conteúdos e passa a ser um construtor do seu próprio conhecimento. E essa transição resulta em uma reordenação cognitiva e em um sujeito cognitivo capaz de processar, com relativa rapidez, a vasta gama de informações que tem a seu dispor (LOPES, 2012).

De acordo com os dados de pesquisa realizada pelo Google em parceria com a Ipsos OTX MediaCT, no ano de 2012, sobre o uso de celulares no Brasil, é possível observar que 40% dos brasileiros utilizam o smartphone todo dia, 27% preferem ficar sem televisão do que sem o smartphone e 73% dos usuários não saem de casa sem seu dispositivo móvel (GOOGLE, 2012). Os aplicativos são programas especialmente desenvolvidos para estes tipos de dispositivos, sendo possível adquiri-los de forma paga ou gratuita e abrangendo diversas áreas, como saúde, entretenimento e a educação (RIBEIRO et al., 2014).

O uso dessa tecnologia na educação chama-se *mobile learning (m-learning)*. E essa nova forma de aprendizagem tem se constituído como uma das grandes aliadas no ensino da língua inglesa. Desta forma, ao propor a criação de um aplicativo diferenciado para o Ensino de inglês, estamos utilizando uma ferramenta inovadora e moderna, visando a otimização do aprendizado dos usuários nesse idioma.

4. Metodologia

Inicialmente foi realizada uma busca bibliográfica em artigos, livros, dissertações e teses para uma análise de mercado e verificação dos produtos já disponíveis e dos trabalhos já feitos no meio científico. As palavras-chaves utilizadas para busca foram: Aplicativos, Aplicativos de Ensino de Inglês, Ensino de Inglês, Mídias na Educação, Novas Mídias, TICs, *Mobile Learning*, Smartphones no Brasil, Lúdico e Educação.

Após uma leitura prévia do material encontrado foram eliminadas as publicações que não apresentavam dados relevantes para o estudo. Os critérios de exclusão foram de publicações com texto incompleto, texto sem autoria identificada ou cópias de fontes não citadas.

Já na etapa de elaboração do projeto o desenvolvimento inicial dos layouts foi feito através de materiais de desenho e posteriormente softwares como Photoshop e CorelDraw.

Em nossa busca bibliográfica e desenvolvimento do projeto, verificamos existência de vários outros aplicativos para o Ensino de idiomas e da língua inglesa, por esta razão foi feita uma análise comparativa entre os similares do mercado e do nosso produto proposto, cujas características seguem-se abaixo.

5. TLearning: proposta

5.1. Conceito e utilidade

O TLearning é um aplicativo inovador voltado para o estudo da língua inglesa, norteado pela flexibilidade e personalização de conteúdos. Tendo tais conceitos como premissa, permite a identificação entre o conteúdo utilizado em aulas e o cotidiano dos alunos.

O aprendizado é potencializado e facilitado pela forma inovadora de estudar a língua inglesa, com ampla interatividade, aprendizado colaborativo, dinâmico e conteúdo produzido e compartilhado entre alunos e professor.

5.1.1. Design centrado no usuário

Tudo se resume em dar atenção para o aspecto humano para resolver problemas. Esse é o elemento chave para um design centrado no usuário. Fazer um projeto que pareça só bonito pode acabar sendo difícil de usar. Com seu design simples e tendo o contexto em mente o aplicativo não irá ser sobrecarregado com funcionalidades que não são apropriadas para o contexto móvel.

O conceito central do aplicativo propõe de forma inovadora o ensino da língua inglesa de forma lúdica e amplamente interativa, focada no aprendizado colaborativo e dinâmico, com trocas de conteúdo entre aluno e professor.

5.1.2. Ludicidade - atividades lúdicas e jogos para a prática pedagógica

A falta de identificação entre o conteúdo e o cotidiano dos alunos faz com que eles não percebam a utilidade prática do que se está estudando. Há um desejo de que as atividades abordem questões mais práticas e vivenciadas por eles cotidianamente, o que facilita o aprendizado. Assim, o software possibilitará ao aluno uma vivência maior do conteúdo das aulas no seu dia-a-dia, aproveitando-se da tecnologia que o estudante já utiliza normalmente em sua rotina. Ele estará usando algo que ele já usa o tempo todo (dispositivos móveis) para fomentar o aprendizado. Por exemplo: Uma atividade como: “Saiu um trailer de um filme e ainda não tem versão traduzida/legendada. Quem traduzir primeiro e mandar para o professor ganha. Dica: É uma saga e começou em 1977. Que a força esteja com você”.

Uma educação lúdica tem na sua base uma compreensão de que o ser humano é um ser em movimento, permanentemente construtivo de si mesmo. A educação junto com ludicidade traria aos alunos múltiplas experiências onde a brincadeira e o jogo seriam também recursos de autodesenvolvimento. Conforme Nogueira (2007) pontua:

Através de atividades lúdicas o educando forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas, vai socializando-se, promovendo situações que o leva a estabelecer relações sociais com o grupo ao qual está inserido, estimulando seu raciocínio no desenvolvimento de atitudes que exigem reflexão e enquanto função educativa

proporciona a aprendizagem, seu saber, sua compreensão de mundo e seu conhecimento (NOGUEIRA, 2007, p. 9).

As atividades lúdicas abrangem não apenas jogos e brincadeiras, como a princípio pode parecer, mas faz parte da própria atividade humana, caracterizando-se por ser uma atividade livre, espontânea (porém exigindo esforço voluntário) e completa. Luckesi (2005) afirma que a atividade lúdica é aquela que propicia à pessoa que a vive uma sensação de liberdade, um estado de plenitude e de entrega total para essa vivência. Para ele, portanto, o conceito de ludicidade ultrapassa os limites de lazer ligado apenas à experiência externa, para um estado de consciência pleno ligado profundamente à subjetividade.

Assim, é importante que o aplicativo em desenvolvimento permita que o professor apresente formas divertidas de lidar com a língua inglesa, através da interação com as diversas mídias existentes. Desse modo, será possível fazer uma ligação com jogos, músicas, histórias em quadrinhos, seriados e filmes, produtos culturais de grande penetração junto ao público adolescente e que já estão disponíveis na rede em diversas plataformas e serviços.

5.1.3. Layout - flat design

Esse design faz uso da pura simplicidade dos elementos, da clareza do layout com uma abordagem minimalista onde muitos elementos de interface de usuário são simples, como botões e ícones. Essas formas simples são sem muitos efeitos e variações. Fazendo uso também de tons vibrantes junto com uma fonte utilizada de forma simples porém muito eficiente. Elementos simples não significa design simples, mas sim que isso tudo contribui para uma interface ser plana e assim relativamente mais fácil e prática de usar (YAMASHIRO, 2013).

5.2. Funcionalidades do produto

As funcionalidades do aplicativo são: Ser usado por alunos ou professores; Professores podem criar conteúdos próprios e específicos para suas aulas e compartilhar diferentes tipos de arquivos através de conexão wi-fi, bluetooth e NFC (Near Field Communication); O conteúdo das aulas pode ser adaptado pelo professor de acordo com o nível de conhecimento de cada aluno ou turma e proporcionar uma experiência de aprendizado personalizada e agradável; Os alunos e professores podem interagir entre si e com os conteúdos, de forma fácil e intuitiva e as contribuições feitas podem ser compartilhadas e incorporadas às aulas, interagindo inclusive com outras mídias; Dentro do ambiente do aplicativo, o professor pode criar turmas e salas de aula virtuais; Os alunos e professores podem fazer anotações e agendar tarefas no próprio aplicativo; O aplicativo utiliza recursos de acessibilidade que permitem o seu uso por pessoas com deficiência visual; O TLearning está disponível para uso em dispositivos móveis.

5.3. Análise de similares

Nosso aplicativo se propõe, basicamente, a fomentar o aprendizado de inglês, funcionar como instrumento de anotação para ser usado em sala de aula e, também, para a produção de

conteúdo. Na pesquisa de produtos similares, identificamos produtos que possuem algumas dessas funcionalidades.

Os aplicativos mais comuns são os que se propõem ao autoaprendizado do inglês. Dentre os mais utilizados atualmente temos o Duolingo, LiveMocha, Voxy, Babbel e Busuu. Todos possuem, em maior ou menor grau, possibilidade de interação com outros usuários e utilizam recursos multimídia para facilitar o aprendizado. No entanto, o conteúdo dos aplicativos é produzido pelos desenvolvedores e, nesse quesito, não possuem flexibilidade para adaptação aos diversos usuários. Nem sempre o conteúdo é adequado para determinados usuários, uma vez que não costuma abordar, por exemplo, dúvidas e dificuldades comuns que brasileiros costumam ter ao aprender inglês.

Outro grupo de aplicativos se destina a fazer anotações, apontamentos, capturar imagens, arquivar ideias e documentos. Em resumo, funcionar como um caderno que pode concentrar as anotações do usuário. O mais famoso, sem dúvida é o Evernote, mas temos também o Springpad, Notas (nativo do IOs), OneNote e Google Keep.

Para auxílio ao professor e produção de conteúdo, podemos citar o Blackboard, que apresenta diversas soluções para educação, inclusive criação de bibliotecas e salas de aula virtuais. No entanto, da descrição do produto percebe-se que tudo se passa num ambiente virtual de aprendizagem e tanto o professor quanto o aluno ficam totalmente dependentes de uma única plataforma.

Há também o Edmodo, que oferece diversas soluções para o aprendizado on-line, criando uma rede entre professores e alunos, com salas virtuais. Permite ainda a possibilidade de compartilhamento de conteúdo pelos professores e uso do aplicativo em sala pelos alunos.

Esses dois últimos aplicativos tem uma abrangência maior do que nosso produto, pois não se limitam a uma área específica do aprendizado.

O diferencial do nosso produto em relação aos similares encontrados decorre do fato de que, apesar de se limitar ao aprendizado do inglês, ele se propõe a agregar num só produto várias funções. Assim, possibilitará o uso pelo aluno do aplicativo em sala de aula, através de celulares, para aprendizado de conteúdo, interação na aula e anotações. Também permitirá a produção de conteúdo pelos professores, que poderão adequá-lo de acordo com o nível de conhecimento dos alunos e adaptado à sua realidade e necessidades.

O formato inovador de produção de conteúdo e aprendizado do aluno, permite uma ampla interatividade no processo educacional, oferecendo o conhecimento de forma lúdica e abrangente, com a facilidade de ter através do aplicativo acesso mais rápido e envolvente do que uma sala de aula convencional ou um caderno.

5.4. Logo do aplicativo TLearning

A figura abaixo, Figura 1, representa a logo do aplicativo e as especificações de cores.



TLEARNING

- C:55 M:29 Y:0 K:0 / HEX:#76A1D5
- R:118 G:161 B:213
- C:0 M:100 Y:60 K:0 / HEX:#ED2F59
- R:237 G:47 B:89
- C:0 M:0 Y:0 K:10 / HEX:#E6E7E8
- R:230 G:231 B:232

Figura 1. Logo e Códigos de cores

Fonte: Autoria própria

Foram escolhidas cores contrastantes para a criação da logo: a cor forte vermelho neon e a cor suave azul claro. As letras formadas por círculos de diferentes tamanhos representam a diversidade dentro da sala de aula. A tipografia sem serifa com cantos arredondados escolhida se chama Quicksand e foi criada pelo designer Andrew Paglinawan.

5.5. Fluxo de interação (fluxograma 1 e 2)

A interação entre professor e aluno é um dos grandes pontos do aplicativo TLearning. A Figura 2 representa os fluxogramas de cadastro para Professores (Fluxograma 1) e para Alunos (Fluxograma 2).



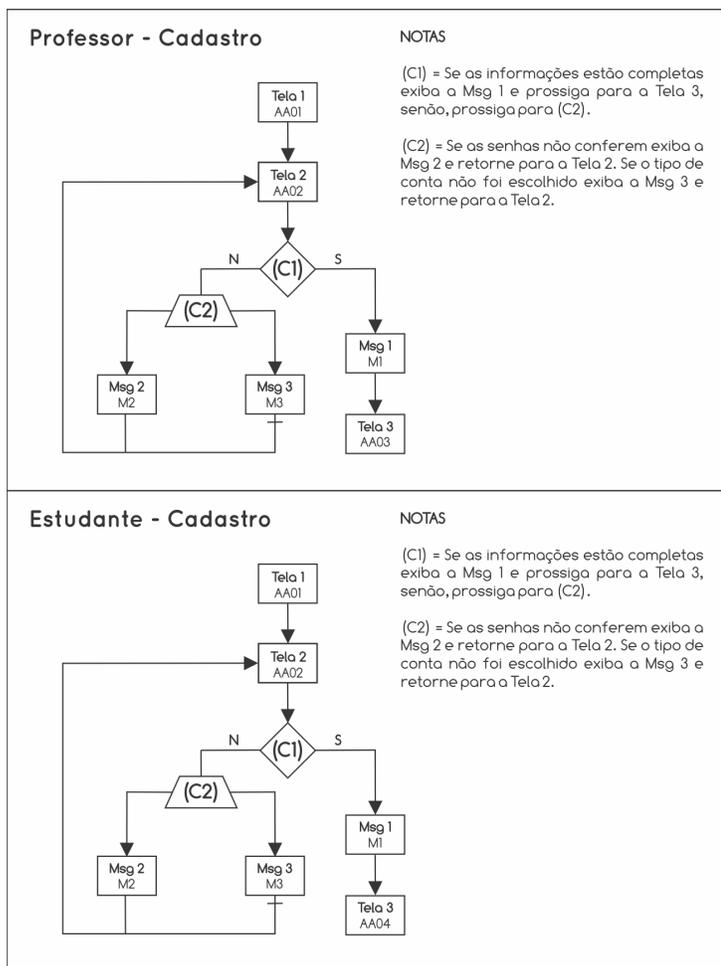


Figura 2. Fluxograma 1 e 2 com a interação do professor e do aluno no cadastro do aplicativo.

Fonte: Autoria própria

5.5.1 Especificações (fluxograma 1 e 2)

Segue abaixo as especificações dos fluxogramas 1 e 2 contendo informações sobre os seguintes: cópia do elemento, descrição, variação e explicação geral.

Cópia do Elemento: AA - 001

Descrição: Tela inicial

Variação: Sem variação

Explicação Geral: A tela inicial do aplicativo contém as opções de cadastramento ou login de acesso. Além do logotipo do aplicativo, possui a opção de modo acessível possibilitando estudantes com alguma deficiência visual tenham a disponibilização da lupa, que aumenta textos e imagens, facilitando a leitura.

Cópia do Elemento: AA - 002

Descrição: Tela de cadastro estudante ou professor

Variação: Sem variação

Explicação Geral: Cadastro do usuário como estudante ou professor. Formulário com os seguintes campos de preenchimento: nome, e-mail, ID, senha, confirmação de senha. Tem um botão de escolha do tipo de conta: estudante ou professor. Todos campos são obrigatórios.

Cópia do Elemento: AA - 003

Descrição: Tela com opções de acesso ao aplicativo - Professor.

Variação: Informações Individuais

Explicação Geral: Botão Create New Groups, com a opção de criar turmas; Botão Check Groups, que permite a criação de grupos ou alterações de grupos já existentes; Botão TAgenda, que possibilita que o usuário organize suas aulas, criando um conteúdo ou importando arquivos; Botão TConverse, que disponibiliza o usuário se comunicar com outros estudantes; Botão THomeroom, permitindo acesso a sala de aula virtual; Botão TJournal, que permite o arquivamento das anotações do usuário; Botão TMemo, com lembretes de atividades; Botão TPost, que possibilita a exibição de conteúdo em forma de blog; Botão Tutorial, que disponibiliza vídeos de tutoriais das diversas possíveis ações do aplicativo; Botão Configuração que permite alterar configurações do aplicativo; Botão Perfil que possibilita alterações no perfil do usuário.

Cópia do Elemento: AA - 004

Descrição: Tela com opções de acesso ao aplicativo - Estudante

Variação: Informações Individuais

Explicação Geral: Botão TConverse; Botão THomeroom; Botão TJournal; Botão TMemo; Botão TPost; Botão Tutorial; Botão Configuração; Botão Perfil já descritos acima.

Cópia do Elemento: M1

Descrição: Mensagem Sucesso

Variação: Sem variação

Explicação Geral: Mensagem de sucesso de cadastro exibida ao usuário: "You have successfully registered. Congratulations!".

Cópia do Elemento: M2

Descrição: Mensagem senhas não conferem

Variação: Sem variação

Explicação Geral: Mensagem de senhas que não conferem exibida ao usuário: "The two passwords you typed do not match. Try again!".

Cópia do Elemento: M3

Descrição: Mensagem escolha o tipo de conta

Variação: Sem variação

Explicação Geral: Mensagem de escolha do tipo de conta exibida ao usuário: "You must choose your account type. Are you a student or a teacher? Try again!".

5.6. Fluxo de interação (fluxograma 3)

O Fluxograma 3 apresenta a interação entre professor e aluno para o envio de áudios no chat.

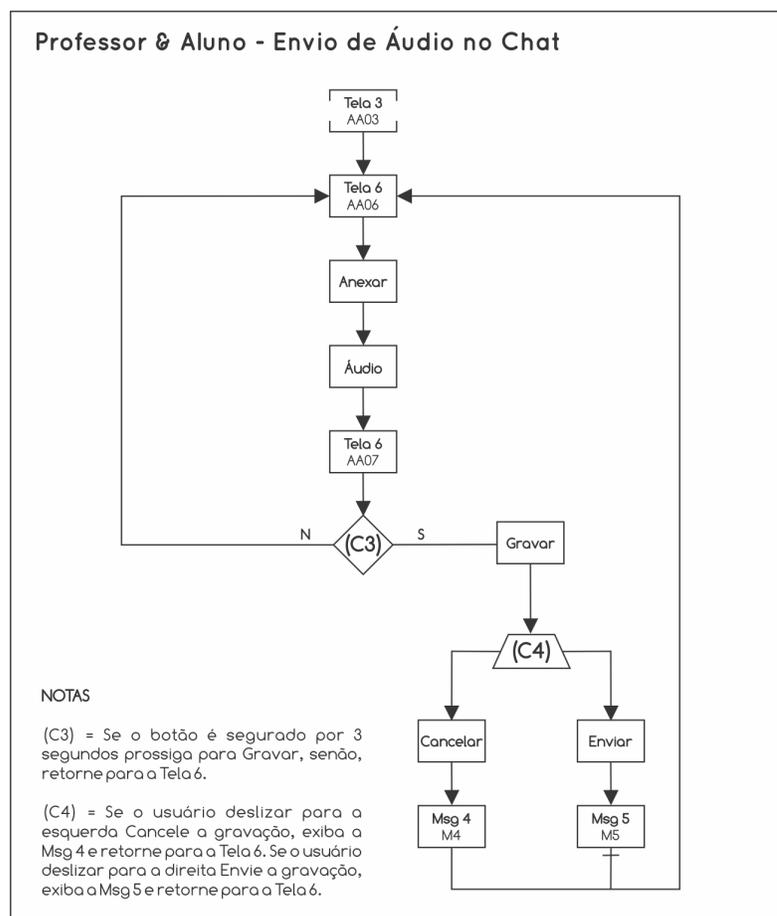


Figura 3. Fluxograma 3 com a interação do professor e do aluno no envio de áudio no chat do aplicativo.

Fonte: Autoria própria

5.6.1. Especificações (fluxograma 3)

Segue abaixo as especificações dos fluxogramas 1 e 2 contendo informações sobre os seguintes: cópia do elemento, descrição, variação e explicação geral.

Cópia do Elemento: AA - 006

Descrição: Tela TConverse com a barra de opções

Variação: Sem variação



Explicação Geral: Opções de envio de texto, áudio, imagens, contatos e outros arquivos de diferentes formatos para compartilhamento. Barra de acesso inicial e demais serviços do aplicativo para facilitar o acesso.

Cópia do Elemento: AA - 007

Descrição: Tela TConverse com a barra de gravação de áudio

Variação: Sem variação

Explicação Geral: Opções de gravar áudio podendo cancelar ou enviar. Barra de acesso inicial e demais serviços do aplicativo para facilitar o acesso.

Cópia do Elemento: M4

Descrição: Mensagem de cancelamento de áudio

Variação: Sem variação

Explicação Geral: Mensagem de cancelamento de áudio exibida ao usuário: "You didn't hold for 3 seconds. Try again!"

Cópia do Elemento: M5

Descrição: Mensagem de envio de áudio

Variação: Sem variação

Explicação Geral: Mensagem de envio de áudio exibida ao usuário: "The recording was successfully sent!"

5.7. Layout das telas do aplicativo

A tela inicial do aplicativo contém as opções de cadastramento ou login de acesso. Além do logotipo do aplicativo, possui a opção de modo acessível possibilitando estudantes com alguma deficiência visual tenham a disponibilização da lupa, que aumenta textos e imagens, facilitando a leitura, conforme se observa na Figura 4:

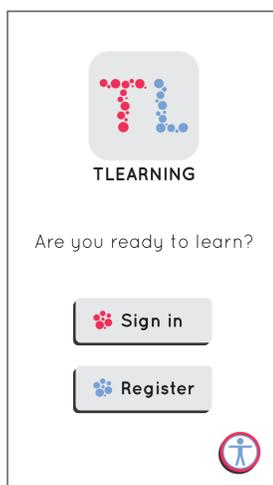


Figura 4. Tela 01 - Tela inicial (AA - 001)

Fonte: Autoria própria





A Figura 5 mostra a tela de cadastro do usuário, que pode ser feito como estudante ou professor. Esta é composta por um formulário com os seguintes campos de preenchimento: nome, e-mail, ID, senha, confirmação de senha. Apresentando botão de escolha do tipo de conta: estudante ou professor. Todos campos são de preenchimento obrigatório.

The screenshot shows a registration form titled 'TRegister'. It includes a welcome message 'Welcome to TLearning!' and several input fields: 'Full Name', 'Email', 'ID', 'Password', and 'Retype Password'. Below these is a dropdown menu for 'Account Type' with options 'Student' and 'Teacher'. A note at the bottom says: 'Tell us more about you, add your photo and class code when checking out your profile on the following screen.' with a right-pointing arrow button.

Figura 5. Tela 02 - Tela de cadastro estudante ou professor (AA - 002)

Fonte: Autoria própria

A Figura 6 mostra os seguintes botões: Create New Groups, Check Groups, TAgenda, TConverse, THomeroom, TJournal, TMemo, TPost, Tutorial, Configuração, Perfil já descritos no item 5.5.1.

The screenshot shows a main menu screen with a greeting 'Hi, John!' and a 'TC' badge. The question 'What would you like to access?' is followed by a list of buttons: 'Create New Groups', 'Check Groups', 'TAgenda', 'TConverse', 'THomeroom', 'TJournal', 'TMemo', and 'TPost'. At the bottom right, there are three small circular icons.

Figura 6. Tela 03 - Tela com opções de acesso ao aplicativo - Professor (AA - 003)

Fonte: Autoria própria



No modo estudante contém os seguintes botões: TConverse, THomeroom, TJournal, TMemor, TPost, Tutorial, Configuração e Perfil conforme se observa na Figura 7:

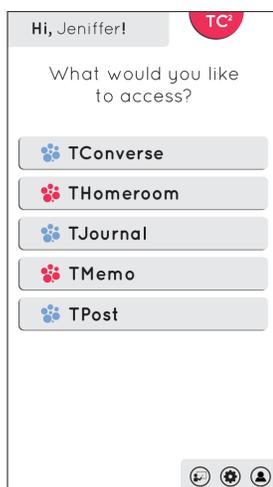


Figura 7. Tela 04 - Tela com opções de acesso ao aplicativo - Estudante (AA - 004)
Fonte: Autoria própria

Na Figura 8, temos Tela que permite a personalização do usuário e apresenta itens como display, notificações, sons e contatos podem ser configurados.

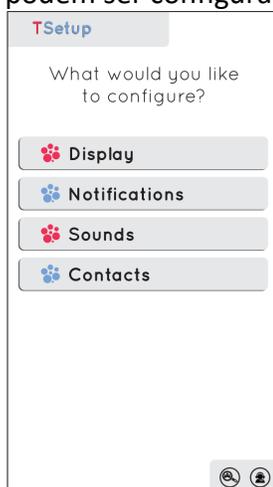


Figura 8. Tela 05 - Personalização de configurações
Fonte: Autoria própria

A Figura 9, mostra os itens constantes na Barra de Opções da Tela TConverse, como envio de texto, de áudio, imagens, contatos e de outros arquivos de diferentes formatos para compartilhamento.



Figura 9. Tela 06 - Tela TConverse - Barra de opções (AA - 006)
Fonte: Autoria própria

A figura 10, mostra as opções de gravar áudio podendo cancelar ou enviar na Tela TConverse.



Figura 10. Tela 07 - Tela TConverse com a barra de gravação de áudio (AA 007)
Fonte: Autoria própria

O aplicativo possibilita a troca de status no aplicativo. Na Figura 11 é mostrada a Barra de troca de status para ocupado. A Barra de acesso inicial facilitar o acesso aos demais serviços do aplicativo.

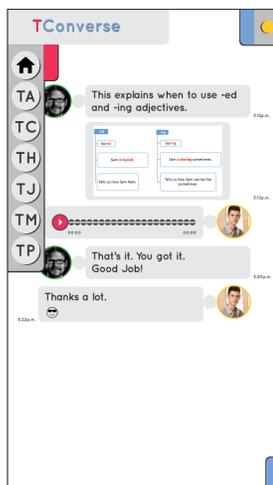


Figura 11. Tela 08 - Tela TConverse com a barra geral e status - Professor
Fonte: Autoria própria

A Figura 12 mostra a tela do item TAgenda do aplicativo. Essa tela permite ao usuário a produção e edição de textos com uma variedade de ferramentas, trazendo mais praticidade para as aulas. As ferramentas de texto são: negrito, itálico, sublinhado, cor do texto, cor de realce do texto, justificação do texto, inserção de checkboxes, marcadores, numeração, tabela, e movimentação do cursor. Outras ferramentas são links, botões de interação, cronômetro, movimento de tela, anexos de áudio/vídeo/imagens, caixa de preenchimento de texto, figuras geométricas, movimentação de objetos e criação de áreas de zoom. Nesse ambiente também é possível a importação de arquivos como DOC, DOCX, RTF, TXT e PDF. Botão informação exibe dados do arquivo.

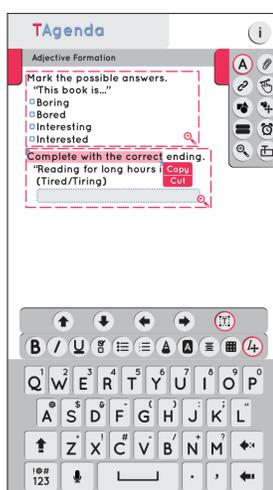


Figura 12. Tela 09 - Tela TAgenda - Professor
Fonte: Autoria própria



A Figura 13 mostra a tela do item THomeroom. Essa tela que permite acesso a sala virtual. Nessa a exibição de respostas foi acionada e portanto permite ver a porcentagem de cada resposta escolhida como também visualizar quem respondeu. Existe a possibilidade de deletar ou salvar as respostas como também mostrar as respostas corretas. Botão informação exibe dados do arquivo.

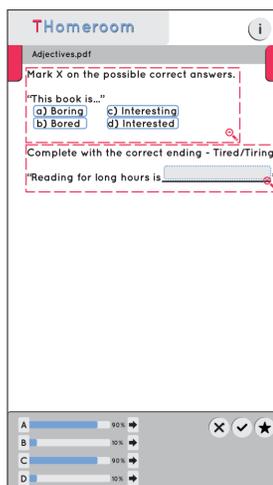


Figura 13. Tela 10 - Tela THomeroom – Professor
Fonte: Autoria própria

Na Figura 14, ainda no item THomeroom a barra de ferramenta traz a opção de marca texto personalizado para cada aluno, permitindo maior interação na sala de aula e selecionada mostra o aluno que fez cada marcação. As demais ferramentas são: apagador de marca texto, mostra e esconde edições, figuras geométricas, destaque light-in, movimentação de objetos, movimentação da página e caixa de texto. Botão informação exibe dados do arquivo

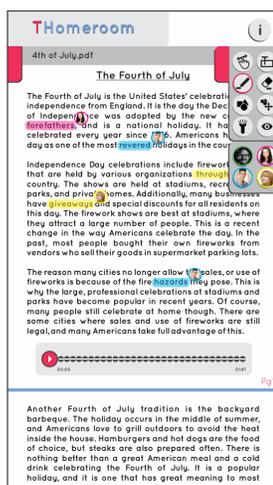


Figura 14. Tela 11 - Tela THomeroom
Fonte: Autoria própria

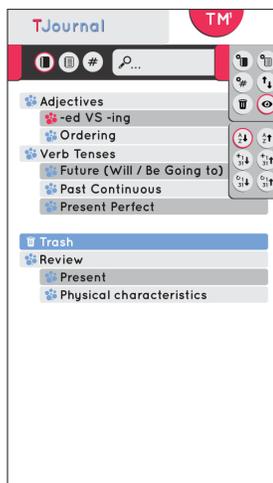


Figura 16. Tela 13 - Tela TJournal
Fonte: Autoria própria

Já na Figura 17, temos o item TMemó – Estudante. Essa é a tela que possibilita ao estudante ver as tarefas passadas na sala de aulas. O professor também pode ir além criando quizzes ou games para incentivar o processo de aprendizagem. O estudante pode usar as ferramentas de marcação como lido, não lido, favoritos e delete para uma fácil organização.



Figura 17. Tela 15 - Tela TMemó – Estudante
Fonte: Autoria própria

5.8. Arquitetura de informação

As figuras 18 e 19 abaixo mostram as arquiteturas de informação para o Usuário Professor e para o Usuário Aluno, contendo desta forma um panorama das possibilidades de utilização do aplicativo TLearning por cada tipo de tipo de usuário.

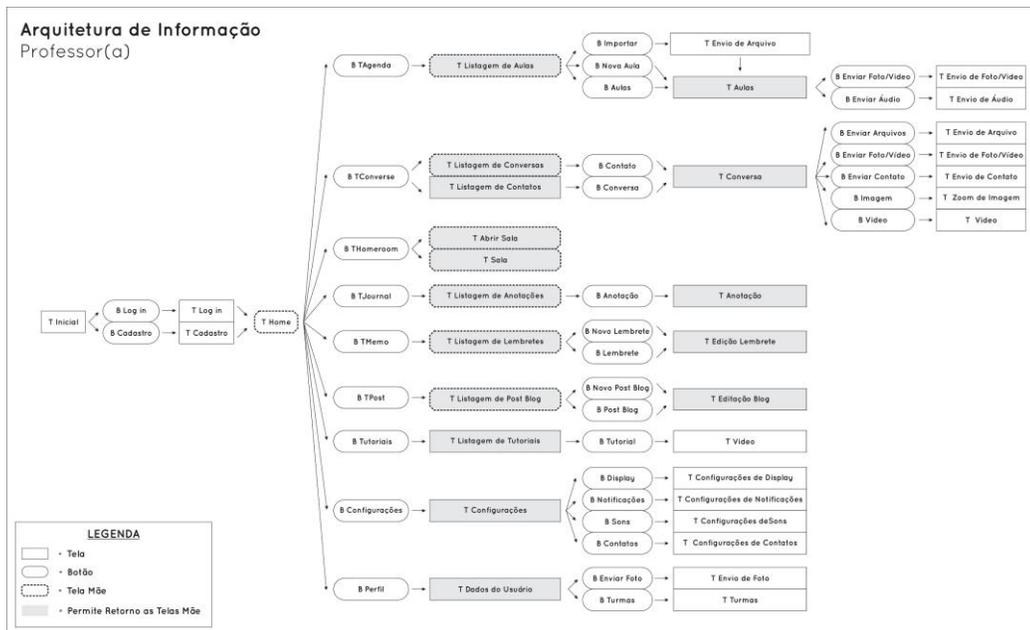


Figura 18. Arquitetura de informações para o usuário tipo professor
Fonte: Autoria própria

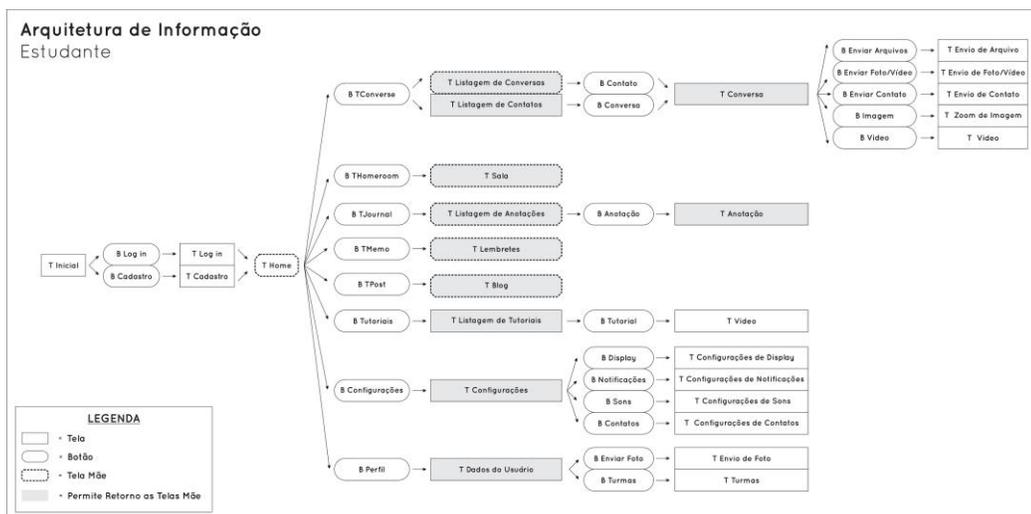


Figura 19. Arquitetura de informações para o usuário tipo professor
Fonte: Autoria própria

6. Considerações finais

O propósito deste trabalho foi estudar como a metodologia *m-learning* pode contribuir para os processos de ensino aprendizagem da língua inglesa, uma vez em que os smartphones atualmente estão presentes em boa parte das residências do Brasil, sendo, portanto um meio de aprendizagem de fácil acesso.



Na proposta de criação do aplicativo TLearning, procurou-se ter como diferencial um design limpo, lúdico-pedagógico, autoinstrutivo, que favorecesse um estreitamento da relação entre professor e aluno e que pudesse ser utilizado como uma ferramenta complementar para o ensino de inglês que já é feito na sala de aula. Uma vez em que nesse projeto é o próprio professor que disponibiliza os materiais, vídeos, quizzes e áudios para seus alunos e acompanha e verifica a sua participação on-line na sua utilização em sala de aula, ou mesmo extraclasse, verificando quais alunos deixaram de participar das atividades, podendo enviar lembretes de atividades, além de poder tirar dúvidas dos alunos.

Não se trata de substituir o papel do professor por uma mídia, mas criar um ambiente que estimule o desenvolvimento intelectual do aluno e possa otimizar o seu aprendizado. Uma vez em que, a proposta do aplicativo não é deixar toda a responsabilidade do ensino nas mãos do próprio aluno, mas proporcionar que ele utilize uma ferramenta que estimule a sua autonomia, a busca pelo conhecimento e a sua criatividade, sendo sempre orientado e acompanhado pelo professor de inglês.

Desta forma, o aplicativo TLearning poderá se constituir como um grande parceiro não só para os professores, mas também para os alunos, deixando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e com ferramentas que atualmente estão ao alcance de boa parte das pessoas, como os smartphones e tablets.

7. Referências

BARBOSA, L. G. **Como promover a interatividade por meio das mídias nas aulas de Língua Inglesa**. 2012. Disponível em: <<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/suavoz/0151.html>>. Acesso em 10 jan. 2016.

FARIAS, A.; CRUZ, C. G. V.; RAMOS, É.; BELÉM, J.; SOUZA, L.; MORISSON, A. **Comunicação Interativa**: Aplicativo para Dispositivos Móveis voltados ao Turismo em Belém do Pará. 2013. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XX Prêmio Expocom 2013 – Exposição da Pesquisa Experimental em Comunicação. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/norte2013/expocom/EX34-0356-1.pdf>>. Acesso em 22 mai. 2016.

FINARDI, K. R; PORCINO, M. C. **Tecnologia e metodologia no ensino de inglês: impactos da globalização e da internacionalização**. 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-80262014000100239>. Acesso em 01 jun. 2016.

LOPES, D. V. **As novas tecnologias e o ensino de línguas estrangeiras**. 2012. Disponível em: <http://www.unibratec.edu.br/tecnologus/wpcontent/uploads/2012/08/tecnologus_edicao_06_artigo_01.pdf>. Acesso em 01 jun. 2016.





LUCKESI, C. C. **Ludicidade e Atividades Lúdicas uma abordagem a partir da experiência interna.** 2005. Disponível em: <<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>>. Acesso em 13 fev. 2016.

NOGUEIRA, Z. P. **Atividades lúdicas no ensino/aprendizagem de Língua inglesa.** 2007. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/de/arquivos/967-4.pdf>>. Acesso em 20 jan. 2016.

OLIVEIRA, N. A. A.; CAMPOS, F. M. Tecnologia na Educação: a aprendizagem da Língua Inglesa por meio da rede social LiveMocha. **ECCOM**, v. 4, n. 7, jan./jun. 2013.

OUR Mobile Planet: Brazil. Understanding the Mobile Consumer. **Google. IPSOS OTX MediaCt.** 2012. Disponível em: <http://www.mmaglobal.com/files/Brazil_English.pdf>. Acesso em 30 mai. 2016.

RIBEIRO, A. C. B.; SILVA, F. O.; ANDRADE, J. P.; SILVA, W. M. O Uso da tecnologia Android para ensino preliminar da língua inglesa para Crianças. **Revista FATEC Zona Sul**, v.1, n.1 Outubro de 2014.

SILVA JÚNIOR, J. H. O Uso da Tecnologia no Ensino de Língua Estrangeira. **Revista Helb**, ano 6 - Nº 6 - 1/2012.

YAMASHIRO, A. **A Nova Tendência do Flat Design. O que? Por que?.** 2013. Disponível: <<http://www.des1gnon.com/2013/06/a-nova-tendencia-do-flat-design-o-que-por-que/>>. Acesso em 10 fev. 2016.

