

## **FABULOSO: Aprendendo Espanhol por meio de Fábulas**

**José Flávio Gomes Barros<sup>1</sup>, Antônio da Silva Ribeiro Gonçalves Neta<sup>1</sup>, Halisson do Nascimento Silva<sup>2</sup>, Tiago Lucas de Oliveira<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Docente, <sup>2</sup>Discente, Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Maranhão (IFMA), Caxias - MA - Brasil

{flavio.barros, antonia.neta@ifma.edu.br}, halisson\_ns@hotmail.com, oliveira.tiagolucas@gmail.com,

**Resumo.** *Os jogos educativos têm o poder de dinamizar o processo de Ensino–Aprendizagem, tornando essa experiência mais empolgante e, fazendo também com que as tarefas ocorram de forma divertida e especial, assim cativando a atenção da criança nas atividades propostas. Dispondo da Tecnologia, este artigo apresenta uma ferramenta que será desenvolvida na plataforma Android para auxiliar crianças no estudo de Espanhol por meio de fábulas, tendo em vista a importância da inserção de tecnologias para o ensino, principalmente usando dispositivos móveis (tablets, smartphones, essencialmente), que tem como principal característica, o uso em qualquer lugar.*

**Palavras-chave:** *Jogos educativos. Ensino-Aprendizagem. Android. Fábulas. Espanhol.*

**Abstract.** *Educative games have a power to invigorate the teaching-learning process, making this experience more exciting and turning tasks into something funny and special, capturing the child’s attention in the proposed activities. With the technology, this article presents a tool which will be developed on Android platform to help children learning Spanish using fables, given the importance of insertion of technologies to teaching, mainly using mobile devices (such as tablets and smartphones), which main characteristic is a widespread use.*

**Keywords:** *Educational games; Teaching-Learning; Android; fables; Spanish.*

### **1. Introdução**

A aprendizagem de uma língua está diretamente ligada ao contato com essa língua, seja ela nativa ou estrangeira [SCHEIFER, 2009]. Tendo em vista que a infância é a fase em que o processo de aprendizagem ocorre de forma mais natural, o presente trabalho busca assistir o ensino de língua estrangeira às crianças, através de uma aplicação para dispositivos móveis com o Sistema Operacional Android, desenvolvida na plataforma Android Studio e com o uso de metodologias de ensino dinâmicas. O aplicativo tem o intuito de promover um maior contato da criança com o idioma Espanhol, despertando a curiosidade das mesmas, chamando sua atenção para a ferramenta fazendo com que a criança adquira gosto pela atividade que está sendo executada.

Neste cenário, a aplicação faz uso do conceito de jogos educativos [Universia, 2018] que se caracterizam por possibilitar o aprendizado de forma lúdica e interativa. Desta forma, introduz-se nesse contexto as fábulas, que são narrativas curtas, simples e

de fácil compreensão, além de passar sempre uma mensagem de cunho moral. Todas essas características contribuem no desenvolvimento educacional e cultural presente na infância, incentiva a criança à leitura, estimula a imaginação e está inserida no âmbito social.

## 2. Justificativa e Motivação

A infância se caracteriza por ser a fase em que o cérebro humano tem a capacidade de processar o maior número de informações e adquirir novas habilidades com mais facilidade. Assim, o aprendizado de uma criança geralmente ocorre de forma natural por meio das experiências em que a mesma está submetida, no entanto, normalmente o primeiro contato de uma criança com uma língua estrangeira acontece dentro de uma sala de aula, o que pode acabar gerando uma certa resistência por sua parte com relação ao que está sendo ensinado [TELES, 1999]. Contudo, quando a criança se envolve com o objeto de estudo, de forma lúdica, consegue-se despertar nela o desejo por esse conhecimento, revelando a importância de se trabalhar com jogos educativos.

Segundo [Bordon, 2014], o brincar aqui significa muito mais que se divertir, pois eles desenvolverão a linguagem, o pensamento, a criatividade e a iniciativa ao mesmo tempo em que aprendem um novo idioma. No entanto, o estudo das fábulas faz parte da educação básica infantil, e se estendem por meio da cultura e no âmbito educacional desenvolvendo a linguagem, a leitura e a interpretação de forma didática; colocando a criança em um ambiente fantasioso e lúdico através de uma narrativa [SILVA, 2008].

Neste contexto, quando se refere à educação, o uso de um programa que instigue a atividade psicomotora, principalmente por meio de jogos, possibilita que o desempenho psicomotor da criança enquanto joga alcance níveis que muitas vezes só se consegue por meio de motivação intrínseca, além de favorecer a atenção, o entrosamento, a concentração e também a imaginação.

Além disso, o presente trabalho teve como base outros aplicativos existente neste contexto, tais como: *Busuu* - aprendendo espanhol com o aplicativo (funciona de forma off-line), com curso de nível iniciante e avançado, com exercícios em cada lição; *Babbel* - sistema de aprendizagem on-line operado pela *Lesson Nine*, com intuito de melhorar os seus conhecimentos de línguas de uma forma fácil e eficiente, está disponível no seu navegador da internet, bem como através de aplicativos móveis e de software para PC; e o *Duolingo*, usado para aprender uma nova língua, tem como proposta do aplicativo a de tornar o ensino de idiomas uma atividade divertida e, para isso, oferece recompensas quando você atinge suas metas diárias, está disponível para plataforma móveis - *Android*, *Windows Phone* e *iOS*.

E, por fim, com base no exposto, pretende-se contribuir com o ensino nos aspectos culturais e linguísticos auxiliando crianças no aprendizado de Espanhol de maneira dinâmica, divertida, interativa e didática.

## 3. Metodologia

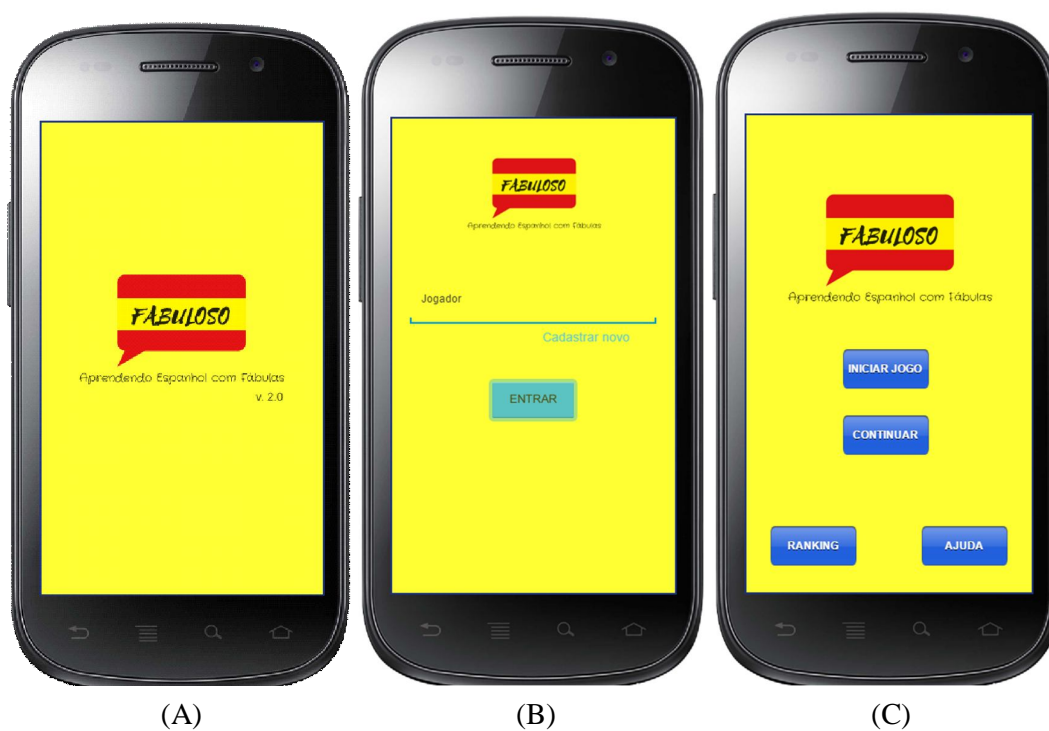
O jogo FABULOSO está sendo desenvolvido por meio do ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) *Android Studio* para plataforma *Android*, que se utiliza da linguagem de programação *Java*. O jogo tem como objetivo proporcionar às crianças uma ferramenta de aprendizagem da língua espanhola de maneira lúdica e intuitiva, em especial àquelas que cursam o ensino fundamental regular em escolas da rede pública com idade entre 6 e

12 anos; através de um *Quiz* que contém perguntas que requerem tanto a atenção do usuário como a observação e memorização de cores, animais, formas, como também perguntas relacionadas à gramática como adjetivos, numerais, substantivos.

Contudo, o jogo funciona de maneira simples, primeiramente o usuário seleciona a história a qual deseja assistir, posteriormente ele tem a opção de responder às questões referentes à respectiva história com perguntas sorteadas pelo jogo de maneira aleatória. A princípio foram selecionadas três histórias (Patito feo- A1, El caballo y el asno - A2, La cigarra y la hormiga - B1) que equivalem aos níveis básico e intermediário. Será disponibilizada a história em Espanhol em áudio e/ou texto escrito e as perguntas terão a opção de ser em Espanhol e/ou Português, porém as alternativas serão sempre em Espanhol. Portanto, além de questões referentes ao vocabulário e a conteúdos gramaticais, serão exploradas também questões de interpretação e a mensagem que cada uma passa.

#### 4. Ambiente do Jogo

O FABULOSO funcionará em um ambiente de jogo de perguntas e respostas do tipo *Quiz* (vide figura 1).



**Figura 1. Protótipo do FABULOSO – splash, identificação e tela principal do ambiente do jogo.**

A figura 1 mostra telas do protótipo desenvolvido, onde se tem na figura (1.A) uma tela denominada *splash* (tela de apresentação com a versão, i.e. v.2.0) que tem uma duração de 3.seg, antes de mostrar a tela de identificação do jogador (figura 1.B), após o jogador se identificar no aplicativo é direcionado para a tela principal (figura 1.C), onde é possível iniciar um novo jogo, ou continuar de onde o jogador parou, anteriormente.

Já na figura (2.A) é possível observar todos os níveis do jogo, onde a cada conclusão de um nível, novos níveis irão sendo desbloqueados, aumentando o nível de dificuldade e novas fábulas surgirão, com assuntos diversos no escopo do ensino de espanhol.



**Figura 2. Protótipo do FABULOSO – nível, perguntas e respostas, e tela de pontuação do ambiente do jogo.**

E, por fim, a figura (2.B) apresenta o nível 1 (fábula *Patito Feo*), onde o jogador assistirá uma narrativa da história escolhida em Espanhol ou poderá ler a história e será submetido a perguntas e alternativas referentes à mesma, podendo escolher a versão em Português ou Espanhol, onde se dará o processo de aprendizagem, caso acerte a resposta ganha-se 2 pontos, e errando a resposta perde-se 1 ponto, pois o jogo fornecerá uma pontuação de cada jogador (*vide figura 1.C*) ao término, tornando o ensino e aprendizagem mais dinâmica e competitiva.

## 5. Resultados Esperados

Espera-se por meio desse projeto (ainda em desenvolvimento) que as crianças que utilizarem essa aplicação consigam adquirir conhecimento em Espanhol, sem abrir mão dos recursos usados em sala de aula e de outras metodologias no ensino de língua estrangeira, tendo-a como uma ferramenta de apoio.

## 6. Conclusão

Este trabalho foi pensado no sentido de proporcionar maior flexibilidade para quem busca ter conhecimento em Espanhol. Assim, devido ao crescimento da tecnologia e o acesso

cada vez maior por parte das crianças, estas já crescem inseridas no meio virtual e a partir disso usamos de conhecimentos na Computação, em especial os conhecimentos sobre programação para dispositivos móveis na plataforma Android, pensou-se um jogo virtual que pudesse ser jogado a qualquer hora pelo celular.

Portanto, o FABULOSO é um jogo educativo que pode ajudar tanto da aprendizagem da língua como no desenvolvimento intelectual da criança, pois a dinâmica e didática serão embasadas em fábulas explorando contexto e narrativa, tendo como etapas futuras a expansão para outras plataformas móveis (*i.e. IOS, Windows Phone*), e a realização de teste de usabilidade para se obter um melhor padrão de maturidade da versão desenvolvida, onde os testes serão realizados com o público alvo, com o foco de melhorar o ensino e aprendizagem da língua espanhola.

## 7. Referências

- BORDON, Liliam Eloi. (2014) “A Importância de Aprender um Segundo Idioma na Primeira Infância”, Santo André.
- SCHEIFER, Camila Lawson. (2009) “Ensino de Língua Estrangeira para Crianças – Entre O Todo E a Parte – Uma Análise da Dinâmica das Crenças de uma Professora e de seus Alunos”, Campinas.
- SILVA, Jailsa. (2008) “A Fábula como Pretexto no Ensino da Língua Espanhola”. Cuiabá.
- TELES, Maria Luiza Silveira. (1999) “Socorro! É proibido brincar!”, Vozes, Rio de Janeiro.
- UNIVERSIA. (2018) “Conheça os Benefícios de Aprender Através de Jogos”, disponível em: <<http://noticias.universia.pt/en-portada/noticia/2014/12/01/1116096/conheca-beneficios-aprender-atraves-jogos.html>>. Acesso em: jun.2018.