

SOFTWARE:
KIDS IN ACTION

AUTORA

Taciana Virgínia Ramalho Pereira

SUPERVISORA TÉCNICA

Juliana Reichert Assunção Tonelli

TIPO

Software

CONTEXTO

Ensino de inglês para crianças

PÚBLICO ALVO

Crianças de seis anos

LÍNGUA

Inglês

ANO DE DEFESA

2018

KIDS IN ACTION:

CANÇÕES INFANTIS EM UM *SOFTWARE* INTERATIVO PARA A
PRÁTICA DO INGLÊS



TACIANA VIRGÍNIA RAMALHO PEREIRA

O produto educacional aqui descrito é um software – uma mídia educacional – que funciona em aparelhos móveis direcionado à faixa etária de seis anos em curso livre de idioma. Desenvolvido no MEPEM/UEL e aprovado pelo Instituto Nacional da Propriedade Industrial, o *Kids In Action* é um jogo com dez canções infantis em inglês e imagens claras e sombreadas que são itens pertencentes às canções. A missão do jogo desenvolvido é arrastar a imagem clara adequada à sombra correspondente, usando o tempo do áudio e do cenário do jogo, desenvolvido por meio dos conceitos de ludicidade, cooperação, motivação, aquisição do léxico presentes nas canções, percepção visual e coordenação motora.

As imagens 1, 2, 3 e 4 a seguir correspondem às etapas iniciais do jogo:

Imagem 1: Tela Principal



Fonte: *Kids in Action*.

Imagem 2: Entrando no Jogo



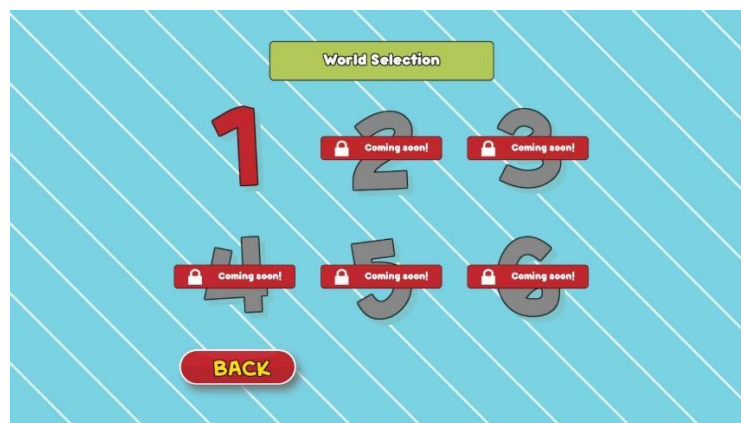
Fonte: *Kids in Action*

Imagem 3: Seleção do Avatar



Fonte: *Kids in Action*

Imagem 4: Seleção da Fase



Fonte: *Kids in Action*

Inicialmente, a ideia era a de que o jogo fosse constituído por seis fases. Contudo, devido a limitações financeiras, ao final do processo de desenvolvimento, este apresenta somente a primeira fase que foi elaborada para este trabalho. Ao total, são 33 canções denominadas de *Nursery Rhymes*, que se encontram nos livros dos estágios da escola de curso livre que atuei como professora, diretora pedagógica e proprietária. Entretanto, essas canções estão em outras versões, devido aos direitos autorais da franqueadora. Optei em selecionar as canções no *YouTube* que estivessem mais próximas das versões trazidas no material didático da franquia de língua inglesa. Os links das versões estão presentes nos apêndices desta descrição do produto.

1ª fase: As dez *Nursery Rhymes* foram selecionadas do livro didático para crianças do estágio I e II, contudo, na versão do *Youtube*. Elas são tocadas uma de cada vez e, em cada música, há imagens claras e sombreadas que são itens pertencentes à letra da canção. Deste modo, objetivam contribuir com a aprendizagem e a compreensão da canção em inglês aliando, também, princípios de ludicidade, motivação e aprendizagem contextualizada.

A imagem 5, a seguir, apresenta um mapa global com a representação do cenário de cada canção, na qual, as crianças precisam cumprir para avançar e finalizar o jogo.

Imagem 5: Mapa do Jogo

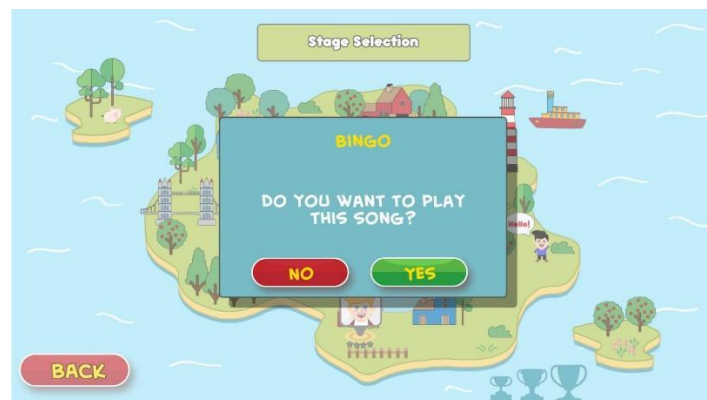


Fonte: Kids in Action

A missão da criança é encaixar a imagem adequada à sombra correspondente, usando o tempo limite do áudio e do cenário do jogo para compreender as mensagens presentes nas canções.

A imagem 6, por sua vez, apresenta a pergunta que é direcionada à criança antes de iniciar a etapa, a fim de confirmar se ela quer mesmo jogar aquela canção.

Imagem 6: Seleção do Estágio



Fonte: Kids in Action

Importa ressaltar que as crianças podem jogar essa fase em duplas, uma ajudando a outra ou até com o auxílio do professor, assumindo o papel de mediador. Nessa fase, o objetivo é a possibilidade de ensinar e aprender inglês por meio do lúdico; ensinar a letra da canção sem a necessidade de traduções na língua materna, por meio de imagens que precisam ser arrastadas para os contornos corretos ao mesmo tempo em que o áudio vai sendo reproduzido, representando a mensagem que a letra da canção transmite em determinados momentos.

As imagens 7, 8 e 9, a seguir, trazem orientações para que as crianças compreendam como jogar.

Imagem 7: Instruções do Jogo



Fonte: *Kids in Action*

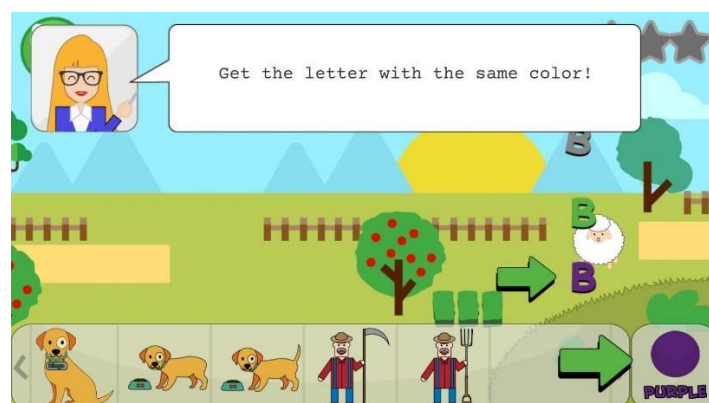
Imagem 8: Imagens Claras e Sombreadas



Fonte: *Kids in Action*

Com o intuito de aproveitar a jogabilidade, as cores representam a escolha correta da letra do alfabeto que, ao final de cada etapa, forma o título da canção.

Imagem 9: Formando o Título da Canção:



Fonte: *Kids in Action*

Palavras e expressões de incentivo na língua inglesa foram selecionadas para o acerto do jogo e, também, para possíveis erros. O objetivo foi, além de ensinar novas palavras, mostrar se foi possível ou não acertar a missão realizada, motivando a criança a avançar ou tentar novamente.

A imagem 10, por sua vez, mostra um modelo de palavras possíveis quando as crianças acertam as missões a fim de motivá-las no decorrer do jogo.

Imagem 10: Incentivando os Alunos



Fonte: Kids in Action

A imagem 11, na sequência, contem a teacher e todos os *avatars* reunidos a fim de celebrar, por meio de uma festa, o fim do jogo e apresentar a pontuação conquistada pelos jogadores, bem como o troféu recebido.

Imagem 11: Fim do Jogo



Fonte: Kids in Action

Áudios em língua inglesa foram gravados com o propósito de auxiliar a compreensão da parte escrita, porém, em língua portuguesa também foi necessário, por saber que a alfabetização ainda não atinge a todos nessa fase com o intuito de orientar no propósito do jogo.

Mesmo já tendo informando que as fases seguintes não foram possíveis ser desenvolvidas devido ao alto custo financeiro, descrevo-as abaixo para apresentar as ideias que foram construídas para a produção do software completo.

2ª fase: A criança tem a opção de escolher a ordem da *Nursery Rhyme* que pretende ouvir e, enquanto ela escuta, imagens globais diversas vão passando no tempo do áudio do refrão da música.

Ao mesmo tempo, a criança deve selecionar qual a melhor imagem que simboliza a mensagem da canção que ouviu naquele momento. Ela tem que fazer essa mesma ação com 15 canções similares encontradas nos livros *Kids III* e *Kids V*. A sequência das *Nursery Rhymes* poderá ser definida nessa fase do aplicativo pela própria criança, a fase também pode ser realizada com um amigo de sala.

3ª fase: Há uma visão geral, no começo dessa fase, a respeito de todos os ambientes das *Nursery Rhymes* do *Kids VI*. É um jogo *multiplayer*, portanto, há mais *avatars* para jogarem de forma cooperativa, propositalmente, do que ambientes. Isso ocorre com o intuito de haver mais de um jogador em cada lugar. Quando a criança seleciona o espaço em que deseja entrar, a canção correspondente àquele ambiente começa a ser tocada e ela tem esse período do áudio da música para memorizar as imagens que tem de encontrar naquele espaço. Cada ambiente apresenta a imagem global que caracteriza a letra da *Nursery Rhyme*, os itens que a criança deve memorizar desaparecem quando a música para. Naquele instante, ela começa a buscar os mesmos objetos visualizados que estão escondidos no ambiente, ela pode contar com a ajuda de outros possíveis jogadores que se encontram no mesmo local que ela. Terá que passar por todos os ambientes para avançar de fase, sendo um total de 8 canções.

4ª fase: Todas as *Nursery Rhymes*, apresentadas nas fases anteriores, aparecem em uma tela para que a criança selecione qual deseja cantar. Ela deve alcançar uma pontuação mínima de 7,0 (sete) para concluir a canção selecionada com êxito. De todas as canções, a criança pode passar de fase se conseguir cantar com a nota mínima em pelo menos 25 (vinte e cinco) das 33 (trinta e três) músicas propostas. O interessante é que ela pode convidar outros jogadores que estiverem na mesma fase que ela a dar continuidade na canção a qualquer momento, para que, assim, possam avançar de canção e de fase juntos. A cada *Nursery Rhyme* escolhida, o jogo apresenta somente o áudio do primeiro verso da música, sendo que o restante da letra é cabível à criança e a seus colegas de jogo cantarem.

5ª fase: Há uma página global para que a criança escolha qual a primeira canção que deseja selecionar por meio da imagem que a representa. Assim que escolher a canção, uma parte da letra é tocada e, na tela, aparecem três opções de áudios de canções em língua portuguesa que podem ser equivalentes ou não com aquela que a criança ouviu em inglês. O propósito é que a criança identifique qual das opções é a canção correspondente na sua língua em relação à canção que ouviu anteriormente em língua inglesa.

6ª fase: Nesta última fase o pequeno pode selecionar qual imagem gostaria de visualizar que corresponda às 33 (trinta e três) *Nursery Rhymes* estudadas. Ele tem acesso a todos os itens que representam cada canção e não somente o cenário geral dela. Quando ele clica em algum item, perguntas diversas são feitas em inglês pelo próprio jogo, relacionadas com a mensagem da canção, tais como: “*what can you see?*”, “*how many children are there around the tree?*”. O aplicativo apresenta as opções de respostas para a criança escolher a correta, pode-se fazer isso com um colega.

O objetivo é que ela mostre que aprendeu os vocabulários das letras das canções sem precisar ouvir as letras ou cantá-las. O infante tem a possibilidade de realizar essa prática com todas as *Nursery Rhymes* apresentadas durante o aplicativo, sendo que ele vai explorando uma imagem de cada vez até finalizar as canções.

Os conceitos norteadores deste produto são a aquisição da língua inglesa e a cooperação. O propósito é que, por meio do lúdico e de um instrumento mediador – o aplicativo *Kids in Action* –, as crianças possam compreender o que ouvem das canções infantis e, pela prática do jogo eletrônico, o processo de ensino e aprendizagem da língua alvo seja facilitado. Esse produto foi desenvolvido por uma equipe de um analista de *software*, por um *designer*, um programador de jogos e por mim, que assumi o papel de criadora do jogo e, dei as coordenadas e origem às ideias.

APÊNDICE

Links das *Nursery Rhymes* selecionadas no *YouTube*

Kids I

Hello song: <<https://www.youtube.com/watch?v=fqfjfmAi-ug>>

You are my Sunshine: <<https://www.youtube.com/watch?v=UL9GQ3Uyzic>>

Old MacDonald: <<https://www.youtube.com/watch?v=LIWbUjHZFTw>>

Head, shoulders, knees and toes: <<https://www.youtube.com/watch?v=WX8HmogNyCY>>

Kids II

My bonnie lies over the ocean: <https://www.youtube.com/watch?v=2eySaAZ-g_8>

Bingo: <<https://www.youtube.com/watch?v=fHt8hDTymlY>>

Baa, baa, black sheep: <<https://www.youtube.com/watch?v=6RmzV9QgnlQ>>

Are you sleeping brother John?: <<https://www.youtube.com/watch?v=rm2CYozCLdM>>

London Bridge is falling down: <<https://www.youtube.com/watch?v=cd7OHbuINXU>>

Mary Had a Little Lamb: <<https://www.youtube.com/watch?v=CkRdvGmcCBE>>

REFERÊNCIA:

PEREIRA, Taciaa Virgínia Ramalho. **Kids in action**: canções infantis em um software interativo para a prática do inglês. 2018. 52 f. Trabalho de Conclusão Final (Mestrado Profissional em Letras Modernas Estrangeiras) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2018.