

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
CAMPUS AVANÇADO URUGUAIANA
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO



GABRIEL DE BARROS ALVES

SOFTWARE DE ENSINO DE INGLÊS NÍVEL INTERMEDIÁRIO

Uruguiana/RS

2021



GABRIEL DE BARROS ALVES

SOFTWARE DE ENSINO DE INGLÊS NÍVEL INTERMEDIÁRIO

Relatório referente ao Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito para obtenção do título de Técnico em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha *Campus* Avançado Uruguaiana.

Orientadora: Diely Valim Dos Santos

Uruguaiana/RS

2021

GABRIEL DE BARROS ALVES

SOFTWARE DE ENSINO DE INGLÊS NÍVEL INTERMEDIÁRIO

Relatório referente ao Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito para obtenção do título de Técnico em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha *Campus* Avançado Uruguaiana.

Aprovado em 4 de dezembro de 2021.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Diely Valim dos Santos

Prof. Me. Úrsula Adriane Lisboa Fernandes Ribeiro

João Carlos de Carvalho e Silva Ribeiro

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Diagrama de Casos de Uso	16
Figura 2: Modelo Banco de Dados	19
Figura 3: Tela inicial	19
Figura 4: Tela de cadastro	20
Figura 5: Tela de login	20
Figura 6: Tela de usuário	21
Figura 7: Tela de administrador	21
Figura 8: Tela de texto	22
Figura 9: Tela de quiz	22
Figura 10: Tela de resultados do quiz	23
Figura 11: Tela de conteúdo	23
Figura 12: Tela de dicas	24

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Metodologia	10
Tabela 2: Cronograma	11
Tabela 3: Especificações de Caso de Uso Fazer cadastro	16
Tabela 4: Especificações de Caso de Uso Fazer login	17
Tabela 5: Especificações de Caso de Uso Acessar textos	17
Tabela 6: Especificações de Caso de Uso Acessar conteúdos	18
Tabela 7: Especificações de Caso de Uso Conta do usuário	18

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
1.1 JUSTIFICATIVA	8
2 OBJETIVOS	8
2.1 OBJETIVO GERAL	8
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	9
3.1 SOFTWARES VOLTADOS PARA A LÍNGUA INGLESA	9
3.1.1 Duolingo	9
3.1.2 Busuu	9
3.2 TECNOLOGIAS UTILIZADAS	10
4 METODOLOGIA	10
5 DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA	12
5.1 DOCUMENTOS DE REQUISITOS	12
5.1.1 Convenções, termos e abreviações	12
5.1.2 Prioridades dos requisitos	12
5.1.3 Atores do Sistema	13
5.1.4 Requisitos Funcionais	13
5.1.5 Requisitos Não-Funcionais	15
5.2 CASOS DE USO	16
5.2.1 Documentação dos Casos de Uso	16
5.3 BASE DE DADOS	19
5.4 INTERFACES	19
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
7 REFERÊNCIAS	25

1 INTRODUÇÃO

O inglês é uma das línguas mais importantes da atualidade, porque ela pode ser útil em várias situações: quando você quiser viajar para fora do país seria de grande ajuda o inglês, afinal eles não podem não falar a mesma língua que você; caso for a lugares fora do Brasil principalmente aos falantes de língua inglesa; também é útil quando você quer assistir a algum filme americano no idioma original; além de que seria algo a mais no seu currículo para conseguir algum emprego. Por esses e outros motivos que muitas pessoas têm procurado cursos para aprender a língua inglesa.

Há muitos cursos feitos para ensinar a língua, mas nem todo mundo consegue pagar um, então acontece que as pessoas acabam ficando apenas com o conhecimento básico de inglês aprendido na escola. Ela pode já ter um conhecimento significativo de inglês, seja jogando jogos ou assistindo vídeos, mas isso não quer dizer que ela vai saber falar fluentemente. Geralmente é preciso manter o contato com a língua, e se a pessoa pudesse pagar um curso, ela estaria continuamente em contato, afinal, nos cursos geralmente existem níveis básico, intermediário e avançado em que a cada nível que a pessoa está, mais conhecimento é adquirido. Durante um curso regular, o aluno aprende a escrita, as regras gramaticais, aprender a ler alguns textos e a entender o inglês falado.

Para tentar diminuir o problema de quem não consegue estudar formalmente e se manter em contato com a língua inglesa, este TCC pretende criar um software que proporcione um inglês intermediário focando preferencialmente nos adolescentes, abordando:

- Conteúdos para aqueles que já sabem reconhecer e empregar regras gramaticais básicas, formar frases e ler textos;
 - Assuntos do cotidiano;
 - Exercícios para ampliação do vocabulário;
 - Textos para treinar seu inglês;
 - Dicas;
 - testes.

1.1 JUSTIFICATIVA

O projeto busca criar um software que ajude as pessoas interessadas em aprofundar os conhecimentos de língua inglesa, porque na internet existem poucos softwares para ajudar na continuidade do contato com o idioma. Além disso, pretende ajudar aqueles que já sabem o básico, que não sabem por onde continuar e não tem dinheiro para pagar um curso, afinal, já existem diversos softwares que abordam o básico, mas há poucos que focam em um nível intermediário de inglês.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um software que ajude aquelas pessoas que já sabem o básico de inglês e querem aprimorar, tendo conteúdos, exercícios para treinar, textos, dicas e testes.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Selecionar os conteúdos e assuntos;
- Elaborar dicas e demais atividades;
- Analisar outros softwares de ensino de inglês;
- Desenvolver o design das interfaces do software;
- Aprofundar conhecimentos sobre programação

3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

3.1 SOFTWARES VOLTADOS PARA A LÍNGUA INGLESA

Há diversos sites voltados para o ensino de língua inglesa e outras línguas. A maioria deles apresenta os conteúdos básicos para que um usuário possa dar início ao estudo do idioma e consiga se comunicar minimamente. Nesta etapa inicial, foram selecionados e analisados dois sites para nortear o desenvolvimento do trabalho, em função do que cada um deles oferece e do público alvo que se pretende atingir.

3.1.1 *Duolingo*

Duolingo é um software de celular e computador desenvolvido para ensinar várias línguas como inglês, francês, japonês, etc. Tem um design bonito, tendo até como figura de mascote uma coruja verde. Ele é um software simples de se baixar, é gratuito e ensina de uma forma didática e divertida, utilizando um formato de ganho de pontos a cada resposta certa, como se fosse um jogo. Os conteúdos estão colocados em níveis, e o usuário tem que fazer, em média, 5 listas de exercícios para poder avançar para o próximo nível. O site contém uma lista de ranking dos 30 usuários com maior pontuação. Há também a opção paga, que é o *Duolingo plus*, o qual oferece mais benefícios, sem anúncios e com revisão de erros, por exemplo.

3.1.2 *Busuu*

Busuu também é um software de celular e computador gratuito que aborda várias línguas. Seu design é simples e agradável. Ele tem semelhanças com o *Duolingo*, mas tem outras funções como chat de conversa, ou seja, é possível fazer amizade com outros usuários. O ponto que se destaca neste software é a sua versão paga, com vários planos de estudo que contêm a opção de ter aulas ao vivo.

O site *Busuu* é mais aprofundado na língua, mas o problema é ter que pagar. A versão gratuita é mais superficial em comparação ao *Duolingo*, que tem a opção paga, mas a gratuita já tem a maioria das funcionalidades que ele tem a oferecer.

3.2 TECNOLOGIAS UTILIZADAS

O site será desenvolvido na linguagem de programação *php*, pois é simples de usar e é a mais utilizada para desenvolver softwares. O *html* também será utilizado em conjunto. O *php* vai ser usado para escrever os comandos e o *html* vai fazer com que apareça na tela o *php*. Para a estilização do software, será adotado o *Materialise*, que é um framework que ajuda no desenvolvimento de softwares, pois ele vem com códigos prontos e pelo fácil acesso a bibliotecas de funções disponíveis em seu site oficial.

O banco de dados será o *MySQL* e, na parte de diagrama, o *BrModelo*. Para diagramas de caso de uso, será empregado o software *Astah* que é uma ferramenta de modelagem que define os softwares de uma forma mais fácil de entender.

4 METODOLOGIA

O trabalho será desenvolvido em etapas, desde o planejamento até a execução do site. A tabela a seguir (Tabela 1) apresenta os procedimentos metodológicos de acordo com cada objetivo específico a fim de facilitar o desenvolvimento da proposta.

Tabela 1: Metodologia

Objetivo Específico	Ação
Selecionar os conteúdos e elaborar dicas	Estudar sobre quais conteúdos de inglês abordar
Elaborar dicas e demais atividades	Escrever dicas e preparar atividades
Analisar outros softwares com o mesmo objetivo	Procurar softwares semelhantes, analisar seus pontos positivos e negativos e pensar em jeitos de como melhorar

5 DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA

Esta seção do trabalho apresenta as etapas do processo de desenvolvimento do sistema proposto por esse trabalho de conclusão de curso, que está dividida em 4 partes: documentação de requisitos do sistema, casos de uso, base de dados e interfaces.

5.1 DOCUMENTOS DE REQUISITOS

Esta seção especifica os requisitos do sistema *Time to learn*, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para a implementação, assim como para a realização dos testes do sistema.

5.1.1 Convenções, termos e abreviações

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos, seguidos do identificador do requisito, de acordo com a especificação a seguir:

[identificador do requisito – nome do requisito]

Por exemplo, o requisito funcional RF016 - Recuperação de dados. Já o requisito não-funcional NF008 - Confiabilidade. Os requisitos devem ser identificados com um identificador único. A numeração inicia com o identificador [RF001] ou [NF001] e prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos.

5.1.2 Prioridades dos requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

- **Essencial** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. São requisitos imprescindíveis, que devem ser implementados impreterivelmente.

- **Importante** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.
- **Desejável** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

5.1.3 Atores do Sistema

O sistema apresenta dois atores com funções diferentes de acordo com as ações no sistema.

- **Usuário:** O usuário é a pessoa que irá usufruir do sistema com o objetivo de aprimorar seus conhecimentos de inglês, podendo ver os conteúdos, textos, dicas e atividades.
- **Administrador:** O administrador é a pessoa que tem controle sobre o sistema, ele pode observar o usuário podendo ver as informações de sua conta e suas pontuações, podendo até alterar e excluir e pode alterar qualquer coisa do sistema.

5.1.4 Requisitos Funcionais

Tomando por base o contexto do sistema, foram identificados os seguintes requisitos funcionais:

[RF001]Fazer cadastro

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário crie e armazene um novo componente no sistema(No caso, um usuário).

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: não tem.

Saídas e pós-condição: um usuário é cadastrado no sistema.

[RF002]Fazer login

Descrição do RF: Este caso de uso serve para verificar o usuário e permite ter acesso a seu perfil.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: ter o usuário cadastrado.

Saídas e pós-condição: um usuário verificado.

[RF003]Acessar textos

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário acesse os textos.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Estar logado no sistema.

Saídas e pós-condição:não tem.

[RF004]Acessar conteúdos

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário acesse os conteúdos.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Estar logado no sistema

Saídas e pós-condição:não tem.

[RF005]Conta de usuário

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o administrador possa ver os dados do usuário.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Estar logado no sistema

Saídas e pós-condição:não tem.

[RF006]Fazer teste

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário acesse os quiz sobre os textos.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: o usuário cadastrado no sistema.

Saídas e pós-condição: Resultado do quiz

[RF007] Exibir pontuação

O sistema permite que o usuário veja sua pontuação de acordo com suas respostas no quiz.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

5.1.5 Requisitos Não-Funcionais

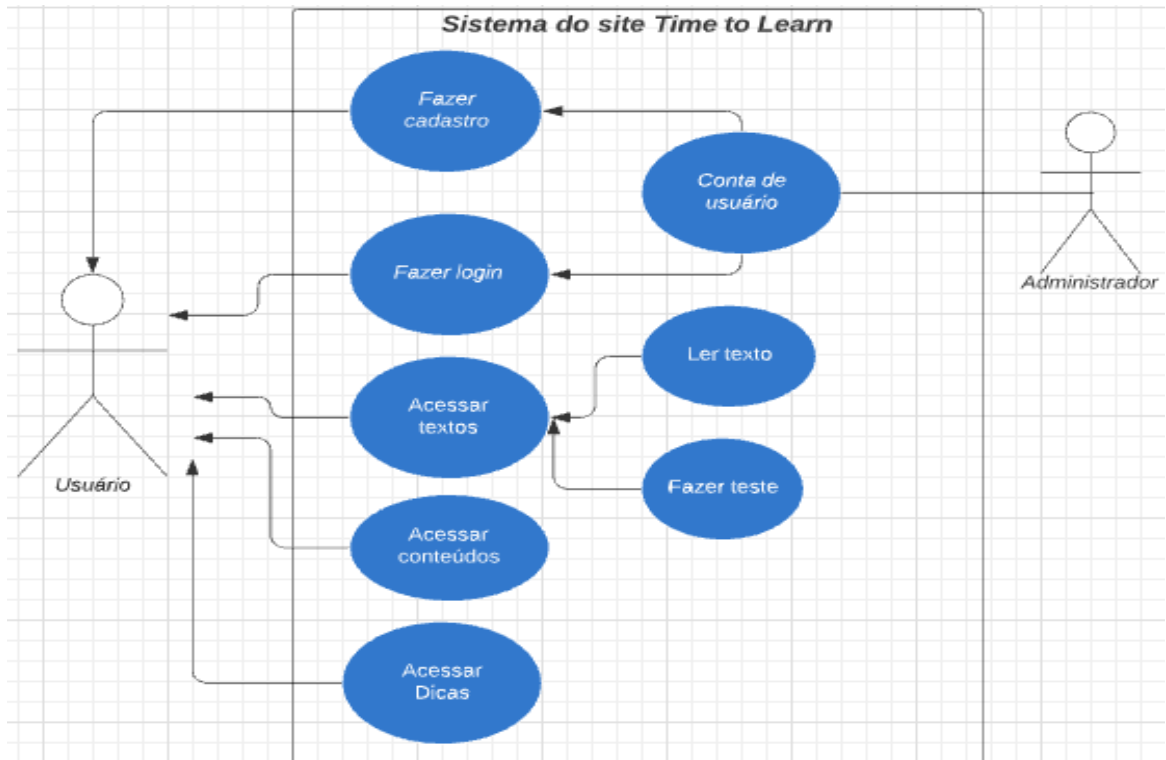
[NF001] Usabilidade

A interface do sistema é importante para facilitar o uso para o usuário.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

5.2 CASOS DE USO

Figura 1: Diagrama de Casos de Uso



Fonte: Autoria própria

5.2.1 Documentação dos Casos de Uso

A seguir a especificação de cada Caso de Uso. Para cada Caso de Uso, foi criada uma tabela.

Tabela 3: Especificações de Caso de Uso Fazer cadastro

Caso de Uso	[UC001] Fazer cadastro
Atores	Usuário
Pré-condições	Não tem
Pós-condições	O usuário já ter feito o cadastro
Fluxo principal	
1. O usuário clica no ícone de usuário; 2. Seleciona a opção cadastrar;	

<ol style="list-style-type: none"> 3. O sistema envia para a página de formulário de cadastro com as informações em branco; 4. O usuário preenche as informações; 5. O sistema salva as informações; 6. O sistema envia o usuário para o login.
Fluxo alternativo

Tabela 4: Especificações de Caso de Uso Fazer login

Caso de Uso	[UC002] Fazer login
Atores	Usuário
Pré-condições	Estar cadastrado no sistema
Pós-condições	Opção de ver a conta com as informações do usuário e armazenar a pontuação de acertos em atividades
Fluxo principal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema pede o nome do usuário e senha cadastrados; 2. O usuário insere-as; 3. O sistema o manda para a página inicial; 4. O sistema permite ver a conta do usuário; 5. O usuário pode alterar qualquer informação sua; 	
Fluxo alternativo	

Tabela 5: Especificações de Caso de Uso Acessar textos

Caso de Uso	[UC003] Acessar textos
Atores	Usuário
Pré-condições	Não tem, mas recomendado possuir conta para guardar a pontuação das atividades sobre o textos
Pós-condições	Ter entendido o texto e depois fazer as atividades
Fluxo principal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário aperta em textos; 2. O sistema mostra vários temas de textos; 	

3. O usuário seleciona algum texto; 4. O sistema mostra o texto escolhido.
Fluxo alternativo

Tabela 6: Especificações de Caso de Uso Acessar conteúdos

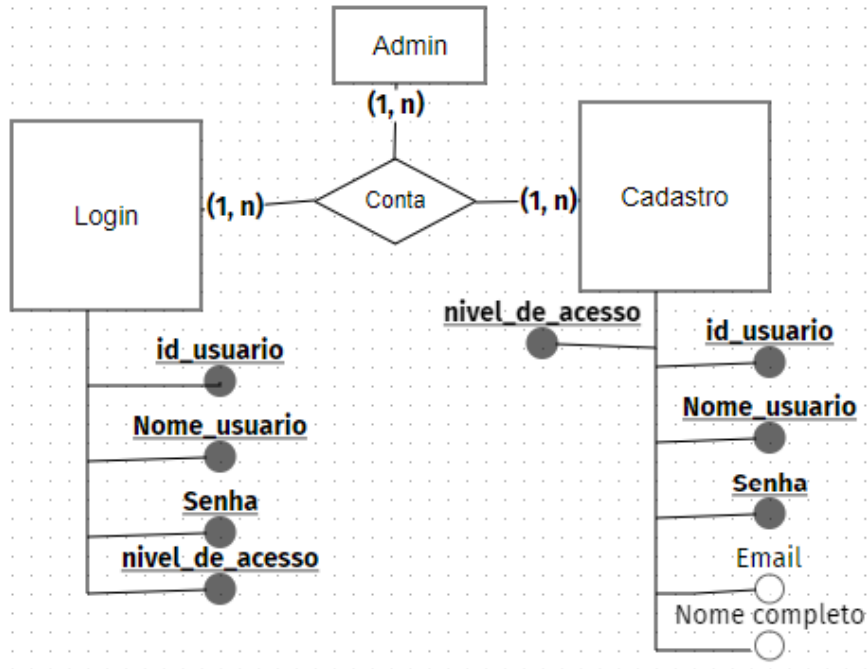
Caso de Uso	[UC004] Acessar conteúdos
Atores	Usuário
Pré-condições	Não tem, mas recomendado possuir conta para guardar a pontuação das atividades sobre os conteúdos
Pós-condições	Ter entendido o conteúdo e depois fazer as atividades
Fluxo principal	
1. O usuário aperta em conteúdos; 2. O sistema mostra várias opções de conteúdo; 3. O usuário seleciona um conteúdo para estudar;	
Fluxo alternativo	

Tabela 7: Especificações de Caso de Uso Conta do usuário

Caso de Uso	[UC006] Conta do usuário
Atores	Administrador
Pré-condições	O administrador estar identificado no sistema
Pós-condições	O administrador ter feito o que queria
Fluxo principal	
1. O sistema exibe as informações dos usuários; 2. O sistema também mostrar a opção de alterar e excluir dados sobre o usuário; 3. O administrador pode alterar qualquer informação dos usuários.	
Fluxo alternativo	
1. O administrador altera ou exclui alguma informação do usuário.	

5.3 BASE DE DADOS

Figura 2: Modelo Banco de Dados

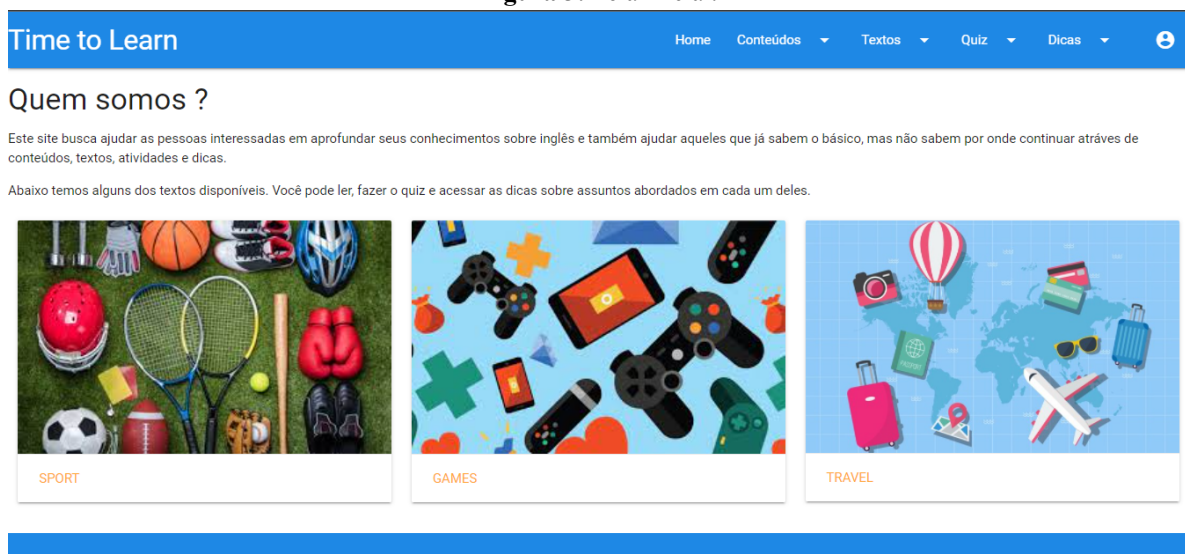


Fonte: Autoria própria

5.4 INTERFACE

Esta seção apresenta as principais telas desenvolvidas para o projeto. A Figura 3, apresenta a tela inicial do sistema desenvolvido.

Figura 3: Tela inicial.



Fonte: Autoria própria

Na figura 3, vemos a primeira tela que aparece ao entrar no software, nela temos várias opções que o usuário pode escolher, contendo textos de exemplo, uma breve explicação do objetivo do site e temos botões na parte de cima que direcionam o usuário para as outras interfaces.

Figura 4: Tela de cadastro.

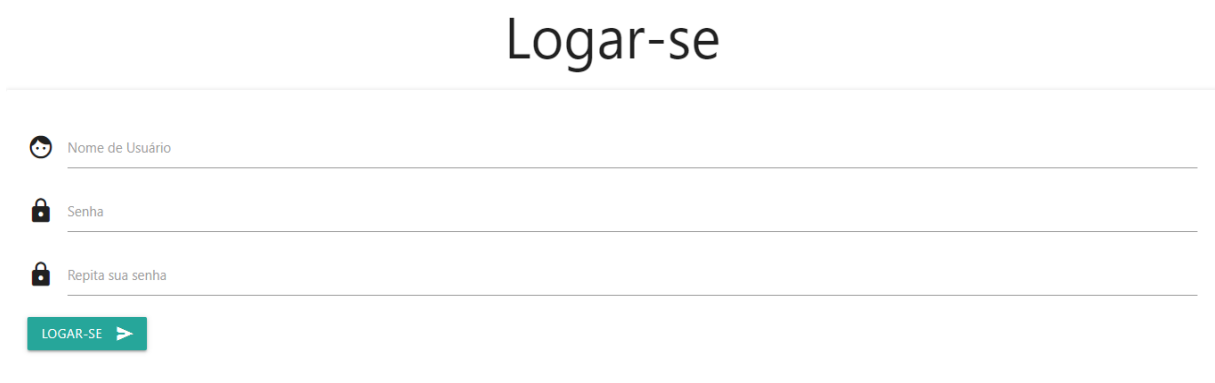


A tela de cadastro apresenta o título "Cadastrar-se" em uma fonte grande e centralizada. Abaixo do título, há cinco campos de entrada de texto, cada um precedido por um ícone: um ícone de rosto para "Nome Completo", um ícone de pessoa para "Nome de Usuário", um ícone de cadeado para "Senha", um ícone de cadeado para "Repita sua senha" e um ícone de envelope para "Email". Cada campo é seguido por uma linha horizontal para a digitação. Na base da tela, há um botão verde com o texto "CADASTRAR" e uma seta branca apontando para a direita.

Fonte: Autoria própria

Na figura 4, temos a tela de cadastro onde o usuário vai colocar as suas informações e depois será direcionado para a tela apresentada na figura 5.

Figura 5: Tela de login.



A tela de login apresenta o título "Logar-se" em uma fonte grande e centralizada. Abaixo do título, há três campos de entrada de texto, cada um precedido por um ícone: um ícone de rosto para "Nome de Usuário", um ícone de cadeado para "Senha" e um ícone de cadeado para "Repita sua senha". Cada campo é seguido por uma linha horizontal para a digitação. Na base da tela, há um botão verde com o texto "LOGAR-SE" e uma seta branca apontando para a direita.

Fonte: Autoria própria

Na figura 5, temos a tela de login, onde precisam ser colocadas algumas das informações do cadastro e depois o site será direcionado para a figura 6 ou 7 dependendo se for o usuário ou administrador.

Figura 6: Tela de usuário.

[Voltar](#)

Conta

Nome completo	Nome de usuario	Senha	Email
bruno	bruno_souza	2020	brunolindo@gmail.com

Fonte: Autoria própria

Na figura 6, é a interface que o usuário e o administrador podem acessar, mas é destinada ao usuário.

Figura 7: Tela de administrador.

[Voltar](#)

Usuários cadastrados

Nome completo	Nome de usuario	Senha	Email	Nível de acesso
bruno	bruno_souza	2020	brunolindo@gmail.com	0
gabriel	eu	2004	Gabriel.2019322915@aluno.iffar.edu.br	1
guilherme	Gui	123	guilherme@hotmail.com	0
yuri	Yuri_Lucas	666	yurilucas@gmail.com	0

Fonte: Autoria própria

Na figura 7, temos a interface que apenas o administrador pode acessar e ele pode alterar qualquer coisa do usuário.

Figura 8: Tela de texto

Time to Learn Home Conteúdos Textos Quiz

My life changed like that': From vacation to Tokyo Olympics, Jackie Young wins 3-on-3 gold

TOKYO — Not one to take long vacations, Jackie Young figured a three- or four-day trip to Florida during the WNBA's Olympics layoff was an appropriate respite. Florida was the destination. She didn't stay long.

A call came in late on July 17. Young, the WNBA's 2019 No. 1 overall pick by the Las Vegas Aces, didn't recognize the number.

"I was like, 'Wait, let me answer this,' " she said, minutes after helping the U.S. women's basketball 3-on-3 team defeat the Russia Olympic Committee in the format's inaugural gold-medal game. "So I answered it and it was them."

"Them" was USA Basketball selection committee member Jay Demings and Kara Lawson, the adviser for the 3-on-3 team. (Squads do not have "coaches," technically, since none are allowed on the sideline during games.)

Katie Lou Samuelson, the Seattle Storm guard and former University of Connecticut standout, had tested positive for COVID-19. As one of the original four members of the roster, she could no longer go to Tokyo.

Stefanie Dolson said losing Samuelson was "scary" because teammates Allisha Gray and Kelsey Plum didn't know whether they'd be able to carry a fourth -- leaving them without a substitute for the eight-team tournament -- or whom the replacement could be.

"Katie Lou was a huge part of our team," Dolson said. "She's a shooter, she's a defender, she's long. There were some scary moments when we heard about it, but when we found out Jackie was coming -- she's an amazing defender, she can pass the ball, she has great composure, and she (showed) all that."

Young, who played college ball at Notre Dame, flew from vacation to Vegas to begin the testing protocol.

"I knew I had a chance to be on the team, but we weren't sure," she said. "I flew out the next morning."

The rest of the 3-on-3 squad traveled to Tokyo that Monday, and Young followed the day after. She fit right in, Dolson said -- despite the fact that the last time Young had played the format was 2019.

Na figura 8, nessa interface é onde está o texto, todos os textos estão com o mesmo estilo.

Figura 9: Tela de quiz

1) Why was Jackie Young called?

- A) Because Katie Lou, one of the team players, had tested positive for COVID-19;
- B) Because the team didn't have a defender, and she was known to be very skillful;
- C) Because they needed a trainer and she was a very famous one;
- D) Because one of the team players got injured in preparatory training.

2) What was her position?

- A) Wing;
- B) Pivot;
- C) Defender;
- D) Shipowner.

3) Enter a synonym for "vacation":

- A) Lay off.
- B) Holiday;
- C) Playday;
- D) Evacuation.

4) Write this excerpt using the Present Simple Tense: "There were some scary moments when we heard about it, but when we found out Jackie was coming"

5) What verb can replace "figured" in line 1?

- A) Thought;
- B) Calculated;
- C) Represented;
- D) Noticed.

Na figura 9, temos a interface do quiz, onde o usuário preenche as questões baseados no texto lido e depois é enviado para os resultados.

Figura 10: Tela de resultados do quiz

Questao 1 = c
 Questao 2 = d
 Questao 3 = a
 Questao 4 = There are some scary moments when we hear about it, but when we find out Jackie is coming
 Questao 5 = a
 Questao 1 errada
 Questao 2 errada
 Questao 3 errada
 Questao 4 correta
 Questao 5 correta

[Voltar para o texto](#)

Na figura 10, temos a interface onde o usuário pode ver os resultados do seu quiz, e ele possui a opção de voltar para o texto lido para fazer este quiz novamente.

Figura 11: Tela de conteúdo

Time to Learn Home Conteúdos Textos Quiz Dicas

Futuro com will

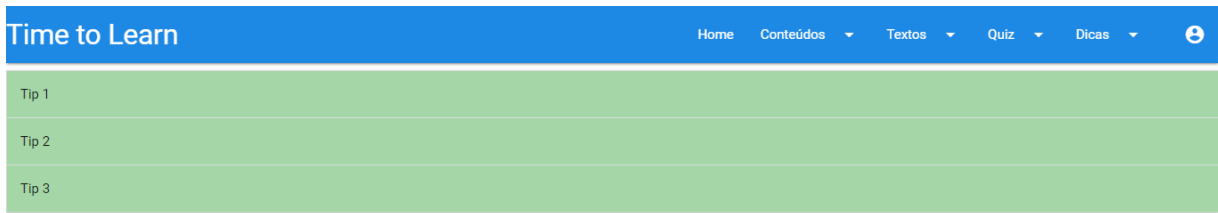
Geralmente, usamos o will para indicar uma ideia de futuro que pode expressar incerteza ou ser decidida no momento da fala.

Affirmative form:
 Sujeito + will + verbo principal no infinitivo sem o to + complemento
 Ex: I will dream of you tonight.
 A forma afirmativa também pode ser utilizada de maneira contraída após pronomes pessoais. Para isso, basta usar 'll no lugar de will.
 Ex: I'll dream of you tonight.

Negative form:
 Sujeito + will + not + verbo principal no infinitivo sem o to + complemento
 Ex: I think I will not travel on my vacation this year.
 A forma negativa também pode ser utilizada de maneira contraída. Para isso, basta usar won't no lugar de will not.
 Ex: I think I won't travel on my vacation this year.

Interrogative form:
 Will + sujeito + verbo principal no infinitivo sem o to + complemento
 Ex: Will it be good to see your friends?

Na figura 11, essa é a interface de conteúdo, com cada conteúdo possui cores diferentes em algumas partes deles.

Figura 12: Tela de dicas

Na figura 12, vemos a interface de dicas, onde vemos dicas numeradas, em que quando é apertado revela uma dica.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse relatório apresentou o Trabalho de Conclusão do Curso Técnico Integrado de Informática. O objetivo geral do trabalho foi desenvolver um sistema de ensino de inglês voltado para o público que aprendeu o básico do idioma e não tem condições para pagar um curso ou não tem tempo de frequentar uma escola, mas gostaria de se manter em contato com a língua. O uso deste sistema é recomendado a partir dos 14 anos.

Espera-se que com o uso deste sistema, o usuário amplie os conhecimentos da língua inglesa, através de um divertido aprendizado, afinal, nesse sistema é possível aprender de acordo com o seu gosto, pois, um dos objetivos é entreter e aprender.

Como trabalho futuro podem ser adicionados jogos, assim tendo outra maneira de aprender também, há também a opção de incluir textos em áudio para aprimorar a habilidade de compreensão oral, uma página de feedback, caso os usuários tenham sugestões de coisas que podem ser melhorados ou adicionados e mais textos, conteúdo e dicas.

7 REFERÊNCIAS

AHN, L. V.; HACKER, S. **Duolingo**, 2011. Plataforma de ensino de idiomas. Disponível em: pt.duolingo.com. Acesso em: 15 mai. 2021.

NIESNER, B.; HILTI, A. **Busuu**, 2008. Plataforma de ensino de idiomas. Disponível em: <https://www.busuu.com/>. Acesso em: 15 mai. 2021.

O QUE é o PHP? **My PHP.net**, 2001. Disponível em: https://www.php.net/manual/pt_BR/intro-what-is.php. Acesso em: 16 jun. 2021.

PALINSKI, Elisiane. **Dream English: Software para introdução do ensino básico da língua inglesa**. 2021. 29 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Técnico em Informática Integrado) – IFFar, Uruguaiana.

PINTO, Letícia. **Sistema de auxílio de ensino para inglês nível básico**. 2021. 37 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Técnico em Informática Integrado) – IFFar, Uruguaiana.

SEABRA, Bruno. O que é o Astah? # PostTécnico. **Workstars**, 2021. Disponível em: <https://workstars.com.br/tie-business/guest-post/o-que-e-o-astah-posttecnico-por-bruno-seabra/>. Acesso em: 16 jun. 2021.