



Aplicações da Realidade Aumentada para Potencializar o Aprendizado de Língua Estrangeira

Lauro Caetano, Pedro Paulo Alves Ferreira, Larissa Cristina Cruz Brum

O advento e a inclusão da tecnologia na educação tornaram possível (re)considerar a prática pedagógica através das possibilidades oferecidas à educação profissional. O diálogo entre as diversas áreas do conhecimento tem sido cada vez mais recorrente no cenário acadêmico e inerente ao discurso do processo de aprendizagem. Este cenário possibilita a formulação de um saber crítico-reflexivo do aluno e, conseqüentemente, uma valorização no processo de ensino e aprendizagem. A tecnologia da Realidade Aumentada (RA) tem recebido uma atenção especial dos educadores por oferecer elementos gráficos e sonoros que estimulam a compreensão de conteúdos mais complexos de assimilação, porque permite a expansão do ambiente real através da sobreposição de objetos virtuais. Alguns alunos podem ter dificuldade em assimilar o conteúdo de livros didáticos e, portanto, o uso de recursos multimídia para a transmissão de informações é uma estratégia cada vez mais utilizada. Esse recurso fornece uma abordagem sobre o conteúdo do texto, gráficos, sons, imagens e animações que seguram a atenção do aprendiz e permitem melhor interação com o conteúdo indicado. O objetivo deste projeto é utilizar Objetos de Aprendizagem (vídeos, sons e imagens) juntamente com o recurso da Realidade Aumentada em dispositivos móveis baseados em Android e iOS e a plataforma *on-line* "Aurasma" como uma ferramenta de melhoria no processo ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira. Apresentamos a RA como um sistema que permite ao usuário ver o mundo real, com objetos virtuais sobrepostos ou compostos com o mundo real através de tecnologia de simulação de computador concebido para produzir imagens reais. Sob o aporte teórico construtivista de Jean Piaget (1994) e a discussão sobre o uso de RA para fins educativos (AZUMA, 2001; DUNLEAVY, M., & DEDE, 2014), foram realizados os primeiros ensaios que asseguraram a viabilidade de sua utilização e contribuíram para minimizar as dificuldades de entendimento dos alunos da língua alvo, tornando mais dinâmico e interativo o processo de aprendizagem de uma nova língua. Posteriormente, esses objetos foram testados no curso de inglês do CELIFF (Centro de Línguas do IFF) como estudo de caso. Ao fim, será verificado se houve ou não melhorias no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Educação, Realidade Aumentada, Tecnologias da Informação.