

## APLICAÇÕES DA REALIDADE AUMENTADA PARA POTENCIALIZAR O APRENDIZADO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Área: Ciências humanas

Larissa Cristina Cruz Brum  
Instituto Federal Fluminense *campus* Campos Centro  
lbrum@iff.edu.br  
Pedro Paulo Alves Ferreira  
UENF  
pedropaf7@gmail.com

**Resumo:** 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. 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 foco 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 ambiente real, através da tecnologia de simulação de computador concebida para produzir imagens reais. 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 desenvolvidos serão testados no curso de inglês do CELIFF (Centro de Línguas do IFF).

**Palavras-Chave:** Educação. Realidade Aumentada. Tecnologias da Informação.