



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA VOLUNTÁRIA (PICVOL)

**REALIDADE AUMENTADA NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NA ESCOLA
PÚBLICA: AÇÃO DE PESQUISA E COOPERAÇÃO INTERNACIONAL**

**Inglês na Escola Pública: aplicativos de realidade aumentada
e práticas sociais de linguagem**

Área do Conhecimento: Linguística, Letras e Artes
Subárea do Conhecimento: Linguística Aplicada
Especialidade do conhecimento: Linguagens e Tecnologias

Relatório Final

Período de bolsa: de setembro de 2021 a agosto de 2022

Este projeto é desenvolvido com bolsa de iniciação científica
PICVOL

Orientador: Paulo Roberto Boa Sorte Silva

Autor: Anthony Sátiro de Araújo



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

SUMÁRIO

1. Introdução	03
2. Objetivos	07
3. Metodologia	08
4. Resultados e discussões	10
5. Conclusões	14
6. Perspectivas de futuros trabalhos	15
7. Referências bibliográficas	17
8. Justificativa de alteração no plano de trabalho	21



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

1. Introdução

O ensino de línguas estrangeiras no Brasil é uma área historicamente negligenciada, principalmente no que se refere à Língua Inglesa (CELANI E COLLINS, 2003). Apesar de esforços substanciais das leis (BRASIL, 1996) e diretrizes curriculares (BRASIL, 1998, 2006, 2017) com vistas ao desenvolvimento de um conhecimento mais prático e crítico do idioma, o foco no ensino de traduções acompanhado de uma excessiva prescrição de regras gramaticais continuam sendo as práticas mais populares em escolas regulares brasileiras, sejam elas públicas ou privadas (BERNARDO, 2019). Essas atividades estão associadas a diversas condições pouco favoráveis ao ensino, a exemplo de carga horária limitada, salas de aula superlotadas que impedem a realização de atividades de conversação, formação pré-serviço precária, escassez de programas de formação contínua e baixos salários de professores (CELANI, 2003; COX E ASSIS PETERSON, 2008; PESSOA E PINTO, 2013; MENEZES DE SOUZA E MONTE MÓR, 2019). Um sentimento quase generalizado de fracasso na aprendizagem do novo idioma, tanto nas escolas públicas quanto nas privadas desafia professores e pesquisadores a aprofundarem a sua compreensão de um cenário tão complexo, que não é exclusivo do Brasil – ele está alinhado a um grande número de contextos de ensino ao redor do mundo (WEDDELL, 2011; FREEMAN, 2017).

Uma das possibilidades de superar as complexidades históricas no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa pode ocorrer quando alunos e professores se envolvem em situações reais de comunicação. Nesse sentido, proporcionar ambientes reais baseados nos interesses atuais dos alunos pode ser uma alternativa para que o idioma seja aprendido por meio do envolvimento em práticas sociais de linguagem. Dados do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação sob os auspícios da UNESCO, o Cetic.br, apontam a ampliação do acesso, uso e apropriação das tecnologias de informação e comunicação nas escolas públicas e particulares brasileiras. Com enfoque para o uso desses recursos por alunos e professores em atividades de ensino e aprendizagem, o número de alunos de escolas urbanas com acesso à internet pelo telefone



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

celular já chegou a 98%, no ano de 2020 (CETIC.BR, 2020). Com base nesses fatos, tem sido cada vez mais difícil pensar o ensino de línguas como prática social dissociado da utilização da internet e dos smartphones. A onisciência e a onipresença inerentes à expansão tecnológica da telefonia e dos computadores apontam profundas transformações culturais, evidentes na mobilidade em larga escala – o que se denomina comunicação ubíqua (SANTAELLA, 2013). Esse fenômeno resulta no surgimento de novos tipos de leitores, e também de alunos, que compreendem não somente textos graficamente escritos como também sons, vídeos, imagens, gestos, expressões faciais etc.

O uso de uma tecnologia de ponta para o auxílio na promoção dessas situações reais de comunicação pode ocorrer mesmo que os smartphones dos alunos não sejam produtos de última geração ou a escola não possua serviço de wi-fi disponível. Dentre esses recursos há videogames, desenvolvimento de realidades virtuais e aumentadas, mídias sociais, aplicativos para projetar produtos digitais de qualidade, escrita colaborativa, ferramentas de busca, serviços de mensagens instantâneas, plataformas de streaming, plataformas de armazenamento e edição em nuvem, dicionários on-line, corpora de idiomas, aplicativos para aprendizado de idiomas etc. (GEE, 2013; PAIVA, 2019). Tecnologias avançadas de baixo custo, como a realidade aumentada, podem ser opções viáveis a serem utilizadas para promover a interação em aulas de Língua Inglesa, dado o seu amplo escopo de desenvolvimento.

Com a sua popularidade em alta por meio de jogos como Pokémon Go, a realidade aumentada alinha objetos reais e virtuais, por meio de dispositivos móveis que coexistem no mesmo espaço e tempo, ou seja, por meio de uma tela, duas imagens se sobrepõem, sendo uma delas gerada por computador e podendo ser vista sobre outra, que é a projeção do espaço físico ao nosso redor.

Peddie (2017) define a realidade aumentada não como um dispositivo em si, mas como um conceito muito mais amplo que se encaixa em inúmeros dispositivos e será uma parte ubíqua das nossas vidas, assim como a eletricidade. Para o autor, a realidade aumentada compartilha algumas tecnologias em comum aos sistemas e dispositivos



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA

tecnológicos, mas não é a tecnologia em si ou os seus componentes que a definem. Trata-se de uma coleção de aplicativos que têm requisitos diferentes uns dos outros: alguns requerem telas com resolução extremamente alta; outros necessitam de sensores de localização muito sensíveis; enquanto outros precisam de um rápido e robusto banco de dados. Alguns podem, ainda, depender de conectividade a um segundo dispositivo; outros podem trabalhar por horas com apenas uma carga de bateria.

Autores como Azuma et al. (2001), Kirner e Kierner (2011), Bonner e Reinders (2018) e Lopes et al. (2019) convergem as suas definições de realidade aumentada na ideia de um sistema complementar ao mundo real, adicionando componentes virtuais – sons, imagens e vídeos – a objetos reais, enriquecendo a experiência com esse ambiente e/ou objeto por meio de dispositivos móveis, como smartphones e tablets. Ao explicar como a realidade aumentada funciona, Craig (2013, p. 16) reforça que nós “permanecemos” no mundo físico, isto é, não há uma tentativa de nos fazer acreditar que não estejamos nele. Em outras mídias, como o cinema, por exemplo, o que ocorre é o nosso deslocamento a um mundo físico que só é visível ou audível quando estamos ali imersos.

Ao pensarmos a realidade aumentada no âmbito educacional, a fim de que seja desenvolvida de forma significativa, especialmente no ensino de Língua Inglesa, pode ser necessário introduzir pedagogias centradas no aprendizado em níveis micro e macro de ensino, a serem promovidas em cursos de formação contínua. Isso porque, em nível micro, a aprendizagem baseada em problemas nas salas de aula de idiomas pode permitir que os alunos experimentem complexidades, ambiguidades e incertezas nos relacionamentos diários, desde os diálogos mais simples aos mais complexos. Os alunos podem ter oportunidades de negociar sentidos e significados por meio da interação utilizando tecnologias digitais (BRAGA, 2013). Aprender a gerenciar a incerteza no uso da tecnologia avançada (e por causa dela) é uma questão fundamental, porque, gostemos ou não, as mudanças na sociedade vêm acontecendo rapidamente.

Por outro lado, considerando o nível macro de implementação da realidade aumentada no ensino de Língua Inglesa, um paradigma sistemático de design instrucional



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA

pode auxiliar os professores em formação contínua a integrarem a realidade aumentada às pedagogias centradas no aluno. Identificam-se as lacunas de desempenho em sala de aula e pode-se trabalhar sistematicamente nelas, especialmente em um contexto em que o foco persistente em traduções e estruturas gramaticais descontextualizadas impede que os alunos concebam a Língua Inglesa como prática social. A abordagem de design instrucional, denominada ADDIE – acrônimo para Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate, do inglês, respectivamente, Analisar, Desenhar, Desenvolver, Implementar, Avaliar –, por exemplo, pode ser uma alternativa para promover uma imersão nas complexidades do ensino, dando conta de responder a situações que necessitem de interações dentro de um determinado contexto ou de interações entre contextos (BRANCH, 2009). Dado o sentimento de fracasso no ensino de Língua Inglesa mencionado anteriormente, a abordagem ADDIE pode ser uma opção oportuna, considerando o fato de representar um paradigma de desenvolvimento de processos e não um modelo fixo de desenvolvimento de produtos em si. Dados os diversos cenários que englobam o ensino de Língua Inglesa no Brasil e no mundo, abordagens adaptativas que planejam suas ações a partir da análise de contextos situacionais, recursos, motivações, condições materiais e institucionais podem significar uma escolha razoável de formação e prática docente.

A partir desse cenário, a ser investigado no âmbito de uma ação de pesquisa e cooperação internacional, lançam-se olhares para melhor compreender os contextos de planejamento e oferta de cursos de formação de formadores, de formação de docentes e de práticas de ensino em escolas da rede pública. Vale ressaltar, ainda, que essa proposta de cooperação internacional entre a Universidade Federal de Sergipe e Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura de Sergipe, no Brasil, e University of Miami, nos Estados Unidos, foi aprovada e é financiada pelo edital FAPITEC-SEDUC 02/2020 e busca desconstruir a tradicional relação cultural “de cima para baixo” – em que a universidade produz conhecimento para transmitir a professores da rede pública. O movimento proposto, neste projeto, insere, desde o início, na equipe executora e formadora, professores da escola pública, conhecedores do seu cotidiano e que já realizaram pesquisa de mestrado em/sobre



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

esse contexto.

Historicamente, as tecnologias estão presentes no ensino de Língua Inglesa, seja para propiciar o acesso a pronúncias de falantes nativos por meio de discos, fitas, CDs, amostras de filmes, séries e canções, seja para a promover práticas sociais de linguagem por meio de jogos analógicos e eletrônicos ou o compartilhamento de informações de forma síncrona e assíncrona pela Internet. Desde o Pokémon Go, em 2016, a realidade aumentada tem crescido em popularidade e, atualmente, é notória a sua presença no universo das mídias digitais, especialmente em filtros e jogos do Instagram e Facebook.

Em artigo que apresenta a história da aprendizagem de línguas mediada por tecnologias no Brasil, discutindo experiências passadas e atuais e fazendo previsões para o futuro, Paiva (2019) afirma que, “ainda não nos apropriamos da realidade aumentada para o ensino de idiomas” (PAIVA, 2019, p. 18). Com base nessa afirmação, este projeto direciona a sua atenção aos impactos desse tipo de tecnologia no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, com foco na escola pública, justificando a sua relevância, pertinência, originalidade e caráter de desenvolvimento tecnológico e inovação.

Mesmo que alguns trabalhos sobre o ensino de Língua Inglesa com o uso de realidade aumentada já tenham sido publicados no Brasil, a exemplo de Borges Júnior (2011) e Oliveira et al. (2016), os seus focos acabam por reforçar práticas de ensino de Língua Inglesa historicamente constituídas, isto é, o ensino de estruturas gramaticais ou de vocabulário e tradução. Além disso, não há pesquisas realizadas para os contextos de escolas públicas, e as que foram implementadas não relatam possibilidades de promover práticas sociais de linguagem com o uso de realidade aumentada.

2. Objetivos

O projeto de pesquisa intitulado REALIDADE AUMENTADA NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NA ESCOLA PÚBLICA: ação de pesquisa e cooperação internacional possui os seguintes objetivos:



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

❖ **Objetivo Geral:**

- Analisar o desenvolvimento do curso de formação e prática docente para o ensino de Língua Inglesa em escolas públicas utilizando a realidade aumentada com vistas à promoção de práticas sociais de linguagem.

❖ **Objetivos Específicos:**

- Identificar a relação entre os perfis dos grupos de professores em formação e os seus contextos de ensino, condições e recursos materiais e humanos para o ensino de Língua Inglesa com o uso da realidade aumentada na escola pública;
- Especificar as abordagens, métodos e técnicas de ensino que orientam as práticas docentes de Língua Inglesa com o uso da realidade aumentada.

Vale salientar que os objetivos especificados acima são do projeto pesquisa. O objetivo específico do plano de trabalho no qual este relatório foi baseado é o seguinte:

- Explorar as práticas sociais de linguagem subjacentes à integração de informações virtuais em visualizações do mundo real materializadas em aplicativos nas aulas de Língua Inglesa.

3. Metodologia

Foram utilizados os seguintes instrumentos de coleta de dados: notas de campo, gravações de áudio, app-diários, questionários, entrevistas, observações de aulas e sessões reflexivas. As notas de campo, com base em Freeman (1998), descreveram relatos dos eventos observados (cursos de formação, extensão, criação de aplicativos e aulas na escola pública), e incluíram informação não-verbal, configurações físicas, organização de grupos e interação entre os participantes. Essas notas podem ser baseadas em tempo (por exemplo, a cada 10 minutos) ou não estruturadas, de acordo com os objetivos do pesquisador. As gravações de áudio, também com base em Freeman (1998), forneceram registros objetivos do que ocorreu ao longo dos encontros formativos, cursos de extensão e atividades práticas



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

nas aulas de Língua Inglesa, e que podem ser reexaminados. Fotografias ou slides de apresentações também podem ser anexados a esse instrumento. Tanto as notas de campo quanto as gravações de áudio puderam ser registrados por meio de app-diários (LUCENA E SANTOS, 2019), que lançam mão de tecnologias digitais, a exemplo do aplicativo Evernote, bloco de notas, câmera fotográfica, aplicativo WhatsApp para mensagens instantâneas, gravadores de áudio, e mídias sociais, como o Instagram. Pelo caráter ubíquo, os app-diários possibilitaram o trabalho com a hipermídia e a hipertextualidade. Os questionários e entrevistas semiestruturados, com base em Freeman (1998), podem ser coletados por dispositivos de app-diários (LUCENA E SANTOS, 2019), a exemplo de formulários on-line. Os questionários trarão conjuntos de perguntas escritas com foco em tópicos e áreas específicas, em busca de respostas a perguntas fechadas ou ordenadas em rankings e opiniões pessoais, julgamentos e crenças. Eles foram utilizados em situações nas quais, inicialmente, não haveria interação face a face. Como complemento a esse instrumento, as entrevistas semiestruturadas trouxeram sessões verbais e presenciais conduzidas pelo pesquisador com questões elaboradas previamente, sempre abrindo espaço para que ela possa se desenvolver espontaneamente. As observações de aula (FREEMAN, 1998) puderam ocorrer como pesquisador participante ou não participante. Essas observações foram combinadas com app-diários (LUCENA E SANTOS, 2019), que trouxeram registros das atividades de realidade aumentada desenvolvidas nas práticas dos docentes na escola pública, além das gravações em áudio (FREEMAN, 1998). As sessões reflexivas, com base em Magalhães e Celani (2005), utilizaram dados previamente gravados ou transcritos para estimular respostas dos participantes (docentes e discentes) sobre ações, sentimentos, pensamentos, atitudes, crenças, eventos passados ou futuros e as atividades que estão sendo pesquisadas. Elas objetivavam explorar as práticas sociais de linguagem subjacentes à integração de informações virtuais em visualizações do mundo real nas aulas de Língua Inglesa, além de ajudar a especificar as abordagens, métodos e técnicas de ensino que orientam as práticas docentes de Língua Inglesa com o uso da realidade aumentada.



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

4. Resultados e discussões

O presente trabalho explorou o ensino de inglês com foco na promoção de práticas sociais de linguagem, investigando as contribuições que os aplicativos de realidade aumentada ofertam para as referidas práticas e como auxiliam no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa. Para esse fim, foram levadas em consideração as aulas ofertadas no curso de formação continuada para professores de inglês da rede estadual SEDUC-SE. Este curso, o foco desta pesquisa, teve como principal intuito expandir sobre o uso da Realidade Aumentada, salientando todas as suas nuances e as possibilidades do seu uso no ensino-aprendizagem de línguas, com ênfase na língua inglesa.

A pesquisa envolvendo tecnologias digitais no ensino de língua inglesa é um campo relativamente novo, se comparado com outras pesquisas. Para o estudo aprofundado nesta área, é necessário que o professor se desprenda de alguns ideais da pedagogia tradicional e esteja disposto a sempre aprender coisas novas. Estar aberto ao novo/emergente foi um dos propósitos do curso de formação de professores, assim como apresentar aos docentes de língua inglesa da rede estadual de Sergipe sobre a Realidade Aumentada, os aplicativos que podem ser utilizados, a relevância do uso dessa tecnologia digital e as práticas sociais de linguagem subjacentes a esse processo.

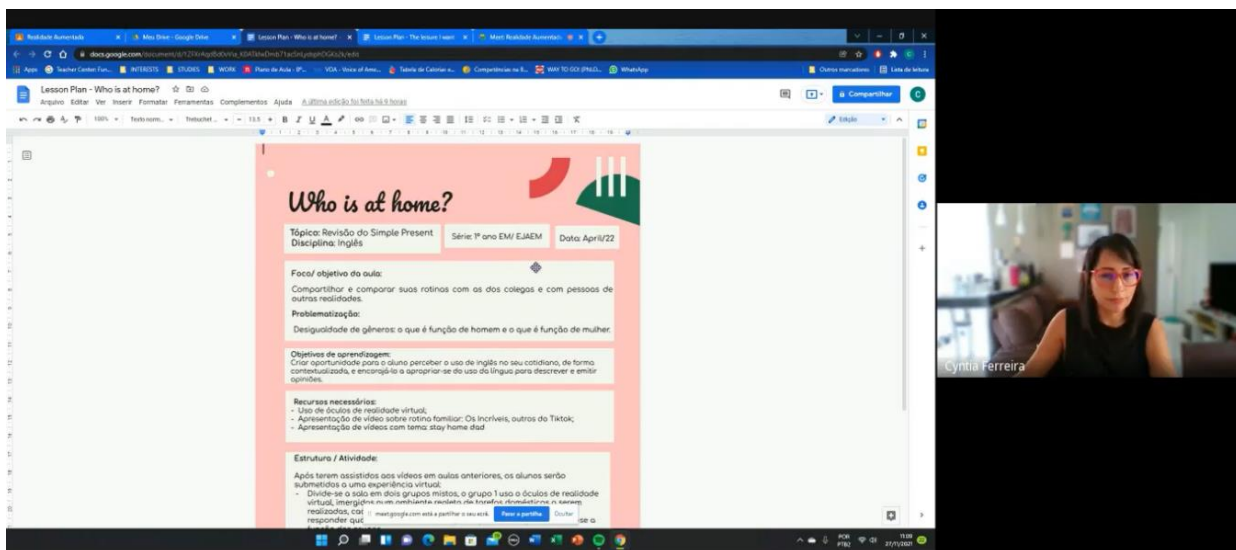
Além de explanar sobre o uso da Realidade Aumentada em ambientes escolares educacionais, houve momentos de trocas de experiências, em que os participantes tiveram a oportunidade de serem ouvidos e as diferentes realidades que os docentes encaram todos os dias e os contextos nos quais estão situados.

O curso teve a duração de oito semanas e ao fim do curso, os professores participantes tiveram a oportunidade de apresentar planos de aula baseados nas discussões promovidas durante os encontros. Portanto, era necessário utilizar a Realidade Aumentada e refletir sobre os propósitos de se utilizar tal tecnologia. Além disso, conceitos de língua(gem) também foram discutidos, afinal, nossas percepções afetam a elaboração do plano de aula e as respectivas atividades. Foi-se discutido, também, a necessidade de problematizar temas e a



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA

importância de promover a diversidade das práticas.



Print de tela destaca professora participante do curso de formação de professores apresentando seu plano de aula no último encontro.

No último encontro do curso de formação de professores, realizado no dia 27 de novembro de 2021, oito planos de aula foram apresentados, sendo que todos apresentavam propostas em que a Realidade Aumentada seria utilizada. Ademais, os professores participantes problematizaram situações e em suas práticas havia mais espaço para diálogo, debates orais demonstrando que os resultados foram exitosos. Os conteúdos de Inglês que foram constatados nos planos foram:

▪Presente Simples;
▪Verbos Modais;
▪Trabalho com pronúncia;
▪Advérbios de frequência;
▪Adjetivos;
▪Futuro simples.

No que concerne aos temas escolhidos pelos professores participantes a serem problematizados em sala de aula, foram os seguintes:



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

➤ Globalização;
➤ A importância do conhecimento das ancestralidades;
➤ Respeito às diversidades;
➤ Papéis sociais de gênero;
➤ Hábitos Alimentares.

Vale ressaltar que em todos os planos de aula houve o uso da realidade aumentada com propósitos e objetivos definidos. Além disso, outros recursos que foram apresentados no curso de formação de professores estiveram presentes em todos os planos de aula, sendo estes: *smartphones*, óculos de realidade virtual, QR Code e aplicativos de realidade aumentada- a exemplo do Alboom, que esteve demarcado em 6 dos 8 planos apresentados.

Um importante elemento semelhante em todas os planos de aula e que chamou a nossa atenção foi o fato de os professores optarem por abordar temáticas que tinham alguma relação com os estudantes em seu aspecto social e contextos locais e sociais inseridos. Desta forma, conforme explica Liu et al (2018, p. 57, tradução feita por mim), “a interação social deve funcionar para tornar a comunicação instrucional benéfica”; sendo assim, a compreensão de que a aprendizagem é uma situação social ajuda a esclarecer que não apenas o cognitivo deve ser levado em consideração no plano de aula, mas também a interação social e o contexto no qual os alunos estão inseridos.

Vale salientar que, por meio do financiamento FAPITEC-SEDUC, os professores participantes poderão levar às suas escolas as tecnologias vestíveis (*wearable technologies*) adquiridas pelo projeto, o que inclui *smartphone*, óculos de realidade virtual, verba para plano de internet, entre outros. Visto que os professores participantes aprenderam muito sobre a Realidade Aumentada e como planejar aulas utilizando-a. Segundo uma pesquisa realizada por alguns estudiosos da área Redondo et al (2020, p. 148, tradução feita por mim), “a conclusão é que a RA parece ter potencial para ser uma ferramenta interessante e poderosa no campo da educação”. Fazendo um paralelo com a pesquisa de Redondo et al (2020) e esta pesquisa, podemos concluir que a introdução de ferramentas como a Realidade Aumentada



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

representa novas possibilidades no campo da educação, pois permitem proporcionar experiências interativas, que por sua vez são instigadoras de novos processos de ensino e aprendizagem. Além disso, os alunos teriam a oportunidade de aprender numa perspectiva multimodal, levando em consideração o mundo globalizado que vivemos e as experiências multimodais, principalmente pelos meios digitais, cada vez mais presente na vida dos alunos.

As aulas planejadas pelos professores participantes levam em consideração que a adoção da realidade aumentada e ambientes imersivos auxiliam para uma aprendizagem onde o aprendiz é protagonista de seu aprendizado. De acordo com Liu et al (2018, p. 71, tradução feita por mim), os ambientes imersivos “representam uma abordagem ativa para o aprendizado e destinam-se a facilitar o aprendizado melhor e mais profundo de competências relevantes para o sucesso no mundo complexo e interconectado de hoje”. A partir dessas ideias, podemos concluir que essas abordagens ativas despertam o interesse dos alunos, auxiliam para o entendimento do mundo globalizado e interconectado que vivemos, bem como priorizam uma educação interativa, onde os alunos são agentes do conhecimento e participam ativamente no processo de aprendizagem.

No que concerne às práticas sociais e à relevância desta análise, é preciso entender a linguagem como prática social, ideia muito discutida por Bakhtin (1929). Segundo ele, a linguagem é uma prática social, cuja realidade material – a língua – constitui-se como um processo de evolução ininterrupto, constituído pelo fenômeno social da interação verbal, realizada através da enunciação. Por esta razão, tem-se a necessidade de entender o papel central atribuído à linguagem na construção da consciência e na formação do sujeito, intermediado pela interação com os outros. Pires (2011) aborda sobre essa temática e explicita sobre a interação que ocorre pela linguagem e como pode servir como prática social, mediando relações sociais e culturais.

Portanto, pode-se concluir a necessidade das interações que realidade aumentada, os aplicativos e outras tecnologias digitais proporcionam nas salas de aula, como um meio de interação por meio da linguagem e, assim, desempenhar o papel como prática social dos alunos, onde eles perpassam as relações sociais e culturais nas quais estão inseridos.



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

5. Conclusões

No período em que este plano de trabalho esteve vigente, muitas pesquisas foram feitas acerca da realidade aumentada, seu uso para o ensino de línguas e as práticas sociais subjacentes desse processo. Dessa forma, foi possível notar, durante a apresentação dos trabalhos finais dos professores de inglês da rede estadual (SEDUC-SE) participantes do curso de formação continuada, que a realidade aumentada está presente no cotidiano dos alunos e professores, através das redes digitais, por exemplo, e como seu uso é vantajoso para o ensino-aprendizagem de línguas.

A partir das discussões realizadas durante o curso, chegamos à conclusão que o uso de tecnologias digitais, principalmente no que concerne ao ensino de língua inglesa, podem aprimorar as habilidades dos discentes e instigá-los, despertando o interesse e desenvolvendo a relação deles com a língua inglesa. Afinal, levando em consideração as concepções de Gardner e Lambert (1994), a motivação para a aprendizagem de um novo idioma resulta de dois conjuntos de atitudes, sendo eles: o interesse pessoal pela língua e a existência de uma motivação instrumental. Pode-se dizer que a realidade aumentada consegue unir as duas atitudes em um único ambiente de aprendizagem, resultando numa experiência imersiva e multimodal para os estudantes.

Além das possíveis consequências e potencialidades do uso da realidade aumentada, chegou-se à conclusão que apenas o uso de realidade aumentada, ou qualquer outra tecnologia digital, não traz a diferença para o processo de ensino-aprendizagem de línguas se não houver propósitos claros, específicos e convenientes para o uso da realidade aumentada. Visto que, o uso não traz mudanças reais para o ensino e aprendizagem da língua inglesa, mas sim a forma que trabalhamos com os dispositivos digitais para alcançar os nossos objetivos didáticos e aprimorar a competência comunicativa dos alunos, em todas as suas nuances, e não apenas a gramatical, como tem sido feito há décadas.

Portanto, assim como defende os autores Liu et al (2018), podemos concluir que “para maximizar o poder do aprendizado imersivo, é importante não apresentar momentos



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

isolados”. Assim dizendo, faz-se necessário experiências sociais que inserem os alunos em contextos reais com narrativas ricas, práticas autênticas e conexões para resultados do mundo real, desencadeando o que realmente seria o poder transformador da aprendizagem imersiva.

Por fim, vale destacar as práticas sociais de linguagem atreladas com as práticas pedagógicas perceptíveis durante as apresentações finais dos planos de aula produzidos pelos professores no curso de formação continuada. Após 8 encontros, ficou evidente que os professores tiveram a chance de reavaliar seus conceitos e práticas pedagógicas já pré-estabelecidos. A partir dos planos de aula analisados, tornou-se evidente, os reflexos das ações e as práticas sociais que estariam presentes nas aulas. A oralidade e discussão tiveram mais espaço, onde os alunos teriam a oportunidade de interagir socialmente e entender a língua como um instrumento de comunicação, (re)construção e transformação de sentidos e significados. Desta maneira, a gramática e a parte vocabular seriam uns dos pontos e não os únicos a serem abordados nas aulas de Língua Inglesa na educação básica.

6. Perspectivas de futuros trabalhos

A partir das ideias apresentadas e das discussões acerca dos resultados obtidos nesta pesquisa, é perceptível que novas práticas sociais são necessárias na sala de aula para que os alunos possam aprender a língua estrangeira, neste caso a língua inglesa, em sua plenitude e perpassando todas as nuances da competência comunicativa proposta por Canale (1983), sendo estas: competência gramatical, competência sociolinguística, competência discursiva e competência estratégica.

Além disso, tornou-se claro a importância da relação entre os conteúdos e a realidade dos alunos, afim de proporcionar momentos de interação, bem como demonstrar a importância de aprender uma língua estrangeira no mundo globalizado em que vivemos e despertar o interesse genuíno dos alunos em serem os protagonistas de seus processos de aprendizagem



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

Portanto, o presente relatório oferece uma análise preliminar acerca da realidade aumentada, as práticas sociais subjacentes e como o uso da RA e seus aplicativos podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa na educação básica da rede estadual de Sergipe. Certamente, esta pesquisa trará outros resultados e novas perspectivas no que concerne ao ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras, não só para a Universidade Federal de Sergipe, mas também para toda a rede de ensino de Sergipe futuramente.

Na próxima fase da pesquisa, este trabalho servirá como base teórica para as práticas que serão desenvolvidas em sala de aula. Conforme já mencionado anteriormente, os professores participantes do curso terão a oportunidade, a partir do financiamento FAPITEC-SEDUC, de administrar as aulas planejadas utilizando os recursos tecnológicos digitais previstos nos planos de aula. Dessa forma, colocaremos em prática o uso de realidade aumentada no ensino de Língua Inglesa nas escolas públicas da rede estadual de Sergipe, observando as práticas sociais subjacentes a estes processos e como o uso da realidade aumentada afetará os processos de aprendizagens no âmbito educacional.



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

7. Referências bibliográficas

AZUMA et al. Recent advances in augmented reality. IEEE Computer Graphics and Applications, v. 21, n. 6, pp. 34-47, nov - dez, 2001.

BONNER, E.; REINDERS, H. Augmented and Virtual Reality in the Language Classroom: Practical Ideas. Teaching English with Technology, v.18, n.3, p33-53, jul, 2018.

BORGES JÚNIOR, C. E. Uso de Realidade Aumentada no Auxílio do Ensino de Palavras da Língua Inglesa. 60f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciências da Computação). Universidade Federal de Goiás, 2011.

BRAGA, D. B. Ambientes Digitais: reflexões teóricas e práticas. São Paulo: Cortez, 2013.

BRANCH, R. B. Instructional Design: the ADDIE approach. Athens-GA: Springer, 2009.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira/ Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Orientações curriculares para o ensino médio: linguagem, códigos e suas tecnologias. Secretaria de Ed. Básica – Brasília: MEC, 2006.

BRASIL. Lei nº 13.415, de 16 de dezembro de 2017. Institui a Política de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/l13415.htm, 2017.



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

CANALE, Michael. De la competencia comunicativa a la pedagogía comunicativa del lenguaje. In: LLOBERA, M. et al. **Competencia comunicativa – documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras**. Trad. Javier Lahuerta. Madrid: Edelsa Grupo Didascalía, 1983. p. 63-81.

CELANI, M. A. A. Professores e Formadores em Mudança: relato de um Processo de Reflexão e Transformação da Prática Docente. Campinas: Mercado de Letras, 2003.

CELANI, M. A. A. Questões de ética na pesquisa em Linguística Aplicada. *Linguagem & Ensino*, Pelotas, v. 8, n. 1, p. 101-122, 2005.

CELANI, M. A. A.; COLLINS, H. Formação Contínua de Professores em Contexto Presencial e a Distância: Respondendo aos Desafios. In: BARBARA, L.; RAMOS, R. C. G. (orgs.). *Reflexão e Ações no Ensino-Aprendizagem de Línguas*. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2003, p. 69-105.

CETIC.BR. TIC EDUCAÇÃO 2020. Relatório. Disponível em: http://data.cetic.br/cetic/explore?idPesquisa=TIC_EDU. Acesso em: 29 jun. 2020.

COX, M.I.P.; ASSIS-PETERSON, A.A. O drama do ensino de inglês na escola pública brasileira. In: ASSIS-PETERSON (Org.). *Línguas estrangeiras: para além do método*. Cuiabá: Editora UFMT, 2008.

CRAIG, A. B. *Understanding Augmented Reality*. Waltham, USA: Elsevier, 2013.

FREEMAN, D. *Doing Teacher Research: from inquiry to understanding*. Boston: Heinle Cengage Learning, 1998.



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

FREEMAN, D. The Case for Teachers' Classroom English Proficiency. *RELJ Journal*, v. 48, n. 1, p. 31–52, 2017.

GARDNER, R.; LAMBERT, W. *Attitudes and Motivation in Second Language Learning*. Rowley, Massachusetts: Newbury House Publishers, 1994. Acesso em 04/10/2021 GEE, J. P. *The anti-education era: creating smarter students through digital learning*. New York: Palgrave/MacMillan, 2013.

KIRNER, C.; KIRNER, T. G. *Evolução e Tendências da Realidade Virtual e da Realidade Aumentada*. In: RIBEIRO, M. W. S.; ZORZAL, E. R. (Org). *XIII Symposium on Virtual and Augmented Reality*. Uberlândia-MG, p.8-25, 2011.

LIU, Dejian et al. (Ed.). **Virtual, augmented, and mixed realities in education**. Singapore: Springer, 2017.

LOPES et al. Inovações educacionais com o uso da realidade aumentada: uma revisão sistemática. *Educação em Revista*. Belo Horizonte, v.35, e197403, 2019.

LUCENA, S.; SANTOS, E. APP-DIÁRIO na formação de pesquisadores em Programa de Pós-Graduação em Educação. *Educação Unisinos*. v. 23, n. 4, p. 658-671, 2019.

MAGALHÃES, M.C.C.; CELANI, M.A.A. Reflective sessions: a tool for teacher empowerment. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, vol.5, n.1, pp.135-160, 2005.

MENEZES DE SOUZA, L. M. T.; MONTE MOR, W. Still Critique? *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*. V. 18, n. 2, pp.445-450, 2019.



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

OLIVEIRA et al. Aplicativo de Aprendizagem Móvel utilizando Realidade Aumentada para Ensino de Língua Inglesa. Anais dos Workshops do V Congresso Brasileiro de Informática na Educação, Uberlândia-MG, p. 731-740, out-2016.

PAIVA, V. L. M. O. Tecnologias digitais no ensino de línguas: passado, presente e futuro. Revista da ABRALIN, v. 18, n.1, 2019.

PEDDIE, J. Augmented reality: where we will all live. Tiburon, USA: Springer, 2017.

PESSOA, R. R.; PINTO, J. P. De resistências à aprendizagem da língua inglesa. Trabalhos de Linguística Aplicada, v.52, n.1, pp.31-51, 2013.

PIRES, Vera Lúcia. A interação pela linguagem: prática social mediadora das relações socioculturais. **Nonada Letras em Revista**. Porto Alegre, ano 14, n. 17, p. 87-100, 2011.

PUC-SP. Educação: Formação de Formadores, 2020. Histórico do programa. Disponível em: <https://www.pucsp.br/pos-graduacao/mestrado-e-doutorado/educacao-formacao-de-formadores#historia>. Acesso em: 11 de agosto de 2020.

REDONDO, Beatriz et al. Integration of augmented reality in the teaching of English as a foreign language in early childhood education. **Early Childhood Education Journal**, v. 48, n. 2, p. 147-155, 2020.

SANTAELLA, L. Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

WEDELL, M. More than just technology: English language teaching initiatives as complex educational changes. In: COLEMAN, H. (Ed). Dreams and realities: developing countries and the English language. London: British Council, p. 269-290, 2011.

8. Justificativa de alteração no plano de trabalho

Devido as consequências resultantes da pandemia da Covid-19, foi-se necessária uma sucinta alteração no plano de trabalho, uma vez que a ida até as escolas, para a realização efetiva das aulas de inglês com dispositivos digitais que proporcionassem o uso de realidade aumentada nas aulas, teve que ser adiada. Contudo, o foco desta pesquisa, o curso de formação de professores, não sofreu com esta alteração, sendo assim, não houve prejuízo aos objetivos, perspectivas metodológicas e resultados.