

DESENVOLVIMENTO DE UMA APLICAÇÃO EM REALIDADE AUMENTADA PARA O ENSINO DE VOCABULÁRIO EM LÍNGUA ESTRANGEIRA.

Marco Antônio Fernandes Cardozo Junior, Albram da Silva Ramos, Maria Cristina Ferreira

maria.cristina@ifrj.edu.br

A região do Vale do Café, localizada no estado do Rio de Janeiro, é historicamente conhecida pela produção de café durante o século XIX, sendo um dos principais centros econômicos do Brasil naquela época. Atualmente é uma das seis Áreas de Desenvolvimento Estratégico para o turismo no Rio de Janeiro. Este projeto de inovação traz, no âmbito das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), os conceitos de realidade aumentada e gamificação. A Realidade Aumentada é uma tecnologia que mescla o mundo real com elementos virtuais sobrepostos a realidade, proporcionando uma experiência interativa em tempo real. A gamificação, por sua vez, diz respeito à aplicação de elementos de design de jogos em contextos não relacionados a jogos com o objetivo de proporcionar a motivação e o engajamento de indivíduos. Este trabalho resulta em um protótipo de uma aplicação em Realidade Aumentada, *Explore Vassouras*, visando potencializar o ensino de língua inglesa na região do Vale do Café. Inicialmente, para a criação de uma aplicação em Realidade Aumentada com propósito educativo, fez-se um levantamento de opinião com profissionais que atuam no setor turístico da região do Vale do Café por meio de um formulário *online*. Desse modo, os dados obtidos orientaram o desenvolvimento da aplicação, utilizando modelos 3D interativos de três pontos turísticos da cidade, os quais os usuários podem explorar, interagir e obter informações. A aplicação conta com textos explicativos em inglês e seus respectivos áudios a fim de integrar diferentes modalidades (visual, sonora e verbal) na apresentação da informação. Elaborou-se, ainda, um *quiz* com o intuito de contemplar uma atividade gamificada à aplicação. Acredita-se, portanto, que tecnologias emergentes, como a Realidade Aumentada, atrelada a elementos interativos e gamificados de forma integrada ao conteúdo educativo possam fomentar o aprendizado de língua inglesa como língua estrangeira, fazendo com que os alunos se sintam imersos, engajados e motivados nesse processo, potencializando, assim, a experiência de aprendizagem.

Palavras-chave: ensino e aprendizagem; língua inglesa; realidade aumentada; gamificação.

Área de conhecimento: Linguística, Letras e Artes.

Financiamento: IFRJ.