

Tecnologia aplicada ao ensino de Língua Segunda e Língua Estrangeira: jogos didáticos em versão de aplicação móvel para Português Europeu



EQUIPA

Figueiredo, s.

Professora Auxiliar da Universidade Autónoma de Lisboa

Investigadora Pós-Doutoramento da FCT

Silveira, P. E.

Professor Catedrático da Universidade Autónoma de Lisboa Luís de Camões, Autónoma
TechLab - Centro de Investigação em Tecnologias

Silva, W.

Universidade Autónoma de Lisboa Luís de Camões

Mestrando em Gestão de Empresas da UAL

Mateus , K.

Universidade Autónoma de Lisboa Luís de Camões

Mestrando em Engenharia Informática e de Telecomunicações da UAL

Araújo, S.

Professora Auxiliar do CEHUM_ILCH, Universidade do Minho

.

Objetivo: produção de conteúdos didáticos para uma versão de aplicação móvel app.

Público-alvo: população imigrante e refugiada em Portugal, as populações de contextos em que o Português é a Língua Oficial (comunidade lusófona) e a geração descendente da população emigrante portuguesa.

Componentes: catorze sequências didáticas, com prévio teste de aplicação de jogos e de exercícios de leitura, escrita e compreensão oral (com foco na consciência fonológica).

os enunciados e instruções de navegação encontram-se sonorizados em 10 línguas, incluindo o Português.

Acesso: no dispositivo Android, o utilizador seleciona a aprendizagem de conteúdos, em diferentes períodos de tempo, com o auxílio da compreensão de enunciados na Língua Materna que selecionar.

Programação: plataforma de desenvolvimento Xamarin.

Tecnologias utilizadas :

- Sistema Operativo Android
- Linguagem de programação C#
- Xamarin – framework de desenvolvimento da app
- AXML – descreve as Interfaces com o Utilizador em Android

Metodologia Implementada

XAMARIM

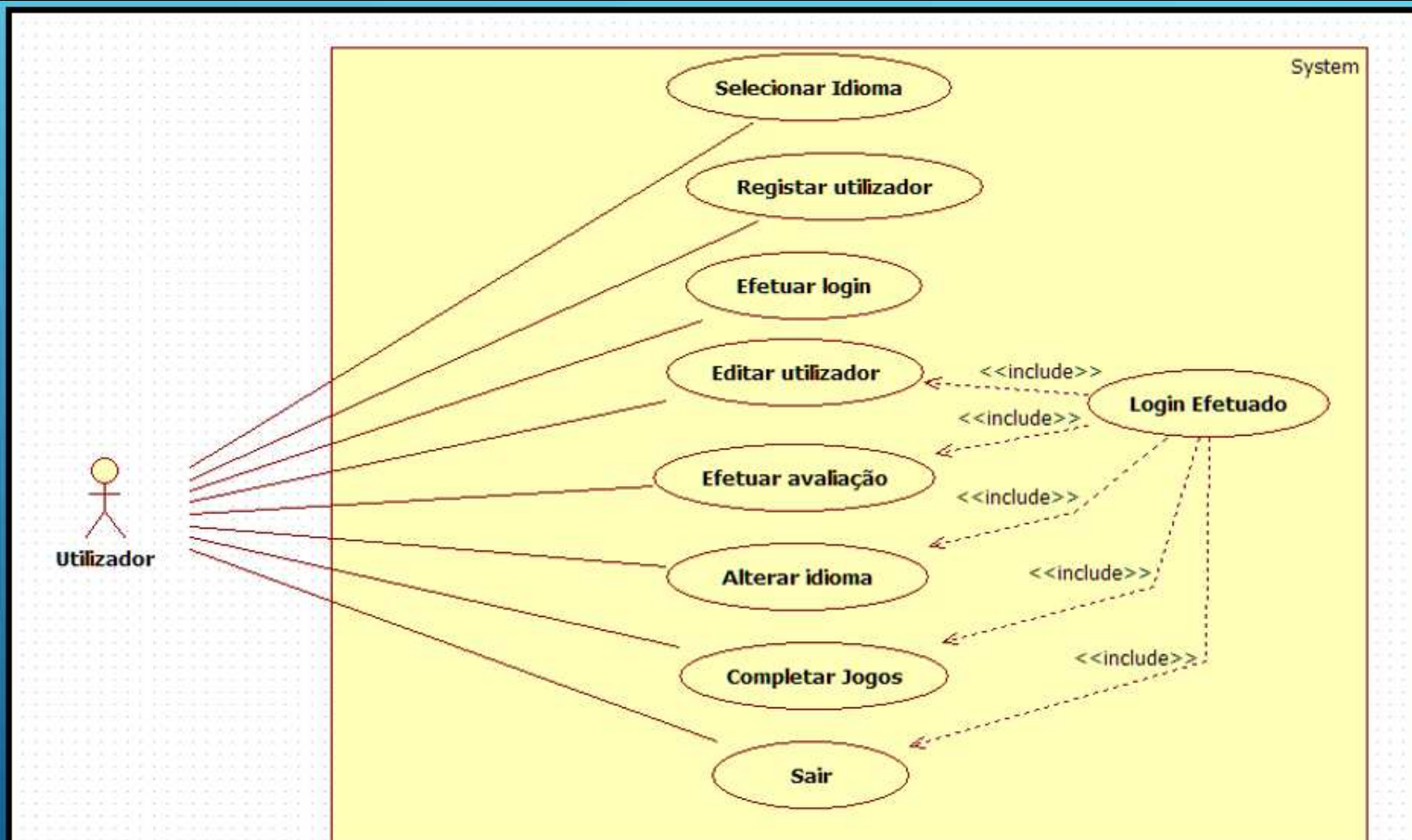
Para a realização deste projeto foi utilizada a plataforma Xamarin que é uma plataforma que permite o desenvolvimento de aplicações e por sua vez fazer a extração para Android, IOS e Windows Phone utilizando um código em C#.

A diferença entre o Xamarin e as diversas plataformas de desenvolvimento são as suas vastas opções para o desenvolvimento permitindo ao utilizador escolher para que tipo de dispositivo móvel pretende criar e extrair.

Vantagens :

- Pessoas e interações, ao contrário de processos e ferramentas.
- Software a funcionar, ao contrário de documentação extensa.
- Respostas às mudanças, ao contrário de seguir planos previamente definidos.
- Planeamento de interações.

DIAGRAMA DE CASOS DE USO



Enquadramento teórico e estudos de investigação

Estudo I: aquisição de Língua Segunda (L2), imigração, motivação, atitudes, ansiedade, estilos de aprendizagem

Análise da influência da motivação, ansiedade e estilos de aprendizagem de alunos catalães (fase I) e portugueses (fase II) na aprendizagem de Língua Segunda (L2) e de adaptação ao meio social dominante – método com base na auto-avaliação dos sujeitos (questionário em formato papel).

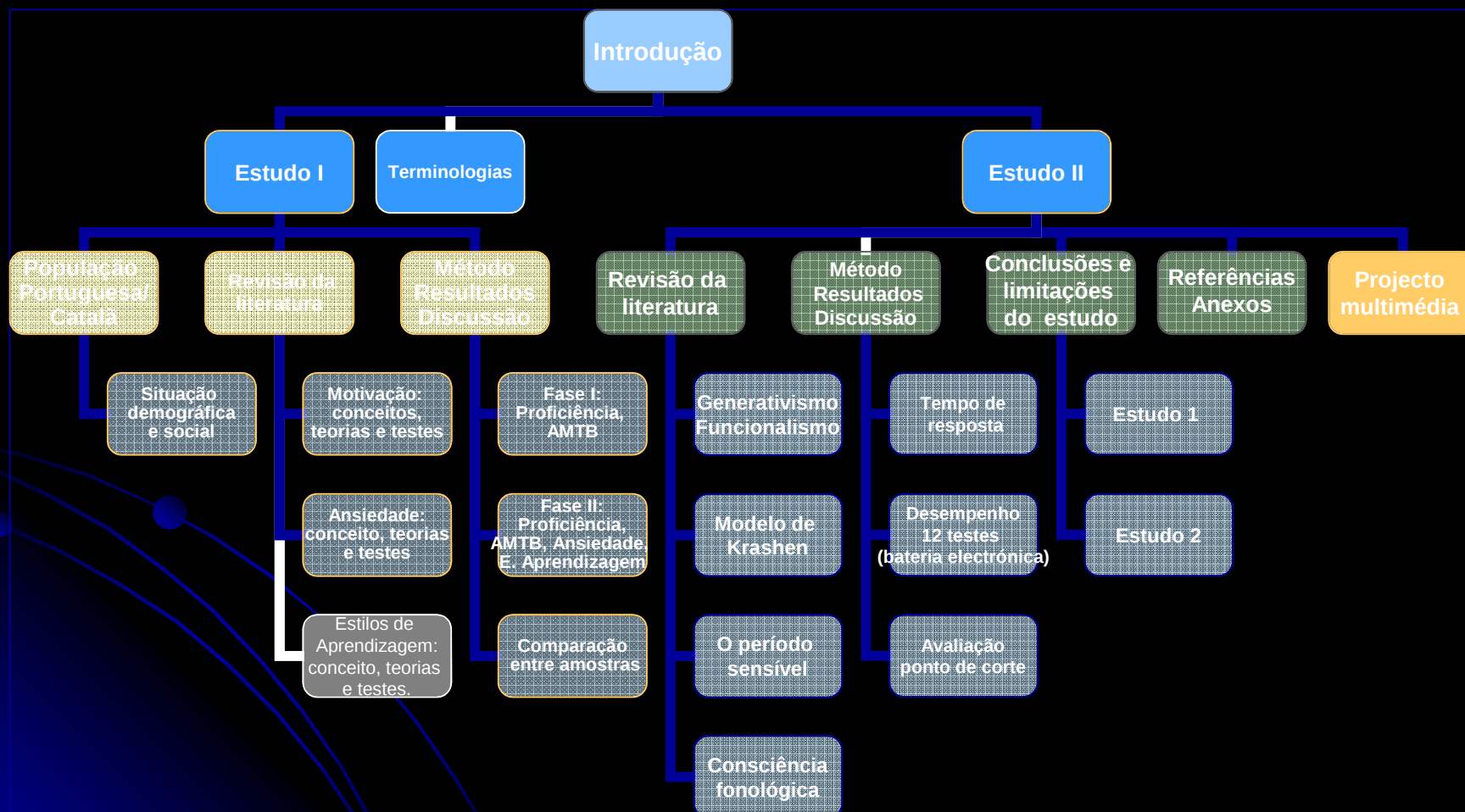
Estudo II: aquisição de L2, imigração, período crítico, desempenho, instrumentos de avaliação.

Análise do desempenho de alunos portugueses nativos e imigrantes em testes de avaliação de raciocínio e linguagem, no contexto de Português L2 – método com base na aplicação de teste eletrónico e teste em formato papel: 2006-2009 (a) e 2013-2018 (b)

Slide 7

a1

desempenho cognitivo: avaliação do julgamento dos sujeitos face a níveis de cons fonológica;competência e performance relacionadas numa conjuntura cognitiva que envolve capacidades de visão, audição, memória e linguagem. competência cognitiva difere de linguística.
a; 15-02-2010



Slide 8

a2

LM língua adquirida como primeira e que é oficial no espaço onde opera - aquisição e aprendizagem;

L2 língua adquirida por sujeitos não nativos e que é oficial no espaço onde operam

LE língua não veículo de conhecimentos e que requer instrução formal ou contacto casual (básico)-carácter temporário ou apenas curricular.

aquisição e aprendizagem- calfee e freedman 1980;bilinguismo

automatismo: propriedade do processamento, velocidade, não consciente,não controlada, resultante de treino de competência, diferindo da ideia de processamento rápido;procedimentalização;

a; 15-02-2010

An abstract graphic design featuring a solid black background. In the bottom-left corner, there is a blue gradient area that transitions from a darker blue at the bottom to a lighter blue at the top. Overlaid on this gradient are three thin, curved blue lines that sweep upwards and to the right. Three small, solid blue circles are positioned along these curves: one on the top curve, one on the middle curve, and one on the bottom curve. In the lower-right portion of the black area, the text "ESTADO DA ARTE" is written in a white, serif, all-caps font.

ESTADO DA ARTE

MERCADO DA TECNOLOGIA APLICADA AO ENSINO DE LÍNGUAS

EVIDÊNCIA

- modelos computacionais têm sido utilizados por milhões em contextos de L2 e Língua Estrangeira (LE)
- instrumentos: “web applications” como *Memrise*, *Duoling*, *Babbel*, *Livemocha*, and *Rosetta Stone* (uma primeira fase com acesso gratuito)
- plataformas e-learning (Instituto Camões) sem ‘app’ support

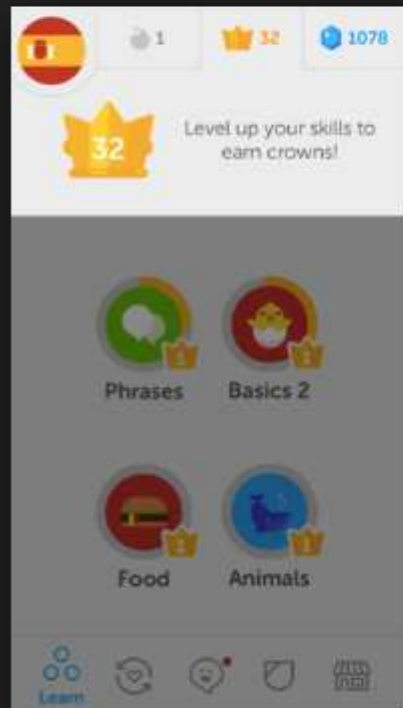
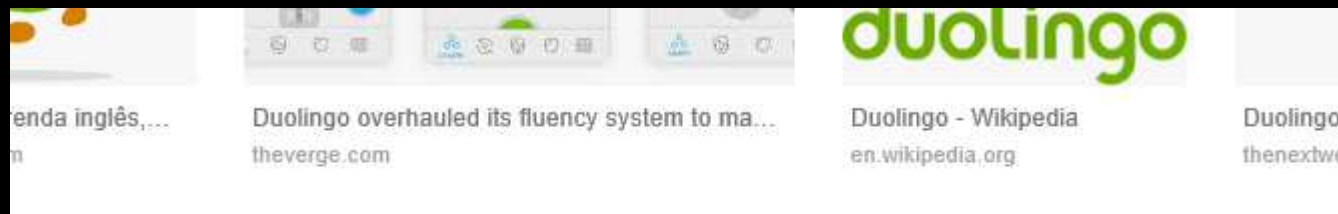
LACUNA: não há investigação válida suficiente sobre plataformas digitais para a aprendizagem de:

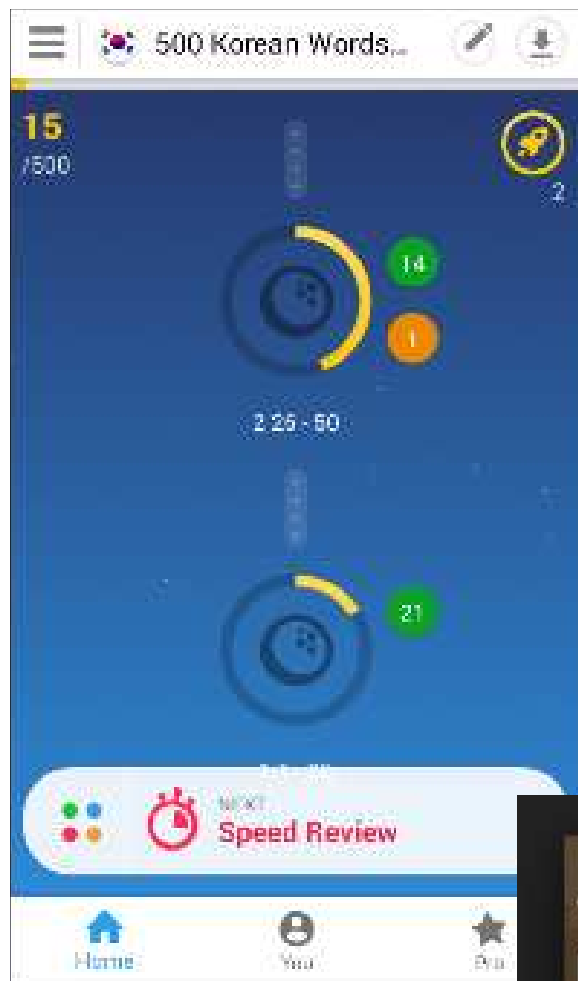
línguas estrangeiras ou segundas

outras línguas que não Inglês

competências de acordo como perfil dos utilizadores

Português na variante europeia





Livemocha  Español  *Creando un mundo sin fronteras* [Get started!](#) [Acceso a miembros](#) [Crear tu cuenta](#)



Aprende

Con nosotros puedes aprender a hablar un nuevo idioma (o dos). Confía en nosotros, tú lo puedes lograr.

[Idiomas](#) | [Clases en vivo](#)
[Actividades de aprendizaje](#) | [Metadología](#)



Enseña

Los instructores de Livemocha, desde tutores hasta creadores de contenido, te ayudarán a alcanzar nuevos niveles de aprendizaje.

[Enseña en Livemocha](#) | [Maestros de las escuelas](#)
[Tutores Personales](#) | [Creadores de Contenido](#)



Explora

Explora el mundo a través de práctica y conversación, con la ayuda de millones de personas en más de 190 países.

[La comunidad Livemocha](#) | [Enviar ejercicios](#)
[¿Quiénes están en la comunidad?](#)

MERCADO DA TECNOLOGIA APLICADA AO ENSINO DE LÍNGUAS

LACUNA: não há investigação válida suficiente sobre plataformas digitais para a aprendizagem por:

imigrantes, refugiados e estrangeiros – gera perturbações académicas e limitação cognitiva; investimento parental diminuído

RESPOSTA DO ESTUDO FUTURO COM ESTA APP VERSÃO 0:

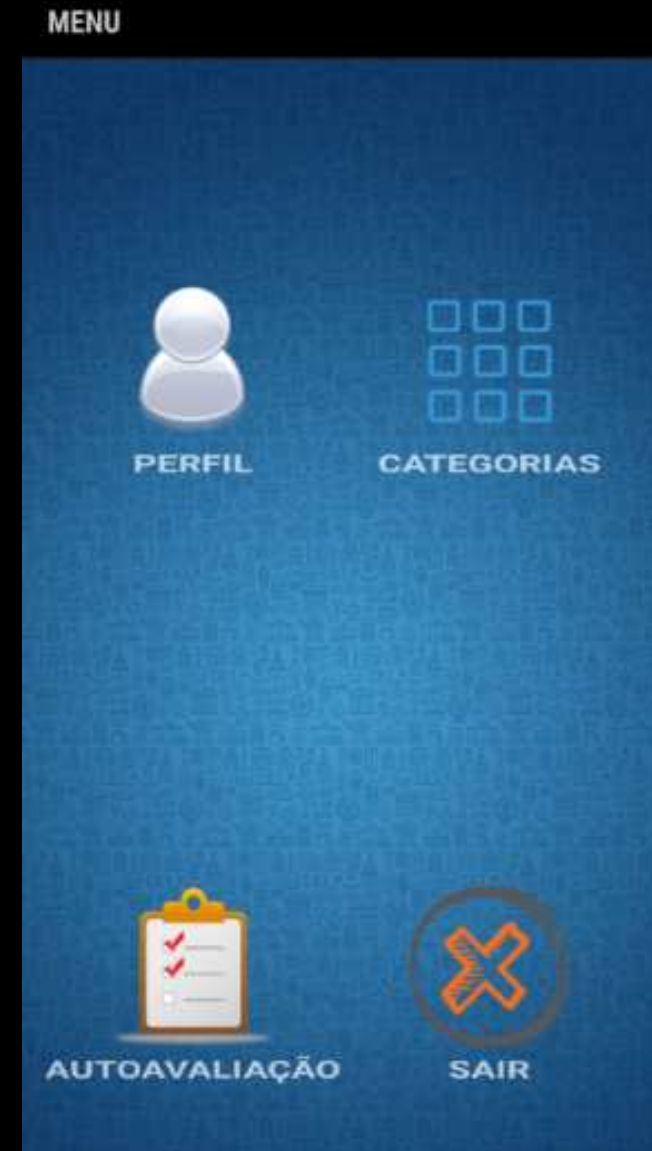
- Estudo empírico (amostras de imigrantes e refugiados, várias idades) para determinar:

- padrões de utilização (tipos de tarefas, horários mais frequentes de acesso, por ex.)

- cultura: motivação e atitudes face ao uso de apps

- background* educacional (países de origem)

- nível de proficiência dos utilizadores



BEM VINDO



BEM VINDO



BEM VINDO



Exemplos de instruções (excerto - tarefa de leitura)



Inglês



Alemão



Chinês

PROFISSÕES



GERAL



GRAF



LEX



FONÉ



MOVENDO-ME
NATURA
EU, HOJE OU NO FUTURO
ABC
COMO APRENDO
CULTURA
ONDE VIVO
CORPO E MENTE
COMO SOU
O QUE COMO
BICHOS
NOVO MENÚ (?)





40% 21:00

NATUREZA - GERAL



Mar



Praia



Rosa



Trovoada



Girassol



Cascata



ALIMENTAÇÃO - FONE

Assinale a resposta correta.

SOM

O João vai faltar à aula porque:

- ☐ Não lhe apetece ir.
- ☐ Tem de ir à praia.
- ☐ Tem de ir ao dentista.

ANTERIOR

PRÓXIMO

40% 21:00

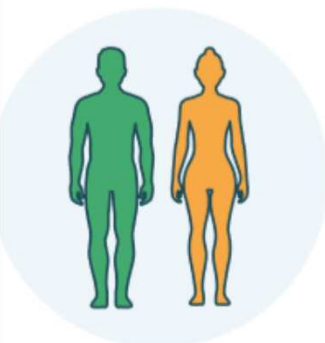
NATUREZA - GRAF

Escreva aqui o texto

SOLUÇÃO

Num belo dia de sol, fui com amigos para a floresta. Apanhámos frutos silvestres, tomámos banho na cascata e ainda trouxemos um esquilo paracasa. Foi muito divertido.

PROFISSÕES



CORPO HUMANO

VESTUÁRIO



TRANSPORTES

EDUCAÇÃO



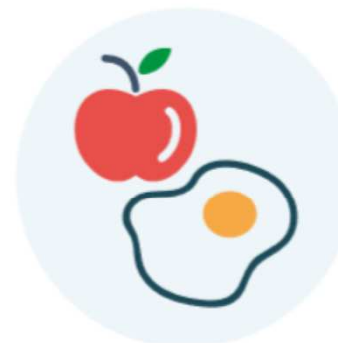
NATUREZA

LITERATURA/POEMAS



ALFABETO

ANIMAIS



ALIMENTAÇÃO







Obrigada pela atenção.

sfigueiredo@autonoma.pt

