

Live2Work: Aprendizagem assistida por meio de aplicações móveis para imigrantes

Figueiredo S., Silveira, P., Silva, W., & Mateus, K.

Resumo

Sendo a língua um fator facilitador no processo comunicativo, sobretudo face à preocupação de inclusão das novas populações imigrantes na Europa, o uso de tecnologias é o melhor meio de promoção do ensino e da aprendizagem de Língua Estrangeira (LE) e de Língua Segunda (L2). Em Portugal, este processo de ensino/aprendizagem tem sido essencialmente apoiado por manuais de suporte físico e por insuficientes (não validados) programas acedidos em plataformas digitais. O objetivo deste projeto consiste na produção de conteúdos didáticos para uma versão de aplicação móvel app. O público-alvo é a 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. O estudo exploratório em que se encontra a conceção deste projeto apresenta catorze sequências didáticas, com prévio teste de aplicação de jogos e de exercícios diversificados sobre leitura, escrita e compreensão oral. Todos os enunciados e instruções de navegação encontram-se sonorizados em nove línguas, incluindo o Português. No dispositivo Android, o utilizador poderá selecionar a aprendizagem de conteúdos, em diferentes períodos de tempo, com o auxílio da compreensão de enunciados na Língua Materna que selecionar. As línguas escolhidas para a app são as mais representativas da população imigrante portuguesa. Quanto ao procedimento, foi escolhida a plataforma de desenvolvimento Xamarin, baseada no framework .NET, com a linguagem de programação C#, plataforma esta que permite criar aplicações para os vários sistemas móveis (iOS, Android e Windows). A primeira solução estará disponível para Android. Este projeto, em desenvolvimento, identifica-se nos domínios de *mobile learning* e de gamificação.

Palavras-chave: tecnologia aplicada ao ensino de línguas, aprendizagem assistida, imigração, jogos digitais, sucesso escolar.

Conferência Internacional Live2Work 2019

possibilidades de integração com sucesso para pessoas em situações de vulnerabilidade profissional



FCT
Fundação para a Ciência e a Tecnologia
MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

UAL
UNIVERSIDADE
AUTÓNOMA
DE LISBOA

Nova app

ESTUDO EMPÍRICO

Amostras de imigrantes e refugiados, de várias idades, para determinar:

padrões de utilização (tipos de tarefas, horários mais frequentes de acesso, etc);

cultura (motivação e atitudes face ao uso de apps);

background educacional (países de origem);

nível de proficiência dos utilizadores;

impacto da aprendizagem assistida no rendimento profissional de adultos imigrantes.

Tecnologias utilizadas :

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

Estado da Arte



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

