

REFLEXÕES SOBRE A REALIDADE AUMENTADA COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA REDUZIR ERROS LEXICAIS NA APRENDIZAGEM DO PORTUGUÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA

REFLECTIONS ON AUGMENTED REALITY AS A PEDAGOGICAL TOOL TO REDUCE LEXICAL ERRORS IN LEARNING PORTUGUESE AS A FOREIGN LANGUAGE

Arrieta Bryan¹; Sanchez José, Angulo Gabriel; Ramos Jamith.

Grupo Temático 1. Ensino e aprendizagem por meio de/para o uso de TDIC

Subgrupo 1.2 Aprender por meio das diferentes tecnologias – da educação básica à pós-graduação

Resumo:

A educação tem combinado com as TICs um novo ambiente de ensino, onde o aluno se torna protagonista de sua própria aprendizagem. É por isso que a presença de ferramentas tecnológicas tem revolucionado e proposto novos paradigmas pedagógicos e métodos de formação. Como é bem sabido, no estágio de ensinamento de um segundo idioma, os erros lexicais são as categorias em que os aprendizes têm comumente múltiplas falências. Isso faz referência ao uso incorreto na produção oral e escrita de um item lexical da língua que está sendo aprendida. Por conseguinte, o objetivo deste artigo é apresentar nossas reflexões sobre o uso da Realidade Aumentada no ensino-aprendizagem da língua portuguesa como língua estrangeira (L2). Por outro lado, procura-se compartilhar as experiências obtidas na implementação desta ferramenta para reduzir os erros lexicais dos alunos da língua espanhola (L1) que estão aprendendo português na Universidad del Atlántico, devido à proximidade desses dois idiomas.

Palavras-chave: Realidade Aumentada, Educação, TICs, Erros Lexicais, Reflexões Pedagógicas.

Abstract:

Education has combined with ICTs a new learning environment, where the student could become the protagonist of his own learning. That is why, the presence of technological tools has revolutionized and proposed new pedagogical paradigms and methods. As it is well known, for second language learners, lexical errors are the most common category of errors, in which, learners commonly have several mistakes. This refers to the incorrect use in the oral and written production of a lexical item of the language being learned. Therefore, the purpose of this article is to present our reflections on the use of Augmented Reality in teaching and learning Portuguese as a foreign language. Additionally, it seeks to share the experiences gained through the implementation of this tool to reduce the lexical errors of Spanish-speakers students that are learning Portuguese at Universidad del Atlántico, due to the proximity of these two languages.

Keywords: Augmented Reality, Education, ICTs, Lexical Errors, Pedagogical Reflections.

¹ Docente y estudiantes investigadores Universidad del Atlántico, Barranquilla Colombia Grupos de Investigación; GECIT- ESAPIDEX-B.

1. Introdução

Como resultado do processo de globalização, a educação e as mudanças que se deram durante os últimos anos tornaram-se evidentes no domínio do ensino. Nesse sentido, poderia-se considerar que os métodos tradicionalistas passaram a um segundo plano. Dito de outro modo, deixaram de ser úteis, já que, atualmente tanto professores quanto educandos estão enfrentando novos desafios e paradigmas.

Possivelmente a característica que defina nossa época é a dependência do uso de aplicativos em nossos celulares ou computadores. Porém, o mau uso destes recursos pareceria impor as gerações futuras a um crescente desinteresse em descobrir ativamente seu entorno. Por causa disso, é gerado frequentemente um isolamento social e um estado parcial de imobilidade onde o lazer prevalece. Portanto, estas ferramentas mostram apenas qualidades negativas. Mas mesmo assim, eles fornecem maneiras de criar atividades as quais poderiam se desenvolver dentro e fora da sala de aula, promovendo espaços de aprendizagens significativos.

Como acima se refere, devido às mudanças na educação e paradigmas que tanto professores quanto estudantes estão enfrentando atualmente, o acesso à tecnologia se tornou uma prioridade. Nesse caso, se encontram os famosos nativos digitais, tratando-se de uma grande população que nasceu após a invenção da internet e que cresceu com a linguagem digital.

Em conformidade com o exposto, um dos maiores desafios para os professores é saber aproveitar ao máximo os dispositivos tecnológicos e o que podem oferecer dado que alguns deles não estão familiarizados com estes aparelhos. Então, é importante que os professores se envolvam e participem na utilização das TIC num contexto de aprendizagem, criando assim práticas inovadoras. Adicionalmente, estas práticas geram, por sua vez, benefícios tais como: a eficiência e a produtividade na sala de aula, assim como o aumento do interesse e da motivação dos alunos em atividades acadêmicas (Revista Semana, 2017)

Por outro lado, medir o impacto do uso da tecnologia na educação, suas repercussões e afetações no aprendizado dos estudantes não é de modo algum uma tarefa fácil, já que as tecnologias surgiram fora de um contexto educacional. Não obstante, um estudo realizado por Samsung em 2016 sobre o uso da tecnologia na sala de aula, a qual deu resultados interessantes. Encontrou-se que em 84% dos entrevistados (professores) perceberam um aumento da capacidade de criatividade e raciocínio de seus alunos, uma melhoria em suas competências, suas habilidades transversais e finalmente na autonomia dos alunos para aprender.

Suárez e Custodio (2014,) colocam a educação como um aspecto relevante na vida humana e que combinada com uma quantidade significativa de melhorias e novos recursos oferecidos por as TIC é possível criar um novo ambiente de aprendizagem. Dessa forma, o

aluno se torna o protagonista de seu próprio processo de aprendizado. Por essa razão, as novas tecnologias convergem no domínio educativo e são levadas em consideração para a proposta de novos paradigmas pedagógicos.

A realidade aumentada (RA) tem o potencial de criar experiências de aprendizagem convincentes. No entanto, existem poucos trabalhos de pesquisa explorando o design e a avaliação de RA para ambientes educacionais, especialmente no processo de aprendizado de uma língua estrangeira. Por esse motivo, em nossa pesquisa, implementamos a RA como um tipo de multimídia situado em ambientes autênticos como estrutura para o desenvolvimento de nossa proposta. A ideia de efetuar sua implementação foi uma excelente maneira de abordar o que gostaríamos de aplicar na sala de aula, que é adquirir vocabulário e, ao mesmo tempo inovar a aquisição e prática do léxico em português, utilizando-o em um contexto específico e em nosso cotidiano.

Além disso, foi todo um processo para chegar a essa conclusão de que esta era a estratégia adequada, já que foram levadas em consideração três opções ou soluções para lidar com a problemática que foi encontrada na língua portuguesa e seu processo de assimilação. Essas três opções, incluindo a escolhida, estão ligadas à realidade aumentada. A primeira foi a implementação de RA para encorajar o processo de aprendizagem do português nos alunos por não terem uma participação ativa nas aulas. A segunda foi usar a Realidade Aumentada através de um aprendizado lúdico para envolver os alunos de uma maneira inovadora, usando as TIC. Entretanto, considerando a limitação de não poder usar a sala de informática, não foi possível. Finalmente, a terceira foi a Realidade Aumentada como aprendizado multimídia para a aquisição de vocabulário. Eventualmente, percebemos que a terceira opção, mencionada acima, era próxima das outras, mas neste caso, estaríamos focados no vocabulário, e esse vocabulário lhes permitiria expressar ideias em primeiro lugar. Em segundo lugar, usar a RA podia engajar a prática do idioma apenas por causa da curiosidade de saber o que está no marcador (nome do objeto que é refletido usando a técnica de RA correspondente).

Finalmente, concluímos que a RA como aprendizado multimídia para a aquisição de vocabulário seria nossa proposta e, naturalmente, isso fornecerá todos os aspectos que queríamos adotar, já que o ensino de vocabulário é uma das partes relevantes do processo de aquisição de uma língua estrangeira. Afinal, as línguas são compostas de palavras e as palavras nos permitem perceber, analisar e expressar o que pensamos ou sentimos. Cabe destacar que, o principal objetivo desta proposta é ajudar os alunos não apenas a aprender termos, mas também lhes dar a possibilidade de colocar em prática o que já aprenderam, e ainda estão aprendendo, criando assim uma melhor retenção de palavras, atenção e satisfação dos alunos.

Como em muitas outras aplicações das TIC na educação, um dos grandes valores de RA na sala de aula e também nas atividades de ensino fora dela é a motivação que gera nos alunos, aumentando o aprendizado significativo das diferentes disciplinas que fazem uso da RA como uma forma de transmissão pedagógica. Basicamente, a ferramenta que permite o acesso à realidade aumentada é um dispositivo móvel do tipo smartphone ou tablete, equipado com o software necessário para que através da câmera possam ser interpretados

elementos visuais (também conhecidos como marcadores), que representam instruções que promovem vários eventos compostos estímulos visuais, auditivos, de animação, textos entre outros.

Além de ser uma simples recreação interativa de elementos e conteúdo, a realidade aumentada pode contribuir para o aprendizado com benefícios como:

- Facilitar a interação com as informações.
- Compreender conceitos difíceis de explicar.
- Descobrir elementos e processos no contexto.
- Criar e manipular objetos.
- Ativar fisicamente o usuário.
- Socializar e colaborar.

Portanto, o objetivo deste artigo é relacionar nossas reflexões sobre a influência da RA no ensino-aprendizagem da língua portuguesa como língua estrangeira para determinar como sua implementação reduz os erros lexicais dos estudantes de português de segundo nível nos cursos de línguas estrangeiras da Universidade del Atlántico, devido à proximidade desses dois idiomas (Espanhol e português), através de nossa experiência e dos alunos, utilizando metodologia ativa e análise qualitativa dos resultados.

2. Erros Lexicais

Os erros lexicais são a categoria mais comum de erros e o maior apresentado no aprendizado de um segundo idioma, pois se referem ao uso incorreto na produção oral e escrita de um item lexical do idioma que está sendo aprendido. Dessa maneira, sua existência leva à mensagem que deve ser interpretada na situação comunicativa sendo parcial ou totalmente afetada, em muitos casos gerando seu completo mal-entendido.

Portanto, considerou-se interessante investigar os erros lexicais na produção escrita do português como língua estrangeira em estudantes que estão fazendo o curso do idioma, não só levando em consideração a semelhança que existe entre nossa língua nativa e o português, mas também na análise e classificação dos erros cometidos por esses estudantes, procurando assim abordar as falhas mais comuns deste tipo de categoria com o alvo de reduzir estas irregularidades.

Assim mesmo, nossos objetivos são, primeiramente, analisar os erros léxicos apresentados nos estudantes, identificar quais são aqueles erros semânticos, selecionar os três tipos de erros lexicais mais frequentes e finalmente fornecer uma proposta pedagógica que reduza a incidência de tais erros, utilizando como estratégia e ferramenta principal a Realidade Aumentada. Ademais, para os propósitos desta pesquisa, onde buscamos conhecer os erros lexicais na expressão escrita dos estudantes de português na Universidade del Atlántico em Barranquilla, consideramos uma classificação que segue os critérios semânticos e formais; e, além disso, foram consideradas as divisões e classificações de Hemchua e Schmitt (2006, pp. 3-25), James (2013) e Shalaby, Yahya e El-Komi (2009, pp. 65-93), por ser consideradas detalhadas, claras e específicas.

Fonte: Adaptação das classificações de James (2013), Hemchua e Schmitt (2006) e Shalaby, Yahya e El-Komi (2009).

Como podemos constatar, dos 15 estudantes selecionados obtivemos um total de 227 erros lexicais divididos entre erros léxicos formais e erros léxicos semânticos. Ao final, identificamos que os três erros mais frequentes são encontrados, em primeiro lugar, na ortografia, seguidamente dos empréstimos e por último na adaptação de palavras.

Definimos os empréstimos como aquelas palavras que são usadas na língua alvo sem nenhuma alteração ou modificação, sendo estas da língua materna. Por exemplo: (Eu dou um tiro a ele em kopf / em alemão Kopf = cabeça). (James, 2010, p. 150); (Eu nacqui* na Italia / em italiano nacqui = nasci). Por outro lado, as adaptações de palavras são derivações da L1 e na verdade são adaptadas à estrutura da língua alvo. Por exemplo: (Esclavidude/ Escravidão) (O natal é um momento especial para pasarla* bem). Em espanhol: pasarla, em português = passá-la). Finalmente, a ortografia é a omissão de uma letra, adição, duplicação, etc. O resultado são palavras que não existem na língua-alvo. Por exemplo: (Docí* / Doce) (Independenchi* / Independente) James, 2010, p. 150)

3. Relato de experiência (professores)

Uma vez obtidos os resultados de nossa primeira fase de pesquisa, o qual foi determinar os erros lexicais com maior incidência por parte dos estudantes de português de segundo nível na Universidade del Atlántico, nos propusemos encontrar estratégias ou métodos que saíram um pouco da metodologia que tradicionalmente estava sendo implementada. Esta amostra é composta por 30 estudantes de 16 a 21 anos e cuja abordagem anterior a esta língua era escassa ou quase nula; entretanto, através de nossa busca por novas estratégias, percebemos que estávamos diante de uma geração que cresceu com a tecnologia, jovens considerados "nativos digitais" e que, por sua vez, se veem diante de um mundo globalizado cada vez mais interconectado graças à tecnologia. As TICs foram adotadas de tal forma que estão no dia a dia nas salas de aula. O mundo em que vivemos hoje exige que, como professores, permitamos ao aluno criar sua própria visão do mundo e desenvolvimento do conhecimento com base nas relações com a tecnologia.

O propósito de reduzir os erros lexicais de nossos alunos, juntamente com nosso anelo de fazer uso da tecnologia na sala de aula nos levou a procurar e selecionar a ferramenta ou recurso que consideramos que poderia atender nossas expectativas e, assim, atingir o objetivo acima mencionado.

Em primeiro lugar, é considerado que apesar de sua utilização experimental na educação, a Realidade aumentada permite-nos combinar durante a prática tanto a parte auditiva quanto visual e estas poderão ser desenvolvidas nas atividades realizadas. Da mesma maneira, poderia promover a participação ativa e trabalho conjunto através do ensino baseado nos sentidos e nas experiências práticas. Criando assim espaços de aprendizagem

significativa em cada um deles por médio da lúdica, esperando com ela, diminuir as interferências lexicais devido à semelhança com sua língua nativa.

Certamente, muitos de vocês já ouviram falar em Realidade Aumentada (RA), em grande medida, pelo sucesso de jogos como POKEMON GO (Tatsuo Nomura, 2016), e aplicativos como Snapchat e Instagram que incluem filtros de realidade aumentada, nas quais podemos encontrar as populares selfies com orelhas e nariz de cachorro, ou mesmo na sua introdução em parques de diversões. Além disso, a RA também é uma ferramenta educacional capaz de estimular a aprendizagem dos alunos e abrir caminho para a gamificação de ambientes pedagógicos.

Em primeiro lugar, foi necessário diferenciar conceitos que frequentemente geram confusão, os quais são "Realidade Aumentada e Realidade Virtual", pois compartilham mais algumas semelhanças, porém apresentam diferenças fundamentais. Enquanto a realidade virtual isola o usuário de seu ambiente, enganando sua percepção, imergindo-o em um ambiente exclusivamente de objetos digitais, por outro lado, a realidade aumentada usa elementos do ambiente tangível e os complementa com informações sensíveis ao contexto, como uma espécie de infográfico de vida.

Posteriormente, no processo de pesquisa, surgem as seguintes perguntas:

- Como funciona?
- Através de qual meio físico posso usar RA?
- O que é um código QR?
- O que é um marcador?
- Qual aplicativo de RA usar?
- Como podemos integrá-lo na sala de aula de português?

Das quais, antes da aplicação na sala de aula, o professor deve ser capaz de responder a essas perguntas, da mesma maneira que estamos nos preparando para fazê-lo.

A RA consiste na imersão de um ou mais elementos virtuais em um ambiente físico real, simultaneamente. Dessa maneira, é criada uma "realidade mista" que aparece na tela que serve como um ponto de encontro para ambas realidades. A RA baseia sua tecnologia no reconhecimento de um elemento real, gráfico ou físico, que atua como um gatilho dos elementos virtuais mencionados. A ferramenta que concede acesso à realidade aumentada é um dispositivo móvel, como um smartphone ou tablet, equipado com o software necessário para identificar e interpretar um marcador através da câmera. Os marcadores são símbolos impressos em papel ou imagens nas quais os elementos virtuais são sobrepostos. Esse conteúdo adicional aparece quando o aplicativo de Realidade Aumentada associado reconhece o marcador e ativa a experiência. Para funcionar corretamente, o marcador deve estar localizado em uma superfície plana e o dispositivo deve manter uma distância adequada. Por outro lado, os códigos QR (Resposta Rápida) consistem em códigos de barras de acesso de alta velocidade aos dados que eles contêm. Esses códigos bidimensionais, também chamados bidi, contêm as informações codificadas dentro deles e podem ser lidos por qualquer leitor de código QR, como o Quick Mark Reader e o QR Droid.

Posteriormente, tendo clareza dos conceitos e de ter interagido com alguns aplicativos que proporcionam a experiência de RA, decidimos escolher o ARMEDIA como meio de aplicar

nosso teste piloto, considerando seu baixo grau de dificuldade ao utilizá-lo e, ao mesmo tempo, graças ao seu uso gratuito.

Os alunos foram informados com uma semana de antecipação para baixar o aplicativo em seus dispositivos móveis, seguindo as seguintes instruções:

1. Baixar o aplicativo "ARMEDIA PLAYER" da Play Store gratuitamente.
2. Fazer o download da pasta com os marcadores; esses arquivos podem ser baixados na plataforma Edmodo comprimidos em formato rar.
3. Descompactar os arquivos.

Nossa atividade foi realizada sob o nome de "Vocabulary Go", que consistia em encontrar 30 marcadores localizados em diferentes lugares da universidade, que tiveram que ser adivinhados através de uma breve descrição de sua localização. Esses marcadores continham 30 itens de vocabulário divididos entre objetos do banheiro e do quarto. A atividade foi projetada para ser realizada em pares, no entanto, nem todos os alunos cumpriram com o download em seus dispositivos móveis ou, pelo contrário, foram encontradas falhas ao momento da atividade que não podiam ser resolvidas. De acordo com o exposto, a formação de equipes de 3 a 4 pessoas foi considerada pertinente. Após uma breve sessão de perguntas e respostas sobre o uso do aplicativo, os alunos foram procurar os itens mencionados acima. Ao encontrar sua localização, os alunos tiveram que apontar a câmera para o marcador impresso (veja a figura 1), que revelaria o vocabulário com realidade aumentada (objeto e palavra) em seus dispositivos. A atividade durou aproximadamente 60 minutos; depois disso, o primeiro grupo em retornar à sala de aula devia que escrever frases com cada um dos itens de vocabulário encontrados e, assim, concluir o desafio.



Figura 1- Atividade de pesquisa de vocabulário.

Fonte: arquivo pessoal

O objetivo dessa atividade era que os alunos adquirissem um novo vocabulário de maneira diferente, ao internalizar cada palavra, tanto na escrita quanto no significado, e pudessem contrastá-la com a língua materna, evitando assim a produção de erros. Além disso, podemos dizer que essa atividade estimula ativamente a aprendizagem e o trabalho colaborativo dos alunos.

Finalmente, foi realizado um jogo de memória no qual os alunos tiveram que testar o vocabulário recém-aprendido. Cada aluno teve que dizer um objeto e o seguinte devia dizer uma nova palavra, enquanto dizia primeiramente a anterior dita. Esta atividade produziu resultados positivos e, assim, culminou a sessão.

4. Relato de Experiência (Alunos)

Consideramos pertinente relatar algumas das experiências dos alunos após ter feito a atividade de RA, informação que coletamos graças ao uso da entrevista como instrumento de coleta de dados e da qual nos permitimos fazer uma transcrição dos destaques nesta entrevista. Nosso principal objetivo era conhecer a receptividade dos alunos a essa proposta de RA na sala de aula e como melhorar a experiência no futuro, através do feedback das experiências.

Para esta sessão, acreditamos que é prudente salvaguardar o direito à privacidade, não usando nomes ou sobrenomes, pelo contrário, iremos nos referir a eles como sujeito 1, sujeito 2 e sujeito 3.

A estes sujeitos foram feitas 2 perguntas:

- Como foi sua experiência com a RA?
- Você considera que a RA deve ser incluída na sala de aula?

Em seguida, continuaremos com a transcrição de suas respostas:

Sujeito 1: Minha experiência com a realidade aumentada com dispositivos móveis foi magnífica! Primeiramente, se não fosse por essa atividade, eu nem saberia como usar meu dispositivo eletrônico. Segundo, acho que é incrível como é possível brincar com a realidade através da virtualidade. Fico surpreso ao ver como hoje podemos misturar o verdadeiro com o virtual e o que a tecnologia nos oferece. Penso que, ao incluir este aplicativo de RA na sala de aula, podemos colocar em prática essas ferramentas, aprendendo com qualidades auditivas e até visuais. Gostaria de continuar com essas aulas, pois foi muito útil para nos manter motivados, já que é uma ferramenta que nos motiva a compartilhar de forma criativa e divertida com nossos colegas. Por outro lado, acho que foi mais fácil para mim entender o vocabulário através da representação das imagens sobrepostas do aplicativo.

Sujeito 2: Pessoalmente, achei muito interessante trabalhar com a realidade aumentada, pois percebi que os dispositivos móveis são capazes de fazer coisas que nunca imaginamos. Eu nunca imaginei aprender vocabulário dessa maneira, então considero que deveria ser incluído com mais frequência na sala de aula, pois é uma boa técnica para captar

nossa atenção, permitindo que o aprendizado seja mais significativo. Por exemplo, podemos experimentar o que foi visto na sala de aula de outra perspectiva. Por outro lado, pude notar que é uma boa maneira também de captar a atenção daqueles estudantes com problemas de autismo ao ver vividamente determinadas imagens, sons etc. Eu acho que é uma boa técnica e muito eficiente. Espero que a prática desses aplicativos continue sendo realizada em nosso processo de aprendizado.

Sujeito 3: Essa experiência foi muito útil e ao mesmo tempo muito divertida. Gostei muito do fato de nos apresentar usos muito inovadores do smartphone, como a realidade aumentada. Eu realmente não sabia que esse tipo de tecnologia existia, por isso foi uma experiência de aprendizado significativa. Primeiro, achei que a realidade aumentada era como ampliar uma imagem, mas depois dessa atividade, aprendi que é uma ferramenta que reconhece códigos e também exibe áudio ou texto sobre ela. Eu acho que deveria ser implementado mais na sala de aula, porque é uma oportunidade para aproveitar o impacto do conhecimento do aluno, o que permitirá que eles se lembrem mais facilmente do que veem nas aulas. Esta aula me proporcionou ferramentas úteis para que eu possa trazer aos meus futuros alunos um aprendizado significativo e inesquecível como o que tive.

Na totalidade, 30 entrevistas foram realizadas por nossos alunos de segundo nível de português. No que respeita a este último ponto, podemos afirmar que obteve-se, por parte dos estudantes, uma resposta positiva em relação ao uso da Realidade Aumentada. Estes resultados permitem-nos ter continuidade com nosso projeto e continuar na busca de novas atividades que promovam a redução de erros lexicais na aprendizagem do português como língua estrangeira, por meio do uso de RA.

5. Pensamentos Finais

- As maneiras de aprender mudam à medida que o uso da tecnologia na sala de aula avança. A realidade aumentada pode ser aplicada como uma ferramenta tecnológica para o aprendizado de idiomas, pois deixa para trás informações estáticas, aprendizado mecânico, explicações e monótonas. Por outro lado, promove a participação ativa dos alunos, aumenta o interesse pela descoberta e incentiva o trabalho em equipe, gerando, assim, um aprendizado significativo.
- A realidade aumentada permitirá que paremos de combater o uso clandestino de smartphones na sala de aula, compartilhando com nossos alunos maneiras úteis de implementar a tecnologia no contexto da aula. Incentivamos os professores a surpreender seus alunos, anunciando que eles têm autorização para usar seus smartphones nas aulas. A realidade aumentada será o aliado perfeito para validar e legitimar a entrada de tecnologias inovadoras na sala de aula com um objetivo pedagógico.
- A realidade aumentada ativa fisicamente o usuário, encorajando-o a sair e explorar tudo em torno dele. Tal é o caso do aplicativo Pokémon Go, um jogo baseado na tecnologia de realidade aumentada que conseguiu que as pessoas que levavam uma vida sedentária saíssem às ruas na busca dos Pokémon. Da mesma forma,

aconteceu na sala de aula, onde os alunos deixaram de lado suas cadeiras e iniciaram a procura de vocabulário na universidade.

- A receptividade dos alunos com a Realidade Aumentada mostrou uma melhoria na aquisição de vocabulário que mais tarde ajudará a reduzir erros lexicais no português como língua estrangeira. De acordo com a compilação de suas experiências, conseguimos confirmar a necessidade de gerar atividades inovadoras. A realidade virtual pode ser uma ferramenta útil, pois o aluno também está interagindo com seus colegas, um efeito que é muito importante no aprendizado. Graças a esses resultados, consideramos a adequação e a relevância de continuar nosso trabalho de pesquisa.

Referências Bibliográficas

Hemchua y Schmitt. (2006). An analysis of lexical errors in the English compositions of Thai learners. Prospect: An Australian Journal of Teaching/Teachers of English to Speakers of Other Languages (TESOL), vol. 21/3, pp. 3-25.

James, C. (2013). Errors in Language Learning and use: Exploring errors analysis. New York: Routledge.

Shalaby, N. A., Yahya, N., & El-Komi, M. (2009). Analysis of Lexical Errors in Saudi College Students' Compositions. Ayn, Journal of the Saudi Association of Languages and Translation, 65-93.

Lucía Sánchez Cavad (2016). Augmentating Oz: Teaching Proposal About Augmented Reality Applied to Literature in Childhood Education.

Cómo utilizar la Realidad Aumentada en el aula. Disponível em: <https://www.aulaplaneta.com/2018/02/13/recursos-tic/utilizar-la-realidad-aumentada-aula/>

Ideas para aprovechar la realidad aumentada en educación. Disponível em: https://www.canva.com/es_mx/aprende/ideas-aprovechar-realidad-aumentada-en-educacion/

El impacto de la tecnología en la educación. Disponível em: <https://www.aula1.com/tecnologia-en-la-educacion/>

