

MONDLYAR: USO DA REALIDADE AUMENTADA COMO RECURSO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

Larissa de Oliveira 

Universidade Federal de Santa Maria (UFMS) – larifrancine30@gmail.com

Giani Petri 

Universidade Federal de Santa Maria (UFMS) – gianipetri@gmail.com

Natália Robaina 

Universidade Federal de Santa Maria (UFMS) – robainanatalia60@gmail.com

Susana Cristina dos Reis 

Universidade Federal de Santa Maria (UFMS) – susana.reis@ufsm.br

Felipe Becker Nunes 

Universidade Federal de Santa Maria (UFMS) – nunesfb@gmail.com

Resumo: O distanciamento social causado pela pandemia da Covid-19 fez com que os professores e alunos se adaptassem a essa nova realidade, tendo como grande aliado o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação. Nas escolas de zona rural, esta adaptação teve um grande impacto, pois muitos ainda não estavam familiarizados com o uso de algumas tecnologias. A presente pesquisa objetiva reconhecer o uso do aplicativo MondlyAr como facilitador do processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa para estudantes de uma escola pública rural, localizada em Minas Gerais. Participaram desta pesquisa 11 alunos do 6º Ano do Ensino Fundamental II. Dados coletados por meio de questionários padronizados permitiram analisar o aplicativo MondlyAr em relação a sua usabilidade e contribuição na aprendizagem de vocabulário em língua inglesa. Os resultados da pesquisa demonstraram que o aplicativo com Realidade Aumentada facilita e auxilia o processo de aprendizagem de vocabulário em língua inglesa e possui uma boa usabilidade. Assim, pode-se concluir que o uso de novas tecnologias como a Realidade Aumentada contribui no processo de aprendizagem de língua inglesa.

Palavras-Chave: MondlyAR; Realidade aumentada; Ensino e aprendizagem; Língua inglesa; Inclusão digital;

MONDLYAR: USE OF AUGMENTED REALITY AS A RESOURCE TO FACILITATE ENGLISH LANGUAGE LEARNING

Abstract: The social distance caused by the Covid-19 pandemic made teachers and students adapt to this new reality, having as a great ally the use of Information and Communication Technologies. In rural schools, this adaptation had a great impact, as many were still unfamiliar with the use of some technologies. This research aims to recognize the use of the MondlyAr application as a facilitator of the English language teaching and

learning process for students from a rural public school, located in Minas Gerais. Eleven students from the 6th grade of Elementary School II participated in this research. Data collected through standardized questionnaires allowed us to analyze the MondlyAr application in relation to its usability and contribution to the learning of vocabulary in the English language. The research results showed that the application with Augmented Reality facilitates and helps the process of learning English vocabulary and has a good usability. Thus, it can be concluded that the use of new technologies such as Augmented Reality contributes to the English language learning process.

Keywords: MondlyAR; Augmented reality; Teaching and learning; English language; Digital inclusion;

1 Introdução

Nos últimos anos vivemos uma crise epidêmica causada pelo vírus da Covid-19, isto fez com que se instituísse o isolamento social a fim de diminuir a propagação do vírus, logo, o âmbito educacional teve de ser transferido do presencial para o ensino remoto. Nesse contexto, pode-se afirmar que a interatividade entre professor e aluno, deve estar ligada ao aprendizado e a motivação, porém, devido a atual realidade, em aulas de idiomas, por exemplo, o aluno tem exercido a função apenas de espectador do conteúdo, tornando o aprendizado mais difícil e, por vezes, monótono.

A modo de evitar aulas muito conteudistas, uma opção é se apropriar das inovações tecnológicas que têm atuado de forma significativa no processo de ensino e aprendizagem, quebrando paradigmas de aprendizagens, confirmando ao estudante que a prática dos saberes agrega valores em perspectivas futuras. Archela e Gomes (2010), acrescentam que

Como não é possível aos indivíduos estarem em tempo real em todos os ambientes ao mesmo tempo, os equipamentos tecnológicos podem auxiliar nessa tarefa possibilitando aos sujeitos experimentarem virtualmente por meio das sensações visuais e da interação com outros grupos, de outros ambientes, e os diferentes espaços naturais ou modificados de diferentes contextos de diferentes comunidades e sociedades (ARCHELA; GOMES, 2010, p. 73).

Neste sentido, a escola e os professores devem acompanhar o avanço das Tecnologias de Informação e Comunicação (doravante TICs) e implementá-las conforme possível em seus fazeres visando inovar suas práticas. Pois, de acordo com Belloni (2005), a escola deve integrar as Tecnologias de Informação e Comunicação – TICs porque elas estão presentes e influentes em todas as esferas da vida social, cabendo à escola, especialmente à escola pública, atuar no sentido de compensar as desigualdades sociais e regionais que o acesso desigual a estas máquinas está gerando.

A partir de tais compreensões é possível citar o uso das tecnologias como forma de inclusão digital, pois em diversos contextos se possui um difícil acesso, fazendo com que alguns alunos, principalmente os advindos de zonas rurais, não consigam obtê-las e muito menos utilizá-las, tornando as tecnologias por vezes excludentes. Deste modo a presente pesquisa objetiva apropriar-se da Realidade Aumentada (RA), como recurso de aprendizagem, pois esta desenvolve o conhecimento, torna a prática dinâmica e interativa, fazendo com que o usuário tenha autonomia em seu processo de aquisição do conhecimento.

O alto nível de interatividade proporcionado pela realidade aumentada acarreta aprimoramento do aprendizado, além de permitir mais engajamento dos estudantes, principalmente quando envolvidos na criação de seus próprios projetos utilizando RA. Outro benefício é o fato de permitir experiências dentro e fora da sala de aula, estimulando os alunos a interagirem e explorarem os ambientes, aprendendo a trabalhar colaborativamente na resolução de seus problemas (BILLINGHURST; DUENSER, 2012).

A RA é uma tecnologia que une objetos do mundo virtual a outros do mundo externo. Logo, as realidades digitais e concretas coexistem, gerando uma interação maior entre o indivíduo e o universo que está fisicamente fora de seu alcance (LEÃO et al, 2019). Portanto, para esta pesquisa foi utilizado o aplicativo móvel MondlyAR, que é um aplicativo de Realidade Aumentada e trabalha com o ensino de línguas, a fim de fazer uma análise sobre o ensino mediado por tecnologias, os alunos que participaram da pesquisa são alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II de uma escola de Zona Rural no estado de Minas Gerais.

Neste sentido, o presente trabalho objetiva reconhecer o uso do aplicativo MondlyAR como facilitador do processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa para estudantes da Educação Básica de Zona Rural, pois a RA para o ensino de Língua Inglesa (LI) permite maior interação do indivíduo com o universo que está fisicamente fora de seu alcance. Ademais, verificou-se a usabilidade do aplicativo MondlyAR por meio dos resultados de questionários padronizados aplicados na turma. Além disso, foram analisadas as práticas de aprendizagem com o uso dos recursos tecnológicos, a RA, como estratégia de inclusão digital para os alunos da escola do de zona rural localizada no estado de Minas Gerais.

2 Trabalhos Relacionados

Nesta seção são apresentados trabalhos que se relacionam com esta pesquisa, em termos de temática ou metodologia.

A pesquisa desenvolvida por Taskiran (2019), é um estudo descritivo, que avaliou a experiência subjetiva de 84 alunos turcos da Universidade Anadolu, na Turquia, em relação à implementação de materiais de aprendizagem baseados em realidade aumentada em suas aulas de inglês. Para a avaliação dessas experiências foi utilizado o Inventário de Motivação Intrínseca (IMI), um dispositivo de medição multidimensional que pretende avaliar a experiência subjetiva dos participantes relacionada a uma atividade alvo, como por exemplo, o interesse, prazer e valor dos alunos.

Durante a pesquisa, foram aplicados quatro jogos com a tecnologia RA em diferentes turmas, que ao final receberam o IMI. Os resultados demonstraram que a maioria dos estudantes acredita que a aprendizagem foi enriquecida pela RA, aumentando a motivação para as aulas de inglês, e promovendo desafios e prazer. O autor conclui que a utilização de atividades que envolvem tecnologias digitais é muito apreciada pelos alunos, e devem ser mais exploradas pelos professores de línguas estrangeiras.

O estudo de Brum e Carvalho (2019), desenvolveu e implementou ambientes em RA, identificando se esse ambiente facilita a aprendizagem da língua inglesa. A aplicação foi feita no livro didático Touchstone 1B, através da abordagem metodológica Pesquisa Baseada em Desenvolvimento (DBR), e desenvolvida na plataforma Hp-Reveal. Os participantes foram 17 alunos entre 18 e 29 anos de idade em duas turmas de nível 2 da GT-LI, que exploraram diferentes vídeos educacionais interativos. A avaliação da maneira que o ambiente facilitou a aprendizagem foi feita através do teste de usabilidade do SUS, que obteve uma média de 83,82, valor considerado satisfatório. Esse resultado evidenciou que o ambiente em RA facilita o ensino-aprendizagem de inglês, pois amplia e enriquece a visão de um ambiente real.

Hsu (2017) desenvolveu uma pesquisa que teve como objetivo desenvolver e comparar dois sistemas de jogos educacionais com RA para alunos da terceira série aprenderem vocabulário de inglês gratuitamente. Um sistema foi projetado com base na abordagem de aprendizagem autodirigida, e o outro sistema na abordagem de aprendizagem baseada em tarefas. Participaram do estudo 38 alunos da terceira série, com idade média de nove anos, e as ferramentas de mensuração adotadas neste estudo foram o pré-teste, o pós-

teste e os questionários de estilo de aprendizagem, estado de fluxo, ansiedade de aprendizagem de língua estrangeira e carga cognitiva para medir o desempenho dos alunos.

Os resultados mostraram, que mesmo independentemente de os alunos terem usado o sistema de jogo educacional de RA autogerido ou baseado em tarefas, obtiveram excelente eficácia de aprendizagem. Porém, os alunos que aprenderam com o jogo educacional de RA autogerido experimentaram um estado de maior fluxo, pois tinham a liberdade de controlar as etapas por si próprios.

Semelhante a essa pesquisa, todos os estudos citados acima utilizaram RA relacionada ao ensino da língua inglesa. Destaca-se que mesmo em diferentes contextos e com participantes de diferente faixa etária dos dessa pesquisa, os resultados em Taskiran (2019) são positivos quanto ao uso de RA, e salientam a necessidade de maiores pesquisas e utilização dessa tecnologia, dando suporte a essa investigação. Já em Brum e Carvalho (2019), o uso do SUS colaborou no entendimento e aplicação desse teste de usabilidade. A pesquisa de Hsu (20), ainda que com objetivo de comparar sistemas de aprendizagem, assemelha-se a essa pelo fato dos participantes estarem no ensino fundamental, e por focar no ensino de vocabulário.

A seção a seguir apresenta o referencial teórico, destacando os embasamentos que deram suporte na definição de conceitos e ideias importantes dentro da pesquisa.

3 Referencial Teórico

Considerando o contexto em que a pesquisa se desenvolveu, e a utilização do aplicativo MondlyAR para a aprendizagem de língua inglesa, esta seção é dividida em dois tópicos: ensino de inglês em escolas rurais, e Realidade aumentada.

3.1 Ensino de inglês em escolas rurais

A implementação da educação em contextos rurais no Brasil ocorreu em 1933, quando se iniciou a alfabetização no campo, já em 1935, através da realização do 1º Congresso Nacional de Ensino Regional, fundou-se a Sociedade Brasileira de Ensino Rural (OLIVEIRA, 2008). Contudo, só após muito tempo a partir de diversas lutas sociais, foi que as escolas rurais

se consolidaram, e até hoje enfrentam inúmeros desafios. Desse modo, Garske (2006, p.19) destaca que,

[...] a educação proporcionada aos brasileiros residentes no meio rural foi ignorada em suas especificidades ao longo da história desse país. Durante séculos houve uma sobreposição ideológica do urbano sobre o rural e, a escola rural, sem muitas condições, ficou restrita às implantações de políticas pedagógicas que favoreciam as macropolíticas públicas de desenvolvimento industrial e agroindustrial, sendo entendida como mais um mecanismo contribuinte para a expansão do capitalismo.

Assim, pensando no contexto do ensino de línguas, vemos que o estudo da língua inglesa não era direcionado para a população de zona rural, fazendo com que a educação no campo chegasse fora de contexto (FARIAS, 2018). A ideia de que os indivíduos que não pertencem a zona urbana não necessitam da aprendizagem do inglês é incorreta, pois todos fazem parte de um mundo globalizado, que sofre influências culturais e políticas de diferentes lugares do mundo. Indo de encontro com essa afirmação de que o ensino e aprendizagem da língua inglesa é imprescindível para todos os indivíduos de diferentes contextos, seja ele urbano, ou rural, Stanqueviski et al. (2012) afirma que:

[...] mesmo vivendo no campo, eles têm acesso a muitas tecnologias as quais requerem conhecimento básico de Língua Inglesa, como por exemplo a internet. [...] As concepções dos alunos em relação a aprendizagem da Língua Inglesa são positivas, pois os mesmos têm consciência da necessidade desse idioma para sua formação e qualificação profissional. Muitas vezes eles precisam utilizar essa língua nas atividades que realizam dentro da propriedade rural, como por exemplo a leitura e interpretação de rótulos de agrotóxicos.

Estabelecido este contexto do ensino de inglês nas escolas rurais, é importante destacar a atual realidade pandêmica vivenciada no Brasil e no mundo. A pandemia do novo coronavírus causou diversos impactos na educação, tendo como principal desafio a adaptação a este novo cenário, para que os estudantes não fossem prejudicados. E para isso o regime de ensino remoto não-presencial foi adotado, utilizando os recursos oferecidos pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) como principal ferramenta de apoio. Essa nova realidade de pandemia expôs ainda mais os processos de exclusão e as desigualdades vivenciadas pela população do campo. As escolas públicas rurais são repletas de restrições, privadas de materiais de comunicação de ponta e acesso à internet de larga potência (SOUZA; PEREIRA, FONTANA, 2020).

Apesar dessas dificuldades, existem iniciativas e políticas públicas sendo implementadas que, mesmo num processo difícil e lento, tentam amenizar essa situação. De acordo com Rodrigues e Batista (2018) a política pública de inclusão digital brasileira evidencia temas como cidadania, inclusão social, desenvolvimento local e nacional, em três eixos fundamentais, a garantia de acesso às TIC; o incentivo à disponibilização de conteúdos de interesse público; a capacitação da população e dos profissionais que atuam no atendimento ao cidadão. Políticas como essa contribuem para que as pessoas da zona rural sejam incluídas e reconhecidas como cidadãs “pelo Estado, que destina atenção aos seus problemas; estar conectado à rede mundial e construir relações e ações, entre outros” (RODRIGUES; BATISTA, 2018, p.632)

3.2 Realidade aumentada

De acordo com Kirner e Pinho (2006), a RA é uma mescla do ambiente virtual e do ambiente real, e permite a sobreposição de objetos virtuais gerados por um dispositivo tecnológico num lugar físico. A RA mantém o entorno real e transporta elementos virtuais, possibilitando que o usuário interaja tanto com o mundo real, quanto o virtual. Para que isso aconteça, é preciso que se utilize um “dispositivo de visualização apropriado que reconheça as movimentações entre o ponto de vista do observador em relação ao restante do ambiente” (TORI; HOUNSELL, 2018, p.39). O sistema em RA, para Azuma (1997), apresenta três características: a combinação do real com o virtual, a interação em tempo real e ajustes dos objetos virtuais no ambiente 3D. Ou seja, a RA é capaz de gerar uma nova maneira de visualizar, comunicar e interagir com dados e informações.

A partir desses pressupostos, assume-se que o uso de ambientes em R.A pode ser muito benéfico em diferentes contextos. Tecnologias como essa permitem diversas abordagens educacionais, e através de dispositivos móveis, os aplicativos em RA "oferecem uma grande promessa, especialmente em aprendizado e treinamento" (LEE, 2010, p. 404). Num contexto de ensino de línguas adicionais, Sorte (2021), afirma que a RA favorece o exercício de práticas sociais de linguagem, estimulando reflexões críticas, e ainda possibilita o acesso a objetos e lugares que estão fora do alcance dos alunos. Assim, instrumentos tecnológicos como a Realidade Aumentada, inseridos no ensino de línguas, são capazes de oferecer uma prática educacional com recursos para a compreensão e domínio da língua

estudada, permite que o estudante “interaja com o mundo real e virtual, explorando objetos, realizando tarefas, desenvolvendo habilidades e aprendendo conceitos.” (LEÃO et al, 2019, p.41).

Leffa e Beviláqua (2020) afirmam que o uso da R.A na educação permite que o aluno e o professor possam trocar de papéis, o estudante pode ser autor e protagonista da sua aprendizagem, pois ele está em ação e interação com o meio tecnológico, manuseando o dispositivo, podendo alcançar recursos dentro e fora da sala de aula. Os autores afirmam que no ensino-aprendizagem, principalmente de línguas, a realidade aumentada é uma ferramenta que explora “o valor motivacional, a criatividade, a interação, o descobrimento e a ação” (LEFFA; BEVILÁQUA, 2020, p.17).

Atualmente existem diversos aplicativos com o recurso de Realidade Aumentada, contudo a grande maioria tem um preço a ser pago antes de baixar e utilizar. O aplicativo escolhido para ser utilizado nessa pesquisa possui imagens de RA, interação em tempo real, uma assistente automática pessoal que interage com o participante na língua aprendida, e oferece atividades de memorização de frases e palavras em diferentes situações do cotidiano, conforme exemplo na figura 1. E ainda que o MondlyAR não seja totalmente gratuito, foi escolhido pois apresenta duas categorias de aprendizagem gratuitas, permitindo que os alunos utilizem sem nenhum custo. A primeira categoria do aplicativo apresenta uma introdução, em que é explicado como o aplicativo funciona, e aborda o vocabulário sobre animais, já a segunda categoria, apresenta o vocabulário relacionado ao sistema solar (figura 2).

Figura 1 – Exemplo aplicativo MondlyAR



Fonte: <https://www.mondly.com/?AFFILIATE=90027&c=1>

Figura 2 – Categorias do aplicativo



Fonte: MondlyAR

A seção a seguir apresenta como foi realizado o desenvolvimento do presente estudo.

4 Metodologia

A pesquisa em questão trata-se de um estudo exploratório-descritivo, que de acordo com Boente e Braga (2004), investiga um objeto de estudo que possui poucas informações, e o descritivo faz análises quantitativas e qualitativas, havendo um levantamento de dados e o porquê destes dados. O estudo se desenvolveu através de uma abordagem quali-quantitativa. Pesquisas qualitativas objetivam investigar e descrever fenômenos do mundo social, reduzindo a distância entre teoria e dados, e entre contexto e ação (VAN MAANEN, 1979, p.502). Já abordagens quantitativas se caracterizam por empregar a quantificação, tanto nas

modalidades de coleta de informação, quanto no tratamento dos dados, mediante procedimentos estatísticos (RICHARDSON, 1999).

4.1 Contexto de pesquisa

A pesquisa foi realizada em uma escola de zona rural localizada na cidade de Uberlândia, Minas Gerais. Considerando que as escolas do campo possuem contextos de ensino e aprendizagem bem específicos, teve-se que levar em conta esses aspectos ao se pensar no ensino de Línguas Adicionais. Neste sentido, apesar da disciplina de Língua Inglesa não ser muito explorada nessas realidades, ela se torna necessária, por diversos fatores, como o uso de máquinas agrícolas, ou para utilização da internet. Considerando isso, o processo de ensino e aprendizagem foi pensado de forma diferenciada, utilizando a R.A de forma que se tenha um mundo mais real ao se apropriar das tecnologias para o ensino de inglês.

4.2 Participantes

Participaram da pesquisa a turma do 6º ano do Ensino Fundamental II da Escola Estadual Coronel Lindolfo Rodrigues da Cunha, uma escola de Zona Rural da cidade de Uberlândia MG, os alunos têm em média 12 anos de idade, a turma contabiliza 15 alunos matriculados e frequentes, porém participaram da pesquisa apenas 11 alunos sendo 6 alunos e 5 alunas, todos os estudantes se encontram na fase de letramento da Língua Inglesa, além de viverem em um ambiente no qual o contato com a língua não se faz muito presente, logo a unidade trabalhada foi a construção de vocabulário e formação de sentenças mais simples.

4.3 Instrumentos

Para reconhecer e avaliar a usabilidade do aplicativo MondlyAR optou-se por utilizar a escala de usabilidade SUS (*System Usability Scale*) (BROOKE, 1996), uma escala amplamente conhecida e validada para análise de usabilidade. De acordo com os estudos desenvolvidos por Bangor et al. (2009) os resultados de 2.324 pesquisas do SUS em 206 testes de usabilidade coletados ao longo de um período de dez anos, verificou-se que o SUS era altamente confiável e útil em uma grande variedade de tipos de interface. Esse teste é um questionário composto

por 10 itens, com 5 opções de respostas, O respondente do questionário SUS assinala sua resposta numa escala Likert que varia de 1 (Discordo totalmente) a 5 (Concordo totalmente), observado na Figura 3 abaixo.

Figura 3 – Exemplo de questão do SUS

	Strongly disagree							Strongly agree
1. I think that I would like to use this system frequently	<input type="checkbox"/>							

Fonte: Boucinha e Tarouco 2013

Nesta pesquisa o teste de usabilidade foi adaptado para o contexto de aplicação, deixando-o adequado ao público-alvo da pesquisa, e optou-se por utilizar uma versão traduzida para o português. O questionário foi aplicado a 11 estudantes, e a análise dos resultados do SUS resultou da soma da contribuição individual de cada item. Para os itens ímpares deve-se subtrair 1 da resposta do usuário, e para os itens pares deve-se subtrair 5. Os resultados do questionário de cada estudante foram somados e divididos para se obter a média final.

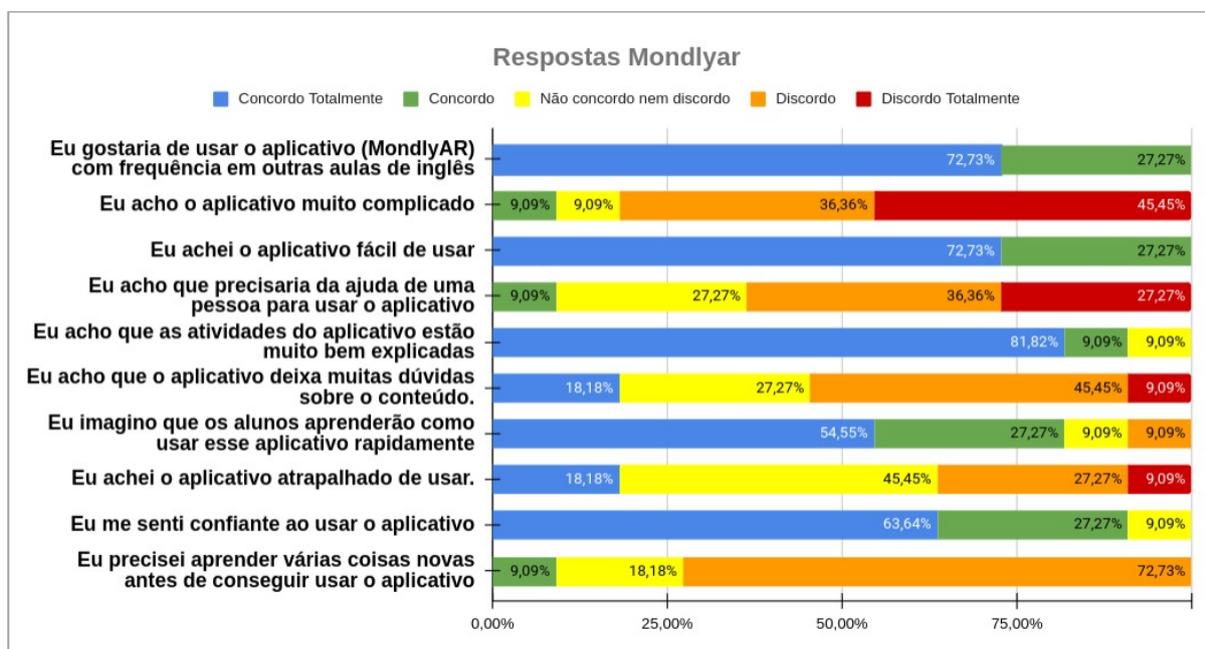
Além da avaliação da usabilidade do aplicativo, a pesquisa em questão, também avalia a contribuição à aprendizagem dos alunos, com base no estudo de Sindre e Moody (2003). Isso foi medido por meio de um questionário, composto por 5 perguntas abertas, buscando avaliar questões de aprendizagem de vocabulário, e se o aplicativo era facilitador dessa aprendizagem. As perguntas sobre a avaliação da aprendizagem foram: (1) “Como se escreve a palavra "sol" em inglês?”, (2) “O que significava a palavra "Earth" em português?”, (3) “Escreva a seguinte frase em inglês: "Eu olho as estrelas e a lua no céu.”, (4) “O que você mais gostou no aplicativo MondlyAr?”, (5) “Você acha que o aplicativo te ajudou a entender melhor sobre o conteúdo de Sistema Solar? Por quê?”. As perguntas abordaram questões relacionadas ao conteúdo ensinado, e a opinião dos alunos quanto ao uso do aplicativo.

5 Resultados

5.1 Escala SUS

A partir do teste realizado por meio da escala SUS, foi possível verificar o grau de satisfação quanto à usabilidade da interface do aplicativo MondlyAR. Os critérios utilizados pelo SUS contribuem na identificação da eficácia, eficiência e satisfação. Nesta pesquisa, a aplicação do teste de usabilidade teve retorno de 11 alunos (5 meninas e 6 meninos). Após a soma dos resultados obtidos por cada um dos alunos, foi feita uma média dos valores, resultando o valor de 77,5. Um valor considerado satisfatório, pois essa pontuação, dentro da escala SUS, que varia de 0 (valor mais baixo) a 100 (valor mais alto), apresenta como média satisfatória 68, em que valores acima de 80.3 indicam alta satisfação, entre 52 e 80.2 indicam que o sistema precisa de reavaliações e menores que 51 indicam que o aplicativo precisa de uma reformulação completa. A figura abaixo representa os resultados obtidos com a aplicação da escala SUS.

Figura 4 – Resultado da avaliação na escala SUS



Fonte: Dados da pesquisa

A partir das questões **2** (Eu acho o aplicativo muito complicado), com 45,45% de discordância total, **3** (Eu achei o aplicativo fácil de usar), com 72,73% de concordância total, **4** (Eu acho que precisaria da ajuda de uma pessoa para usar o aplicativo), com 36,36% de discordância, **7** (Eu imagino que os alunos aprenderão como usar esse aplicativo rapidamente), com 54,55% de concordância total, e **10** (Eu precisei aprender várias coisas novas antes de conseguir usar o aplicativo), com 72,73% de discordância, é possível reconhecer componentes que indicam uma eficácia na facilidade de aprendizagem.

Já em relação às porcentagens das questões **5** (Eu acho que as atividades do aplicativo estão muito bem explicadas), com 81,82% de concordância total, **6** (Eu acho que o aplicativo deixa muitas dúvidas sobre o conteúdo), com 45,45% de discordância, e **8** (Eu achei o aplicativo atrapalhado de usar), com 45,45% de neutralidade, pode-se verificar a eficiência do aplicativo.

E por fim, os dados das perguntas **1** (Eu gostaria de usar o aplicativo com frequência em outras aulas de inglês), com 72,73% de concordância total, e **9** (Eu me senti confiante ao usar o aplicativo), com 63,64% de concordância total, indicam um bom nível de satisfação.

6 Considerações Finais

Este estudo buscou reconhecer o uso do aplicativo *MondlyAR* como recurso facilitador do processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa para estudantes de uma turma da Educação Básica de Zona Rural em Minas Gerais. O aplicativo foi analisado em relação a sua usabilidade e contribuição na aprendizagem de vocabulário em Língua Inglesa. Levando em conta o fato de que os estudantes do 6º ano do ensino fundamental ainda estão em fase de letramento da LI, é possível concluir que uso do aplicativo *MondlyAR*, como intervenção pedagógica, dentro do contexto analisado, foi um recurso tecnológico favorável à aprendizagem do vocabulário em língua inglesa explorado.

Os resultados obtidos pelo questionário preenchido pelos alunos e o resultado obtido pelo teste do SUS, apontam para uma primeira evidência que a experiência com o uso do aplicativo *MondlyAR* alcançou recursos efetivos. Mesmo com as dificuldades do contexto, como a falta de familiaridade com o uso de tecnologias para a aprendizagem de conteúdos

escolares, e os desafios do ensino durante a pandemia, os alunos demonstraram interesse nesta nova prática, pois permite uma nova visão do mundo real enriquecida pelo virtual.

Sabe-se o quanto o aprendizado de Língua Inglesa é fundamental para a autonomia e pensamento crítico dos estudantes, isso se dá, devido ao fato de aprender uma cultura diferente da qual se vive, pois ao aprender uma cultura diferente, deve-se saber e respeitar àquela na qual se encontra inserido. No ensino de LI na educação do campo é importante adaptar-se à realidade dos alunos, pois diferente dos alunos da cidade os alunos que se encontram nas Zonas Rurais, tem regionalismos próprios, nesse sentido deve-se trazer atividades mais reais para o processo de ensino e aprendizagem dos indivíduos.

E ao trabalhar a fim de elucidar este processo, fez se necessário apropriar-se das tecnologias, mais especificamente, da Realidade Aumentada, pois a RA desenvolve o conhecimento, torna a prática dinâmica e interativa, fazendo com que o usuário tenha autonomia em seu processo de aquisição do conhecimento. Portanto, através deste estudo pôde-se verificar que a ferramenta *MondlyAr*, apesar de não ser um recurso gratuito, ao se trabalhar com certas unidades que ficam disponíveis é possível observar diversificados tipos de atividades para ensinar o vocabulário de Língua Inglesa, além de introduzir alguns tempos verbais auxiliando os educadores no processo de ensino e aprendizagem, ademais, o uso da RA é inovador e inclusivo para o ensino de LI, ademais, espera-se que este estudo ofereça subsídios para trabalhos futuros mediante o uso da Realidade Aumentada.

Referências

ARCHELA, R. S; GOMES, S. **Metodologias Freinetianas e as tecnologias do século XXI no ensino de geografia**. In: TORRES, E. C et.al. (Org). *Múltiplas geografias: ensino, pesquisa, reflexão*. Londrina: Midiograf, v. 6, 2010.

AZUMA, Ronald T. A survey of augmented reality. **Presence: teleoperators & virtual environments**, v. 6, n. 4, p. 355-385, 1997.

BANGOR, Aaron; KORTUM, Philip; MILLER, James. Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. **Journal of usability studies**, v. 4, n. 3, p. 114-123, 2009.

BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação?** Florianópolis: Autores Associados, 2005.

BOENTE, Alfredo; BRAGA, Gláucia. Metodologia científica contemporânea para universitários e pesquisadores. **Rio de Janeiro: Brasport**, p. 79-98, 2004.

BOUCINHA, Rafael Marimon; TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. Avaliação de ambiente virtual de aprendizagem com o uso do sus-system usability scale. **RENOTE**, v. 11, n. 3, 2013.

BROOKE, John et al. SUS-A quick and dirty usability scale. **Usability evaluation in industry**, v. 189, n. 194, p. 4-7, 1996.

BRUM, Larissa Cristina Cruz; CARVALHO, Rodrigo D. Aplicação de Ambientes em Realidade Aumentada Personalizados em Livro Didático de Língua Estrangeira. **LINKSCIENCEPLACE-Interdisciplinary Scientific Journal**, v. 6, n. 4, 2019.

FARIAS, Michelle da Fonseca Silva et al. Importância da língua inglesa: uma análise do ensino nas escolas das zonas urbana e rural de Mossoró-RN. 2018.

GARSKE, LINDALVA MARIA NOVAIS. **Educação Escolar no MST: intencionalidades pedagógicas e políticas**. Universidade Federal de Goiás. 2016

HSU, Ting-Chia. Learning English with augmented reality: Do learning styles matter?. **Computers & Education**, v. 106, p. 137-149, 2017.

Kirner, C.; Pinho, M.S. **Uma Introdução à Realidade Virtual**. Disponível em: <https://grv.inf.pucrs.br/tutorials/introducao-a-realidade-virtual/>. Acesso em 16 de Julho de 2021.

LEÃO, Yasmin Monteiro et al. Aplicação da realidade aumentada (RA) no material didático para o ensino de língua estrangeira. 2019.

LEE, Kangdon. **Augmented Reality in Education and Training**. Republic of Korea, 2010.

LEFFA, Vilson Jose; BEVILÁQUA, André Firpo. Aprendizagem ergódica: a busca do hipertexto responsivo no ensino de línguas. **Revista Língua&Literatura**, v. 21, n. 38, p. 99-117, 2019.

LOPES L.M.D; VIDOTTO K.N.S; POZZEBON E.; FERENHOF H.A; **INOVAÇÕES EDUCACIONAIS COM O USO DA REALIDADE AUMENTADA: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA**. Educação em Revista. Belo Horizonte. v.35. e197403. 2019.

OLIVEIRA, Maria Auxiliadora Monteiro; LISBÔA, Eliene Soares dos Santos; SANTIAGO, Nilza Bernardes. Pandemia do coronavírus e seus impactos na área educacional. **Pedagogia em Ação**, v. 13, n. 1, p. 17-24, 2020.

OLIVEIRA, Mara Rita Duarte de. Dos programas oficiais para a educação rural aos projetos de educação do campo dos movimentos sociais. 2008.

RICHARDSON, Roberto Jarry et al. Pesquisa social: métodos e técnicas (334 pp.). **São Paulo: Editora Atlas**, 1999.

RODRIGUES, Nadja; BATISTA, Mércia. Ações e Políticas Públicas de Inclusão Digital: do global ao local, através de conceitos e processos educacionais. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2018. p. 624-633.

SORTE, Paulo Boa. Situando a realidade aumentada no Manifesto de 1996. **Revista Linguagem em Foco**, v. 13, n. 2, p. 93-100, 2021.

STANQUEVISKI, Francieli. A pedagogia da alternância e a importância do ensino da língua inglesa em casas familiares rurais, no sul do Brasil. In: **Sicite 2012**. 2012.

SOUZA, M. A. **Educação do campo: propostas e práticas pedagógicas desenvolvidas no MST**. Petrópolis: Vozes, 2006.

SOUZA, Maria Antônia; PEREIRA, Maria de Fátima Rodrigues; FONTANA, Maria Iolanda. Educação em tempos de pandemia: narrativas de professoras (es) de escolas públicas rurais. **Revista Brasileira de Pesquisa (Auto) biográfica**, v. 5, n. 16, p. 1614-1631, 2020.

TASKIRAN, Ayse. The effect of augmented reality games on English as foreign language motivation. **E-Learning and Digital Media**, v. 16, n. 2, p. 122-135, 2019.

TORI, Romero; HOUNSELL, Marcelo da Silva (org.). **Introdução a Realidade Virtual e Aumentada**. Porto Alegre: Editora SBC, 2018.

VAN MAANEN, John. Reclaiming qualitative methods for organizational research: A preface. **Administrative science quarterly**, v. 24, n. 4, p. 520-526, 1979