

Inglês para fins específicos: da sala de aula para o mundo

Fábio Marques^{1, 2}, Sara Carvalho^{1, 3}, Ciro Martins^{1, 2}, Ana Balula^{1, 4}

ESTGA-Universidade de Aveiro¹, IEETA (UA)², CLUNL-Universidade NOVA de Lisboa³, CIDTFF (UA)⁴

Resumo

No contexto atual, em que a internacionalização do tecido empresarial é crucial, é cada vez mais importante que os futuros profissionais sejam capazes de comunicar eficazmente em contextos técnicos específicos. Nas instituições de Ensino Superior, em particular no ensino politécnico, uma abordagem interdisciplinar e orientada para o ensino de línguas para fins específicos pode desempenhar um papel importante no futuro desempenho dos estudantes em contexto laboral. Na tentativa de ir ao encontro desta necessidade, desenhou-se uma estratégia de ensino e aprendizagem no âmbito do inglês para fins específicos, que envolveu estudantes de 1.º ano de dois cursos de Licenciatura - Tecnologias de Informação (TI) e Secretariado e Comunicação Empresarial (SCE) - da Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Águeda (ESTGA).

Com esta iniciativa, pretendeu-se incrementar o interesse dos alunos no que respeita à aprendizagem de Inglês, com base no desenvolvimento de trabalho colaborativo e multidisciplinar, combinando a tradução assistida por computador e o uso de materiais autênticos, nomeadamente módulos de aprendizagem de codificação interativa com base em várias linguagens de programação disponíveis na plataforma online Code Avengers.

Depois de implementada a estratégia, recolheu-se a percepção dos estudantes quanto às atividades desenvolvidas através de um inquérito por questionário. Uma primeira análise dos dados recolhidos aponta para a necessidade de uma interação mais próxima e uma maior articulação entre os grupos dos dois cursos em futuras edições. No entanto, também fica claro que a estratégia se revelou importante para o desenvolvimento de competências linguísticas e transversais, em especial por assentar no uso de materiais autênticos e em atividades de cariz multidisciplinar.

Introdução

No mundo globalizado de hoje, a utilização precisa das línguas em contextos técnicos específicos tornou-se cada vez mais importante e valorizada pelos futuros empregadores. Assim, para ir ao encontro desta necessidade, desenhou-se e implementou-se uma estratégia de ensino/aprendizagem que envolveu estudantes de dois cursos da ESTGA (TI e SCE), no âmbito do inglês para fins específicos. O objetivo principal desta estratégia foi o de explorar o potencial colaborativo e trabalho multidisciplinar recorrendo à Tradução Assistida por Computador e a materiais autênticos e, desta forma, aumentar o interesse e a motivação para a aprendizagem do Inglês.

Estratégia de ensino/aprendizagem

Trata-se de uma estratégia que, desde o início previu a utilização de materiais autênticos. Tal materializou-se no contacto estabelecido com a empresa neozelandesa *Online Education Limited*, responsável pelo desenvolvimento da plataforma Code Avengers. Para o projeto de tradução foi escolhido o curso de acesso livre "Hour of Code" com os seus cinco módulos. Cada um dos módulos foi distribuído por um grupo de cada um dos cursos. Cada grupo teve de começar por analisar e entender a estrutura do ficheiro e do conteúdo a traduzir, bem como do editor que iria utilizar.

A estratégia aplicada envolveu os estudantes das licenciaturas em diferentes momentos (ver Fig. 1). Numa primeira fase foram envolvidos os estudantes da licenciatura em TI e tiveram como tarefas a análise da plataforma e do material facultado, a identificação e a recolha da terminologia e a criação de um glossário bilingue para apoio à tradução e que foi facultado aos estudantes da licenciatura em SCE. Na segunda fase, os alunos de SCE traduziram os módulos selecionados, tendo por base o processo de tradução preconizado por Gouadec¹ e recorrendo aos glossários elaborados pelos colegas de TI. Os alunos de SCE, para além da complexidade inerente à tradução, tiveram alguns desafios extra, nomeadamente no que respeita: ao uso de ficheiros json (formato com o qual não estão habituados a trabalhar e que teve de ser respeitado) e ao editor de código utilizado (Brackets/Notepad++).

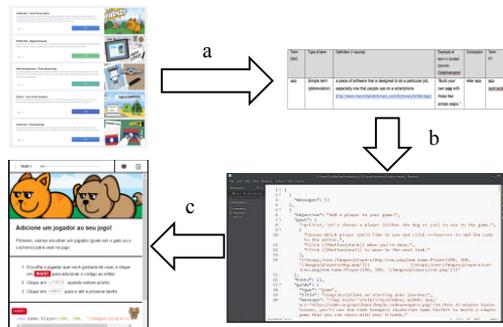


Fig.1 Fases do processo de tradução: a) Elaboração do glossário pelos alunos de Inglês Técnico (Lic. em TI); b) Tradução dos ficheiros json efetuada pelos alunos de Inglês – Tecnologias de Tradução (Lic. em SCE); c) Testes e inclusão da tradução na plataforma Code Avengers.

Percepção dos alunos

Após a conclusão dos trabalhos de tradução, foi solicitado aos alunos que respondessem a um questionário de forma a permitir a avaliação da experiência. O resultado dos questionários veio ao encontro das expectativas e da percepção da docente que acompanhou o processo em ambos os grupos, ou seja, a estratégia despertou o interesse dos alunos ao longo de todo o processo (ver Fig. 2).

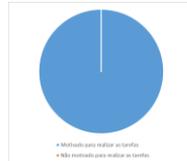


Fig.2 Respostas dos estudantes relativamente ao interesse do projeto.

Os estudantes salientaram a importância de trabalhar com material autêntico, a utilidade de utilizar as tecnologias nas tarefas propostas, a importância em aprender a trabalhar com ficheiros json e editores de código neste projeto e a importância de trabalhar/aprender com outras áreas científicas. Como aspeto a melhorar, do ponto de vista dos estudantes, salienta-se a necessidade de criar condições para que a interação entre os grupos de ambos os cursos seja reforçada – potenciando a interdisciplinaridade dos processos e produtos da aprendizagem.

Considerações finais

Considera-se que a oportunidade de trabalhar com materiais autênticos foi uma mais valia para os estudantes – tanto do ponto de vista do desenvolvimento de competências linguísticas e transversais em contexto real, quanto do interesse que todo o processo neles suscitou. Salienta-se, ainda, ter sido especialmente relevante para os estudantes a interação com uma empresa estrangeira real e a integração dos resultados do seu trabalho num recurso que pode ser usado por qualquer pessoa – da sala de aula para o mundo.

Em termos de trabalho futuro, é agora necessário reveritar todo o processo para encontrar evidências ao nível do desenvolvimento de competências linguísticas. Deu-se, assim, um pequeno contributo para tentar dar resposta a um dos desafios sociais emergentes, nomeadamente no que respeita à necessidade de transferência do conhecimento da academia para o tecido empresarial, munindo os estudantes de experiência para poderem trilhar o seu próprio caminho de forma mais autónoma.

Referências

¹ Gouadec, D. (2007). *Translation as a Profession*. Amsterdam: John Benjamins.

Agradecimentos

Os nossos agradecimentos *Online Education Limited*, proprietária da plataforma *Code Avengers* por terem facultado o material sem o qual não teria sido possível desenvolver o projeto.



Cooperação entre unidades curriculares: O Pokémon GO como mote para uma primeira experiência de investigação
Belem Barbosa | Valentina Chkoniya | Hugo de Almeida

Interdisciplinary and Transversal Skills Education to improve employability of graduates – The case of #EuropeHome Project
Elisabeth T. Pereira | Madalena Vilas-Boas

Projetos e desenvolvimento de competências transversais para o séc. XXI
Cristina Manuela Sá

Inglês para fins específicos: da sala de aula para o mundo
Fábio Marques | Sara Carvalho | Ciro Martins | Ana Balula

A pesquisa como foco da aprendizagem: uma experiência brasileira
Gabriela Sousa Régio Pimentel | Christiane Andrade Regis Tavares | Adriana dos Santos Marmor Lima | Marineza Matos dos Anjos