



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ -
IFCE CAMPUS FORTALEZA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA – PROFEPT
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

ELIELSON BENIGNO DE MESQUITA RAMALHO

IFLEARN: DESCRIÇÃO DA PLATAFORMA DIDÁTICA DIGITAL

FORTALEZA

2024

SUMÁRIO

1. A PLATAFORMA IFLEARN	4
1.2 A página inicial	4
1.3 Descrição das Atividades virtuais.....	12
1.3.1 Biblioteca Interativa.....	12
1.3.2 Videoaulas	15
1.3.3 <i>Teste seu conhecimento</i>	19
1.3.4 <i>Amplie seu vocabulário</i>	21
1.3.5 <i>Materiais para baixar</i>	22

1. A PLATAFORMA IFLEARN

A presente pesquisa se propôs à elaboração de uma Plataforma Didática Digital que sistematizasse de forma ubíqua, através do uso das NTDICS, o desenvolvimento de habilidades comunicativas em língua inglesa em uma turma de Ensino Médio Integrado da Educação Profissional e Tecnológica. A intenção da escolha desse público é a de, simultaneamente, verificar a aplicação dessa ferramenta no ensino básico, enquanto estimula-se o desenvolvimento de novas habilidades e atitudes nos docentes.

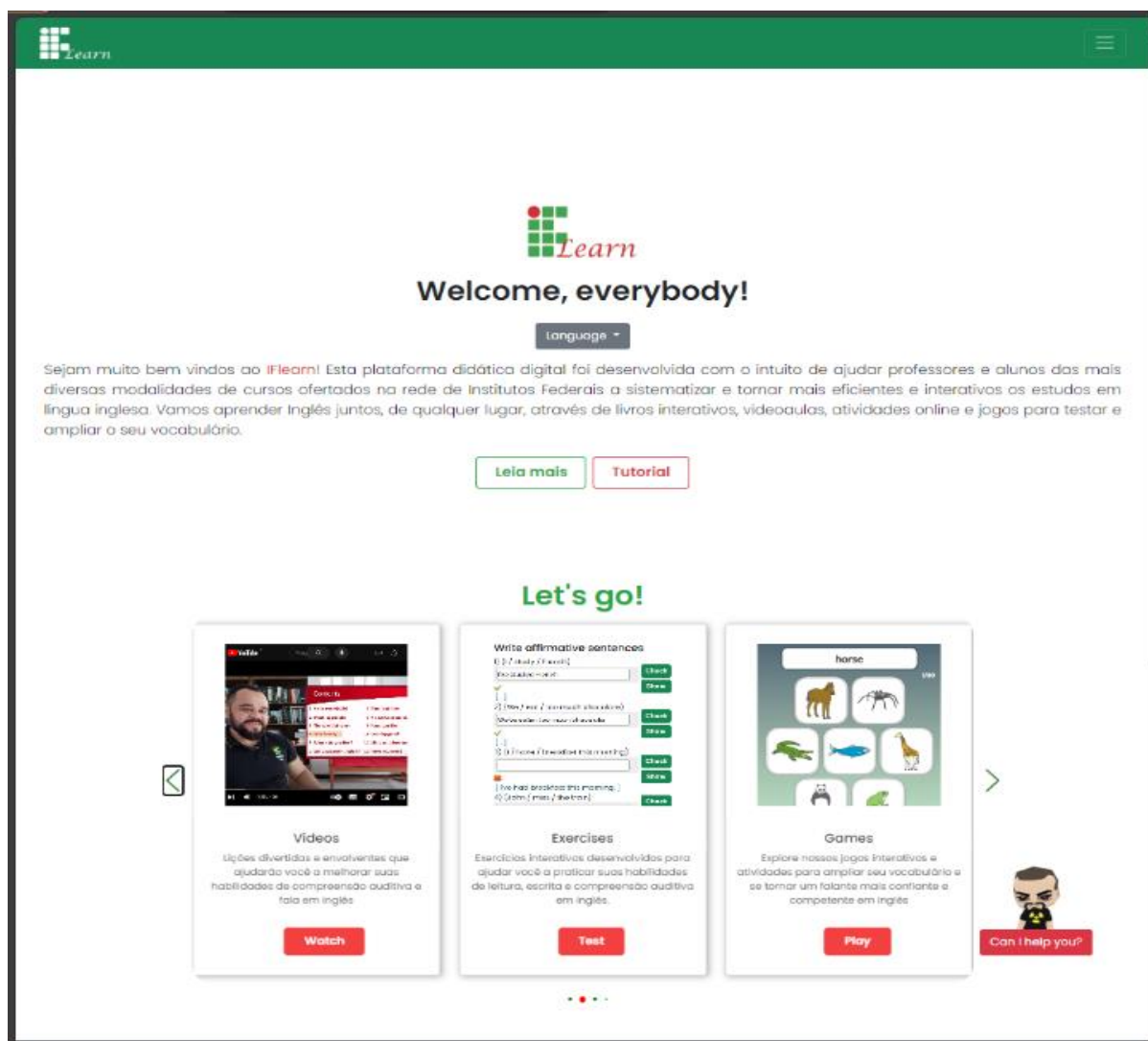
A referida PDD se constitui de diversas atividades, sistematicamente organizadas, com o objetivo de auxiliar os alunos a desenvolverem habilidades linguísticas que lhes permitam ler e produzir sentidos de maneira autônoma. As atividades selecionadas para fazer parte do material devem promover a familiarização com as convenções sociais, o contexto linguístico e o valor social intrínseco da língua, assim como a apropriação de ferramentas digitais que consideramos indispensáveis ao desenvolvimento das competências comunicativas.

Em outros termos, os usuários da plataforma encontraram hipertextos com recursos de áudio, imagem e tradução, videoaulas e atividades de verificação de conteúdo com feedback automático organizadas de acordo com a progressão de nível estabelecida no CEFR, jogos interativos de aquisição vocabular, um repositório de materiais que podem ser baixados para uso *offline*, *links* para ferramentas externas que excedam as funcionalidades da plataforma e um assistente virtual treinado por inteligência artificial para auxiliar os usuários com questões linguísticas.

1.2 A página inicial

A Figura 01 abaixo apresenta a uma visão parcial da *Home page* (página principal) da plataforma didática digital *IFLEARN*, que dispõe de 5 blocos principais de atividades pedagógicas bem como de um assistente virtual entre outros recursos adjacentes. Definiu-se como meta profissional para seus organizadores, o que extravasa os limites físicos e cronológicos desta pesquisa, buscar no próprio Instituto Federal do Ceará meios e fundos para continuar o desenvolvimento da plataforma, possivelmente em um esforço coletivo da mencionada instituição.

Figura 01 – Página principal da plataforma *IFLEARN*



Fonte: <https://eli-mesquita.github.io/IFLEARN/Index.html>

Tendo em vista o valor didático que tal ferramenta tem a oferecer, uma vez que institucionalizada, tenciona-se diversificar as atividades que ora estão disponíveis, além de garantir que os professores, que porventura a utilizem, encontrem uma ampla gama de possibilidades de inserir as TICs em suas aulas de maneira mais coesa, considerando que essas ferramentas disponibilizadas possam se encaixar nos

Ao garantir que essas sejam adaptáveis aos contextos específicos de cada *campus*, promovemos um aprendizado mais eficaz e personalizado, o que aumenta o engajamento dos estudantes e viabiliza uma conexão mais direta entre os conteúdos e

o público-alvo daquela ação. A página inicial da PDD, como mostrado na Figura 02, representa um ponto de acesso crucial para essa abordagem personalizada.

A plataforma em questão se revela como um ambiente dinâmico e adaptável, onde os alunos têm acesso a uma variedade de recursos, atividades e orientações especialmente projetados para atender às suas necessidades específicas. É um espaço no qual podem encontrar ferramentas e materiais que se alinham não apenas aos seus interesses individuais, mas também com o contexto educacional de seu *campus*. Essa interface não se limita a ser apenas um repositório de informações, mas funciona como um verdadeiro portal para um aprendizado inclusivo e personalizado. Por meio dela, os estudantes podem explorar e se engajar em experiências de aprendizado que são ajustadas às suas habilidades, preferências e metas educacionais, promovendo assim um ambiente que valoriza a diversidade e busca o sucesso de cada aluno de forma holística.

Como se pode perceber na imagem anterior, o usuário é recebido com um texto de boas-vindas que apresenta o que é a Plataforma *IFLEARN*, seus recursos, objetivos, vantagens e, por fim, seus organizadores. A seção *Welcome, everybody!* conta com o botão **Language**, um menu suspenso para escolher o idioma do texto introdutório entre português e inglês. Há ainda o botão **Tutorial** que disponibiliza um *pop-up* para um vídeo que explica como usar o site e seus mecanismos.

Já na seção *Let's go!* os usuários são apresentados a um carrossel automático com as atividades principais da plataforma, no qual cada um dos *cards* recebe um leve destaque dos demais com o passar do mouse ou toque do dedo. O movimento do recurso gera uma dinamicidade que busca destoar da natureza estática dos materiais didáticos tradicionais e se aproximar da ludicidade e multiplicidade de escolha das redes sociais, tornando-o mais atraente para seu público-alvo.

Cada um dos cartões presentes no carrossel é cuidadosamente projetado para oferecer uma experiência envolvente e informativa aos usuários. Cada cartão apresenta uma imagem visualmente atrativa, cuidadosamente selecionada para representar de forma precisa o conteúdo da seção correspondente. Além disso, uma breve descrição da seção é fornecida, fornecendo aos usuários uma visão geral do que podem esperar ao explorar mais a fundo.

Para incentivar a interação e o engajamento dos usuários, cada cartão também inclui um botão estrategicamente posicionado. Este botão não só os convida a usufruírem de cada seção, mas também os direciona para uma ação específica por meio de um verbo em língua inglesa. Essa abordagem proativa não apenas simplifica a navegação do usuário, mas também os encoraja a participar ativamente da experiência oferecida pelo carrossel.

Como é possível ver ainda na Figura 01, a plataforma *IFLEARN* conta com um recurso de assistente virtual que funciona com o modelo de inteligência artificial GPT – 4. O botão ***Can I help you?*** convoca o assistente virtual representado pelo avatar do próprio professor para dar maior familiaridade com a ferramenta. Essa IA baseada em texto pode ser treinada para responder ou evitar uma variedade de perguntas que possam surgir dos usuários em português, inglês e mais de 80 outros idiomas.

O emprego desse recurso pode potencializar a aprendizagem dos alunos, especialmente em situações em que o docente não se encontra disponível para esclarecimento de dúvidas. Mediante a elaboração de indagações específicas dirigidas ao assistente virtual, os discentes têm a possibilidade de adquirir respostas instantâneas ou elucidativas de maior profundidade, em consonância com as características de configuração e o grau de complexidade do treinamento implementado no sistema em questão.

Quadro 01 – Seções disponíveis na página inicial da IFLEARN

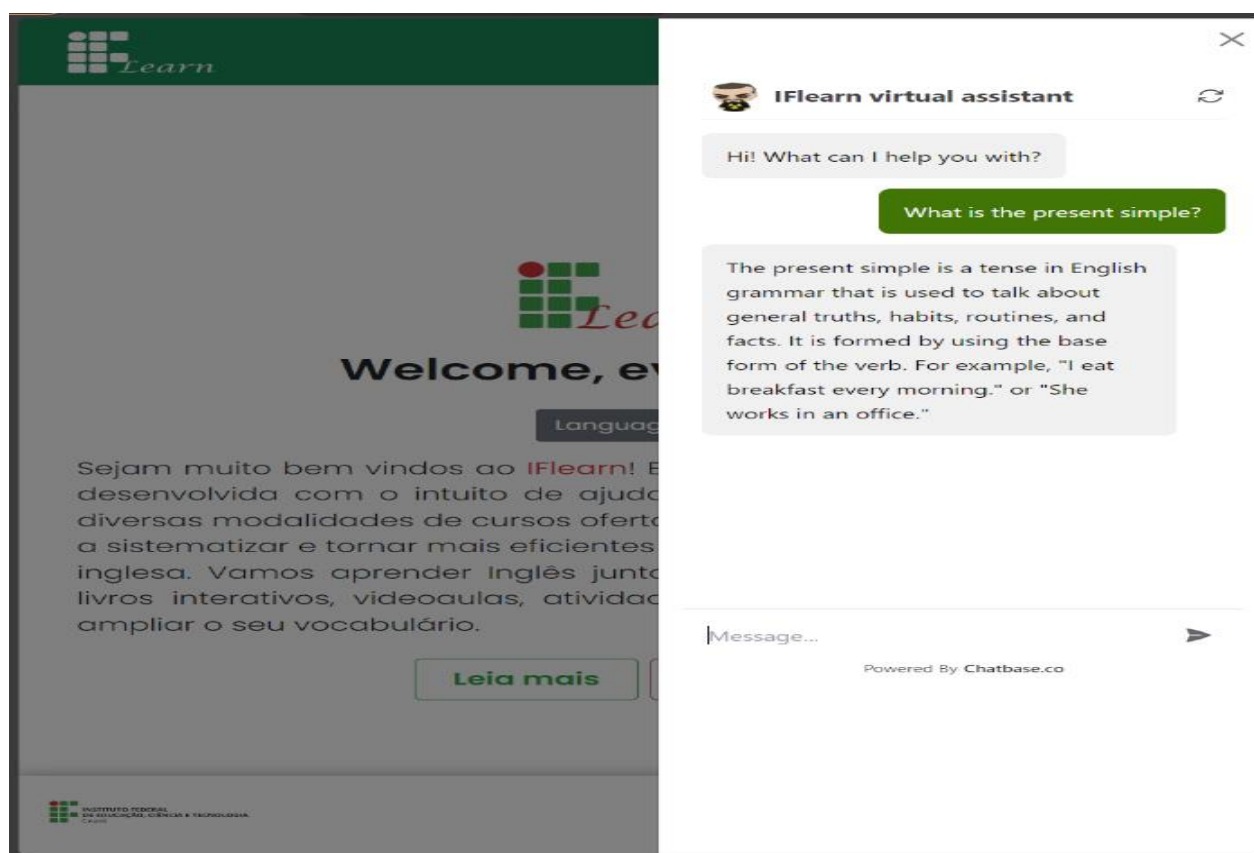
Recursos	Descrição
<i>Games</i>	Um <i>link</i> para jogos interativos e atividades para ampliar o vocabulário e a confiança em inglês.
<i>Downloads</i>	Um <i>link</i> para baixar recursos como áudios, vídeos, textos e exercícios para continuar aprendendo no próprio ritmo.
<i>Interactive</i>	Um <i>link</i> para ler textos em inglês de diferentes gêneros e níveis de dificuldade, com perguntas de compreensão e glossário.
<i>Videos</i>	Um <i>link</i> para assistir a lições divertidas e envolventes que ajudam a melhorar as habilidades de compreensão auditiva e fala em inglês.
<i>Exercises</i>	Um <i>link</i> para fazer exercícios interativos de leitura, escrita e compreensão auditiva em inglês, com feedback imediato.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Este avanço tecnológico promissor sugere que, em breve, a plataforma educacional poderá contar com a presença de um professor digital acessível 24 horas por dia, dotado de capacidades de interação por voz e reconhecimento vocal, proporcionando suporte didático em uma variedade de contextos de estudo. A ilustração presente na Figura 03 demonstra de forma exemplar o uso da interface de diálogo do assistente virtual, evidenciando seu potencial na facilitação do aprendizado dos alunos.

Além disso, a inteligência artificial pode oferecer benefícios para o aprendizado de inglês, como a personalização do conteúdo, o *feedback* imediato, a adaptação ao ritmo e ao nível do aluno, a motivação e o engajamento, a diversidade de recursos e atividades, e a autonomia e a flexibilidade. Essas vantagens podem contribuir para o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos estudantes, bem como para o aumento da sua confiança e autoestima, desde que seja utilizada de forma ética, responsável e complementar aos métodos tradicionais.

Figura 02 – Assistente virtual plataforma *IFLEARN*

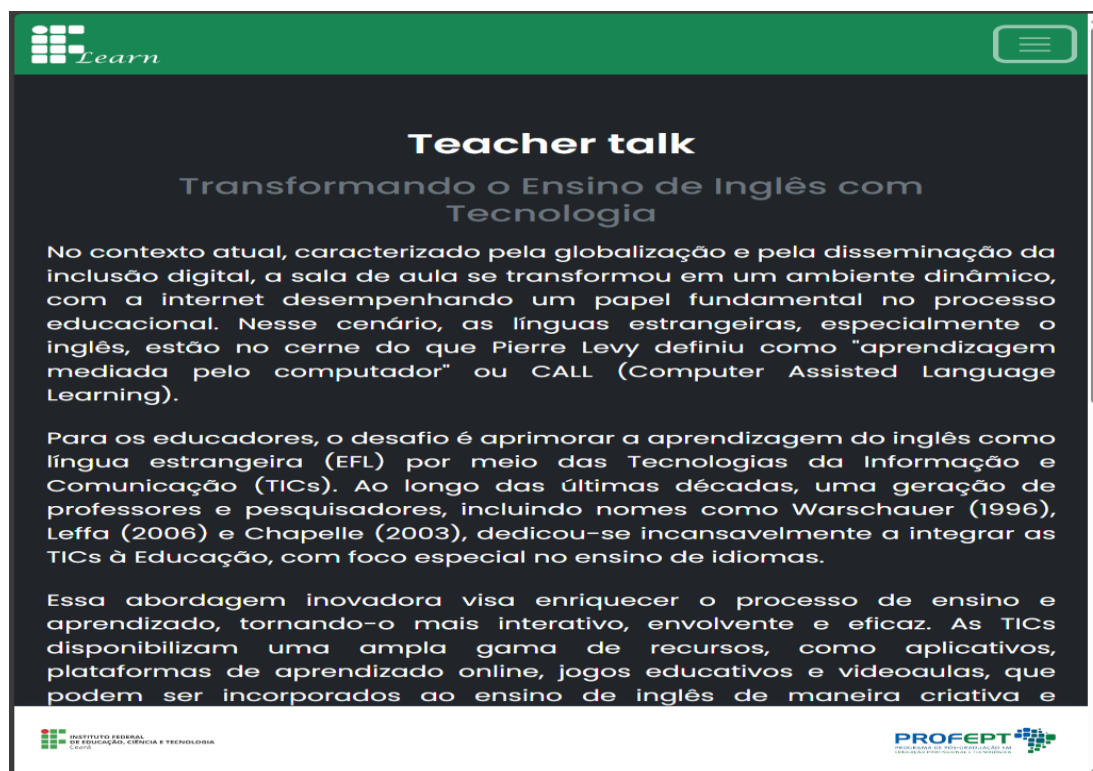


Fonte: <https://eli-mesquita.github.io/IFLEARN/Index.html>

Ainda na página inicial, a seção *Teacher talk* – localizada diretamente abaixo do carrossel – busca convidar os professores para uma reflexão sobre como transformar o ensino de inglês com o uso da tecnologia. A página apresenta uma introdução ao contexto atual da educação, marcado pela globalização e pela inclusão digital, e ao papel das línguas estrangeiras, especialmente o inglês, nesse cenário. Esse contexto apresenta um desafio para os educadores, que é o de aprimorar a aprendizagem do inglês como língua estrangeira por meio das Tecnologias da Informação e Comunicação, que oferecem uma ampla variedade de recursos, como aplicativos, plataformas de aprendizado online, jogos educativos e videoaulas.

Dessa forma, estamos diante de uma oportunidade para os docentes personalizarem o ensino para atender às necessidades individuais dos alunos, fomentando uma aprendizagem mais significativa e motivadora, ao passo que capacita os alunos a desenvolverem habilidades essenciais para o século XXI, como o pensamento crítico, a colaboração e a comunicação.

Figura 03 – Seção *Teacher Talk* (dedicada aos professores)



Fonte: <https://eli-mesquita.github.io/IFLEARN/Index.html>

Ademais, outro recurso disponível na página inicial é o *Formulário de contato* que permite que os usuários da plataforma enviem seus resultados de atividades, façam perguntas, requisições e sugestões diretamente ao professor através do endereço de Email cadastrado no preenchimento, com a possibilidade de anexar arquivos como *prints* de tela, como demonstrado na Figura 4.

Esse recurso permite ao professor se tornar interlocutor ativo da jornada de desenvolvimento linguístico do aluno, que por sua vez, tem a oportunidade de contribuir ativamente para o desenvolvimento das ferramentas disponíveis na plataforma. Futuramente, tal função estará disponível para os demais docentes que utilizem a PDD, uma vez que por ora a interação se deu somente entre o professor pesquisador e os participantes desta investigação.

Figura 04 – Formulário de contato IFLEARN

Learn

Contact us now!

Você pode entrar em contato conosco para fazer parte deste projeto, contribuindo com as suas ideias e opiniões ou simplesmente para estudar e desenvolver suas habilidades comunicativas.

Firstname *
Please enter your firstname *

Lastname *
Please enter your lastname *

Email *
Please enter your email *

Message *
Write your message here.

Choose File No file chosen

Please specify your need *
--Select Your Issue--
--Select Your Issue--
I have a request
I have a question
I have a suggestion
Other

Send Message

Can I help you?

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
Campus

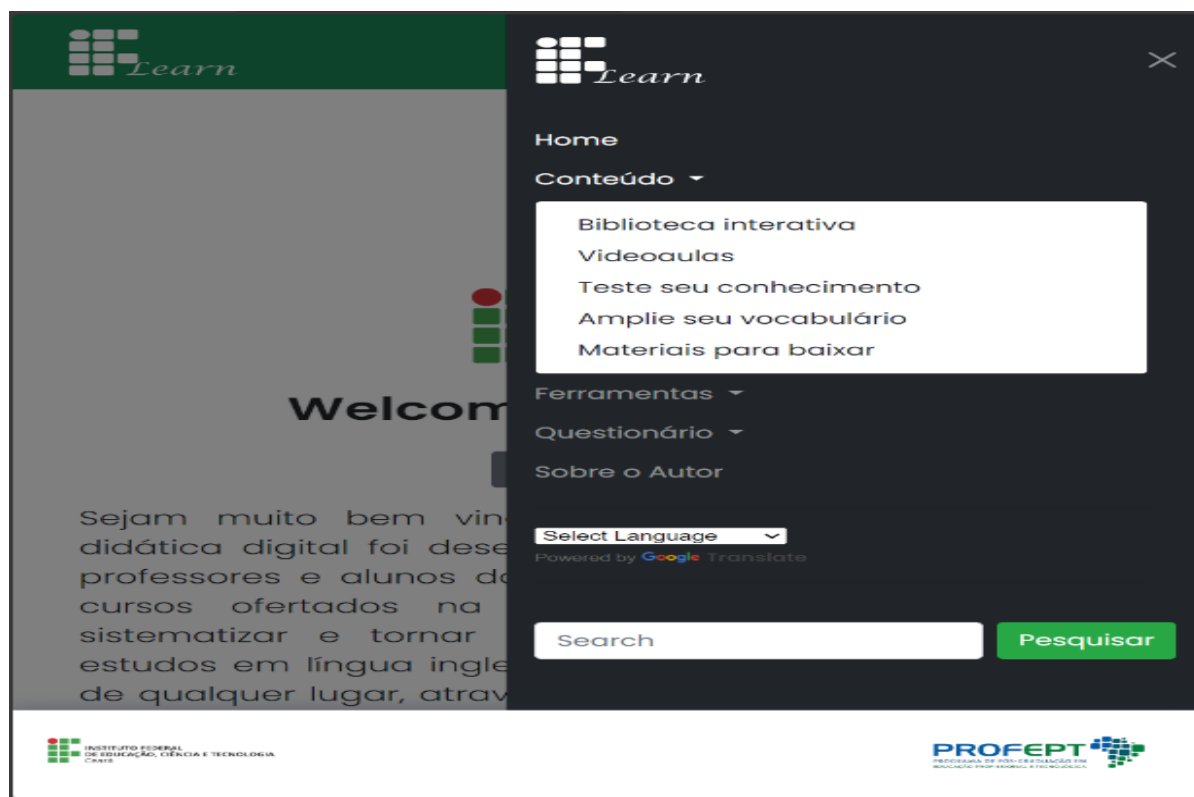
PROFEPT
PROFESSOR DE PDD
PROFESSOR DE PDD

Fonte: <https://eli-mesquita.github.io/IFLEARN/Index.html>

Desse modo, busca-se com a inserção dessa funcionalidade possibilitar a criação de um produto educacional que além de gratuito e de acesso irrestrito para qualquer usuário, possa ajudar a tornar a instituição mais conectada e contar com a contribuição de uma vibrante e participativa comunidade acadêmica para garantir seu desenvolvimento autossustentável. Sendo assim, busca-se, com isso, dispor da colaboração de diversas áreas, dentro da própria instituição, para com a plataforma, dentre tais, o eixo de Linguagens, Tecnologias, o próprio corpo docente, entre outros.

No canto superior direito da página inicial é possível, ainda, ver um ícone “sanduíche” que, quando acionado, traz à vista do usuário a barra de navegação do *site*. A opção de ocultar o menu de opções dele se deu para conferir uma aparência mais minimalista e menos intimidadora ao primeiro olhar, visto que o número de recursos da página tende a crescer. A aba móvel do menu pode ser encontrada em todas as páginas e contém uma lista de atalhos para qualquer uma das áreas da plataforma, o que facilita e dinamiza a navegação dos usuários.

Figura 05 – Aba do menu de recursos da plataforma *IFLEARN*



Fonte: <https://eli-mesquita.github.io/IFLEARN/Index.html>

A aba do menu de recursos busca então criar uma teia de interconexões que permeia toda a plataforma permitindo uma navegação “deslinearizada”, porém fluida e intuitiva, que motiva os alunos a continuarem explorando as possibilidades ofertadas no *site*. Nela, além do conteúdo principal que será descrito na seção seguinte, é possível encontrar *links* para ferramentas externas que são consideradas pertinentes para a experiência do aprendiz de língua inglesa, e que foram anteriormente mencionadas neste trabalho. Há também os questionários de avaliação dos usuários desenhados especificamente tanto para professores quanto para alunos. Por fim, foi dedicada uma página para as informações sociais sobre os organizadores da plataforma e os principais meios de contato externo disponibilizados.

1.3 Descrição das Atividades virtuais

Nas subseções seguintes são apresentadas as atividades virtuais disponíveis no *IFLEARN*. São elas: *Biblioteca Interativa*, *Videoaulas*, *Teste seu conhecimento*, *Amplie seu vocabulário* e *Materiais para baixar*. No protótipo da plataforma, as atividades são caracterizadas principalmente pelo seu caráter interativo, multimodal e não-linear. Os participantes da pesquisa, por sua vez, foram brevemente apresentados aos recursos e exploraram as tarefas livremente e definiram de forma individual quando terminar o período de testes.

1.3.1 Biblioteca Interativa

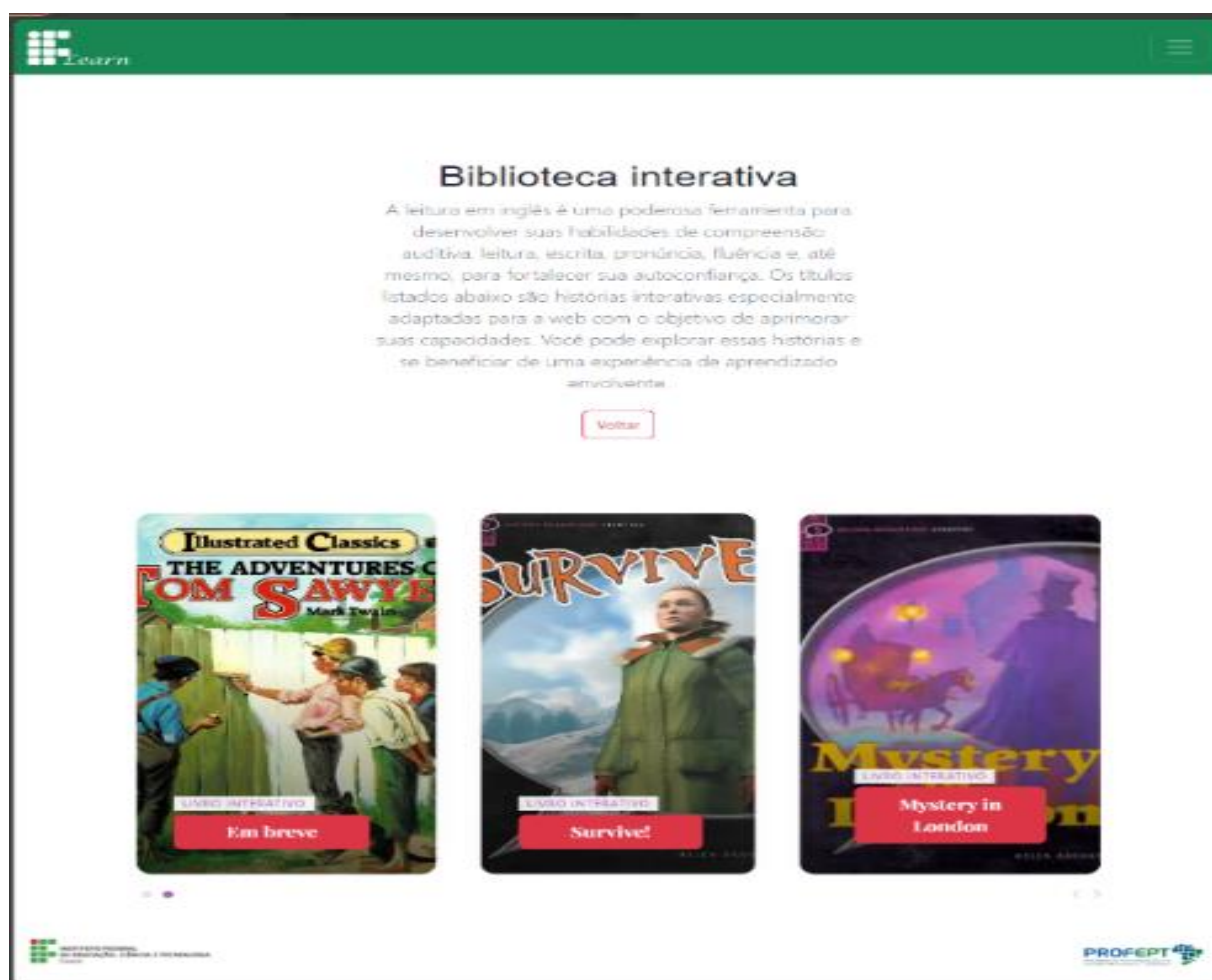
A *Biblioteca Interativa* representa uma inovadora ferramenta educacional que proporciona aos seus usuários uma experiência imersiva e dinâmica na prática da língua inglesa. Neste contexto, são disponibilizadas narrativas em inglês especialmente adaptadas para o ambiente virtual, cujo acesso é facilitado por meio de uma interface intuitiva. Tais narrativas são enriquecidas com recursos como tradução instantânea, narração em áudio e ilustrações que acompanham cada cena, conferindo uma dimensão visual à história conforme essa se desenvolve com base nas escolhas do leitor.

O propósito principal desses hipercontos reside na potencialização das competências linguísticas dos indivíduos, abrangendo aspectos como compreensão auditiva, leitura, escrita, pronúncia, fluência e autoconfiança. Dessa forma, a

interatividade das tramas permite aos aprendizes explorarem múltiplos cenários e escolhas, o que contribui significativamente para o desenvolvimento de suas habilidades linguísticas de forma autônoma e engajada.

É relevante destacar que a seleção de títulos disponíveis na plataforma abrange uma variedade de gêneros e temáticas, visando atender às preferências e interesses dos usuários. Destarte, obras como "*Survive!*" e "*Mystery in London*", ambas de autoria da renomada escritora Hellen Brooke, figuram entre os títulos já adaptados e disponibilizados. Ademais, há a promessa de futuras adaptações de outros títulos, o que ampliará ainda mais o leque de opções e oportunidades de aprendizado proporcionadas pela *Biblioteca Interativa*.

Figura 06 – Biblioteca de títulos interativos

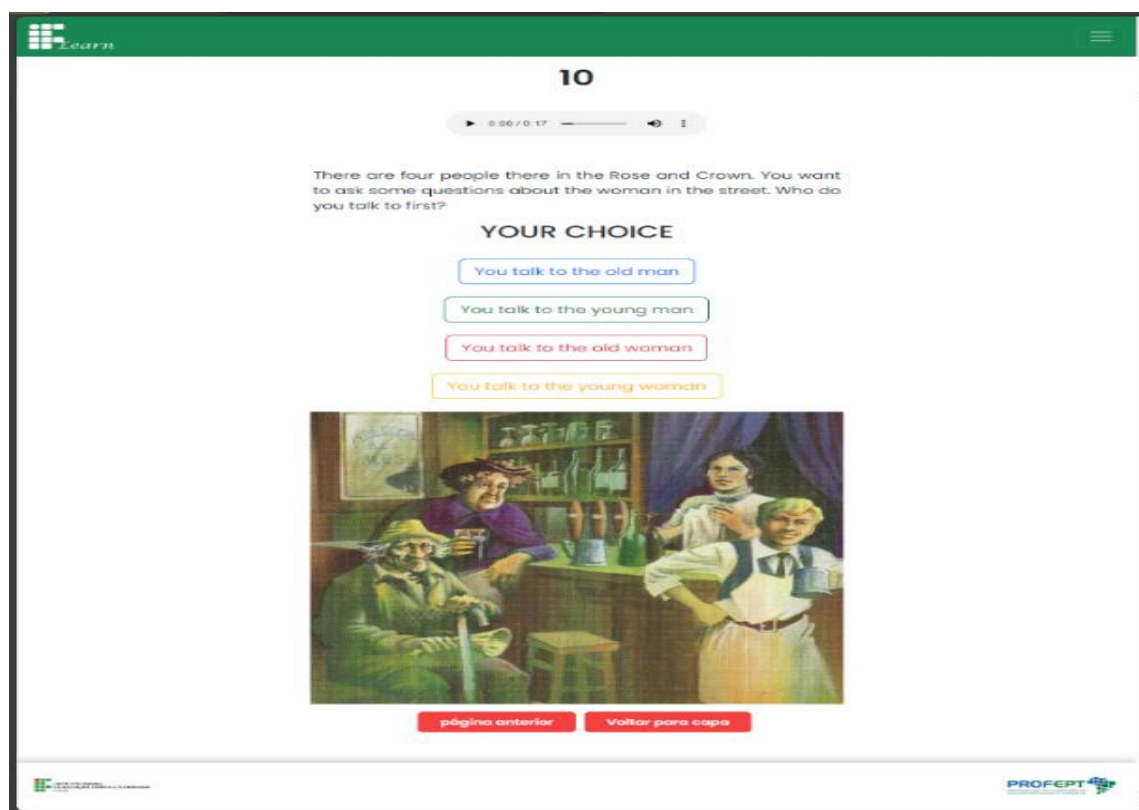


Fonte: <https://eli-mesquita.github.io/IFLEARN/Index.html>

Os títulos interativos foram adaptados para a plataforma pelo autor desta pesquisa. Os livros foram, portanto, escolhidos a partir de leituras da coleção *Oxford Bookworms Library*¹, que oferece diversos gêneros literários e níveis linguísticos de acordo com o CEFR - Quadro Comum Europeu de Referência (Common European Framework of Reference) – para auxiliar estudantes de todas as idades a adquirir a língua inglesa através da leitura.

Os títulos selecionados nela são do gênero Ficção interativa, popularizado pela série *Choose Your Own Adventure* (Escolha sua própria aventura), que permitem que o leitor faça a opção entre ações que podem alterar o rumo da narrativa, criando uma interação entre leitor e obra. Essa interatividade foi incrementada na plataforma *IFLEARN* através da inserção de recursos audiovisuais e *hiperlinks* para dinamizar a fórmula estabelecida ainda na década de 1970.

Figura 07 – A multiplicidade de escolhas nos hipercontos



Fonte: <https://eli-mesquita.github.io/IFLEARN/Index.html>

¹Disponível em: https://elt.oup.com/catalogue/items/global/graded_readers/oxford_bookworms_library

A estrutura dessas narrativas possibilita que os leitores assumam um papel de motivador na história. Esses têm a autonomia para decidir o andamento e até mudar o desfecho de cada leitura, criando-se assim múltiplos entendimentos enquanto gera o interesse por novos finais para os contos. Os alunos passam então de meros leitores a “coautores” da experiência, o que lhes oferece vantagens quanto à interatividade e o protagonismo no processo de ensino-aprendizagem.

As conclusões das tramas ofertadas na plataforma podem mudar drasticamente a cada decisão tomada pelos estudantes, variando desde um final feliz onde se sobrevive em uma região inóspita, ou se captura um infame *serial killer* (assassino em série), até situações menos desejadas como o encontro com uma fera selvagem ou um afogamento.

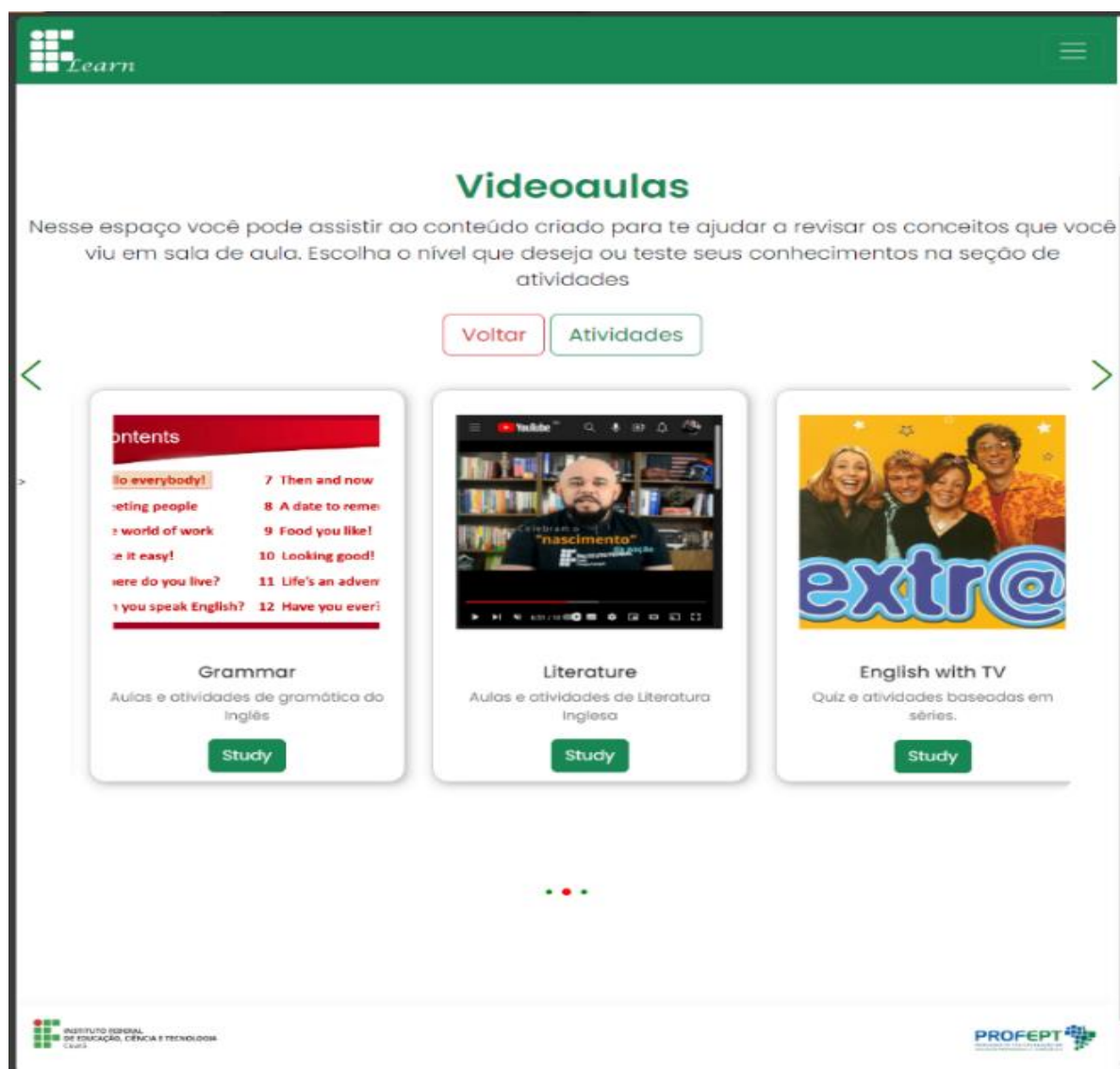
1.3.2 Videoaulas

A plataforma educacional *IFLEARN* apresenta uma vasta gama de recursos didáticos, incluindo uma coleção meticulosamente organizada de videoaulas. Essas últimas são categorizadas com base em múltiplos critérios, tais como nível de proficiência linguística, temática sociocultural e abordagens gramaticais, alinhando-se à estrutura proposta pela renomada série de livros didáticos *American Headway*, desenvolvida pela *Oxford University Press* e concebida pelos autores Jon e Liz Soars.

Elaboradas e registradas pelo corpo docente, tais aulas têm como propósito primordial servir como suporte didático complementar às atividades presenciais dos cursos regulares ofertados pela instituição. Nesse sentido, é importante ressaltar que o material disponibilizado não se propõe a esgotar todos os conteúdos pertinentes, mas sim a fornecer uma base introdutória sólida e/ou revisar conceitos fundamentais para os estudantes em seu processo de aprendizado.

Cada uma das galerias foi pensada para suprir uma necessidade que costumeiramente surge no fazer pedagógico do professor de língua inglesa, de acordo com a experiência profissional do próprio pesquisador. Através de relatos de alunos e da observação empírica, pode-se constatar quais ferramentas demonstravam maiores resultados de adesão e que tinham uma melhor aceitação com o público-alvo.

Figura 08 – Coletânea de videoaulas produzidas pelo pesquisador



Fonte: <https://eli-mesquita.github.io/IFLEARN/Index.html>

Já nas galerias *Grammar* e *Literature* estão disponíveis aulas com temas específicos da Gramática e da Literatura de língua inglesa com botões que levam às atividades de verificação do conteúdo exposto. Pretende-se, com isso, a expansão dessas galerias para atender às necessidades de docentes e discentes dos vários cursos em que diversas disciplinas do Inglês são ministradas no âmbito do Instituto Federal em todo país. Atualmente, a coletânea de gramática conta com seis aulas do nível A1 do CEFR. Todavia, de acordo com o plano de aprimoramento da plataforma, os

organizadores do *IFLEARN* buscaram estabelecer parcerias para possibilitar a criação de ao menos 12 lições para cada nível estabelecido no Quadro de Referência Europeu, de A1 até C1.

Figura 09 – Seção de gramática da plataforma *IFLEARN*

The screenshot displays the 'Beginner' section of the IFLEARN platform. At the top, a green header features the 'Learn' logo and a menu icon. The main heading is 'Beginner', followed by a descriptive paragraph in Portuguese: 'Nesse espaço você poderá assistir à vídeosaulas do nível básico para te ajudar a revisar os conceitos que você viu em sala de aula. Escolha uma das aulas e depois faça um pequeno quiz para verificar a sua aprendizagem.' Below this text are two buttons: 'Voltar' (red) and 'Atividades' (green). The interface is organized into a grid of six content cards, each with a red header labeled 'Contents'. Each card lists 12 topics, with one topic highlighted in orange to indicate the current selection. The first card highlights '1. Hello everybody!', the second highlights '2. Meeting people', and the third highlights '3. The world of work'. Below each list, the card provides a brief description of the lesson's focus (e.g., 'Present Simple - To be / affirmative sentences / Contractions / personal pronouns' for the first card) and three buttons: 'Watch' (red), 'Quiz' (green), and 'Exercise' (blue). The bottom of the page features logos for 'INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO DE JANEIRO' and 'PROFECT'.

Fonte: <https://eli-mesquita.github.io/IFLEARN/Index.html>

Nas galerias *English with TV* e *English with Music*, adotamos uma abordagem inovadora ao utilizar uma variedade de recursos audiovisuais provenientes de repositórios abertos, como o YouTube. Esses recursos são incorporados de maneira criativa em lições de compreensão auditiva e escrita, onde trechos de seriados de televisão e videoclipes de músicas famosas são utilizados como ferramentas motivacionais para os alunos se envolverem com a língua alvo.

A dinâmica dos vídeos, seu ritmo envolvente e as situações cativantes que apresentam constituem uma estratégia de ensino comprovadamente eficaz para a memorização e aquisição da linguagem, conforme atestam os próprios alunos. A exposição repetida ao conteúdo audiovisual, aliada a atividades interativas e momentos reflexivos, não apenas consolida a compreensão linguística, mas também promove o desenvolvimento da fluência comunicativa.

Figura 10 – Galeria *English with Music*

The screenshot displays the IFLEARN website interface. At the top, there is a green header with the 'Learn' logo and a menu icon. Below the header, a video player shows Pink Floyd performing 'Wish You Were Here'. The video title is 'Floyd - Wish You Were Here (PULSE Restored...)'. Below the video, a green banner states 'You scored 6 out of 17'. Underneath, the text 'Wish you were here - Pink Floyd' is displayed. The main content area contains a quiz with the following questions and answers:

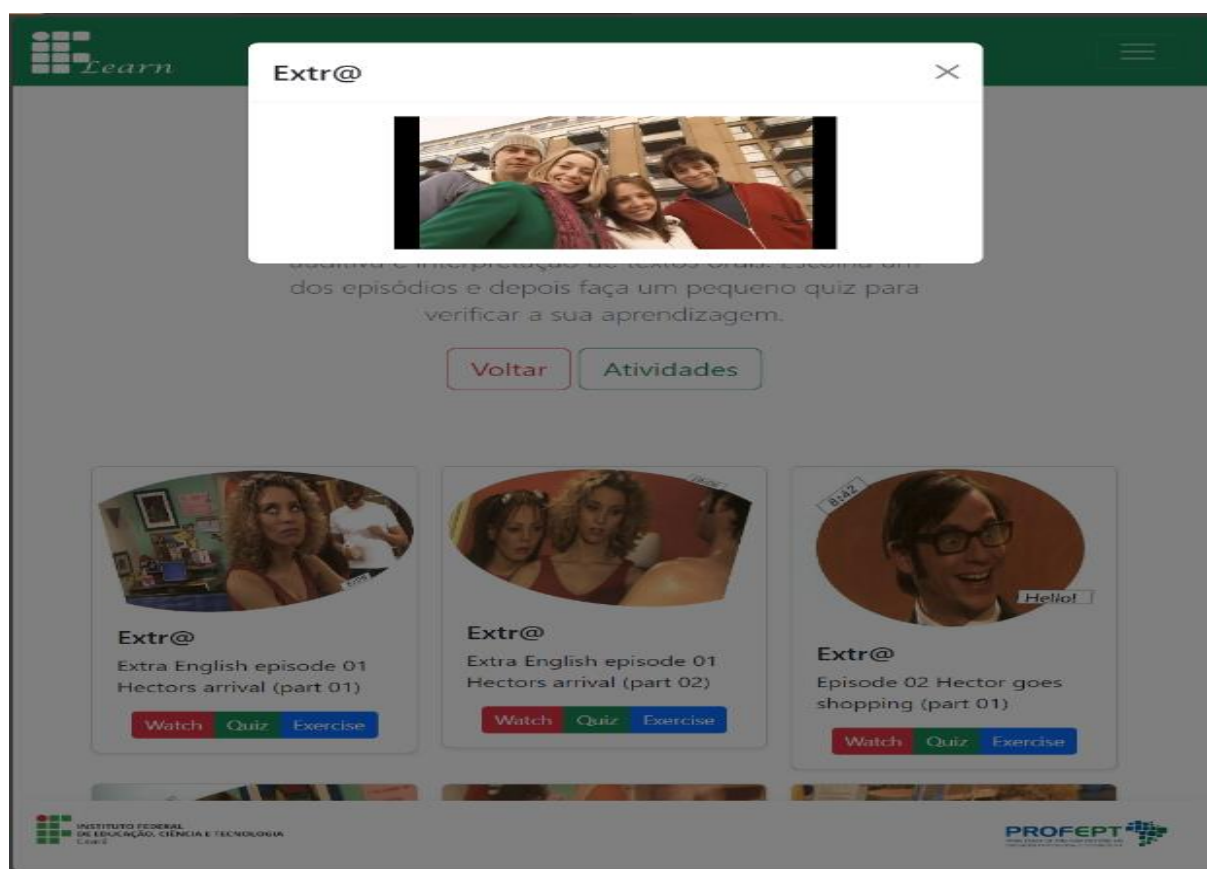
- So, so you you can tell
- Heaven Hell, blue skies from pain.
- Can you tell a field
- from a steel rail?
- A from a veil?
- Do you think you can ?
- And did they get you to trade
- your for ghosts?
- Hot ashes for ?
- Hot for a cool breeze?
- Cold comfort for ?
- And did you exchange
- a on part in the war
- for a lead role in a cage?
- How I wish, how I wish you here

At the bottom left, there is a small logo for 'INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO DE JANEIRO'. At the bottom right, there is a logo for 'PROFEPT'.

Fonte: <https://eli-mesquita.github.io/IFLEARN/Index.html>

Essa abordagem não convencional não se limita a despertar a motivação dos alunos; ela também estimula um aprendizado mais profundo e duradouro, ancorado em experiências sensoriais e emocionais significativas. Ao mergulhar em contextos visuais e narrativas envolventes, os estudantes não apenas absorvem a língua de forma mais orgânica, mas também criam conexões mais sólidas e duradouras com o material, resultando em uma aprendizagem mais completa e autêntica.

Figura 11 – Galeria *English with TV*



Fonte: <https://eli-mesquita.github.io/IFLEARN/Index.html>

1.3.3 Teste seu conhecimento

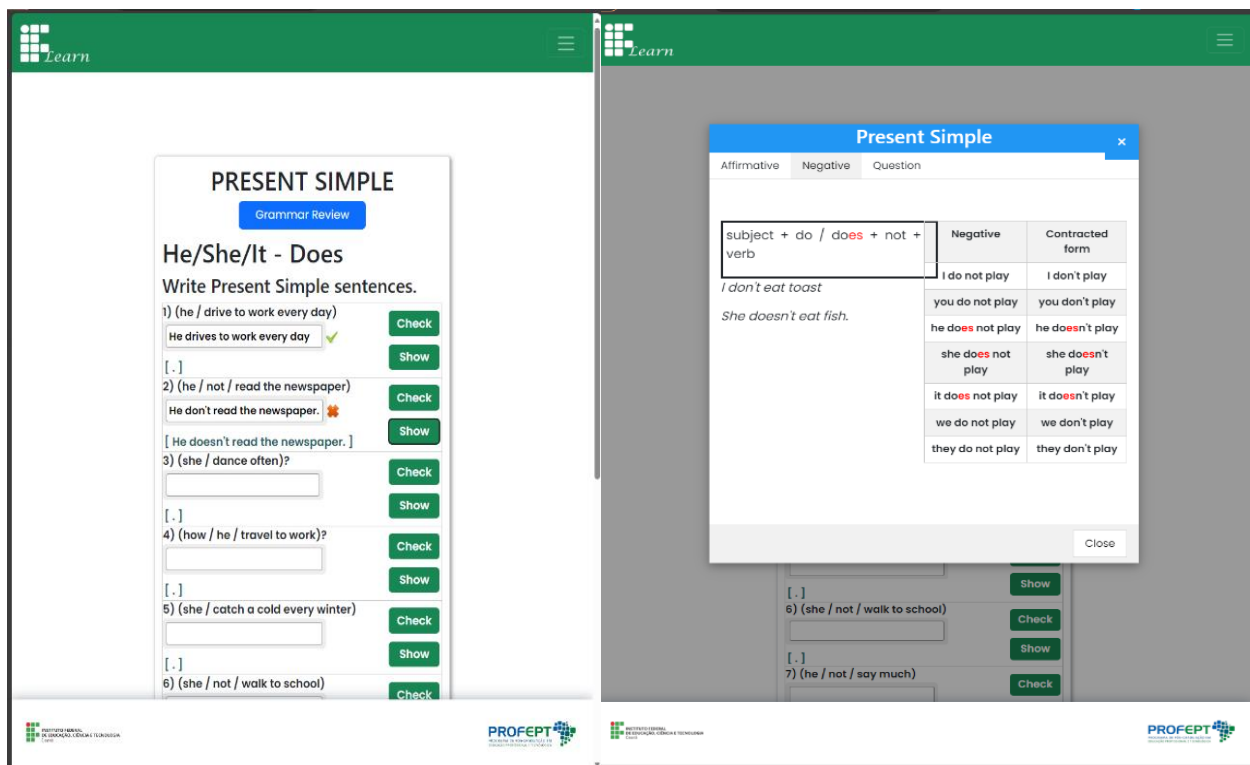
A seção **Teste seu conhecimento** tem a proposta de servir como ferramenta verificadora da aprendizagem gerada na plataforma e pode ser usada tanto em conjunto quanto separada das demais atividades disponíveis. Nesta foi criado um rol de listas de

questões do tipo *fill-the-gap* (preencha a lacuna) com capacidades de autocorreção que visa dar autonomia e dinamismo para o processo de aprendizagem dos estudantes.

A coletânea de atividades apresentada na seção varia de acordo com o nível e tema das demais tarefas ofertadas. É possível encontrar em cada teste uma série de comandos para auxiliar os alunos a constatarem se as estruturas estudadas foram absorvidas de maneira bem-sucedida. Assim como é possível perceber na Figura 12, O botão **Grammar Review** apresenta um quadro *pop-up* com uma breve revisão gramatical das múltiplas estruturas pedidas nas questões. O botão **Check** pode ser usado para validar a estrutura informada pelo usuário em cada alternativa, dando ao aluno a liberdade de conferir seu progresso a qualquer momento da tarefa.

Essa função retorna como *feedback* visual um ícone verde quando a resposta estiver adequada e um ícone caso o contrário ocorra. Há ainda o botão **Show** que mostra na tela a resposta esperada para a questão específica, demonstrando ao aluno a estrutura mais adequada àquela situação.

Figura 12 – Funcionalidades da seção Teste seu conhecimento



Fonte: <https://eli-mesquita.github.io/IFLEARN/Index.html>

O *feedback* ofertado nessa seção não atribui conceitos alfanuméricos para a compleição das listas de questões. Nesse sentido, grifamos que é possível discutir a necessidade da implementação dessa função em iterações futuras para que essas atividades se adequem à utilização como ferramenta adicional em contextos de avaliação formal.

1.3.4 Amplie seu vocabulário

A seção de jogos interativos da coleção “*Games to learn English*”² é uma das ferramentas externas que foram anexadas à plataforma IFLEARN para expandir o vocabulário dos usuários de forma lúdica e divertida. Com uma variedade de jogos temáticos, os usuários podem aprender novas palavras e expressões em diferentes contextos. Além disso, os jogos são uma ótima maneira de praticar a pronúncia e a compreensão auditiva, tornando o aprendizado mais completo e eficaz.

Figura 13 – Menu e jogo de vocabulário específico de informática



Fonte: <https://eli-mesquita.github.io/IFLEARN/Index.html>

² Disponível em <<https://www.gamestolearnenglish.com>>

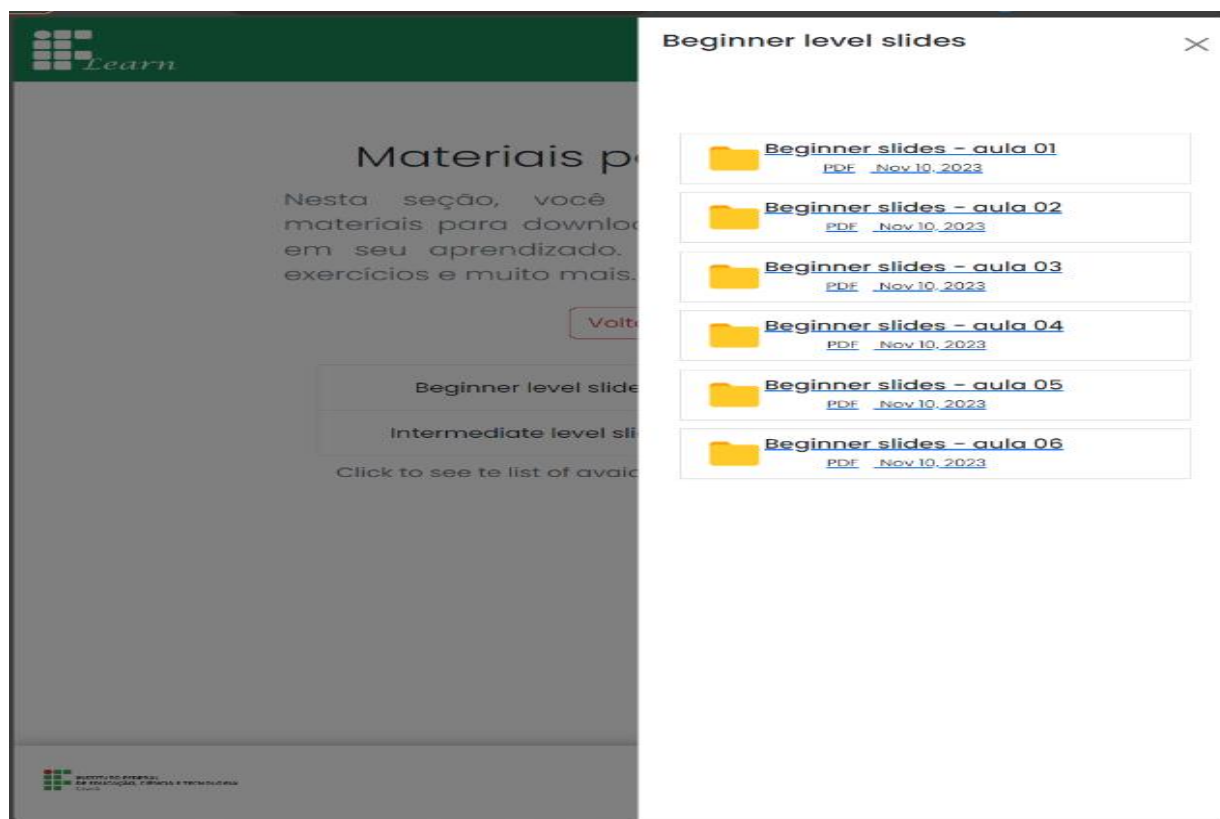
Nos jogos atualmente disponíveis, os alunos são convidados a associar o vocabulário e as imagens em categorias específicas. Os usuários ouvem a palavra ou expressão pronunciada e precisam selecionar a imagem que está corretamente ligada dentro de um grupo de outras figuras da mesma lista do léxico.

O aluno pode escolher, ainda, revisar o vocabulário antes do jogo e a velocidade com que precisa responder a cada rodada. A cada imagem associada, uma determinada pontuação é atribuída e os alunos podem comparar sua pontuação com outros jogadores no quadro de *ranking* que é exibido ao fim de cada partida.

1.3.5 Materiais para baixar

Além da lista de atividades acima mencionadas, todo o material de suporte audiovisual, textos e transcrições, além do extra estará futuramente disponível para acesso de alunos e professores na aba *Download de materiais*.

Figura 14 – Aba de materiais para baixar IFLEARN



Fonte: <https://eli-mesquita.github.io/IFLEARN/Index.html>

Essa seção visa, ademais, tornar-se um repositório contido na própria plataforma para oferecer um meio de concentrar materiais de ensino de acesso livre, frequentemente utilizados pelos professores de língua inglesa da rede de Institutos Federais.