



“Implementamos uma ferramenta em que o usuário do aplicativo pode informar se está triste ou feliz”



Em uma quinta-feira da segunda semana de março de 2020 liguei para a minha mãe, que tem 78 anos, e avisei: “É melhor a senhora não vir para a aula de programação de games hoje”. Lembro-me de que ela perguntou o motivo e comentei que havia um vírus novo circulando e não convinha pegar o metrô. Ela é uma das alunas do curso para idosos de desenvolvimento de games, que criei com o objetivo de melhorar a memória, a concentração e a cognição deles. A metodologia das aulas foi desenvolvida e validada durante a primeira fase do Pipe [Programa Pesquisa Inovativa em Pequenas Empresas] da FAPESP, entre 2016 e 2017. Quando a pandemia chegou, estávamos terminando a segunda fase do Pipe, que previa a continuação das aulas e o desenvolvimento de um aplicativo de games para ajudar a saúde mental dos idosos. Naquela mesma quinta-feira liguei para os outros alunos – eram cerca de 50 – e avisei que as aulas presenciais na nossa startup, a ISGAME, [International School of Game], estariam suspensas, mas que as coisas deveriam voltar ao normal na semana seguinte. Claro que não voltaram.

Ainda em março procuramos uma maneira de continuar as aulas, de forma on-line. Criei, então, um curso de orientação tecnológica para eles, já que muitos não sabiam mexer em ferramentas de videoconferência. Os alunos têm, em média, 70 anos, mas a faixa etária varia – tem um ou outro de 40 anos, que nos procurou porque queria melhorar a memorização, e temos alunos de até 85 anos muito ativos. Ligamos para cada um deles e explicamos o passo a passo de como baixar esses programas, compartilhar a tela, usar a câmera. Fizemos um treinamento e a cada momento percebíamos uma nova necessidade. Até voltarmos com as aulas de programação foram cerca de seis meses.

Demoramos para fazer a transição para o modo on-line porque o modelo tradicional de EAD [ensino a distância] não é adequado para nossos cursos, nos quais o professor precisa interagir e os alunos também precisam conversar entre eles. A nossa metodologia foi criada prevendo essa parte de interação como um componente muito importante. Quando a pandemia veio, lidamos com o desafio de reproduzir isso no ambiente virtual. Para resolver a questão, definimos que as turmas teriam no máximo 20 alunos por sala e trabalhamos muito com o compartilhamento de telas. Se alguém tem uma dúvida no meio da aula, pedimos para ela compartilhar sua tela e instigamos os outros alunos a ajudarem. Eles começam a conversar e as coisas fluem. Está dando muito certo.

Os alunos sempre perguntam quando voltam os encontros presenciais. Planejamos retornar em 2022, quando a situação da pandemia estiver de fato controlada. Mas precisaremos manter um modelo híbrido com o on-line, porque nesse período ganhamos alunos fora da cidade de São Paulo, espalhados pelo Brasil e pelo mundo – temos uma aluna em Portugal e outra no Canadá. [...]

Continuar lendo em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/implementamos-uma-ferramenta-em-que-o-usuario-do-aplicativo-pode-informar-se-esta-triste-ou-feliz/>

PARA DEBATER!

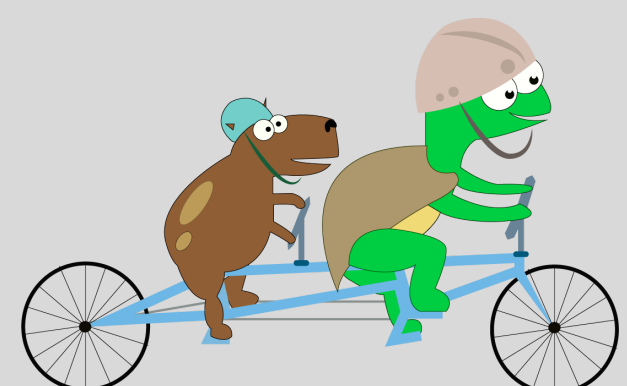
1. O que mais chamou a sua atenção do texto? Você já conhecia essa ferramenta?
2. Quais seriam outras técnicas ou ações para melhorar o humor nas pessoas?
3. O que você costuma fazer quando se sente triste?
4. Acha que a quarentena tem afetado suas emoções? De que maneira?
5. Conhece algum outro aplicativo para monitorar a saúde mental ou física?
6. Em seu país/região que estratégias ou projetos vêm sendo implementados para melhorar o ânimo das pessoas nesta pandemia?

Refletindo sobre a nossa língua...

Você sabia que...

- “legal” é utilizado como uma referência à lei ou para qualificar algo ou alguém positivamente?
- “tela” pode ser um quadro pintado, um tecido ou superfície onde visualizamos imagens?

Comente os significados e contextos de uso de “baixar” “diminuir” e “descarregar”





¿Qué es el espanglish y cómo se habla?



Con la participación especial de la actriz Jenny Lorenzo, en este video hablamos del spanglish, esa forma de hablar que navega entre el inglés y el español y que es muy popular entre la comunidad hispana de Estados Unidos. En este país, 40 millones de personas hablan español en casa, más gente que las poblaciones combinadas de Cuba, Ecuador y Bolivia.

La mayoría de los jóvenes habla una modalidad del español muy influenciada por el contacto con el inglés, que muchos llaman espanglish y que puede ir mucho más allá de meter unas palabritas en inglés *here and there*. Puedes ver este video con subtítulos en inglés o en español.

Video disponible en: <https://youtu.be/NphJULxY5ng>

¡A DEBATIR!

1. ¿Qué fue lo que más te llamó la atención del video? ¿Habías escuchado sobre el spanglish?
2. ¿Qué otras frases que hayas escuchado se pueden considerar como ejemplos del spanglish?
3. ¿Crees que para poner en práctica el *code switching* (el cambio de códigos) se debe tener un buen dominio de los idiomas involucrados? ¿Por qué?
4. ¿Por qué crees que el spanglish es considerado por muchas personas como una deformación al español o un español mal hablado?
5. ¿Conoces alguna otra combinación de palabras y gramática de dos idiomas o más?
6. Extranjerismo, es tomar prestada una expresión/frase de un idioma para hablar más rápido o expresar sentimientos/conceptos no presentes en el idioma base. Teniendo en cuenta lo anterior, ¿en qué situaciones o momentos sueles usar extranjerismos? Comparte algunos ejemplos.

Reflexionando sobre nuestra lengua...

¿Cuáles son los significados y contextos de uso de “rasgos” en español y portugués?

Traduce al portugués los siguientes fragmentos y comenta las diferencias y semejanzas entre los dos idiomas:

[...] *muchas veces, quienes hablan espanglish dominan muy bien los dos idiomas*

[...] *pero no queríamos dejarlos (los ejemplos de espanglish) fuera de este video, así que les ponemos acá algunos de los que más se usan en América Latina y en España*

