



## As tecnologias digitais no ensino e aprendizagem de línguas Vol. 21, nº 1, 2017

---

### Uma proposta alternativa de design de curso de espanhol para *mobile-learning*: aplicativo vencedor

Izabel Rego de Andrade (UNICAMP)  
Denise Bértoli Braga (UNICAMP)

**RESUMO:** Embora a aprendizagem de língua assistida por dispositivos móveis (ALADIM) tenha ganho destaque nas discussões recentes sobre ensino de línguas, a maior parte dos aplicativos existentes na rede para ensino de espanhol não é fiel às orientações teóricas sobre aprendizagem por dispositivos móveis (*mobile learning*) e concepções pedagógicas e linguísticas mais recentes. O presente artigo relata o design pedagógico desenvolvido em uma pesquisa mais ampla (Andrade, 2017), que é ilustrativo da possibilidade de, mesmo nessa situação de aprendizagem, nortear-se por concepções teóricas que entendem os usos de língua como práticas sociais situadas.

**Palavras-chave:** *mobile learning*; ensino de língua estrangeira; ensino de espanhol; *mobile assisted language learning*.

### Introdução

A utilização de dispositivos móveis- amplamente disponíveis na atualidade – têm sido defendida como uma alternativa para acesso a conteúdos educacionais de qualidade e baixo custo. Esses aparelhos permitem acessar a internet e ferramentas de comunicação a qualquer momento do dia e em qualquer lugar em que o usuário se encontre e essa ubiquidade permite que a aprendizagem da língua possa ser desenvolvida de forma mais flexível sem limites impostos pelo espaço e pelo tempo. Essa modalidade de ensino, convencionalmente chamada de *mobile learning*, tem sua vertente de estudo para o ensino de línguas conhecida como *Mobile Assisted Language Learning* (MALL), sigla que traduzimos como: Aprendizagem de línguas assistida por dispositivos móveis (ALADIM). Trata-se de uma modalidade de ensino que pode permear abordagens pedagógicas diversas, empregadas de acordo com as necessidades do aprendiz em determinado momento. Suas principais características estão relacionadas a:

- O ensino acontecer em dispositivos móveis. No momento, os mais difundidos são *smartphones* e *tablets*, mas podem vir a surgir outros dispositivos que permitam o *mobile learning*, como os *phablets* (aparelhos que combinam características de telefones e de tablets) e os relógios inteligentes.
- O aprendiz ter acesso a conteúdo didático em qualquer lugar e qualquer momento, desde que possa acessar o seu dispositivo móvel e conectar-se à internet. Esse aprendiz tem necessidade de atualizações constantes e que mudam com o passar do tempo.
- O ensino acontecer tanto em propostas formais, nas quais mais possivelmente acontecerá a interação com pares e professores, quanto em propostas informais, em que o aprendiz buscará e interagirá com o conteúdo de forma autônoma.

A modalidade ALADIM favorece a superação de questões críticas do ensino de línguas, tais como a organização do tempo (o estudo pode ser dividido de acordo com as necessidades e estilos de aprendizagem de cada aprendiz, por exemplo, em pequenas porções de tempo, com frequências maiores ao longo da semana), a motivação (estimulando o estudo por meio de estratégias como a de gamificação, aumentando o engajamento do estudante nas atividades) e a exploração do contexto de comunicação na LE (favorecendo o acesso a contextos reais de comunicação, por meio de redes sociais e veículos de comunicação, bem como explorando o contexto do aprendiz, por meio de narrativas e interações com o ambiente em que se encontra).

Embora essas possibilidades sejam promissoras, a pesquisa detalhada realizada por Andrade (2017), de dez aplicativos desenvolvidos para ensino de língua espanhola disponibilizados na rede, indicou que nenhum dos aplicativos selecionados foi desenvolvido no Brasil. Isso pode apontar para um descompasso entre as concepções de linguagem que orientam as propostas de CALL nas pesquisas brasileiras, identificadas no estudo de Reis (2010) e as concepções de linguagem dos aplicativos analisados. Reis indicou que, nos programas analisados por ela, a linguagem era entendida como fenômeno social e cognitivo, como ferramenta de mediação de atividades sociais, prática social e sistema dinâmico não-linear.

Essas considerações divergem do estudo de aplicativos estrangeiros para celular. Considerando que alguns aplicativos são desenvolvidos com aporte financeiro de fundos europeus, que outros constituem-se em grandes empresas e ainda há os que recebem recursos financeiros por mensalidade do usuário ou por exibir propagandas de outras empresas, é possível inferir que os desenvolvedores dos aplicativos criam condições econômicas que viabilizariam a contratação de programadores, designers e outros profissionais para dar suporte na elaboração das estruturas técnicas dos aplicativos. Fica claro, portanto, que não são os limites técnicos, mas sim as decisões pedagógicas que levam os APPs a escolher os modelos de língua e de ensino que foram criticados. Essas opções problemáticas não têm um limite de suporte ou uma imposição técnica.

Essa constatação motivou o desenvolvimento de uma proposta de aplicativo para ensino de espanhol como língua estrangeira: *Vecindario*.<sup>1</sup> O aplicativo criado indica um

---

<sup>1</sup> O nome *vecindario* em espanhol significa vizinhança. A escolha se deu para passar ao público uma noção de proximidade com a língua espanhola e com os hispanofalantes que estudam na mesma universidade e com os países vizinhos ao Brasil.

caminho possível para explorar atividades de ensino de língua não tradicionais. Um protótipo desse aplicativo foi submetido ao teste com usuários, mas, no presente texto, não discutiremos essa parte do estudo. Salientamos, no entanto, que a proposta pedagógica adotada foi bem recebida pelos alunos que participaram dos testes iniciais do aplicativo em questão.

## **1) Desenvolvimento da proposta pedagógica do aplicativo Vecindario**

Como mencionado, iniciamos este estudo empírico realizando a análise de 10 aplicativos de ensino de espanhol, disponíveis para acesso por meio da loja de aplicativos para sistema operacional Android - Google Play. Identificamos que os aplicativos discutidos estão fundamentados em concepções de linguagem estruturalistas e orientações pedagógicas de cunho behaviorista (ANDRADE, 2017). Alguns pesquisadores de ALADIM (THOMAS et al, 2013) indicam que, no contexto atual de crescente acesso aos dispositivos móveis, é questionável aprender através de estratégias que enfocam a transmissão de informações. Essa orientação pode ser substituída por experiências participativas, alinhadas ao construtivismo, e que promovem a aprendizagem colaborativa em rede.

Essa constatação nos encorajou a desenhar o projeto de um aplicativo para ensino do espanhol como LE de acordo com a nossa visão de educação linguística contemporânea que privilegia a concepção de linguagem como prática social. Para projetar o ensino de espanhol em uma proposta de ALADIM, além das propostas de design anteriormente mencionadas, consideramos relevante levar em conta, também, os aspectos propostos na aprendizagem autônoma reflexiva (BRAGA, 2010), como o desenvolvimento da autonomia do aprendiz, por meio da reflexão metacognitiva e do estudo reflexivo.

Para criarmos o software aplicativo (APP) Vecindario, seguindo orientações linguísticas e pedagógicas foi necessário buscamos parceria com um grupo de pesquisadores do Instituto de Computação da Universidade com quem previamente discutimos nossas metas educacionais. Inicialmente nossa proposta era realizar os 3 módulos projetados mas, diante da constatação de que a produção técnica era mais trabalhosa do que anteriormente estimado, iniciamos pela elaboração de um protótipo contendo partes do Módulo 1.

Para elaborá-lo, a primeira decisão tomada foi selecionar o público-alvo que seria contemplado: estudantes de graduação brasileiros da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Somente com esse aspecto definido, foi possível propor um ensino contextualizado, considerando as vivências e o ambiente sociocultural em que tal público se situava. O passo seguinte foi decidir para qual tipo de dispositivo móvel o aplicativo seria elaborado. Pelo nosso conhecimento pessoal do público, identificamos que o dispositivo móvel de maior acesso eram os telefones celulares tipo smartphone, com sistema operacional Android.

Após tais definições, elaboramos o currículo que seria desenvolvido no curso. Tomamos como base os referenciais do Marco Comum Europeu de Referência (CERVANTES, 2002), considerando que um aprendiz brasileiro, com pouco conhecimento prévio na língua espanhola, seria capaz de adquirir habilidades dentro dos níveis A1 e A2 de proficiência. Após a seleção do currículo, elaboramos um mapa de atividades, que foi utilizado para a definição da etapa seguinte: desenvolvimento de um

*storyboard* contendo 83 telas que descrevem técnica e pedagogicamente o aplicativo Vecindario.

## 2) Design pedagógico do aplicativo Vecindario

Nessa proposta de design de APP, houve uma preocupação em favorecer o letramento digital e a colaboração entre os participantes. As funcionalidades gerais do aplicativo foram projetadas para deixar o acesso à informação mais intuitivo. Tais funções incluem: a forma de acesso ao APP por integração com a rede social Facebook, a estrutura de Ranking para situar o participante em relação ao grupo, uma ferramenta para confecção e armazenamento dos seus próprios *flashcards* com vocabulário, um espaço para conversação entre participantes e a funcionalidade de tradução dos textos do aplicativo.

Entre as dinâmicas das tarefas, os aspectos da educação linguística contemporânea proposta para o aplicativo Vecindario foram explorados da seguinte maneira:

- **Gamificação:** Uma das formas de promover a motivação e o engajamento dos participantes em atividades didáticas por *mobile learning* é pelo uso de estratégias de jogos, conhecido como gamificação, que auxiliam no desenvolvimento de aspectos pedagógicos como: a colaboração, a motivação, o letramento digital e a competição. Para tanto, criamos uma estrutura de gamificação para o aplicativo Vecindario na qual, em linhas gerais, cada atividade didática realizada será pontuada. Quando o participante acertar todos os exercícios de um tópico, receberá um troféu virtual. O participante pode pedir ajuda para outros que já fizeram aquela atividade: ele ganha metade da pontuação e o colega que o auxiliar, também ganha metade da pontuação.
- **Storytelling:** Foi projetada uma narrativa que se desenvolve ao longo do percurso de estudo do participante proporcionando um contexto significativo para a aprendizagem, fazendo a conexão entre o conteúdo teórico abordado (funções, gramática, vocabulário etc) e a situação real de uso da língua. O storytelling, também, favorece a construção de empatia, permitindo que o participante se identifique com o personagem e com as situações vivenciadas por ele. Para o Vecindario, elaboramos a história do estudante brasileiro José que vai realizar intercâmbio de estudos na Colômbia, mas não tem domínio da língua espanhola. Baseado nesse enredo, são apresentadas situações vivenciadas pelo personagem em que o usuário do APP precisa utilizar aspectos específicos da língua, aprendidos ao longo do percurso, nas situações enfrentadas pelo personagem.

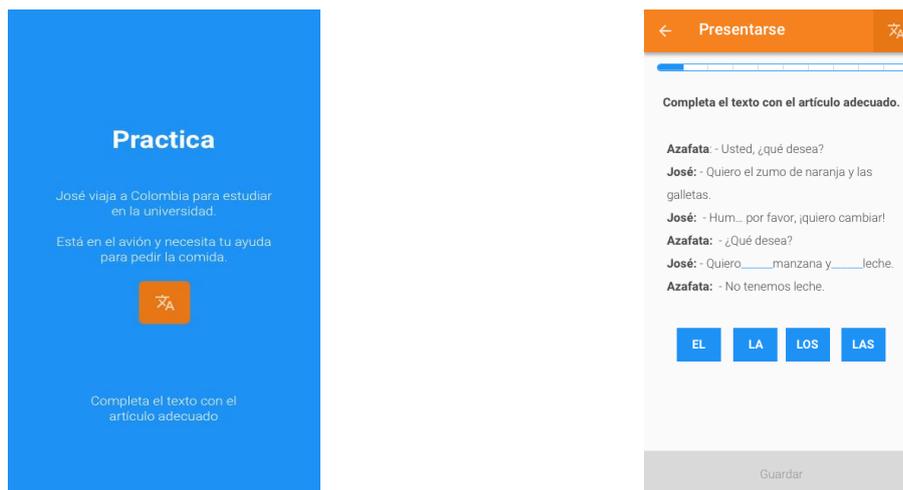


Figura 1 - Apresentação da história do personagem José e aplicação em atividade sobre uso de artigos.  
Fonte: *Vecindario*, 2016

- **Modularização:** A organização do conteúdo foi pensada para favorecer a situação de ubiquidade de modo que cada módulo é subdividido em tópicos curtos, que podem ser realizados em até 15 minutos (tempo de estudo adequado, de acordo com pesquisa desenvolvida por Kukulska-Hume, 2012), preservando uma certa independência entre eles. De modo a identificar o percurso de navegação do usuário pelos tópicos (observando se ele aciona os tópicos aleatoriamente ou se busca encontrar uma sequência lógica), estes foram dispostos aleatoriamente. A proposta dessa organização não linear visa dar autonomia ao participante para decidir o seu percurso de aprendizagem.

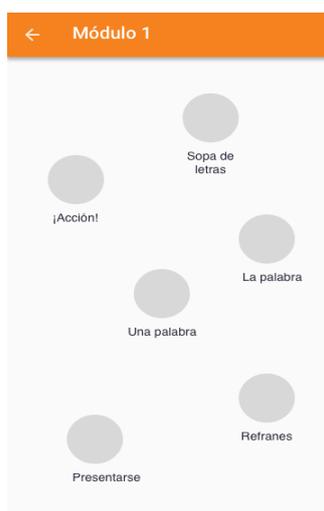


Figura 2 - Apresentação dos tópicos em menu não-linear  
Fonte: *Vecindario*, 2016

- **Saiba mais:** Além dos tópicos de conteúdo, cada módulo conta com o espaço *Sepa más*, que apresenta informações complementares aos temas tratados. O objetivo

previsto é apresentar possibilidades de acesso ao conhecimento que extrapolam os limites do aplicativo. Assim, o participante que desejar aprofundar os seus conhecimentos em um aspecto específico, tem um caminho para começar a sua exploração pela internet. As informações apresentadas no espaço são formatadas em pequenos textos e trazem links para vídeos e sites diversos.

No processo de desenvolvimento do aplicativo, nossa intenção inicial era desenvolver, junto com os pesquisadores do Instituto de Computação da UNICAMP, todo o módulo 1, realizar o teste piloto e coletar dados e, a seguir, desenvolver os módulos 2 e 3. No entanto, percebemos as dificuldades de cumprir essa proposta inicial dentro do prazo previsto para a conclusão da pesquisa<sup>2</sup>. Contávamos com o apoio de uma equipe técnica reduzida, que nos auxiliou de forma voluntária, e as dinâmicas propostas nas atividades eram inéditas, o que demandava uma extensa carga horária para o desenvolvimento da programação. Esse fatores motivaram a decisão de concentrar os esforços no desenvolvimento do módulo 1 e elaborar primeiramente o tópico “*La palabra*”, que demandava uma gama diversa de programação, e, posteriormente, elaborar os demais tópicos do módulo.

A título de exemplo, apresentamos com maior profundidade o tópico “*La palabra*” do Módulo 1. O tópico apresenta os artigos definidos em situações de uso da língua. Está organizado em duas sessões principais: a primeira sessão apresenta o conteúdo teórico e a segunda sessão, *Practica*, o aluno realiza exercícios para fazer uso dos conceitos que aprendeu. Inicialmente é apresentado um vídeo com trecho da entrevista aos estudantes hispanofalantes. A temática está centrada na apresentação pessoal e na motivação para decidir estudar na Unicamp. A seguir, um texto escrito dá saliência para usos dos artigos definidos no vídeo. Nas telas seguintes o conhecimento é sistematizado por apresentações dos artigos definidos, acompanhados de áudio com a sua pronúncia e dois exemplos de uso dos artigos (também acompanhados de áudio).



Figura 3 - Telas de conteúdo do tópico *La palabra*  
Fonte: *Vecindario*, 2016

<sup>2</sup> Esse aplicativo foi desenvolvido como parte de uma tese de doutorado defendida no Departamento de Linguística Aplicada da UNICAMP.

Na sessão seguinte, são apresentados dois exercícios para aplicação do conhecimento. No primeiro exercício, é retomada a narrativa do personagem José, que se encontra em um avião, a caminho da Colômbia, onde passará uma temporada fazendo intercâmbio universitário. O participante é informado que o personagem não conhece bem a língua espanhola e será necessário auxiliá-lo na comunicação com a aeromoça para escolher a sua refeição. O participante deve completar o diálogo com o artigo definido adequado para cada frase. No segundo exercício, são apresentadas imagens do interior de um avião e o participante deve completar com os artigos equivalentes. Esse exercício auxilia, também, a sistematizar o vocabulário utilizado no tópico. Essa apresentação reduzida do conteúdo linguístico explorado nessa iniciativa, exemplifica que mesmo explorando itens gramaticais específicos, o conhecimento gramatical pode ser não um fim como era no ensino tradicional, mas sim um meio para expor o aluno a novas situações possíveis de uso da língua.

Essa breve descrição do trabalho que realizamos ressalta duas questões que precisam ser consideradas por educadores que tem interesse de desenvolver materiais para ALADIM. Primeiro, ainda existe uma complexidade técnica que não deve ser menosprezada.<sup>3</sup> Segundo, é possível desenvolvermos propostas de ensino mais complexas e potencialmente produtivas para ALADIM, do que muitos aplicativos disponíveis na rede e, certamente, mais adequadas para o ensino de línguas nesse meio do que os dez aplicativos que analisamos.<sup>4</sup> Um protótipo do Vecindario está publicado e disponível atualmente na loja de aplicativos Google Play.<sup>5</sup>

### 3) Considerações adicionais

Explorar novas possibilidades educacionais é sempre um desafio e o produto final do nosso trabalho muitas vezes não parece ilustrar adequadamente todo esforço que empreendemos na busca de soluções alternativas. Esperamos que o relato sintético da lógica pedagógica que adotamos para desenvolver o aplicativo Vecindario possa instigar docentes interessados nessa questão a propor outros caminhos possíveis que também busquem contornar a tendência estruturalista e behaviorista que orienta muita das inovações técnicas criadas para o ensino de línguas. Nosso estudo indica que é possível pensarmos em alternativas mais promissoras e o resultado obtido com alunos mostra que as mudanças que buscamos implementar no âmbito do design pedagógico do aplicativo que desenvolvemos foi reconhecido como novidade e bem aceito pelos alunos testados.

---

<sup>3</sup> As opções técnicas adotadas podem ser consultadas em Andrade (2017)

<sup>4</sup> O estudo de Adrade (2017) analisou os seguintes aplicativos desenvolvidos para ensino de língua espanhola: WLanguage, Duolingo, Aprenda Espanhol Grátis, Verbos em Espanhol, Babbel, Cursos de Conversação em Espanhol, Bravolol, Saiba Espanhol 6000 Palavras, Áudios para Aprender Espanhol, MosaLingua

<sup>5</sup>

Aplicativo	Vecindario.	Disponível	em:
<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=br.unicamp.vecindario">https://play.google.com/store/apps/details?id=br.unicamp.vecindario</a> .			

## AN ALTERNATIVE PROPOSAL FOR A SPANISH COURSE DESIGNED FOR MOBILE-LEARNING: EDUCATIONAL SOFTWARE VECINDÁRIO

**ABSTRACT:** Although Mobile Assisted Language Learning (MALL) has been foregrounded in recent discussions on language teaching, most of the existing educational softwares for Spanish teaching available in the web do not follow the theoretical orientations on mobile learning and more recent pedagogical and linguistic conceptions. The present paper reports the pedagogic design developed in a broader study (Andrade, 2017), which illustrates that even within this specific language learning situation it is feasible to follow options more in tune with theories that conceive language uses as situated social practices.

**Key words:** mobile language, foreign language teaching, teaching of Spanish, mobile assisted language learning

### Referências

ANDRADE, I. R. de. *Aprendizagem de língua assistida por dispositivos móveis (ALADIM): uma proposta alternativa para o ensino da língua espanhola*. 2017. 350p. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2017.

BRAGA, D. B. *Aprendizagem reflexiva de leitura em língua estrangeira: Questões relativas à construção de materiais digitais para acesso independente*, Cáceres: *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, v.9, n.2, p. 63-76, 2010.

CERVANTES, I. *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*, 2002. Disponível em: <[http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cvc\\_mer.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf)> Acesso em: 21 mar. 2017.

KUKULSKA-HULME, A. *Language learning defined by time and place: a framework for next generation design*. In: DÍAZ-VERA, J. E. (ed.) *Left to my own devices: learner autonomy and mobile-assisted language learning*. Bingley: Emerald, 2012. p. 3-20.

REIS, S. C. *Do discurso à prática: textualização de pesquisas sobre o ensino de inglês mediado por computador*. 2010. 227p. Tese (Doutorado em Letras) – Centro de Artes e Letras, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2010.

THOMAS, M.; REINDERS, H.; WARSCHAUER, M. (Eds). *Contemporary Computer-Assisted Language Learning*. Londres: Bloomsbury Publishing Plc, p. 389, 2013.

Data de envio: 30/10/2015

Data de aceite: 09/03/2016

Data de publicação: 01/09/2017

