



MACABÉA

REVISTA ELETRÔNICA DO NETLLI
ISSN 2316-1663

VOLUME 9, NÚMERO 3 | JUL-SET 2020

ANÁLISE DE ATIVIDADES EM APLICATIVOS MÓVEIS PARA A APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESPANHOLA



ANALYSIS OF ACTIVITIES IN MOBILE APPLICATIONS FOR SPANISH LANGUAGE LEARNING

Lyandra Bessa de Carvalho
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, BRASIL

Tatiana Lourenço de Carvalho
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, BRASIL

RESUMO | INDEXAÇÃO | TEXTO | REFERÊNCIAS | CITAR ESTE ARTIGO | O AUTOR
RECEBIDO EM 01/06/2020 • APROVADO EM 20/06/2020

Abstract

This research has as its focus the analysis of activities used in the Duolingo and Babbel mobile applications, describing them, comparing them and, at the end, proposing suggestions in order to improve the activities developed for language learning applications. In this sense, we have as theoretical anchor studies such as those of Castells (2000), Lopes (2012) and Castela (2015), on digital technologies and foreign language teaching

and those of Kukulska-Hume and Traxler (2005) and Edémea Santos (2019), related to mobile applications. With respect to methodology, we adopted a qualitative approach with a descriptive-comparative character of the data. As a result, we realized that Duolingo is based on translation as a teaching and learning method, drawing upon short-term activities, seeking the use of gamified elements to stimulate students. In turn, Babbel has more elaborate graphic elements, activities with a longer duration and a high level of difficulty, based on strategies used in the audiolingual method. At the end of the work, we emphasize the importance of using digital technologies mediated by mobile devices in learning Spanish as a foreign language (ELE) as a pedagogical mediation tool.

Resumo

A pesquisa em questão se dá com o enfoque na análise de atividades empregadas nos aplicativos móveis Duolingo e Babbel descrevendo-as, comparando-as e, ao final, propondo sugestões para a melhoria das atividades desenvolvidas para aplicativos de aprendizagem de línguas. Neste sentido, temos como ancoragem teórica estudos como os de Castells (2000), Lopes (2012) e Castela (2015), sobre tecnologias digitais e ensino de línguas estrangeiras e os de Edémea Santos (2019), relacionados aos aplicativos móveis. Quanto à metodologia, adotamos uma abordagem qualitativa de caráter descritivo-comparativo dos dados. Como resultados, percebemos que o Duolingo está calcado na tradução como método de ensino e aprendizagem, valendo-se de atividades de curta duração, recorrendo ao uso de elementos gamificados para estimular os estudantes. Por sua vez, a Babbel possui elementos gráficos mais elaborados, atividades com maior duração e elevado nível de dificuldade, baseando-se em estratégias utilizadas no método audiolingual. Ao final do trabalho, ressaltamos a importância do uso das tecnologias digitais mediadas por dispositivos móveis no aprendizado de espanhol como língua estrangeira (ELE) como ferramenta de mediação pedagógica.

Entradas para indexação

KEYWORDS: Spanish as a foreign language; Mobile applications; Activity analysis.

PALAVRAS-CHAVE: Espanhol como língua estrangeira; Aplicativos móveis; Análise de atividades.

Texto integral

Considerações iniciais

Com a constante presença das tecnologias móveis no cotidiano da vida social, os estudantes veem nos seus *tabletes*, *notebooks*, e principalmente, *smartphones*, uma maior possibilidade de acesso a materiais de estudo gratuito. Esses recursos têm se popularizado, dia após dia, uma vez que se pode permanecer conectado a uma rede ampla de informações em qualquer lugar.

Diante desse panorama, os aplicativos ou APP¹, revelam-se como uma “inovação” para a sociedade contemporânea. Eles trazem consigo um grande impacto para a Educação a Distância (EaD), sendo possível acessá-los, na escola, em casa, no trabalho e em todos os âmbitos sociais dos quais esses estudantes fazem parte.

Atualmente, infelizmente num contexto de isolamento social provocado pela pandemia em expansão no país – o novo coronavírus (COVID-19) –, as tecnologias digitais recobram excepcional importância, já que a comunicação em geral, as reuniões de trabalho e diferentes atividades sociais, incluindo as escolares, estão acontecendo a partir destes meios de comunicação tecnológicos.

No contexto da educação, o ensino remoto contribui para que essas instituições educacionais possam se ajustar às dificuldades enfrentadas durante este período de pandemia. Trata-se, portanto, de um novo modelo pedagógico, realizado 100% pela rede de internet, que se dá através de vídeo-aulas, exercícios online e com acesso a plataformas virtuais de aprendizagem, tendo como objetivo organizar e disponibilizar conteúdos, para que os discentes possam continuar mantendo suas rotinas de estudos, em casa. A título de exemplificação, instituições de ensino superior, como a Universidade Federal do Ceará (UFC), mantiveram parte do seu funcionamento através do ensino remoto e cerca de 64.178 alunos dos estados do Acre, Sergipe, São Carlos (SP) e Tocantins, seguem com aulas parciais (conforme dados fornecidos pelo Ministério da Educação e veiculados no Portal G1, em maio de 2020).

Neste sentido, a temática do estudo em questão se mostra ainda mais relevante pois, trata-se de um contexto de aprendizagem já bastante empregado, num período não pandêmico, que recobra especial interesse agora que os estudantes estão em casa. O tema é, ainda mais, pertinente para a educação e com grande função e interesse social, pois se percebe que não há como ignorar as potencialidades dessas tecnologias no cotidiano da vida dos alunos, uma vez que eles se apropriam de tais recursos, de forma autônoma, e podem utilizá-los em contextos, também, extraclasse como complemento das aulas regulares. Além de tudo isto, são ferramentas que contribuem para democratizar do acesso à aprendizagem de forma mais instantânea e que oferece um *feedback* mais imediato e constante no dia a dia dos estudantes, no caso da aprendizagem via dispositivos móveis.

Diante do exposto, a utilização dessas ferramentas tecnológicas de aprendizagem móvel serve para que o aluno possa adaptar o seu horário de forma flexível e, ao mesmo tempo, atuar como um responsável do seu próprio aprendizado, tendo que ser mais autônomo ao fazer uso dessas ferramentas para alcançar um objetivo que, neste estudo, é o de aprender uma língua estrangeira, o espanhol.

Refletindo sobre essa possibilidade de conectar-se digitalmente, convém destacar, por outro lado, que no Brasil há a necessidade de democratizar, ainda mais, o acesso de alunos das instituições públicas, por exemplo, a estes dispositivos móveis. Para boa parte da população brasileira, a dificuldade maior de acesso tem relação, muitas vezes, com a baixa qualidade da internet.

De acordo com dados divulgados no jornal Folha de São Paulo, em 16 de maio de 2020, cerca de setenta milhões de brasileiros possuem acesso precário à internet ou não possuem acesso algum a web atualmente. Além do mais, ainda de acordo com o jornal, quarenta e dois milhões nunca tiveram acesso a rede móvel. Esta constatação é ainda mais problemática, se consideramos o cenário atual, com a expansão do COVID-19 no qual mesmo diante dessa adversidade no país, escolas e universidades estão sendo pressionadas a manter suas atividades de forma remota. A maioria dessas instituições de ensino estão, por isso, tendo dificuldades de desenvolver as atividades de forma online durante a pandemia, pois seus alunos e também parte dos professores não dispõem de equipamentos e ambiente adequados com acesso ilimitado à web, em suas casas. Quando muito, alguns discentes possuem somente créditos de banda larga que limitam seus acessos às redes sociais.

Assim, é válida a reflexão de que quando há um panorama tecnológico favorável, sua implicação para o ensino é extremamente positiva. Neste sentido, nossa pesquisa tem como temática o uso de aplicativos móveis para a aprendizagem de espanhol como língua estrangeira (ELE) com o papel de refletir sobre a qualidade das atividades pensadas para os alunos que se propõe a estudar por dispositivos móveis. Mais especificamente, neste artigo, objetivamos: i) discutir a importância das tecnologias digitais para o ensino e a aprendizagem ELE, ii) descrever as propostas para aplicativos móveis *Duolingo* e *Babbel*, e, por fim, iii) verificar quais são os tipos de atividades mais recorrentes nesses aplicativos.

Temos como ancoragem teórica de nossa investigação, estudos como os de Castells (2000); Lopes (2012) e Castela (2015); sobre tecnologias digitais e ensino de língua estrangeira, bem como os de Nyiri (2002); UNESCO² (2014) e Edémea (2019) para tratar de aspectos específicos do *mobile learning*.

Pretendemos com a divulgação de resultados desta pesquisa, dar visibilidade a aprendizagem de espanhol como língua estrangeira também por meio de APP. Desejamos, também, gerar subsídios teóricos, da área de Linguística Aplicada, para a elaboração de atividades em aplicativos de *smartphones*, celulares, *tabletes* e *notebooks*, para o ensino de línguas, além de contribuir para futuras pesquisas inseridas no contexto das tecnologias digitais no meio educacional.

Por último, buscamos também suprir as lacunas existentes dentro das discussões sobre o ensino da língua espanhola mediada pela aprendizagem móvel, também conhecido como *m-learning* (termo original proveniente do inglês), pois quando se trata das temáticas voltadas para as tecnologias digitais móveis, a maioria dos estudos encontrados para fundamentar nosso trabalho estavam inseridos no contexto de aprendizagem da língua inglesa, porém não visavam diretamente a análise de atividades nos softwares educacionais estudados na nossa investigação.

1 Ambientes virtuais de aprendizagem: o caso da aprendizagem móvel

Atualmente, falar de aprendizagem móvel significa considerar as possibilidades de utilização dos variados recursos online disponíveis por meio de APP para o exercício do âmbito educacional, em especial, os ligados ao ensino de línguas estrangeiras, como é o caso do espanhol, que auxiliam professores e alunos no processo de ensino e aprendizagem.

Assim, o “fenômeno” do ensino e aprendizagem móvel, pode ser definido como uma forma de ensinar e aprender guiada pelo uso de dispositivos digitais. Para ampliar ainda mais o nosso entendimento acerca do *mobile learning*, trazemos o conceito desenvolvido por Santos (2019, p. 52) que afirma que o:

M-learning compreende as práticas e metodologias de ensino e aprendizagem mediadas por múltiplas linguagens e dispositivos móveis (celulares, tablets, computadores móveis). Conteúdos e situações de aprendizagem síncronas e assíncronas são criados para que a comunidade de prática envolvida (professores, estudantes e gestores) possa interagir em rede para além do acesso ao desktop e à internet por um ponto físico de conexão.

Considerando a citação anterior, é importante destacar que estes dispositivos móveis podem ser utilizados por toda uma equipe escolar, para ampliar ainda mais o acesso aos conteúdos programados no ensino regular, porém para ser realizados no contexto domiciliar do aluno. Ainda assim, é notável que a aprendizagem móvel atende principalmente aqueles que, desejam e podem estudar de forma independente e autônoma, como foi supracitado, em contexto extraclasse. Não cabe usar as práticas educacionais, em aplicativos móveis, como uma imposição a professores e alunos do ensino presencial. Há que existir interesse, disponibilidade

de acesso à internet e facilidade de acesso ao recurso em casa. Caso contrário, a (in)experiência digital pode se transformar num fiasco frustrante.

De acordo com a UNESCO (2014, p. 10) “Embora a tecnologia móvel não seja nem nunca venha a ser uma panaceia educacional, ela é uma ferramenta poderosa e frequentemente esquecida (entre outras ferramentas), que podem dar apoio à educação de formas impossíveis anteriormente”. Neste sentido, é preciso ter claro e acrescentar, ainda, que a tecnologia por si só não é capaz de fomentar e melhorar a qualidade do ensino. Os participantes envolvidos nesse processo educacional são primordiais para melhorar sua própria aprendizagem e ensino mediado por esses dispositivos já que o contato com línguas estrangeiras é para que haja a comunicação entre pessoas.

Segundo Santos (2019), analisando as diversas tecnologias surgidas ao longo do tempo, é notável que nenhuma foi tão acessada quanto os dispositivos móveis e, principalmente, por diversas “camadas” de pessoas, ou seja, de várias classes sociais e de diferentes lugares. É, justamente, por este fator que os dispositivos móveis além da sua popularidade como as mídias sociais (*facebook, instagram, whatsapp*, dentre outras), têm ampliado significativamente os espaços virtuais de acesso a conteúdos educacionais.

Por sua vez, para Castells (2002, p. 1, *tradução nossa*) “[...] quando a sociedade se deu conta da extraordinária capacidade que representa a internet, os valores incorporados na rede se difundiram por toda a vida social particularmente entre as gerações mais jovens”³. Neste sentido, percebemos as muitas possibilidades oferecidas pela internet e uma delas é a de aproximar pessoas, também as de diferentes idiomas, através dos dispositivos móveis.

Hoje, os estudantes podem ter contato com os mais diversos povos e, com isto, aprender novas línguas, culturas etc. Isto ocorre, sobretudo, com os que cresceram em uma sociedade altamente desenvolvida tecnologicamente. Eles puderam conviver com as tecnologias digitais, desde sua infância e são conhecidos como *nativos digitais* (PRENSKY, 2001). Sendo assim, a escola não pode deixar de lado todas essas transformações, principalmente porque a maioria dos estudantes de hoje, cresceu nestes ambientes cercados de tecnologias.

Considerando o exposto, até então, partimos da ideia de que a educação mediada pelo uso de aplicativos móveis pode oportunizar uma educação de qualidade, seja no ambiente formal ou nos ambientes informais. Isto porque, os indivíduos que utilizam essas ferramentas, para potencializar seus estudos, são os que possuem materiais, atividades, conteúdos e informações organizadas e acessíveis durante todo o seu dia-a-dia, fazendo parte dos mais variados contextos, sejam eles educacionais ou não. Para a UNESCO (2014, p. 08, *grifos nossos*):

A **aprendizagem móvel** envolve o uso de tecnologias móveis, isoladamente ou em combinação com outras tecnologias de informação e comunicação (TIC), a fim de permitir a aprendizagem a qualquer hora e em qualquer lugar. A aprendizagem pode ocorrer de várias formas: as pessoas podem usar aparelhos móveis para acessar recursos educacionais, conectar-se a outras pessoas ou criar conteúdos, dentro ou fora da sala de aula.

De acordo com este documento citado e o que vemos discutindo ao longo desta seção, compreendemos que a aprendizagem móvel oferece aos estudantes um suporte flexível, inovador e, principalmente, portátil e digital. Além disto, parte da sociedade que almeja continuar estudando, além de trabalhando, almeja ter lazer e adquirir diferentes tipos de conhecimentos de forma mais rápida e eficiente. Principalmente, quando essa mesma comunidade passa por diversas transformações tecnológicas, os aplicativos móveis também cumprem especial relevância. Em decorrência disto, percebe-se que o acesso ao conhecimento já não está apenas restrito às salas de aula, mas encontra-se presente em todo o meio digital. No entanto, há que se destacar que existem também algumas incompatibilidades. Um contraponto da “novidade” tecnológica é que:

O uso de equipamentos informáticos na sala de aula, muitas vezes, gera uma aparência moderna ao reproduzir práticas tradicionais de ensino, nas quais o docente subaproveita as possibilidades que o computador lhe oferece e o aluno não exerce um papel ativo de quem constrói o conhecimento e analisa criticamente as informações. Portanto, não se estabelece um novo paradigma de ensino, embora o computador esteja presente (CASTELA, 2009, p. 13).

Conforme o exposto, acreditamos que para o uso dessas tecnologias, tanto dentro como fora da sala de aula, se faz necessário ter objetivos claros no que tange ao aprendizado do aluno, além de fortalecer que esses instrumentos possuam um valor metodológico, didático e social. Neste sentido, surge a justificativa de usar as tecnologias digitais móveis em favor da busca ao conhecimento e principalmente, na aprendizagem de espanhol, pois, como foi explicitado ao longo desta seção, tais recursos digitais, podem ser facilmente utilizadas em contextos extraclasse, sem a necessidade de um acompanhamento mais personalizado de um mediador. Outrossim, a metodologia que fundamenta a possibilidade de aprendizagem móvel,

promove novas possibilidades de conhecer uma língua estrangeira, democratizando e expandindo as formas de ensino e aprendizagem.

2 Análise dos dados

O *corpus* deste estudo consiste nas atividades selecionadas em dois aplicativos de ensino de línguas estrangeiras: *Duolingo* e *Babbel*. Chegamos aos APP selecionados por meio de uma pesquisa na loja virtual de aplicativos da *Play Store*, na qual avaliamos o número de *downloads* e a sua rentabilidade⁴ (sendo um gratuito e outro pago). Pudemos observar, tendo em vistas estes critérios, que o *Duolingo*, tinha 7.452.381 *downloads*, e a *Babbel*, 379.502 durante o período da coleta de dados, entre 7 de maio e 19 de julho de 2019.

Neste estudo, adotamos uma abordagem qualitativa, pois precisávamos entender e analisar os dados. Além disto, é também uma pesquisa descritiva, pois realizamos a exposição das propostas de atividades dos dois *softwares*, sem interferir nos dados (GIL, 2008). Assim, para a coleta, usamos um *smartphone*, com acesso à rede de internet, para fazermos uso dos aplicativos em questão.

No que diz respeito à análise do *corpus*, de forma mais direta, ela se constituiu na descrição e na comparação dos dados de ambos aplicativos. Deste modo, para observar e realizar as atividades, atuamos diretamente sobre essas ferramentas educacionais como usuárias destas plataformas.

Posto isto, caracterizamos os aplicativos, tendo em vista suas funções e objetivos e, sobretudo, observando de modo mais detalhado os exercícios de cada um dos aplicativos, nas subseções seguintes.

2.1 Duolingo

O *Duolingo* é uma plataforma de ensino de línguas que foi desenvolvido por um professor universitário, Luis von Ahn, e seu aluno, Severin Hacker, na cidade *Pittsburg*, Estados Unidos, no ano de 2011, em versão beta⁵. Posteriormente, no ano de 2012, o APP foi aberto para o público em geral. Este *software* oferta a possibilidade de aprender diversos idiomas, como o inglês, o italiano, o francês, o espanhol, entre outros.

O *Duolingo* possui, ainda, um sistema metodológico *gamificado*⁶ que consiste no uso de “acumulação de pontos”, “vidas” e “ganhando novas posições no pódio”. Desse modo, a ferramenta em questão estimula os estudantes a continuarem utilizando esse *software*, interagindo com os demais aprendizes e, principalmente, o contato com a língua estrangeira.

Para o cadastro no *Duolingo*, selecionamos o idioma desejado (neste caso, a língua espanhola), informando a idade, o e-mail, o nível de conhecimento acerca da língua selecionada e, por fim, escolhemos a meta diária de estudo dentro da ferramenta (divididas em 10, 15, 20 minutos ou mais, conforme tempo e objetivos traçados pelo usuário).

Essas metas diárias são formas de o *software* captar o tempo utilizado pelo aluno dentro da plataforma e conseguir “somar pontuações” caso esse estudante faça o uso diário de acordo com a rotina de estudos selecionada. Ainda é possível optar por um curso para quem já tem algum conhecimento do espanhol ou, também, para quem não sabe nada da língua.

Devido à extensão deste artigo, contemplamos a descrição das atividades presentes apenas nos cursos *Básico 1* e *Básico 2*. Assim, o primeiro módulo (*Básico 1*) está dividido em três lições. A primeira visa ensinar palavras como: *yo, él, ella, niña, niño, un, una*, assimilando a expressão com as imagens que aparecem no *software*, através dos áudios disponíveis ou fazendo uma possível comparação entre a palavra em português e a palavra em espanhol, conforme se pode ver na imagem a seguir.

Figura 1 – Exercício do módulo *Básico 1* (*Duolingo*)



Fonte: *Duolingo*, 2019.

Como também pode ser constatado na imagem anterior, que é uma atividade para ouvir e falar, vemos que o APP adota o uso de imagens associadas às palavras correspondentes a seu significado. Neste caso, apesar da similaridade de termos em espanhol com os em português, as imagens são elementos fundamentais para que o estudante de “nível básico” consiga responder de forma adequada o que se pede nas atividades. Além disto, é oportuno considerar que o uso de imagens multimodais⁷ (ou não) nas atividades, proporcionam ao aluno uma experiência menos formal, tornando, portanto, um ambiente mais lúdico e agradável uma vez que, de acordo com Santos (2007, p. 60), “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”.

O módulo *Básico 2*, possuía um total de quatro lições com média total de quarenta e duas atividades. Diferentemente do módulo anterior, notamos algumas modificações, sobretudo, no que tange às questões gramaticais (figura 2).



Fonte: Duolingo, 2019.

Conforme o que se vê na imagem anterior, tal módulo passa a apresentar conteúdos gramaticais de forma sequencial e indutiva, mais especificamente no que se refere às “pessoas do discurso” (*yo, tú, él/ella, nosotros(as), vosotros(as), ellos/ellas*), sem que este seja o conteúdo principal. Contudo, apesar de passar o conteúdo gramatical de modo indutivo, aplicando-os em frases, as atividades continuavam exigindo dos estudantes unicamente a tradução literal dos enunciados, fator que não promove uma maior liberdade de escrita, haja vista que em tarefas como estas, existe apenas uma possibilidade de resposta aceita. Outrossim, cada

exercício (na maioria das vezes) era composto basicamente por um enunciado análogo ao anterior, se diferenciando, por vezes, através de uma única palavra ou um único verbo conjugado em outro tempo verbal.

De modo geral, o aplicativo em questão, no que se refere às atividades destinadas aos aprendizes de espanhol, carece de propostas que desenvolvam a escrita e a leitura do estudante, pois as restringem apenas à tradução de frases e palavras. Além disto, o usuário do *Duolingo* que deseja aprender a língua, desenvolvendo as quatro habilidades (ouvir, falar, ler e escrever) necessita ter o apoio de outros materiais de estudo, sobretudo, aqueles relacionados às variações linguísticas, cultura e aplicação direta dos conteúdos estudados, como livros didáticos de ensino de línguas, vídeo-aulas, aulas presenciais, entre outros.

Outra característica muito importante no *Duolingo* é que os seus exercícios, por serem de curta duração (com traduções de pequenas frases, questões de múltipla escolha e tradução oral de algumas expressões), são exemplos de típicas tarefas que podem estimular o usuário a continuar utilizando o aplicativo, haja vista, que o programa reflete exatamente a metodologia de ensino baseada no *m-learning*. Deste modo, o conceito de aprendizagem móvel se revela exatamente através dessa metodologia adotada para apresentar seus exercícios. É por estes fatores citados anteriormente, que o *Duolingo* é o aplicativo com maior número de *downloads* e melhor rentabilidade.

Por fim, ainda sobre o *Duolingo*, reiteramos que o APP, por ser um aplicativo gratuito, pode dispor de maior dificuldade no desenvolvimento de determinadas ferramentas devido às questões ligadas ao fator econômico que estão por detrás de tais ações. No entanto, é justo esse carácter de gratuidade deste *software*, o que o tornou o primeiro aplicativo de ensino de línguas com maior número de *downloads*, além de ser um dos mais rentáveis dentro da plataforma do *play store*.

2.2 Babel

A *Babel* é um *software* de ensino de línguas estrangeiras, criado no ano de 2007, por uma empresa privada com sede oficial na Alemanha. O aplicativo, disponibiliza o ensino de treze línguas, que são: o espanhol, o inglês, o alemão, o holandês, o russo, o sueco, o francês, o turco, o italiano, o dinamarquês, o norueguês, o indonésio e o polonês. Esse APP, assim como o *Duolingo*, pode ser usado tanto no sistema *Android*⁸, através do *download* na *Google play store*⁹, como no sistema *Ios*¹⁰, na *Apple store*¹¹.

Ao iniciar o uso do aplicativo, assim como ocorreu no *Duolingo*, fizemos uma análise baseada na observação da *Babbel*, visualizando o *design* e os conteúdos criados e adotados pelos seus desenvolvedores. De imediato, foi observado que a *Babbel* adota também o uso de imagens multimodais e o uso de hipertextos¹². É exatamente pela escolha dessas imagens, que compõem o *software*, que podemos partir da premissa de que o APP em questão é voltado sobretudo para o público adulto, isso porque as imagens de fotos (como abraço, aperto de mão, cumprimento, entre outras) são diferentes dos desenhos (criados por computação gráfica usados no *Duolingo*).

Partimos desta premissa, porque os desenhos são elementos gráficos mais lúdicos, o que torna o ambiente atrativo, especialmente, para o público infanto-juvenil. Contudo, isso não quer dizer que as crianças não possam gostar dos elementos gráficos da *Babbel*, assim como, o público adulto do *Duolingo*.

Outro fator observado, é que cada curso já expõe, antecipadamente, quais são os conteúdos que serão estudados. Por exemplo, o *Curso 1 (Primeiros passos)* ensina os seguintes conteúdos: “cumprimentar”, “apresentar-se”, “falar sobre nacionalidades” e “idiomas”. Contudo, o estudante não poderá deixar de realizar nenhum módulo e, portanto, deverá seguir a ordem já estabelecida dentro da *Babbel*. Após a observação do *software*, iniciamos a realização das atividades no aplicativo, como foi supracitado, o primeiro módulo denomina-se *Primeiros passos*, dividido em *Curso 1 e Curso 2*.

A priori, as primeiras lições referem-se a exercícios de audição e repetição de palavras e expressões em espanhol (cabe salientar, que este aplicativo não oferece a possibilidade de não realizar as atividades orais e auditivas, sendo possível apenas, “pular” as atividades e respondê-las em outro momento). Em seguida, o aluno fará traduções escritas dos mesmos vocábulos e expressões das lições anteriores, por exemplo: *hola, gracias, ¿cómo está/s?* entre outras.

A seguir, veremos a imagem de duas atividades destinadas à audição e à repetição da expressão *gracias* e posteriormente a atividade de escrita e tradução, em que o estudante deverá escrever a expressão obrigada em espanhol.

Figura 3 – Exercícios do *Curso 1 (Babbel)*



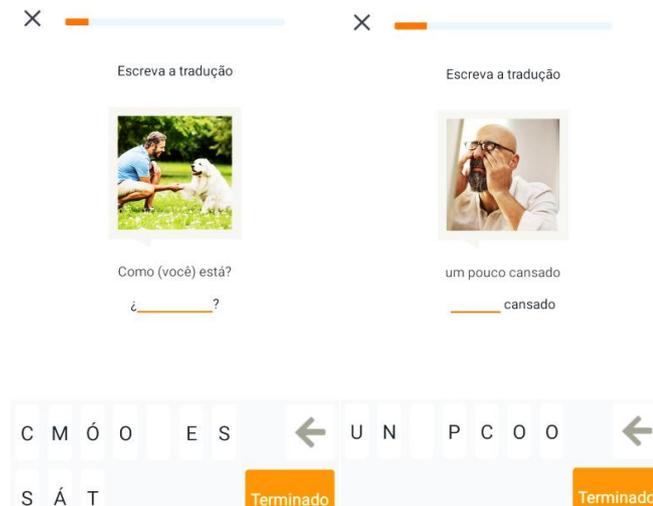
Fonte: *Babel*, 2019.

Diante desse panorama, em relação as tipologias de atividades anteriormente citadas e exemplificadas na figura 3, notamos que a *Babel* adotou o uso do método audiolingual para o ensino de línguas estrangeiras. Tal informação pode ser comprovada, também, conforme artigo disponibilizado no próprio site do APP de Lane (2014). Este método tem como enfoque o uso da língua estrangeira para primeiramente desenvolver as habilidades auditivas e orais e por conseguinte desenvolver as outras habilidades linguísticas como leitura e escrita (RICHARDS; RODGERS, 1986).

Por conseguinte, ao iniciar no *Curso 2 (Primeiros passos)*, vemos que este objetiva ensinar sobre: “perguntar como alguém está”, “fazer pedidos em cafés”, “pedir direções”, “usar transporte público” e “os números de 1 a 10”, totalizando doze lições.

Para a consecução de seus exercícios, a *Babel* adota o uso de espécie *drills* que são ferramentas utilizadas pelo método audiolingual. Na figura 4, veremos duas atividades que se utilizam de pequenas frases para que o estudante possa fazer a tradução escrita, tanto do enunciado completo, como de uma determinada palavra.

Figura 4 – *Exercícios do Curso 2 (Babel)*



Fonte: *Babel*, 2019.

As expressões abordadas nas duas lições acima, já tinham sido anteriormente ensinadas em outras atividades, entretanto, através de exercícios de cunho oral e auditivo (escutar e repetir). Agora, o foco é traduzir a pergunta e a resposta do português para o espanhol. Esses exercícios exemplificados na figura 4, apresentam pequenas frases com a finalidade de trabalhar essencialmente a leitura e a escrita. Percebe-se que a atividade se trata de um diálogo entre duas pessoas, contudo, de forma fragmentada. Como vemos na imagem, a primeira é a pergunta e sua respectiva resposta, se apresenta no exercício de tradução posterior.

Essa fragmentação de um diálogo e a repetição das frases torna-se um pouco cansativo para quem está utilizando o aplicativo, pois o que diferencia uma lição da outra é normalmente a forma de responde-las, de modo oral ou por meio da escrita. Além do mais, todas as frases sempre estão acompanhadas da sua tradução, o que facilita o desempenho do estudante para responde-las.

De modo geral, o aplicativo *Babel* é bastante avançado em diversos quesitos, tais como: número de atividades, vocabulário vasto e diversificado, progressão de conteúdos, explicações dos conteúdos gramaticais (regras, formalidades e informalidades), uso de diálogos e situações cotidianas da língua em uso, dentre outros. No entanto, diferente do *Duolingo*, não está disponível para todos os públicos, pois se trata de um *software* pago. Sendo assim, apenas aqueles que dispõem de um certo poder aquisitivo podem usufruir dele como um todo, podendo realizar as atividades de todos os módulos e fazer uso de todas as ferramentas disponíveis no aplicativo.

Por fim, entendemos que apesar de algumas pontos negativos como, por exemplo, a repetição de frases, mudando apenas a forma de respondê-las, ainda

assim o programa em questão da conta do que se propõe no ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras nesses contextos online, desenvolvendo a capacidade de falar, ouvir, escrever e ler, quatro habilidades imprescindíveis para o aprendizado de um idioma.

Considerações finais

Diante deste cenário mundial de pessoas cada vez mais conectadas e da necessidade do desenvolvimento de estudos acerca da utilização desses recursos online em diversos contextos sociais, é necessário conceber as tecnologias digitais como ferramentas que possuem um enorme potencial em diferentes setores econômicos, nos ambientes médicos, na educação como um todo e, mais especificamente, no ensino de línguas.

Considerando o contexto da pesquisa em questão, o nosso objetivo, mais especificamente, foi estudar o uso de aplicativos móveis para a aprendizagem de espanhol através da metodologia de ensino e aprendizagem centrada na aprendizagem online por meio de *smartphones*. As inquietações que nos levaram a investigar tal temática partiram do crescente uso das tecnologias digitais, sobretudo na educação informal, a que se dá em qualquer ambiente e horário fora dos escolares.

Através das nossas análises e da realização das atividades presentes nos aplicativos observados neste estudo, constatamos que o *Duolingo* se propõe a um ensino e aprendizagem de espanhol calcado na tradução de pequenas frases e palavras, utilizando elementos gráficos e *gamificados* para apresentar seus exercícios. Além disto, esses componentes visuais são recorrentes e, muitas vezes, imprescindíveis para a realização de tais atividades, sobretudo, se consideramos os estudantes de nível básico.

No que concerne a *Babbel*, percebemos que os exercícios buscam, através do ensino de gramática baseado no método indutivo, desenvolver o aprendizado de espanhol a partir de pequenas estruturas frasais. Outra constatação é a da utilização da metodologia de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras baseado no método audiolingual. Neste APP, sobretudo, são evidenciadas temáticas cotidianas para a possível aplicação dessas orações no dia a dia do estudante.

Nossa perspectiva foi, sobretudo, entender como estão apresentadas as atividades nestes aplicativos. Pudemos compreender que esses recursos podem servir não somente como uma ferramenta de aprendizado autônomo, partindo-se

apenas do aluno, mas como ferramenta complementar das aulas regulares. Neste sentido, apesar de não ser o foco deste trabalho, vale ressaltar que tais recursos têm grande potencial para servir como auxílio às aulas e/ou como forma de incentivar estes alunos a estudarem através dos seus dispositivos móveis fora do ambiente da sala de aula.

Por fim, esperamos que esse estudo possa servir de base, embora muito inicial, para reflexões acerca das tecnologias digitais, uma vez que elas vêm, de certa forma, estreitando os laços entre os povos e democratizando o acesso à educação. Ainda assim, é fundamental reconhecer que, infelizmente, muitas vezes, esses recursos não são usados por todos os estudantes, sobretudo aqueles com menor poder aquisitivo. Neste sentido, pensamos que as políticas sociais e educacionais, sobretudo, neste período, após as grandes mudanças presentes no cenário político brasileiro, tornam-se basilares e fundamentais.

Notas

1 APP é a abreviação da palavra inglesa “application” que significa “aplicativo”, em português.

2 Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura.

3 “(...) cuando la sociedad se dio cuenta de la extraordinaria capacidad que representa Internet, los valores encarnados en la red se difundieron en el conjunto de la vida social, particularmente entre las jóvenes generaciones” (CASTELLS, 2002, p. 1).

4 A rentabilidade se refere aos aplicativos que possuem maior número de downloads e que geram maior lucro para os desenvolvedores, mesmo aqueles que são gratuitos para o público.

5 Versão beta significa dizer que o aplicativo ainda está em fase de desenvolvimento, mas que mesmo assim é possível disponibilizá-lo para o público. Além disto, essa versão tem como objetivo fazer com que esses usuários possam reportar, à equipe de desenvolvimento do software, possíveis bugs e falhas no sistema do programa.

6 A gamificação, de acordo com Alves et al. (2014, p. 76), “se constitui na utilização da mecânica dos games em cenários non games, ou seja, fora dos games, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento”.

7 A multimodalidade se refere às diversas construções linguísticas, que podem ser representadas através de imagens, textos, linguagem oral, marcas gráficas, cores, design, dentre outras ferramentas que visam criar significações para o que está sendo mostrado para os leitores (DIONÍSIO, 2011).

8 Android é um sistema operacional desenvolvido pela Google para dispositivos móveis.

9 Google play store é um serviço de distribuição digital de aplicativos móveis para o sistema operacional Android.

10 iOS é um sistema operacional desenvolvido para os aparelhos da empresa Apple.

11 Apple store é um serviço de distribuição digital de aplicativos desenvolvido e operado para o sistema operacional iOS da Apple.

12 O termo hipertexto remete a um texto ao qual se agregam outros conjuntos de informação na forma de blocos de textos, palavras, imagens, sons, entre outros, cujo acesso se dá através de referências, no meio digital denominadas hiperlinks.

Referências

ANDRADE, Izabel Rego de. **Aprendizagem de língua assistida por dispositivos móveis.** (*ALADIM*): uma proposta alternativa para o ensino da língua espanhola. 2017. 351 f. Tese (Doutorado em linguagem e educação) - Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas: 2017.

BABEL. **Vamos aprender espanhol?** Disponível em: <https://pt.babel.com/aprenderespanhol>. Acesso em 27 de abr. 2019.

BRASIL. Linguagens, códigos e suas tecnologias. **Orientações curriculares para o ensino médio.** Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2008.

BRASIL. **PCN+ Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Linguagens, Códigos e suas Tecnologias.** Brasília, Secretaria de Educação Média e Tecnológica, 2002. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/linguagens02.pdf>. Acesso em 07 de set. de 2019.

CASTELA, Greice da Silva. **Novas tecnologias no ensino de espanhol: do mapeamento do que existe à elaboração de propostas pedagógicas pelo PIBID.** Linguagem em (Re)vista, vol. 10, n. 20. Niterói, jul./dez. 2015. Disponível em: <http://www.filologia.org.br/linguagememrevista/20/02.pdf>. Acesso em 27 de jun. de 2019.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em rede.** São Paulo: Paz e Terra, 2000.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

LANE, James. **Como aprendemos idiomas: O método audiolingual**. 2014. Disponível em: <https://pt.babbel.com/pt/magazine/como-aprendemos-idiommas-o-metodo-audiolingual>. Acesso em 28 de mai. de 2020.

LOPES, Diana Vasconcelos. As Novas Tecnologias e o Ensino de Línguas Estrangeiras. **Revista Científica Tecnologus**, 2012. Disponível em: http://www.unibrattec.edu.br/tecnologus/wpcontent/uploads/2012/08/tecnologus_edicao_06_artigo_01.pdf. Acesso em 05 de mai. de 2019.

MARCONI, Marina; LAKATOS, Eva. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Atlas, 1992.

PAIXÃO, Léo. **G1 Globo (educação)**. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2020/05/14/so-6-das-69-universidades-federais-adotaram-ensino-a-distancia-apos-paralisacao-por-causa-da-covid-19.ghtml>. Acesso em 26 de mai. 2020.

PRENSKY, Marc. Nativos digitais, imigrantes digitais. **De On the Horizon**, MCB University Press, Vol. 9, n. 5, Outubro, 2001. Disponível em: http://www.colegiongeracao.com.br/novageracao/2_intencoes/nativos.pdf. Acesso em 03 de abr. 2019.

Quadro de referência para as línguas: Aprendizagem, ensino, avaliação. Disponível em: http://area.dge.mec.pt/gramatica/Quadro_Europeu_total.pdf. Acesso em 04 de mar. 2019.

REGO, Izabel de Moraes Sarmiento; AMORIM, Joni de Almeida. Produção de objetos de aprendizagem para m-learning: planejamento, execução e lições aprendidas. In: **19º Congresso Internacional ABED de Educação a Distância**. Anais... Salvador: ABED, 2013. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2013/cd/129.pdf>. Acesso em 20 de abr. de 2019.

RICHARDS, Jack; RODGERS, Theodore. (1986). **Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas**. Madrid: Cambridge University Press, 1998.

SANTOS, Marli Pires dos Santos (org.). **O Lúdico na Formação do Educador**. 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

SOPRANA, Paula. 70 milhões de brasileiros têm acesso precário à internet na pandemia do coronavírus. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2020/05/cerca-de-70-milhoes-no-brasil-tem-acesso-precario-a-internet-na-pandemia.shtml>. Acesso em 26 de mai. 2020.

UNESCO. **Diretrizes de políticas para a aprendizagem móvel**. 2014. Disponível em: <http://www.bibl.ita.br/UNESCO-Diretrizes.pdf>. Acesso em 21 de abr. 2019.

VALENTIM, Hugo Duarte. **Para uma Compreensão do Mobile Learning**. Reflexão sobre a utilidade das tecnologias móveis na aprendizagem informal e para a construção de ambientes pessoais de aprendizagem. 2009. 178 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) - Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa, Lisboa: 2009.

Para citar este artigo

CARVALHO, L. B. de; CARVALHO, T. L. de. Análise de atividades em aplicativos móveis para a aprendizagem de língua espanhola. **Macabéa – Revista Eletrônica do Netlli**, Crato, v. 9., n. 3., 2020, p. 386-405.

As Autoras

LYANDRA BESSA DE CARVALHO tem graduação em Letras - Espanhol pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. Atualmente, é graduanda do curso de Direito, pela Faculdade Evolução Alto Oeste Potiguar (FACEP). Foi bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid); Programa Residência Pedagógica e foi voluntária do Núcleo de Estudos de Cultura, Literatura e Língua Espanhola (NECLE) Tem experiência na área de Letras e Direito. Atua em pesquisas de natureza científica nas seguintes áreas: Tecnologias digitais; EaD; ensino híbrido; Ensino e aprendizagem de ELE; Aplicativos móveis (mobile learning); educação de línguas estrangeiras; Direito Civil e Direito da mulher.

TATIANA LOURENÇO DE CARVALHO é professora adjunta II do Departamento de Letras Estrangeiras (DLE) da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Doutora pela Universidad de Salamanca (USAL) no Programa de Doutorado "Español: investigación avanzada en Lengua y Literatura" com bolsa CsF - CAPES (Doutorado pleno no exterior). Mestre em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual do Ceará (UECE) e graduada em Letras (Português-Espanhol e suas respectivas Literaturas) pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Atualmente, é coordenadora do Núcleo Docente Estruturante - NDE do Curso de Letras Espanhol do DLE / CAPF / UERN. É membro dos grupos de pesquisa GPET (Grupo de Pesquisa em Produção e Ensino de Texto), do Programa de Pós-Graduação em Letras da UERN e EALE (Estudos Aplicados em Línguas Estrangeiras), do Departamento de Letras Estrangeiras da UERN.