# SPOKEN – UMA PROPOSTA MULTIPLATAFORMA PARA APRENDIZAGEM AUTÔNOMA DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS


**[1]Christiano Lima Santos, Fábio de Melo Silva, Emerson Santana Matos, Lucas Garcia de Souza3, Thiago José Sandes Melo; [2]Victor Ferreira dos Santos**

*E-maill: christianolimasantos@gmail.com*

[1]Professor do Instituto Federal de Sergipe – Tobias Barreto – SE
[2]Estudante do Instituto Federal de Sergipe – Tobias Barreto – SE



***Resumo.*** *Diante do novo modelo socioeconômico, que preza pelas relações interdependentes entre indivíduos, organizações ou mesmo Estados, em que hipermobilidade e comunicação em tempo integral são elementos-chave para competir em escala global, um novo perfil profissional capaz é exigido, perfil este que apresenta como uma de suas características a fluência em língua inglesa. Sob a luz de estudos sobre "o bom aprendiz de línguas", "aprendizagem autônoma" e "tecnologias computacionais na Educação", este trabalho investigou as contribuições da Computação Móvel à aquisição de uma segunda língua bem como especificou e implementou um ambiente virtual que suporte os critérios identificados para o êxito no processo de aprendizagem.*

## 1. Introdução

A interconectividade, hipermobilidade, colaboração e competitividade em nível global são alguns dos vários aspectos presentes na sociedade contemporânea que descrevem o atual fenômeno da globalização (CASTELLS, 2008). Assim, novos perfis profissionais são demandados pelo mercado, capazes de lidar com a grande quantidade de informação, interpretando-a e manipulando-a segundo propósitos específicos. Schneider (2012) denomina tais novos perfis profissionais de "Engenheiros do Conhecimento", tendo como uma de suas competências exigidas a fluência em idiomas estrangeiros, mais especificamente a língua inglesa. Assim, aqueles que desejam disputar espaço nesse novo mercado e alcançar todo o seu potencial profissional devem compreender a importância da aprendizagem de línguas estrangeiras (MOURA FILHO, 2005; SCHNEIDER, 2012).

Segundo Moura Filho (2005), a aprendizagem autônoma, isto é, aquela gerida pelo próprio aprendiz, pode apresentar melhor eficiência para o mesmo, entretanto diversos fatores podem afetar (positiva ou negativamente) os resultados dessa abordagem, dentre eles a motivação, autoconfiança, estratégia de aprendizagem, mecanismos para monitoramento e avaliação, recursos empregados e aspectos culturais (MARTINS e MACIEL, 2010). Com tal propósito, pode ser adotada a Computação, mais especificamente por meio de seus recursos para aprendizagem web e móvel, como mediadora e catalisadora do processo de aprendizagem autônoma de línguas estrangeiras (SANTOS et al., 2015).

Dessa forma, este trabalho explorou o papel da Computação Móvel na aprendizagem autônoma de línguas estrangeiras bem como modelou e implementou uma arquitetura de software multiplataforma capaz de oferecer suporte à mesma.

## 2. Materiais e Métodos

Esta pesquisa, aplicada de caráter exploratório, empregou como procedimentos técnicos a revisão bibliográfica, modelagem da arquitetura e implementação do software.



Como primeira atividade, realizou-se a revisão bibliográfica, isto é, uma leitura, reflexão e discussão sobre trabalhos acerca de aprendizagem autônoma de línguas e tecnologias computacionais na aprendizagem de línguas. A partir da leitura dos trabalhos de Moura Filho (2005), Martins e Maciel (2010), Barros (2011) e Salbego (2014) e discussões em grupo, pôde-se analisar a problemática do uso da Computação Móvel no processo de aquisição de uma segunda língua bem como compreender requisitos necessários para o sucesso da mesma em abordagens que tenham a autonomia do aprendiz como foco.

Com base nos dados coletados e em critérios definidos, a arquitetura do software Spoken foi modelada, empregando-se nessa etapa conceitos e práticas da Engenharia de Software, como a elaboração de diagramas de casos de uso, modelagem dos dados e prototipagem das interfaces gráficas. A partir dos protótipos de interfaces criados, passou-se então para a fase de implementação do software, em que o mesmo foi codificado, testado e validado, inclusive por meio de testes em dispositivo móvel executando Android.

## 3. Resultados e discussão

Rubin (apud MOURA FILHO, 2005) aponta a importância de compreender as características e estratégias de aprendizagem utilizadas por uma pessoa que logra êxito na aprendizagem de uma nova língua ("o bom aprendiz de línguas"), uma vez que tal reflexão pode ajudar a traçar estratégias para aumentar as chances de êxito daqueles que demonstram mais dificuldades no processo de aquisição de uma segunda língua. O autor supracitado ainda aponta três condições associadas aos bons aprendizes: apresentam uma atitude positiva em relação à aprendizagem de uma nova língua, estão bem motivados e aproveitam-se de cada oportunidade, tanto dentro quanto fora da sala de aula, para aprender ou testar seus conhecimentos.

Salbego (2014) aponta alguns benefícios da introdução das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) na aprendizagem autônoma: introdução de conteúdos autênticos e atualizados; maior diversidade de atividades interativas; e maior liberdade ao aprendiz quanto ao tempo e espaço para aprendizagem. Assim, a

partir dos trabalhos de Moura Filho (2005), Luz (2009), Barros (2011) e Salbego (2014), foi possível elaborar uma lista de critérios importantes para o êxito da Computação Móvel na aprendizagem autônoma de uma nova língua, sendo alguns deles:

• Personalização do estudo quanto a interesses, estratégias e metas de aprendizagem individuais;
• Métodos para avaliação inicial de nivelamento, avaliação do nível de fluência e outras formas de autoavaliação ao longo do processo;
•Apresentação clara e objetiva do desempenho atual e progresso na aprendizagem;
• Mecanismos para identificação do estilo de aprendizagem, fixação do vocabulário, comunicação entre usuários e estímulo do aprendiz;
• Disponibilização de conteúdos autênticos e contextualizados, tanto de forma off-line quanto on-line.

Uma vez constituída tal lista de critérios, escolheu-se um grupo de aplicativos móveis gratuitos disponíveis na web para aprendizagem de línguas com o intuito de compreender quão bem os mesmos cumprem os mesmos. Os aplicativos selecionados foram Babel, Busuu, DuoLingo, EnglishTown, LinguaLeo, Mondly e WLingua. A partir da análise, percebeu-se que nenhum dos mesmos cumpriu completamente todos os critérios, sendo os critérios mais negligenciados foram a capacidade de personalização do estudo e disponibilização de conteúdos autênticos e contextualizados. O resultado dessa análise comparativa ratifica a importância de modelar, implementar e experimentar um ambiente virtual multiplataforma que atenda todos os critérios.

### 3.1. O software Spoken

Tendo como base as referências quanto ao bom aprendiz, aprendizagem autônoma e uso de tecnologias na aquisição de segunda língua, foram realizadas reuniões de brainstorming, documentação e prototipagem com o intuito de modelar a arquitetura de um aplicativo capaz de facilitar e mediar o processo de aprendizagem de uma nova língua de forma autônoma a qualquer aprendiz. A figura 1 exemplifica três telas (interfaces gráficas) do aplicativo.

Com o intuito de facilitar a personalização do aplicativo segundo interesses e metas do usuário, em seu primeiro acesso é exibida uma tela para configuração de diversas informações como seu nome, idioma a ser aprendido (disponíveis no momento Inglês e Espanhol),

**Figura 1.** Da esquerda para a direita, telas de configuração, painel principal e atividades do aplicativo Spoken. (Fonte: esta pesquisa)

competências que deseja focar (ler, escrever, ouvir ou falar), nível de fluência desejado, áreas técnicas de interesse (disponíveis no momento vocabulários e textos das áreas Informática, Agronegócios e Construção Civil), e a duração em minutos de cada sessão diária de estudos.

Após a configuração inicial do aplicativo, o usuário acessará seu painel principal, uma tela que resume as principais informações quanto a seu desempenho e progresso, quantidade de atividades restantes para cumprir sua sessão diária e atividade recomendada, bem como acesso às configurações, estatísticas detalhadas e às demais atividades. Essa tela possui como finalidade simplificar o acesso às informações e a tomada de decisões por meio de sugestões, entretanto não o limita, uma vez que o mesmo pode escolher qualquer atividade.

Caso o aprendiz opte por escolher qualquer atividade por meio da opção "Escolher outra atividade...", será levado à tela de atividades, onde as mesmas estão reunidas em oito grupos: Lições, Leitura, Escrita, Audição, Fala, Comunidade, Biblioteca e Jogos. Cada grupo de atividade foca em um tipo de competência (ler, escrever, ouvir ou falar) ou em um formato diferenciado de apresentação do conteúdo (lições, interação com outros usuários, acesso à biblioteca multimídia e jogos) de forma a privilegiar os quatro perfis de aprendizagem segundo seus canais perceptivos (DUNN e REINERT apud MOURA FILHO, 2005). Por conseguinte, é muito provável que o usuário encontre atividades com as quais mais se identifique e focadas nas competências de seu interesse. Ao acessar quaisquer dessas atividades, o aplicativo registra o acesso com o intuito de compreender quais atividades mais lhe agrada, possibilitando sugerir posteriormente atividades mais alinhadas com as preferências do mesmo.

Além disso, ao lado de cada grupo de atividades há ícones em vermelho, amarelo e verde que indicam quais requerem maior atenção do usuário, possivelmente devido a baixo desempenho ou muito tempo sem acesso.

## 4. Conclusão

Diante do fenômeno da globalização, que transforma a maneira como as relações entre pessoas, organizações e nações acontecem, urge um novo perfil profissional que requer a capacidade de fluência em

outros idiomas assegurando maior comunicabilidade e capacidade de lidar com os novos conhecimentos. Assim, obstáculos à aprendizagem autônoma de línguas devem ser vencidos e as ferramentas adotadas devem extrapolar os limites da sala de aula, e é nesse cenário que as Tecnologias da Informação e Comunicação, com destaque para aquelas inerentes da Computação Móvel, podem contribuir positivamente quando empregadas seguindo os critérios aqui apresentados.

Este trabalho explorou teorias sobre "aprendizagem autônoma de línguas" e "educação ubíqua", compreendeu a problemática da Computação Móvel na aprendizagem autônoma de línguas estrangeiras e modelou e implementou um aplicativo móvel capaz de oferecer o devido suporte. Tal aplicativo, em sua primeira versão, é executável em Android e iOS, e devido à sua arquitetura requer poucos ajustes para seu funcionamento em ambiente web. Assim, como futura extensão deste trabalho, pretende-se implementar sua versão web e um melhor sistema de recomendação que, baseado nas decisões do aprendiz e suas metas de aprendizagem, recomendará atividades que podem ajudá-lo a alcançar seus objetivos pessoais.

**Referências**


BARROS, Júlia Maria Antunes. O ambiente virtual como um espaço para a autonomia na aprendizagem de línguas. 2011. 159 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

CASTELLS, M. A Sociedade em Rede. São Paulo : Paz e Terra, 2008.

LUZ, Emeli Borges Pereira. A autonomia no processo de ensino e aprendizagem de línguas em ambiente virtual (Teletandem). 2009. 231 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) – Universidade Estadual Paulista, São José do Rio Preto, 2009.

MARTINS, Dreison da Silva; MACIEL, Adriana Macedo Nadal. A importância da autonomia para a aprendizagem da língua inglesa. Disciplinarum Scientia. Série: Artes, Letras e Comunicação, S. Maria, v. 11, n. 1, p. 89-110, 2010.

MOURA FILHO, Augusto César Luitgards. Pelo inglês afora: carreira profissional e autonomia na aprendizagem de inglês como língua estrangeira. 2005. 281 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada)-Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005.

SALBEGO, Nayara Nunes. TIC na aprendizagem autônoma de inglês. Revista Educação, Artes e Inclusão. v. 9, n. 1, ISSN 1984-3178, 2014.

SANTOS, Christiano Lima; MATOS, E. S.; LUCAS, G. S.; MELO, T. J. S.; SCHNEIDER, Henrique Nou. Reflexões sobre as Contribuições da Computação Móvel à Aprendizagem de Língua Inglesa, X Congresso Norte Nordeste de Pesquisa e Inovação, Rio Branco-AC, p. 4340-4346, 2015.

SCHNEIDER, Henrique Nou. Perfil do engenheiro do conhecimento. Revista Tecnologia Informação & Negócios Sergipe, ano 2, ed. 9, setembro / 2012.