

**O DESENHO DOS MATERIAIS  
DIGITAIS DE APRENDIZAGEM  
AUTORREGULADA: no ensino de PLE  
em nível básico**



**Xuechun Yu<sup>1</sup>**  
*Universidade de Lisboa*

**Resumo:**

Autonomia de aprendizagem refere-se à capacidade de decisão que os aprendentes de Língua Estrangeira (LE) têm numa situação de aprendizagem desconhecida e que lhes permite responder pelo resultado das suas decisões no uso da língua. Esta característica corresponde ao âmbito de aprendizagem recente e à capacidade adaptada à necessidade social. Em comparação com os materiais impressos tradicionais, os materiais digitais com suporte técnico e de média, geraram uma convergência no ensino das línguas, satisfazendo as necessidades individuais dos aprendentes e deixando aos utilizadores mais espaço de autonomia de aprendizagem. Este estudo pretende investigar o desenho de material digital da aprendizagem autorregulada (MDAA) para o ensino de Português como Língua Estrangeira (PLE), no nível básico, a fim de desenvolver a capacidade de autonomia no âmbito virtual. Propõe-se a análise de sete materiais digitais representativos no ensino de PLE, em diferentes plataformas, verificando quais são as suas características no que concerne à autonomia de aprendizagem, criando um modelo de MDAA para ensino de PLE baseado na análise, com os respetivos esquemas computacionais.

**Palavras-chave:** Autonomia de aprendizagem; Materiais Digitais; PLE.

**Abstract:**

Learning autonomy refers to the ability of the decision that foreign language (FL) learners have in an unknown learning situation and that allows them to answer for the result of their decisions in the use of the language. This feature corresponds to the scope of recent learning and the ability that adjust to the social need. When compared with traditional materials, digital materials with technical and media support, led to a convergence in the teaching of languages, satisfying the individual needs of students and leaving users more space for autonomy in learning. This study intends to investigate to design a digital material of self-regulated learning for the teaching of Portuguese as a Foreign Language (PFL) at the basic level, in order to develop the capacity for autonomy in the virtual scope. Through the analysis of seven representative digital PFL materials on different platforms, taking advantage of digital materials and learning autonomy characteristics, with the aim to create a self-regulated digital learning material model for PFL based on analyses, with the respective computational schemes.

**Keywords:** Learning autonomy; Digital Materials; PFL.

---

<sup>1</sup> Xuechun Yu, doutoranda no curso de Português como Língua Estrangeira/Língua Segunda na Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, formou-se no mesmo curso de mestrado em 2019, com a dissertação de mestrado é “Uma Investigação para o desenho de materiais de aprendizagem autorregulada de PLE em nível básico no âmbito de ICALL”.

## **1. Introdução:**

Nos anos 90 do século XX, foram criados alguns sítios e páginas eletrônicas reconhecidos no ensino de LE, com métodos mediados por computador, que pretendem facilitar a aprendizagem e abrir os horizontes culturais e linguísticos dos alunos. Depois da entrada do século XXI, esses métodos tornaram-se um método pedagógico, dado que “today’s students are no longer the people our educational system was designed to teach.” (Premsky, 2001, p.51), eles são “nativos digitais”, nascidos no âmbito de aprendizagem digital, sendo “native speakers’ of the digital language of computers, video games and the Internet” (Premsky, 2001, p.51). Esses aprendentes valorizam as competências digitais e as capacidades de autonomia de aprendizagem derivadas de profissões na sociedade contemporânea. Em anos recentes, as universidades onde se ensina PLE começaram a introduzir técnicas e multimídia nas salas-de-aula, em contexto mais geral, e apareceram materiais digitais para o ensino-aprendizagem de português. Todavia, a carência de talentos profissionais e de limitações de ordem técnica leva ainda a que falte algum pragmatismo aos materiais digitais, falte interação e inovação, entre outras características, fazendo com que os utilizadores não consigam escolher um recurso correspondente às suas necessidades. Neste sentido, como é que se desenha um material digital dedicado à formação da capacidade de autonomia de aprendizagem de PLE? Como é que se acentua o pragmatismo e diversidade de materiais digitais através dos diferentes *media* e de técnicas avançadas, mas não se dificulta a sua utilização? O presente trabalho irá propor um percurso para criar um modelo de MDAA para PLE, com os respetivos esquemas computacionais.

## **2. Autonomia de aprendizagem e os materiais de aprendizagem autorregulada**

Holec (1981) introduziu a teoria da autonomia de aprendizagem para a área do ensino de LE. O autor define autonomia como “ability to take charge of one’s own learning...the responsibility for all the decisions concerning all aspects of this learning.” (Holec, 1981, p.3). A definição da autonomia de Holec é atualmente considerada como uma referência académica, tendo em conta a autonomia como uma capacidade, implicando que os aprendentes se responsabilizem pelas suas decisões na aprendizagem. Para outros autores a autonomia é uma capacidade (Littlewood, 1996; David Little, 1991; Benson, 2001), concluindo que a autonomia dos aprendentes estimula o valor intrínseco de uma pessoa, que indica a capacidade de tomar decisões e de responder pela consequência das decisões, com vista a adaptar-se às necessidades da sociedade.

Para formar as capacidades de autonomia de aprendizagem, foram criados os materiais da aprendizagem autorregulada (MAA). Inicialmente, a ideia principal era dividir informações gerais em pequenos passos, adaptados ao

ritmo da aprendizagem dos alunos, de forma a ajudar os aprendentes a atingirem o objetivo da aprendizagem mais direta, rapidamente, através desta pedagogia.

Em comparação com os materiais usados em sala-de-aula, os MAA permitem que os alunos possam estudar por si mesmos em qualquer lugar. Além disso, o desenho dos MAA é dedicado para estimular a motivação de aprendizagem dos aprendentes, com recurso a *feedbacks* que os ajudam a descobrirem problemas automaticamente, evitando a persistência nos erros até ao período de exames, por exemplo. Pode concluir-se que os MAA são aqueles em que os aprendentes podem escolher os conteúdos pedagógicos apropriados para si mesmos e organizar atividades com objetivos particulares para diversas capacidades e necessidades.

### 3. As tecnologias digitais capacitam os materiais de aprendizagem autorregulada

Com apoio de tecnologias digitais, sítios e páginas eletrónicas populares e reconhecidas no ensino correspondem à demanda da formação de alunos, prestando atenção à satisfação das necessidades individuais dos utilizadores. Essas plataformas correspondem a materiais digitais, que são normalmente considerados como digitalização dos materiais didáticos, tais como *e-book*, *electronic bookbag*, etc., como também os materiais criados com o suporte técnico digital, para auxiliar o ensino das aulas *online* e *offline*. Com a popularidade das aulas *online*, os materiais digitais receberam efeitos relativamente positivos em algumas áreas disciplinares. (Johnson, Smith, Levine e Haywood, 2010; Franco, 2013; Castro, 2014 ).

Entre as tecnologias dos materiais digitais, a par do ensino-aprendizagem das LE, a técnica *Intelligent Computer Assisted Language Learning (ICALL)*<sup>2</sup>, com a característica de corrigir erros de forma autónoma e inteligente por computador, tem-se tornado cada vez mais comum, trazendo facilidade e conveniência para o ensino-aprendizagem e avaliação, em simultâneo, uma forma de gerar autonomia de aprendizagem. O sistema inteligente CALL relativo aos MAA, com base do Sistema Tutorial Inteligente (STI)<sup>3</sup>, facilita a autoavaliação, identificando e corrigindo os erros atempadamente. Os MAA com apoio desta técnica têm possibilidade de integrar uma estrutura de conteúdos mais flexível, aproximada das exigências dos aprendentes.

---

<sup>2</sup> O sistema ICALL divide-se em duas partes: — “Inteligente (I)” e “CALL”, pode dizer-se que ICALL é “Inteligente Computer Assisted Language Learning (CALL)”. O ICALL vem do Sistema Tutorial Inteligente (Intelligent Tutoring System, ITS), que é uma área cruzada entre Ciências Computacionais e Educação, com suporte tecnológico Inteligência Artificial (IA)...o aparecimento de ICALL representa uma grande progressão de técnicas, especialmente em diagnosticar tipos de erros e oferecer sugestões apropriadas para correções. (Yu, 2019, p.13)

<sup>3</sup> Composto por quatro componentes principais, a saber, a base de conhecimentos em domínio (*domain Knowledge base*), o modelo do aluno (*student model*), o modelo tutorial (*tutor model*) e a interface inteligente (*intelligent interface*). (Du, Lin & Yin, 2010)

#### 4. Os materiais digitais da aprendizagem autorregulada de PLE

A par das LE, os MAA com tecnologias digitais como ICALL, proporcionam benefícios técnicos para estimular a autonomia de aprendizagem, com o intuito de aumentar competências linguísticas, no âmbito dos respetivos contextos interculturais. É imprescindível desenhar materiais digitais com apoio de ICALL como uma forma pedagógica importante e adaptada aos usos sociais da língua. (Grupo de Projeto<sup>4</sup>, 2014; Yu, 2019). O presente trabalho irá centrar-se sobre alguns materiais representativos de PLE, analisando o seu desenho, e a formação da capacidade da autonomia de aprendizagem, com vista a obter um modelo para um novo desenho. Na tabela 1, apresentam-se três *softwares* para computador, três sítios e páginas *web* populares na aprendizagem de PLE e um sistema para contexto universitário.

Variação	Nome	Ícone	Razão da escolha
Softwares	Learn Portuguese—Absolute Beginner (App Store) <sup>5</sup>		Topo da lista de descargas na <i>App Store</i> com palavra-chave “Learn Portuguese”.
	Learn Portuguese for Beginners (Google Play) <sup>6</sup>		Um elevado número de descargas em <i>Google Play</i> com palavra-chave “Learn Portuguese”.
	Learn Portuguese via Videos by GoLearningBus (Microsoft) <sup>7</sup>		Topo da lista de descargas no mercado de <i>Microsoft</i> com palavra-chave “Learn Portuguese”.
Sítios e Páginas Web	Duolingo		Oferece o ensino em mais de 30 línguas, com mais de 500 milhões de utilizadores registados. (Duolingo, 2021)
	Busuu		Oferece o ensino em dose línguas e têm mais de 100 milhões de utilizadores registados. (Busuu, 2021)

<sup>4</sup> Grupo de Projeto “Investigação e Prática do Sistema de Garantia da Qualidade do Ensino da Universidade Aberta” (traduzido pela autora)

<sup>5</sup> Learn Portuguese—Absolute Beginner, <https://apps.apple.com/us/app/learn-portuguese-absolute-beginner-less-1-25/id411513280?mt=12>

<sup>6</sup> Learn Portuguese for Beginners, [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zemish.portuguese&hl=pt\\_PT&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zemish.portuguese&hl=pt_PT&gl=US)

<sup>7</sup> Learn Portuguese via Videos by GoLearningBus, <https://www.microsoft.com/en-mn/p/learn-portuguese-via-videos-by-golearningbus/9nblggh1109n?activetab=pivot:overviewtab>.

	Babbel		“É atualmente o aplicativo de idiomas mais bem-sucedido do mundo”, com ensino de 14 línguas (Babbel, 2021)
Sistema	TAGARELA <sup>8</sup>		A única plataforma para ensinar português com ICALL até 2019. (Yu, 2019)

Tabela1: Recursos escolhidos para analisar e comparar

Na tabela 2, sintetizam-se os pontos de comparação dos Materiais Digitais da Aprendizagem Autorregulada (MDAA), que serviram para definir as características a aplicar no desenho deste tipo de materiais.

Nome	Caraterísticas de formação com apoio técnico	Pontos fracos	Valores referenciais para o desenho
Learn Portuguese— Absolute Beginner (App Store)	O material proporciona metas e objetivos orientados de 25 lições em 5 temas. Exemplos de compreensão oral em várias velocidades e registo da fala adaptam-se a diferentes necessidades individuais, ajudando a apreciar pronúncias. A introdução do contexto cultural do Brasil e de Portugal explicita os conteúdos didáticos.	Se se adicionassem partes para avaliar a pronúncia, os utilizadores podiam resolver mais rapidamente as potenciais perguntas. Mais a duração do tempo de aprendizagem, e um registo de aprendizagem, podiam levar os alunos a concentrar-se e ter uma boa revisão.	É imprescindível introduzir o contexto cultural em relação aos conteúdos didáticos no material. Se se produzir exercícios, acompanham as autoavaliações. Também se presta atenção à duração do tempo.
Learn Portuguese for Beginners (Google Play)	Orientado pela lista de tarefas, o material cria um âmbito de autonomia de aprendizagem, que os utilizadores podem fazer escolhas dependentes das suas decisões. Com motivo do ensino fonético, a autoavaliação de traduções inglês-português com técnica ICALL ajuda a aquisição do PLE em nível básico <sup>9</sup> . As fotos multicores e áudios estimulam a motivação de aprendizagem.	Se se adicionasse a escolha da duração do tempo de aprendizagem, podia promover-se a concentração. Um ensino mais enriquecedor ligado à vida quotidiana, poderia preconizar a garantia da utilização adaptada.	As tarefas proporcionadas podem orientar a autonomia de aprendizagem. É imprescindível introduzir o uso da língua acompanhado com o ensino.
Learn Portuguese via Videos by	Um pequeno vídeo disponibiliza um outro caminho de aprendizagem do vocabulário,	A estratégia de aprendizagem do vocabulário por vídeo	É uma proposta que proporcione aos utilizadores

<sup>8</sup> TAGARELA—*Teaching Aid for Grammatical Awareness, Recognition and Enhancement of Linguistic Abilities*, o sistema foi criado por Amaral (2007) na Ohio State University, no âmbito da sua pesquisa para a tese de doutoramento, na qual explicou o processo de desenho. A análise do presente trabalho é a partir da tese de doutoramento de Amaral e artigos publicados sobre o tema, podem referir-se a Amaral, L. “*Designing Intelligent Language Tutoring Systems for Integration into Foreign Language Instruction.*” PhD diss., The Ohio State University, 2007. URL:

[https://etd.ohiolink.edu/apexprod/rws\\_etd/send\\_file/send?accession=osu1179979688&disposition=inline](https://etd.ohiolink.edu/apexprod/rws_etd/send_file/send?accession=osu1179979688&disposition=inline).

<sup>9</sup> Sobre a descrição do nível básico, podem ver-se ponto 4 do presente trabalho.

<b>Golearning Bus (Microsoft)</b>	dando aos aprendentes a imersão linguística. O material não se restringe ao ensino de alguns aspetos, mas num conhecimento de âmbito geral, a técnica ICALL não é apenas utilizada para diagnosticar palavras de acordo com imagens oferecidas, como também para corrigir correspondência de frases.	pode tornar-se mais fácil, não obstante, é limitada pela duração do tempo; se se prestasse mais atenção à revisão dos conhecimentos, seria possível evitar ficar no nível formal e superficial.	várias estratégias de aprendizagem através da multimodalidade <sup>10</sup> , a fim de se adaptar às demandas de aprendentes.
<b>Duolingo</b>	O pré-teste coloca os alunos em níveis adaptados. A duração do tempo e o registo de aprendizagem facilitam a autonomia de aprendizagem. A técnica ICALL orienta o ensino, aprendizagem e avaliação completo. O material encoraja a participação dos alunos por prémios e comunidade de discussão.	Um percurso fixo limita a possibilidade da escolha de tarefas. Ainda falta o pragmatismo linguístico.	A implementação de prémios no final dos materiais é uma forma de avaliação dos efeitos de aprendizagem, estimulando a participação dos utilizadores.
<b>Busuu</b>	O ensino disponibiliza dois percursos para a aprendizagem detalhada, ajudando os alunos a verificar objetivos e metas. A técnica ICALL orienta o ensino-aprendizagem e avaliação dos exercícios, em particular, no ensino de vocabulário, acompanhado com a multimodalidade de fotos, vídeos e áudios.	É um material auxiliar para a sala de aula. Se avaliasse também a oralidade em pronúncia, poderia ajudar os alunos a conhecer um vocabulário mais completo.	A parte “diálogo” mimetiza a situação da vida real <sup>11</sup> , pode proporcionar aos alunos uma imersão no uso da língua.
<b>Babbel</b>	A escolha das tarefas pode satisfazer as necessidades individuais. A técnica ICALL orienta o ensino-aprendizagem e avaliação em aspetos da escolha da resposta correta, correspondências de expressões e frases, preenchimento de espaços em branco de acordo com diálogos, que são adaptados às demandas de CAPLE <sup>12</sup> , ainda assim, tem a possibilidade de escolher as tarefas a realizar.	Ainda que não obrigue a executar todas as tarefas proporcionadas, é desejável que os utilizadores tenham decisões muito fortes para escolher uma de entre as diversas áreas como a economia, a cultura, a política, entre outros.	O preenchimento de espaços em branco através de diálogos com apoio técnico como áudios, articula-se com a técnica de máquina-pessoa e pode potenciar um efeito de interação.
<b>TAGARELA</b>	O sistema é totalmente orientado pela técnica ICALL, no ensino-aprendizagem e avaliação, através dos exercícios	O âmbito dedicado à autonomia de aprendizagem pelo ICALL, tem objetivo de	É possível o desenho dos materiais seguir uma divisão dos

<sup>10</sup> A multimodalidade “describes approaches that understand communication and representation to be more than about language.” (Jewitt, 2009, p.14)

<sup>11</sup> Ao logo do estudo, a vida real refere-se às situações de comunicação reais dentro de aplicação, apresentada em vídeos, áudios, entre outros.

<sup>12</sup> O membro da associação que se trata da avaliação e certificação internacional de PLE. O nome completo é Centro de Avaliação e Certificação de Português Língua Estrangeira (CAPLE), que segue as orientações do Quadro Europeu Comum de Referência (QEQR, explica-se no próximo ponto 4), com objetivo de avaliar competências linguísticas.

	correspondentes ao QECR, a par da correção de erros gramaticais. Sendo um sistema para ensinar Língua de Herança (LH) <sup>13</sup> , o sistema pretende aperfeiçoar o uso da língua portuguesa num registo formal.	aumentar competências linguísticas, contudo, como faltam algumas motivações e estratégias de aprendizagem, é necessário os utilizadores terem uma decisão forte na aprendizagem.	módulos do ensino divididos por tarefas.
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------

Tabela 2: Comparações dos materiais digitais de aprendizagem autorregulada (MDAA) do PLE, de acordo com e Yu (2019).

Tendo em conta a comparação dos MDAA no ensino de PLE, definiram-se os critérios e modelo para o desenho de uma aplicação. Como referido acima, o desenho dos MDAA pode torna-se uma ferramenta pedagógica auxiliar para o ensino *online*, formando a autonomia de aprendizagem. Tanto ponto de vista formal como em metas pedagógicas, o desenho é imprescindível para atingir os objetivos do ensino-aprendizagem do PLE; pretende-se divulgar as culturas em português, contextualizadas pelo uso da língua e pelas necessidades sociais.

## 5. O desenho dos materiais digitais de aprendizagem autorregulada de PLE em nível básico

Apresenta-se nesta parte um desenho de uma versão de amostra, de software de computador. Considerando a análise dos MDAA de PLE acima, o desenho proposto considera os seguintes parâmetros: a formação com apoio técnico, os pontos fracos e valores referenciais —, fazendo com que o material tenha sido desenhado em sete interfaces, que são respetivamente: Bem-vindo, Início, Tarefas Básicas, Experiência de Vida, Exercícios e Atividades, Revisão e Avaliação e Prémio; finalmente adiciona-se ainda uma secção com algumas Ligações Externas.

O público-alvo do material são os alunos universitários e outro público-adulto de PLE, em nível básico, de acordo com os níveis do Quadro Europeu

<sup>13</sup> Língua de Herança (LH), a diferença com a LE é cujo objetivo não sendo para estrangeiros, mas os imigrantes que não aprendem a Língua Materna (LM) no âmbito académico. O procedimento da aprendizagem faz-se normalmente apenas junto da família por causa da imigração. Os EUA são um país com uma longa tradição de imigração, onde o ensino de LH é muito popular bem como LE. Dado o fluxo de imigração de portugueses e brasileiros, o ensino do português como Língua de herança (PLH) nos EUA tem muita importância. Pode ver-se Sílvia Pfeiffer-Melo, 2014, “O conceito ‘Língua de Herança’ na perspetiva da Linguística e da Didática de Línguas/ considerações pluridisciplinares em torno do perfil linguístico das crianças lusodescendentes na Alemanha”, *Domínios de Linguagem*, n.3 (ago./dez. 2014): 16-45, URL:

<https://www.researchgate.net/publication/267514803> O conceito Língua de Herança na perspetiva da Linguística e da Didática de Línguas consideracoes pluridisciplinares em torno do perfil linguístico das crianças lusodescendentes na Alemanha.

Comum de Referência (QEQR). O QEQR<sup>14</sup> estabelece seis níveis comuns de proficiência dos aprendentes, que são normalmente nomeados como A1, A2, B1, B2, C1, C2,<sup>15</sup> O nível básico de aqui que se trata é o nível A (A1 e A2).

O desenho do material vai basear-se no Ensino de Línguas Baseado em Tarefas (ELBT)<sup>16</sup>, organizado por temas<sup>17</sup>, tendo em conta das competências linguísticas, sociolinguísticas e pragmáticas propostas no QEQR (Conselho da Europa, 2001).

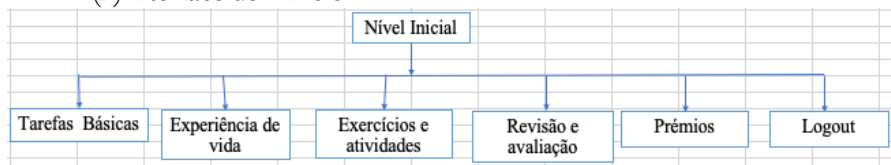
### (1) Interface de “Bem-vindo”



Imagem 1: Interface “Bem-vindo” da autoria de Xuechun Yu

Inspirada pela análise de “Duolingo”, a interface de “Bem-vindo” inicia-se com o “Teste da língua”, que classifica automaticamente os níveis do QEQR dos alunos. O desenho divide-se em três níveis, nível inicial (A1-A2), nível intermédio (B1-B2) e nível avançado (C1-C2), discutindo-se o nível básico no presente trabalho. Com base no resultado do teste, o sistema pode avaliar qual é o nível apropriado para os aprendentes para completarem melhor as tarefas pedagógicas, adaptando-se à autonomia de aprendizagem.

### (2) Interface de “Início”



<sup>14</sup> Em 2018 e em 2020, na sequência da elaboração de estudos e avaliação do QEQR, foi publicado um volume complementar que apresenta uma revisão de alguns aspetos do documento, nomeadamente, uma revisão dos descritores dos vários níveis.

<sup>15</sup> Na versão de 2001, os seis níveis podem de facto dividir-se em 9 níveis: A1, A2, A2+, B1, B1+, B2, B2+, C1, C2, as capacidades gerais podem ver-se (Conselho da Europa, 2001, pp: 61-65)

<sup>16</sup> Trata-se de uma abordagem apoiada em tarefas para ensinar línguas, na Abordagem Comunicativa, cumprindo objetivos, “no contexto da resolução de um problema, do cumprimento de uma obrigação ou da realização de um objetivo” (Conselho da Europa, 2001, p.30). O ELBT “considera que é por se dedicar sobretudo ao sentido que o sistema do aluno é estimulado a desenvolver-se” (Pinto, 2020, p.175). Podem referir-se Nunan, David. *Task-Based Language Teaching*. Cambridge University Press, 2010 (ano de publicação online). URL: <https://www.cambridge.org/core/books/taskbased-language-teaching/0CA4599235DCF504DE221FF8D21409FQ>; Costa, Andreia. “Task-Based Learning (TBL) and Cognition” *E-Teals*, no.7 (2016): 108-124. URL: <https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/15687.pdf>

<sup>17</sup> O desenho de temas respeita aos níveis familiares, interesses relacionados com os conhecimentos didáticos, o desenho organizado por temas, tem o objetivo de aproximar a vida real.



Imagem 2: Interface “Início”da autoria de Xuechun Yu

O nível básico é dividido em cinco partes principais: —“Tarefas básicas”; “Experiência de vida”; “Exercícios e atividades”; “Revisão e avaliação”, e “Prêmios”. Na mesma página, se os utilizadores quiserem sair do curso, podem clicar “Log out”, em qualquer altura. Os módulos explícitos em concretização, apresentam-se nos próximos pontos.

(3)Interface de “Tarefas Básicas”

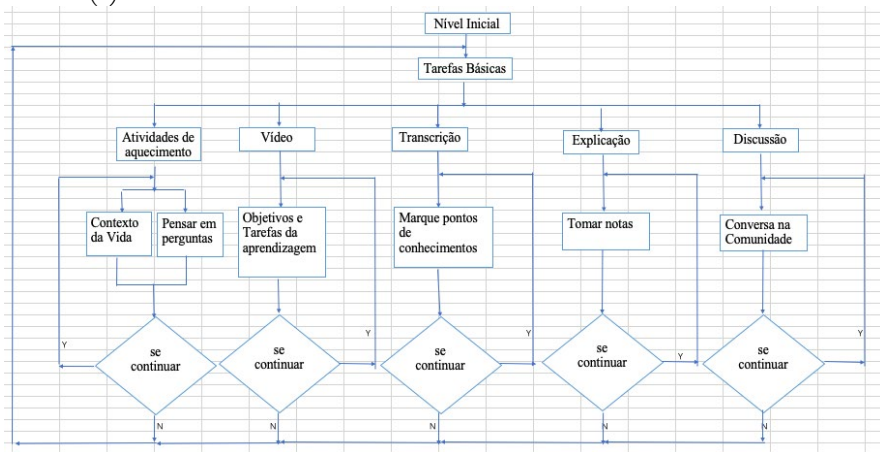


Imagem 3: Interface “Tarefas Básicas”da autoria de Xuechun Yu

Utiliza-se aqui os princípios da abordagem ELBT, em forma de “Tarefas Básicas”, em função da autonomia de aprendizagem, pelo que o aprendente pode escolher tarefas adaptadas às suas necessidades individuais. As “Tarefas Básicas” são divididas em “Atividades de aquecimento”, “Vídeo”, “Transcrição”, “Explicação” e “Discussão”.

Inspirado pela análise de “Golearningbus”, este módulo cria a seção “Atividades de aquecimento”, que oferece aos aprendentes o contexto da vida e algumas palavras básicas para os ajudar a entender os conteúdos do vídeo. Quando fazem o visionamento do vídeo, essas palavras previamente disponibilizadas também ocorrem no vídeo, acompanhadas das traduções correspondentes; pretende-se assim ajudar os alunos a lembrar as palavras que aparecem em cenas reais. De acordo com o contexto, o material vai propor perguntas, antes de verem o “Vídeo”. O objetivo desta parte é levar os alunos a pensar nos seus objetivos e no que querem estudar, antes de começarem a aprendizagem. O sistema vai dar dois minutos para os utilizadores pensarem em perguntas e se lembrarem de palavras comuns.

Na parte “Vídeo”, pode ver-se um minifilme apresentado por pessoas reais, para criar um âmbito de imersão, criando a sensação de que estão agora

na vida real. O vídeo demora 3 a 5 minutos, depois do visionamento, a página apresenta os objetivos de aprendizagem, que servem para ajudar utilizadores a marcarem pontos dos conhecimentos que eles querem aprender.

A “Transcrição” consiste em transcrever os diálogos de vídeo, o que permite aos aprendentes procurar os conhecimentos que querem ou acham necessários aprender; se eles não puderem encontrar tudo, o sistema vai oferecer-lhes algumas sugestões para poderem executar esta tarefa. Todos os pontos de conhecimentos são guardados numa tabela, o que permitirá a sua revisão.

Quanto à “Explicação”, o material vai explicitar esses conhecimentos apresentados, pela pronúncia, vocabulário, gramática, expressão, utilização de frases, entre outros. Quando tiverem perguntas, os aprendentes podem entrar na comunidade de conversa e discutir com outros utilizadores, até os professores, resolvendo em conjunto os problemas.

#### (4) Interface de “Experiência de Vida”

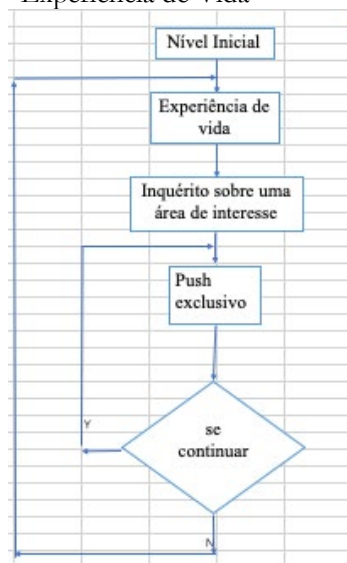


Imagem 4: Interface “Experiência de Vida” da autoria de Xuechun Yu

A “Experiência de vida” está relacionado com os contextos de uso e visa suprir um dos pontos fracos identificados nos MDAA de PLE analisados. O sistema vai pedir aos utilizadores para responderem a um inquérito, oferecendo áreas de interesse como opções. Em seguida, o sistema vai oferecer “Push exclusivo” de acordo com o resultado dos questionários. Quanto ao procedimento da escolha dos recursos digitais, a aplicação vai escolher jornais e revistas, disponíveis em formato eletrónico, e páginas *web*, entre outros conteúdos que os falantes nativos costumam ler.

## (5) Interface de “Exercícios e Atividades”

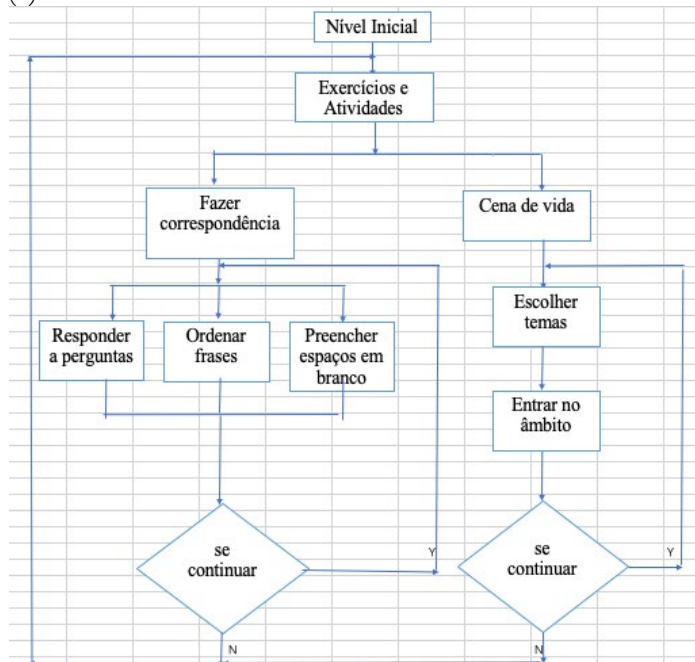


Imagem 5: Interface “Exercícios e Atividades” da autoria de Xuechun Yu

A parte “Exercícios e atividades” aproxima-se ao sistema de avaliação do CAPLE; inspirada pela análise de “Busuu” e “Babel”, ela desenvolve-se em duas partes: “Fazer correspondência” e “Cena de vida”. Os aprendentes podem escolher qualquer uma dessas tarefas ou ambas. “Fazer correspondência” é dividido por exercícios de “responder a perguntas”, “ordenar frases” e “preencher espaços em branco”, os dados de exercícios vêm dos materiais impressos; o desenho da aplicação utiliza a técnica ICALL, confirmando a correção de erros num primeiro momento. O sistema caracteriza-se por ser codificado pelas pessoas e não consegue prever os erros, ainda que o tente fazer, ao calcular os problemas que os aprendentes poderão ter.

Quanto à atividade “Cena da vida”, trata-se da designação que quer criar um âmbito virtual de imersão, em função da escolha dos temas. Neste âmbito, as personagens animadas vão propor algumas perguntas, o utilizador tem de responder e terminar o diálogo para poder passar à próxima cena de vida. A correção de erros através do sistema de ICALL espera ajudar os utilizadores a descobrirem rapidamente os seus potenciais problemas, sabendo como os corrigir ou melhorar, formando a capacidade da autonomia de aprendizagem.

## (6) Interface de “Revisão e Avaliação”

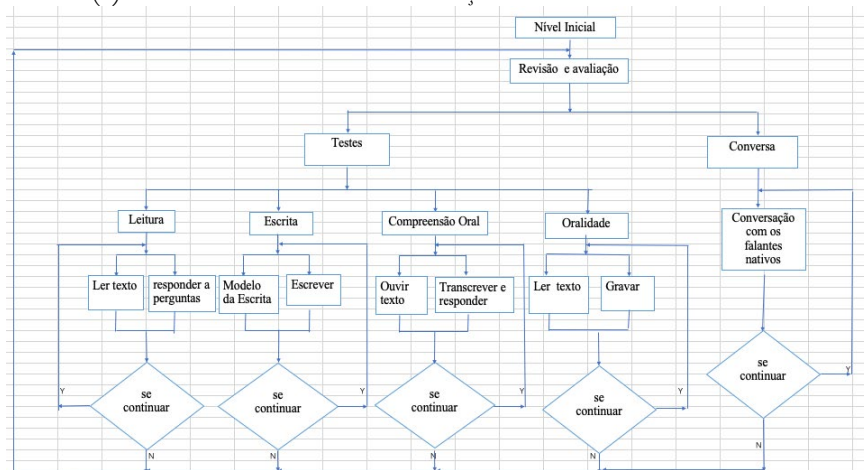


Imagem 6: Interface “Revisão e Avaliação” da autoria de Xuechun Yu

Em termos da “Revisão e avaliação”, a interface é dividida em duas partes —Testes e Conversa. Sendo a última atividade, os utilizadores podem escolher apenas uma tarefa ou ambas. Os testes abrangem a compreensão da leitura, compreensão do oral, produção e interação escrita e produção e interação oral<sup>18</sup>. O desenho de materiais que se propõe irá também seguir as mesmas orientações teóricas na avaliação, o que lhe permite estar em consonância com outros materiais do mesmo tipo usados para ensinar línguas estrangeiras. As avaliações são apresentadas na Compreensão da Leitura, Produção e Interação Escritas, Compreensão do Oral, Produção e Interação Oral, o que implica uma avaliação compreensiva.

Não é obrigatório fazer todas as componentes, se se escolher a leitura, a exigência é ler os textos e responder a perguntas; para a escrita, os utilizadores podem usar o modelo da escrita oferecido como modelo e escrever um pequeno texto; quanto à compreensão oral, vão antes de mais ler a pergunta, passados trinta segundos, o sistema dá o áudio e, depois de o ouvirem, podem escolher se continuam a ouvir outra vez; caso desistam de ouvir o áudio, na segunda vez, podem responder às perguntas; de vez em quando, é pedido aos utilizadores que transcrevam as perguntas, além de responderem; finalmente, quanto à expressão oral, o que o sistema pede aos utilizadores é para repetirem textos, dando-lhes a oportunidade de os gravar.

A parte “conversa” está estruturada de forma diferente das atividades anteriores. Seguindo a abordagem comunicativa e as teorias de QEQR, a ideia fundamental da aprendizagem de PLE é a aplicação da língua e a

<sup>18</sup> A disposição segue a lógica da dos exames do CAPLE, seguindo as orientações do QEQR.

comunicação. Desta forma, o sistema permite ao utilizador o acesso a redes sociais e comunidades, onde poderá comunicar com falantes nativos de português, concretizando as interações e encorajando a participação dos alunos. Na conversa real, é expectável que se coloquem muitos problemas de pronúncia, sotaque, entre outros, dado que os aprendentes são incentivados a progressivamente irem resolvendo esses problemas e assim poderem saber melhor a língua.

(7) Interface de “Prémio”

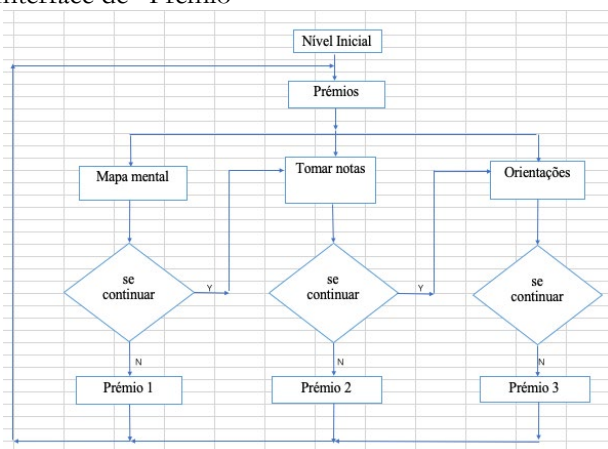


Imagem 7: Interface “Prémio” da autoria de Xuechun Yu

De entre os MDAA de PLE analisados, vários materiais apresentam “prémios”, não obstante, a parte “prémios” no presente material quer motivar os aprendentes e obter eficácia na aprendizagem. Quando se chega à parte “Prémio”, para se obter os prémios é necessário realizar três tarefas: — “Mapa mental”, “Tomar notas” e “Orientações”. O mapa mental é um processo importante na autonomia de aprendizagem, na medida em que o material vai oferecer aos aprendentes possibilidades de escolha de palavras-chave e símbolos utilizados como um suporte técnico, obrigando-os a resumir o que estudaram. Se não continuarem o caminho de revisão, vão receber o Prémio Um<sup>19</sup>. Passa-se então à tarefa “tomar notas”, na qual a ideia principal é encorajar alunos a propor perguntas e a escrever os sentimentos, o que serve para rever a aprendizagem. Até este passo, se quiserem desistir, podem receber o Prémio Dois. Finalmente, podem ver orientações, em vídeo ou em palavras, que refletem as sugestões e a experiência de professores, depois de concluir esta revisão, vão receber o Prémio Três.

Em suma, os diversos prémios revelam níveis de capacidades da autonomia de aprendizagem: “mapa mental” forma o consenso da

<sup>19</sup> Os prémios Um, Dois e Três correspondem aos níveis de progressão, do mais baixo ao mais alto.

autonomia; “tomar notas” estimula a fazer perguntas; “orientações” combina as ideias anteriores, através da orientação de professores, permitindo-lhe uma nova compreensão dos conhecimentos adquiridos.

Há também “Ligação Externa” que são programas e ferramentas úteis para a aprendizagem e que podem auxiliar também na autoavaliação. Os esquemas apresentados fazem parte de uma amostra/ demo correspondente no sistema *Android* que será desenvolvida no computador.

## 6. Conclusão

Com o desenvolvimento da sociedade, os aprendentes dedicam-se mais às aprendizagens adaptadas às suas necessidades, dentro dos recursos didáticos, é imprescindível adquirir capacidades da autonomia de aprendizagem, com o intuito de tomar decisões de forma responsável. Os MAA podem atingir estes objetivos, mas com o desenvolvimento das tecnologias como o ICALL no ensino de LE, podem ser melhorados e tornados mais flexíveis, quanto aos conteúdos didáticos. Como tal, o desenho dos MDAA torna-se uma escolha para os aprendentes dado que está adaptada à sua aprendizagem no futuro. Neste estudo, propôs-se o desenho de um material deste tipo, desenhado a partir das características encontradas na análise e comparação de sete materiais digitais com apoio do ICALL no ensino de PLE. Escolheram-se alguns *softwares* representativos no mercado de computador, sítios, páginas *web* e programas associados à aprendizagem de PLE. Criou-se uma amostra do material com sete esquemas computacionais, a saber: — Bem-vindo, Início, Tarefas Básicas, Experiência de Vida, Exercícios e Atividades, Revisão e Avaliação e Prémio. O material desenhado visa formar as capacidades de autonomia de aprendizagem, em particular, ajudar os alunos a adquirir o português em nível básico, conhecendo as situações do uso da língua. O que se apresenta é apenas uma amostra/ demo no telemóvel do sistema *Android*, no futuro, pretende-se continuar a investigar e fazer a implementação do computador, efeitos da utilização, entre outros.

## 7. Referências bibliográficas

- Amaral, L. “Designing Intelligent Language Tutoring Systems for Integration into Foreign Language Instruction.” PhD diss., The Ohio State University, 2007, URL: [https://etd.ohiolink.edu/apexprod/rws\\_etd/send\\_file/send?accession=osu1179979688&disposition=inline](https://etd.ohiolink.edu/apexprod/rws_etd/send_file/send?accession=osu1179979688&disposition=inline)
- Babbel. “Sobre nós”. Acedido em novembro 03, 2021. URL: <https://about.babbel.com/pt/about-us/>
- Busuu. “Sobre a empresa”. Acedido em novembro 03, 2021. URL: <https://www.busuu.com/pt/about>
- Castro, Cornélia Garrido de Sousa. "A Utilização de Recursos Educativos Digitais no Processo de Ensinar e Aprender: Práticas do

- Professores e Perspetivas dos Especialistas". PhD diss., Universidade Católica Portuguesa, 2014, URL: [https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/15830/1/Tese\\_completa\\_Cornélia%20Castro\\_2014.pdf](https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/15830/1/Tese_completa_Cornélia%20Castro_2014.pdf)
- Conselho da Europa, C. (2001). *Quadro europeu comum de referência para as línguas—Aprendizagem, ensino, avaliação*. Portugal: edição ASA.
- Little, D. (1991). *Learner Autonomy1: Definitions, Issues and Problems*. Dublin: Authentik Language Learning Resources Ltd.
- Prensky, M. (Oct. de 2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, pp. 51-59.
- Yu, Xuechun. “Uma Investigação para o desenho de materiais de aprendizagem autorregulada de PLE em nível básico no âmbito de ICALL.” Dissertação de mestrado., Universidade de Lisboa, 2019. URL: <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/40820>