



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

**LETRAS ESPANHOL PORTUGUÊS COMO
LÍNGUA ESTRANGEIRA**

ATE Foz:
proposta de aplicativo para aprender espanhol focado ao setor turístico de Foz do
Iguaçu

Silvia Tavares

Foz do Iguaçu
Ano 2022

ATE Foz:

proposta de aplicativo para aprender espanhol focado ao setor turístico de Foz do
Iguaçu

Silvia Tavares

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em Letras espanhol português como língua estrangeira.

Orientador: Prof. Dra. Jorgelina Ivana Tallei

Foz do Iguaçu
Ano 2022

SILVIA TAVARES

ATE Foz:

PROPOSTA DE APLICATIVO PARA APRENDER ESPANHOL ENFOCADO AO SETOR TURÍSTICO DE Foz DO IGUAÇU

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em Letras espanhol português como língua estrangeira.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dra. Jorgelina Ivana Tallei
UNILA

Prof. Dra. Laura Fortes
UNILA

Prof. Dra. Julia Granetto
UNILA

Foz do Iguaçu, 29 de março de 2022

TERMO DE SUBMISSÃO DE TRABALHOS ACADÊMICOS

Nome completo do autor(a): Silvia Tavares

Curso: Letras Espanhol Português como língua estrangeira

	Tipo de Documento
<input checked="" type="checkbox"/> graduação	<input type="checkbox"/> artigo
<input type="checkbox"/> especialização	<input checked="" type="checkbox"/> trabalho de conclusão de curso
<input type="checkbox"/> mestrado	<input type="checkbox"/> monografia
<input type="checkbox"/> doutorado	<input type="checkbox"/> dissertação
	<input type="checkbox"/> tese
	<input type="checkbox"/> CD/DVD – obras audiovisuais
	<input type="checkbox"/> _____

Título do trabalho acadêmico: ATE Foz: proposta de aplicativo para aprender espanhol focado ao setor turístico de Foz do Iguaçu

Nome do orientador(a): Prof. Dra. Jorgelina Ivana Tallei

Data da Defesa: 29/03/2022

Licença não-exclusiva de Distribuição

O referido autor(a):

a) Declara que o documento entregue é seu trabalho original, e que o detém o direito de conceder os direitos contidos nesta licença. Declara também que a entrega do documento não infringe, tanto quanto lhe é possível saber, os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade.

b) Se o documento entregue contém material do qual não detém os direitos de autor, declara que obteve autorização do detentor dos direitos de autor para conceder à UNILA – Universidade Federal da Integração Latino-Americana os direitos requeridos por esta licença, e que esse material cujos direitos são de terceiros está claramente identificado e reconhecido no texto ou conteúdo do documento entregue.

Se o documento entregue é baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não a Universidade Federal da Integração Latino-Americana, declara que cumpriu quaisquer obrigações exigidas pelo respectivo contrato ou acordo.

Na qualidade de titular dos direitos do conteúdo supracitado, o autor autoriza a Biblioteca Latino-Americana – BIUNILA a disponibilizar a obra, gratuitamente e de acordo com a licença pública *Creative Commons Licença 3.0 Unported*.

Foz do Iguaçu, 21 de abril de 2022.



Assinatura do Responsável

Dedico este trabalho a minha cachorra Leia.

Do... Or not do. There is no try
Yoda - Star Wars

RESUMO

Este presente trabalho busca elaborar e apresentar um aplicativo (para *smartphones* que utilizam o sistema operacional *Android*) de ensino de espanhol para trabalhadores do setor de turismo da cidade de Foz do Iguaçu a partir de uma perspectiva translingue. Primeiramente serão apresentados os conceitos de gamificação e aplicativos de línguas que se encontram disponíveis na internet e que utilizam artifícios de jogos em seus métodos de ensino. Serão abordadas noções de translinguagem e repertório linguístico para então ser apresentado o aplicativo elaborado, chamado ATE Foz, mostrando como foi seu processo de elaboração e as estratégias de ensino abordadas e como a gamificação está presente nele. Este trabalho também apresenta como o aplicativo foi recebido pelos usuários através de um questionário enviado para um grupo de pessoas de diferentes idades, conhecimentos de tecnologia digital e nível de espanhol, que testaram o aplicativo, respondendo questões de usabilidade e dificuldade encontradas durante os testes e se ele se mostrou efetivo no que se propôs a executar.

Palavras-chave: espanhol; turismo; ensino; gamificação; aplicativo de línguas.

RESUMEN

En este presente trabajo se busca desarrollar y presentar una aplicación (para *smartphones* que utilizan el sistema operativo *Android*) para enseñar español a los trabajadores del sector turístico de la ciudad de Foz do Iguaçu, desde una perspectiva translingüe. En primer lugar, se presentarán los conceptos de gamificación y aplicaciones de lenguaje que están disponibles en la internet y que utilizan artificios de juego en sus métodos de enseñanza. Se abordarán nociones de translenguaje y repertorio lingüístico para presentar la aplicación elaborada, denominada ATE Foz, mostrando cómo fue su proceso de elaboración y las estrategias didácticas abordadas y cómo la gamificación está presente. Este trabajo también presenta cómo fue recibida la aplicación por parte de los usuarios a través de un cuestionario enviado a un grupo de personas de diferentes edades, conocimientos de tecnología digital y nivel de español, los que probaron la aplicación, respondiendo preguntas de usabilidad y dificultad encontradas durante las pruebas y si probó eficaz en lo que se propone hacer.

Palabras clave: español; turismo; enseñanza; gamificación; aplicación de idiomas.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Aplicativo Duolingo, Babel e Mondly.....	18
Figura 2 – Aplicativo Speechling.....	18
Figura 3 – Protótipo do aplicativo.....	20
Figura 4 – Tela inicial do aplicativo.....	21
Figura 5 – Tela do aplicativo.....	21
Figura 6 – Quizz sobre as cataratas.....	22
Figura 7 – Telas de pontuação e glossário.....	23
Figura 8 – Gráfico da relação de uso de aplicativos de idiomas.....	24
Figura 9 – Gráfico da relação da praticidade do aplicativo.....	25
Figura 10 – Gráfico com a relação de entendimento do uso do aplicativo.....	25
Figura 11 – Gráfico com a relação de originalidade do aplicativo.....	26
Figura 12 – Gráfico com a relação de interesse.....	26

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ILAACH	Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História
UNILA	Universidade Federal da Integração Latino-Americana
OMS	Organização Mundial de Saúde
ATE Foz	Aplicativo de Turismo e Espanhol de Foz do Iguaçu
I.A	Inteligência Artificial
GIMP	GNU Image Manipulation Program
GDevelop	Game Develop
App	Aplicativo

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1	14
1.1 GAMIFICAÇÃO NO ENSINO E CONCEITOS NA FORMULAÇÃO DO APLICATIVO ATE FOZ.....	14
1.2 A LÍNGUA COM RECURSO NA INTERNET.....	16
1.2.1 Duolingo.....	17
1.2.2 Babbel.....	17
1.2.3 Mondly.....	18
1.2.4 <i>Speechling</i>	18
2.3.3 A língua no aplicativo ATE Foz.....	18
CAPÍTULO 2: METODOLOGIA	20
2.1 FORMULANDO O DESIGN INSTRUCIONAL.....	21
2.2 IMPLEMENTAÇÃO DO APLICATIVO.....	23
2.3 A VERSÃO FINAL DO APLICATIVO ATE FOZ.....	24
3 APLICABILIDADE DO APLICATIVO: AVALIAÇÃO	27
CONSIDERAÇÕES	31
REFERÊNCIAS	33

INTRODUÇÃO

Neste apartado tento contextualizar, de forma breve, os caminhos desta pesquisa. Esse trabalho é uma pesquisa que corresponde à conclusão de curso em Letras espanhol e português como língua estrangeira pela Universidade Federal da Integração Latinoamericana (UNILA), e tem como objetivo elaborar e apresentar um aplicativo para smartphones com o sistema operacional android, para o aprendizado da língua espanhola, especialmente voltado a trabalhadores e trabalhadoras do turismo da cidade. O objetivo inicial de projetar um aplicativo de ensino de espanhol para o turismo surgiu no ano de 2020, quando a pandemia do coronavírus¹ começou, e, com ela a recomendação por parte da Organização Mundial da Saúde (OMS) para as comunidades, trabalhadores/as ficarem em casa diminuindo a possibilidade de contágio do vírus.

Assim, iniciamos a pesquisa que buscou auxiliar, principalmente, aos trabalhadores/as da área do turismo, como uma ferramenta de possibilidades, levando em consideração o contexto do município: uma cidade fronteiriça e que se destaca pelo turismo. A pesquisa inicial ocorreu no projeto de extensão Gamificação no ensino de Espanhol/Inglês para profissionais do turismo.

O objetivo geral do trabalho, é planificar, elaborar e descrever a aplicação de um aplicativo para o aprendizagem de espanhol para o turismo a partir de uma perspectiva translingue e intercultural.

Para cumprir o objetivo, em um primeiro momento, planificamos as unidades que iriam compor o aplicativo. Assim, fizemos um levantamento de bibliografia teórica sobre aprendizagem de espanhol em aplicativos de idiomas, consideramos o conceito de gamificação como adequado para estruturar as unidades e planificar o design do aplicativo. Debates, a partir do estudo, o conceito de língua que estaria presente no aplicativo, decidimos que era importante considerar o contexto no qual seria aplicado, assim escolhemos partir desde uma perspectiva estruturada no conceito de repertório de idioma.

Como o aplicativo circula, em um primeiro momento, na cidade de Foz do Iguaçu, consideramos importante uma perspectiva intercultural para desenvolver o

¹ A pandemia foi declarada em março de 2020, o coronavirus é transmitido pelo ar, sendo altamente contagioso e causando a doença covid-19.

contexto turístico. Assim, o aplicativo está dividido nas seguintes unidades: Cataratas do Iguaçu, Parque das aves, Hidroelétrica de Itaipu, Refúgio Biológico e Templo Budista.

CAPÍTULO 1

1 GAMIFICAÇÃO NO ENSINO E CONCEITOS NA FORMULAÇÃO DO APLICATIVO ATE FOZ

Neste capítulo vamos analisar os conceitos de gamificação e design instrucional que nos norteiam para a criação do aplicativo.

Em 2020, segundo a pesquisa realizada pela Fundação Getúlio Vargas (FGV), existiam no Brasil 234 milhões de *smartphones*. Grande parte da população brasileira já está familiarizada com esses aparelhos, seja para utilizar redes sociais, busca por informações, estudos e jogos. Tal massificação por esse tipo de aparelho e das formas de consumo de aplicativos, possibilita o uso dessa tecnologia como uma ferramenta de ensino, que podem ser utilizadas para as mais diversas áreas do conhecimento, como cita Marques & Silva Marques; Silva, 2007 p.140 apud RAMOS; MARQUES, 2017, p.2).

Os computadores podem ser usados como veículo de ensino, isto é, como uma ferramenta pela qual o aluno desenvolve alguma coisa e constrói o seu próprio conhecimento, pela simples tarefa de estar a executar algo. Os jogos de computador constituem aplicativos passíveis de proporcionar aprendizagens aos alunos.

Para Quadros (2016) a gamificação “nasce da intenção de tornar uma situação real de trabalho ou uma determinada atividade humana em formato de jogo”. Utilizando elementos próprios de jogos, como a interatividade é um objetivo a ser alcançado, para fins educativos, jogos que divirtam o usuário ao mesmo tempo que transmitam algum conhecimento.

A gamificação em aplicativos de ensino de línguas se popularizou com o aplicativo *duolingo*, uma plataforma de ensino de idiomas que tem como característica de jogos: a competitividade, no caso, quem erra perde vidas. Essa característica torna o aplicativo mais atraente para os usuários e os mantêm motivados para continuar utilizando o aplicativo e aprender o idioma escolhido.

Durante o ano de 2020 com a pandemia do coronavírus, de acordo com o site *mobiletime* o *duolingo* teve um aumento de 23% de usuários e um aumento de 33%

na média de exercícios realizados do aplicativo. Esses dados indicam, que durante o período de isolamento social, as pessoas buscaram alternativas digitais para aprender idiomas.

A partir destas análises, o aplicativo que projetamos não tem intenção de seguir o mesmo estilo de ensino de línguas proposto pelo aplicativo duolingo, pelo contrário, buscamos que o aplicativo tenha como princípio a acessibilidade e motivação de aprendizagem, desde o contexto do turismo da cidade de Foz do Iguaçu. O interesse turístico se torna o ponto de partida para a aprendizagem de um novo idioma, ou seja, o contexto.

(...)considerando três dimensões: turismo, aprendizagem e gamificação. Nesse estudo, o turismo é considerado o ponto de partida das atividades direcionadas à aprendizagem, e a gamificação corresponde aos elementos contidos na aplicação mobile, como emblemas, painel de pontuação e sistemas ganhos. (SOUZA; VARUM; EUSÉBIO, 2017, p.100)

O aplicativo apresenta, assim, a língua espanhola, utilizando informações e curiosidades sobre os cinco pontos turísticos mais visitados da cidade, que fazem parte do repertório linguístico do público alvo. As atrações são apresentadas em espanhol, e perguntas são realizadas sobre os lugares, tendo um sistema de pontuação. Quanto mais perguntas forem respondidas corretamente, maior a pontuação. Ao atingir a pontuação necessária, novas fases do jogo são desbloqueadas.

Todas as informações sobre os pontos turísticos que são apresentadas no aplicativo estão na língua espanhola, os áudios utilizados foram gravados por estudantes hispano falantes da UNILA, consideremos ter um amplo repertório de variantes linguísticas para esse passo e por isso consideremos falantes de: Argentina, Chile, Colômbia, El Salvador e Venezuela. Sem a presença de explicações e regras gramaticais, o foco é que a aprendizagem se realize com o usuário observando a estrutura da língua enquanto ela é utilizada.

O aplicativo propõe-se a ser intuitivo, não sendo necessário um conhecimento avançado no uso de *smartphones* e no sistema operacional *android*. Sendo de fácil execução até para imigrantes digitais, que Souza classifica como

indivíduos que nasceram em um período considerado “analógico”. Esses indivíduos nascidos antes da década de 1980 são acostumados com papel,

livros, jornais impressos e possuem “Sotaques” - terão sempre que se adaptar ao período tecnológico atual. (SOUZA, 2013 p.77)

Possuindo aspecto minimalista, sem grandes complexidades lógicas, nem utilizando funções extras do *smartphone*. Tudo para facilitar o acesso, para todos os tipos de usuários. Foram realizados testes do aplicativo, incluindo pessoas de diferentes faixas etárias e diferentes tipos de contatos com aparelhos digitais. Junto com o aplicativo foi disponibilizado um questionário, para avaliar se houve alguma dificuldade no acesso ao aplicativo.

1.2 A LÍNGUA COM RECURSO NA INTERNET

Não existem métodos universais para o ensino de línguas. Ensinar espanhol em uma cidade que faz fronteira com países hispanos e que a população necessita do idioma para trabalhar, é diferente do que ensinar em uma cidade no centro do país, por exemplo. Saber se comunicar na língua espanhola em uma cidade de fronteira é importante para se conseguir emprego, a aprendizagem desse idioma se torna uma necessidade.

Com os avanços da tecnologia, surgiram aplicativos para *smartphones* que têm como objetivo o ensino de línguas adicionais, assim, facilitando o contato de pessoas que não possuem muito tempo, ou recursos financeiros para fazer um curso tradicional, ou que simplesmente preferem um jeito não tradicional de ensino.

Uma das principais características da aprendizagem móvel [...], é possibilitar uma aprendizagem personalizada, espontânea, informal e ubíqua. Além disso, as tecnologias móveis se adaptam com facilidade à rotina dos aprendizes, conferindo a eles uma grande sensação de liberdade, em relação ao tempo e lugar, devido à capacidade de fazer escolhas. (ALDA; LEFFA, 2014, p. 81)

O uso das tecnologias móveis, trazem vantagens para quem deseja aprender um idioma. Atualmente, em plataformas de compra de aplicativos, existem diversos aplicativos de ensino de línguas. Porém, só a tecnologia digital, não é o suficiente para ensino, se não existir um letramento digital de quem está procurando aprender, às vezes, aprender um idioma pode se tornar vazio ou carecer do sentido proposto pelo aplicativo.

Quando um indivíduo começa a aprender a jogar games, ele está, também, diante de um novo tipo de alfabetização, não aquele processo que se conhece, tradicionalmente, por alfabetização, que consiste no ato de aprender a ler e a escrever, mas, hodiernamente, por meio de diversos meios – próprios da cultura digital –, além da linguagem escrita e falada, torna-se essencial dominar esses outros recursos, ou seja, apropriar-se de uma nova forma de letramento, mais especificamente [...] letramento digital. (FIGUEIREDO; NANTES, 2017, p. 78)

Aplicativos disponibilizados na internet, são bem recebidos pelo público mais jovem, que já são letrados digitalmente, e conseguem interagir com a tecnologia sem grandes dificuldades.

Foi realizada uma pesquisa, dentro da plataforma Play Store, buscando aplicativos de ensino de línguas. Os selecionados para este trabalho foram os que apresentaram uma maior quantidade de downloads e avaliações positivas pelos seus usuários. Eles são o Duolingo, Babbel, Mondly e Speechling.

1.2.1 Duolingo

O duolingo é um dos aplicativos de ensino de idiomas mais conhecidos, e de acordo com o site da duolingo, no ano de 2013 foi eleito como o aplicativo do ano para *Iphone* e o melhor aplicativo em educação pelo *Google*. Possui mais de 100 milhões de downloads e 11 milhões de avaliações e tendo uma nota de 4,7 de um total de 5.

1.2.2 Babbel

O aplicativo Babbel, segue o mesmo estilo de ensino do duolingo, com recursos de gamificação e focados mais em tradução de frases e palavras. Utilizando imagens e áudios para auxiliar nos exercícios de traduções. Podemos afirmar que escolhe, então, a metodologia baseada na tradução para o aprendizagem da língua com auxílio do aplicativo.

1.2.3 Mondly

O aplicativo Mondly possui recursos de gamificação também e foca em traduções de palavras, porém diferente dos dois aplicativos anteriores com o Mondly é possível simular diálogos com uma I.A no idioma escolhido. O Mondly parece ser mais interativo na proposta de interação de diálogos, embora também mantenha a tradução como base para o aprendizagem da língua.

1.2.4 Speechling

O speechling diferente dos outros aplicativos apresentados, dá ênfase à habilidade da fala. O usuário pode gravar a si mesmo falando frases na língua alvo e ser corrigido por uma pessoa fluente nesse idioma. Ele segue um método repetitivo para o aprendizagem de idiomas e não segue um estilo gamificado, seu objetivo é apenas o ensino da pronúncia através das gravações e posteriores correções.

1.2.5 ATÉ O aplicativo Até Foz

O aplicativo foi desenvolvido na compreensão de translinguagem, que García (2009) definiu como sendo as múltiplas práticas discursivas que os bilíngues utilizam para dar sentido em seu mundo. Ou seja, a língua deve ser usada a partir da perspectiva do falante. O aplicativo é de descarga gratuita, seguindo os princípios de um recurso educativo aberto (REA) e pode ser descarregado para android na plataforma da Amazon, no seguinte link: migli.in/YW51, para celular ou para computador.

O ATE Foz utiliza pontos turísticos conhecidos não apenas pelos agentes de turismo, mas também por todos moradores de Foz do Iguaçu. A língua espanhola é necessária para esse público, quando se tem a presença de turistas hispanos, em que é necessário falar sobre a cidade de Foz do Iguaçu e seus pontos turísticos. E a partir da necessidade deste repertório linguístico, que o aplicativo foi desenvolvido, aplicando

também estratégias de jogos, criando uma pontuação para cada etapa do aplicativo que é completada.

CAPÍTULO 2

METODOLOGIA

A proposta deste capítulo é descrever os passos de realização do aplicativo, nos fundamentamos em conceitos do design instrucional. É importante considerar que para debater a formulação do desenho foi proposto um curso de extensão denominado “Curso de Extensão Online de Espanhol/Inglês para profissionais do turismo”, no qual participaram estudantes de mestrados da UNILA, estudantes do curso de Especialização em Ensino e Aprendizagem em Línguas Adicionais da UNILA, e alunos de graduação bolsistas do projeto de extensão. Além disso, realizamos diversas reuniões com convidadas externas especialistas em letramento digital, gamificação de ensino, para debater em colaboração a proposta de um aplicativo para aprender uma língua com foco no turismo da região e considerando uma metodologia translíngue, ou seja, que valorize o repertório linguístico de seus usuários².

2. 1 FORMULANDO O DESIGN INSTRUCIONAL

Para a implementação do aplicativo para android, realizou-se uma pesquisa objetivando identificar aplicativos que tivessem como objetivo o ensino de línguas. Os aplicativos observados foram Duolingo, Babbel, Mondly e Speechling. Os três primeiros citados tem como metodologia de aprendizagem a tradução de frases e palavras, o Speechilling tem como objetivo a pronúncia de palavras, sendo menos interativo que os outros, pois, funciona gravando áudio e nativos do idioma escolhido corrige a pronúncia.

Na seguinte imagem podemos observar a dinâmica do aplicativo:

² Anexo I e Anexo II: registros das reuniões e anexo ao curso de extensão proposto.

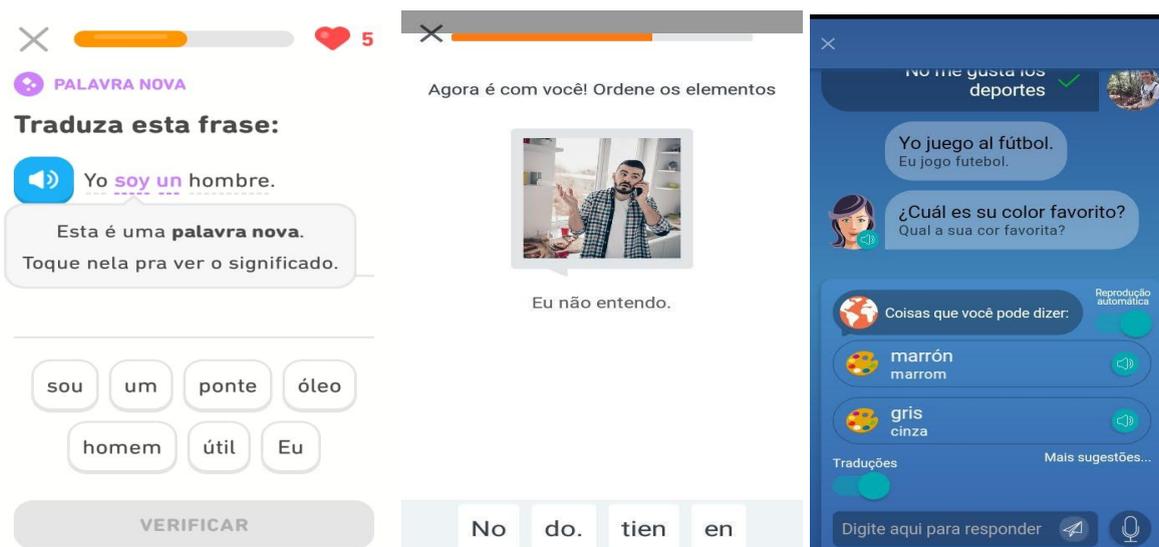


Figura 1: Aplicativo Duolingo, Babel e Mondly

Nesta imagem observamos como o Speechling apresenta o instrutor que corrigirá a pronúncia a partir de gravações:



Figura 2: Aplicativo Speechling

O aplicativo proposto ATE FOZ não segue o foco da tradução, e tem como objetivo apresentar o idioma espanhol a partir de pontos turísticos da cidade de Foz do Iguaçu, com foco na apresentação de curiosidades locais e da história. Para interagir com o usuário do aplicativo, decidimos formular perguntas sobre o que foi aprendido com respostas corretas, focando na interpretação do usuário. Levamos em consideração uma proposta de língua que se inspira no conceito do translinguismo:

o ensino de línguas estrangeiras como prática translíngue se volte a um exercício orientado para a intertextualidade (relações dialógicas entre manifestações textuais, materialidades linguísticas distintas) e para a interdiscursividade (relações dialógicas entre enunciados) entendemos que a prática translíngue, em situações de uso e aprendizagem de uma língua estrangeira, realiza-se como uma “estratégia de resistência” que ocorre a partir da própria prática, revelando-se um exercício de agência e localidade (ou deep locality, como prefere Pennycook), dinâmico e transformador, pelo qual os participantes, embora conscientes dos códigos dominantes, criticamente exercem seu direito de imprimir suas línguas (sociais), suas vozes, suas subjetividades e identidades (ROCHA; MACIEL, 2015: p. 432)

Neste sentido, o aplicativo não propõe corrigir ao usuário mostrando o certo e o errado, senão que sensibiliza no conhecimento de diversos repertórios linguísticos com uma apresentação das variantes linguísticas desde uma perspectiva das variantes de América Latina, em consonância com a proposta do curso no qual estou inserida e na Universidade, na sua missão e objetivo de visibilidades desde uma epistemologia do sul. (Boaventura de Sousa Santos; Maria Paula Meneses, 2014)

2.2 IMPLEMENTAÇÃO DO APLICATIVO

O aplicativo foi construído utilizando a ferramenta open source GDevelop. Essa ferramenta é de uso aberto, importante para pensar uma ferramenta digital em contexto educacional. Para auxiliar no desenvolvimento, na criação da parte visual como layout e imagens, foi utilizada a ferramenta de manipulação de imagem GIMP, que também é gratuita e código aberto. Para criar aplicativos no GDevelop, não é necessário ter conhecimento em nenhuma linguagem de programação específica, apenas em lógica de programação. Ele funciona utilizando eventos, que em síntese, são formas de “traduzir” a linguagem de programação para uma linguagem mais acessível. É válido lembrar que os Recursos Educativos Abertos (REA) fazem referência a materiais de ensino, aprendizagem em suporte digital de caráter gratuito, pois são publicados com uma licença aberta (Creative Commons) que permite o seu uso, adaptação e redistribuição por outros sem nenhuma restrição ou com restrições limitadas.

Celulares com sistema operacional *Android* e IOS (sistema utilizado nos aparelhos iphone) utilizam linguagens de programação diferentes. Por isso, o aplicativo foi

desenvolvido a princípio apenas para celulares com o sistema *Android*, que foi, segundo o *site ccm* o sistema operacional mais usado no Brasil no ano de 2020.

Assim, como já enunciamos, para iniciar a construção do aplicativo, foi necessário definir suas características, como os pontos turísticos que seriam utilizados, imagens, a jogabilidade, a utilização de áudios, o layout das telas e criação de um roteiro de telas. Definimos em diversas reuniões e debates, os pontos que seriam colocados no aplicativo, escolhendo os mais conhecidos. Com alguns requisitos já definidos, foram criados protótipos, para auxiliar na parte visual da construção do aplicativo, e ajudar a decidir o layout, como apresentamos na figura 3. Com o protótipo e os primeiros modelos sendo criados e testados percebeu-se a necessidade de realizar mudanças, até chegar na versão final do aplicativo.



Figura 3: Protótipo do aplicativo

A versão final do aplicativo, apresentada neste trabalho, passou por diversas alterações que se mostraram necessárias conforme se avançava na implementação do aplicativo. Foi mudado a linguagem de programação que estava sendo utilizada, algumas ideias de interação foram retiradas por não serem viáveis ou pelo tempo necessário para a suas implementações serem longas demais.

2.3 A VERSÃO FINAL DO APLICATIVO ATE FOZ

Para considerar o contexto turístico de Foz do Iguaçu decidimos tomar como referência os pontos turísticos mais visitados, assim as unidades foram planejadas levando em consideração essa informação. As unidades resgatam a história das cataratas, do parque das aves, da Itaipu, do refúgio biológico e do templo budista. Utilizando textos e áudios para passar as informações, o usuário responderá um questionário (em espanhol) de interpretação sobre o texto e o áudio. A cada resposta certa ganhará 10 pontos. Para passar de fase e conhecer outros pontos turísticos é necessário alcançar a pontuação mínima de cada fase.

Todo elemento presente no aplicativo foi previamente pensado para melhorar a experiência do usuário. A utilização de avatares, criados por um aplicativo *open source* (por ser gratuito, é limitado e não apresenta muitos detalhes), que representam as pessoas com quem os visitantes de Foz do Iguaçu se comunicam. São os avatares que estão contando a história dentro do aplicativo e passando as instruções necessárias para o progresso das atividades. Pensamos que era importante também demonstrar a diversidade através das personagens.

Os áudios apresentados foram gravados utilizando estudantes hispanofalantes de graduação da UNILA. Para que o usuário entre em contato com as variantes diferentes dos países da América Latina, e tenha a possibilidade de conhecer ou se sensibilizar com variedades linguísticas próximas. A imagem a seguir, mostra a disposição desses elementos no aplicativo.

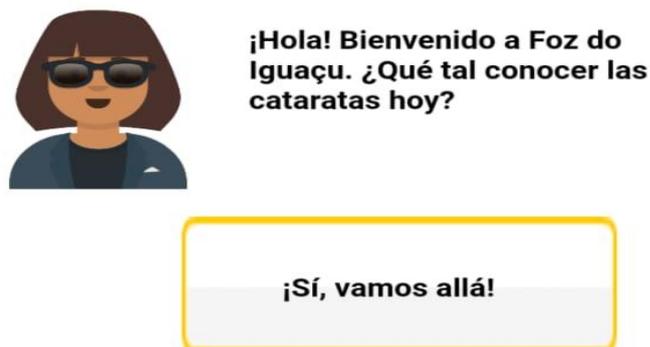


Figura 4: Tela inicial do aplicativo



Figura 5: Tela do aplicativo

Após ler e escutar as informações referentes à atração turística, o usuário chega a um questionário, respondendo perguntas de múltiplas escolhas referente à atração turística. Todas as perguntas foram retiradas de informações que estão presentes na tela de apresentação do ponto turístico. São perguntas simples, que não exigem conhecimento prévio sobre o ponto turístico. O objetivo é apenas avaliar a compreensão da língua espanhola pelo usuário, se ele consegue compreender o texto e o áudio e apresentar vocabulário. A imagem a seguir mostra a tela com uma pergunta da primeira e mostrando a pontuação acumulada.

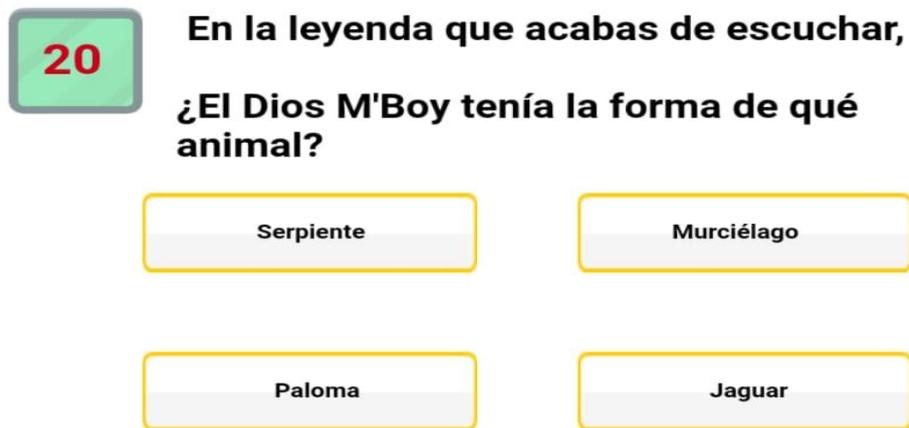


Figura 6: Quizz sobre as cataratas

Ao final do desafío das perguntas, o aplicativo exhibirá a pontuação, e se ela é o suficiente para passar de fase ou não. Nessa tela também, o usuário poderá abrir um glossário com palavras chaves que podem ajudá-lo a compreender o texto ou as perguntas e caso não tenha passado de fase, poderá repeti-la com essas novas informações. O usuário pode tentar passar de fase quantas vezes forem necessárias. A imagens a seguir mostram a tela que o usuário não conseguiu passar de fase e a tela do glossário, nessa mesma ordem.

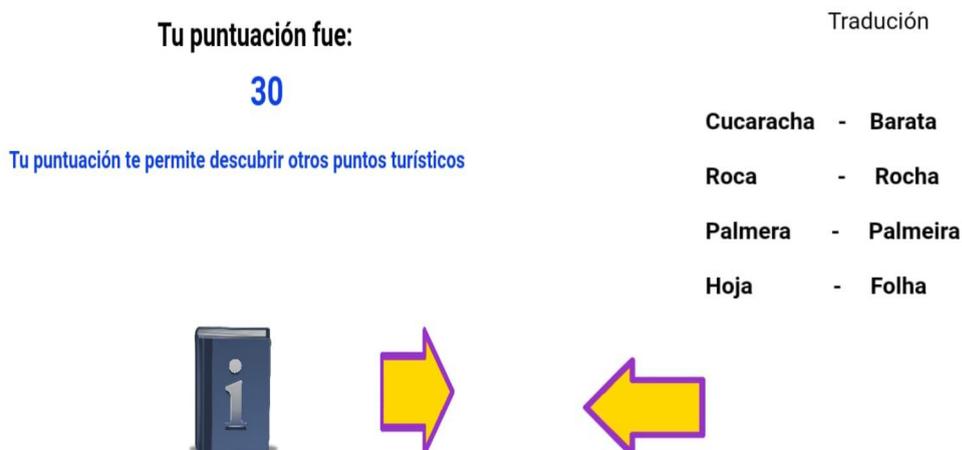


Figura 7: Telas de pontuação e glossário

O aplicativo segue essa dinâmica até o usuário passar por todas as fases. Em cada ponto turístico novo, é apresentado o glossário com palavras novas de cada fase. Caso o usuário não consiga a pontuação necessária em alguma fase, ele retorna ao início da mesma fase. Não sendo necessário passar novamente por todas as outras que ele já completou. Ao final de todas as fases, a pontuação é mostrada, podendo variar de 140 á 170, pontuação máxima para quem completar todo o jogo sem errar nenhuma resposta.

3 APLICABILIDADE DO APLICATIVO: AVALIAÇÃO

Com o aplicativo finalizado e pronto para execução, de forma remota, utilizando a internet para entrar em contato, foram selecionados usuários moradores da região e que tinham pouco ou nenhum conhecimento de espanhol para realizar testes e responderem um questionário, para que fosse possível fazer uma análise sobre a relação da aplicabilidade do aplicativo.

Assim, pensamos que seria importante que uma vez utilizado o aplicativo e completado as trilhas de aprendizagem, os usuários respondessem uma série de questões, a fim também de avaliar o aplicativo. Para iniciar o questionário foi solicitado a idade dos participantes, e com isso separados em dois grupos, os que se enquadram com residentes digitais ou visitantes digitais, como já definido por David S. White and Alison Le Cornu (2011). E a de nativos e imigrantes digitais (Souza, 2013). Decidimos pelas duas definições, embora concordemos apenas com a definição de residentes e visitantes, pois considera o uso das ferramentas e as experiências dos usuários, por entender que era necessário uma divisão por idades. Para os autores, visitantes digitais são os usuários que apenas realizam experiências básicas na internet, em oposição aos residentes que realizam todo tipo de experiências, como jogos, pagamentos de contas, inscrições em sites, etc, ou seja, que confiam na internet como um lugar de residência. Esta divisão permite pensar em como utilizamos as diversas ferramentas digitais, e também os sites de internet, e não apenas divide por idade, considerando que na atualidade e ainda mais na expansão tecnológica em consequência da pandemia provocada pelo Sars-CoV-2, já não podemos apenas pensar em idade para determinadas experiências digitais.

Dividimos por idades, dos 20 participantes, 8 possuem idade igual ou superior a 42 anos, e se enquadram como imigrantes digitais, 12 dos participantes tem idade superior a 18 anos e inferior a 42. Dentre os 20 entrevistados, apenas 4 utilizam sempre ou quase sempre aplicativos de idiomas, e entre esses quatro, nenhum imigrante digital. Dos 15% que responderam que nunca utilizaram um aplicativo de ensino de idiomas, todos pertencem ao grupo de imigrantes digitais, e neste caso de visitantes digitais. A imagem a seguir mostra o gráfico do uso de aplicativo entre os entrevistados.

Com que frequência utiliza aplicativos de idiomas?

20 responses

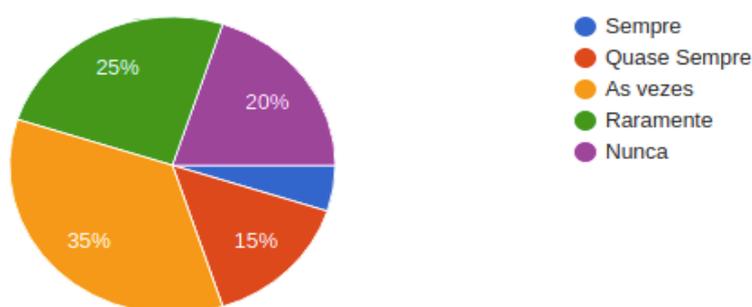


Figura 8: Gráfico da relação de uso de aplicativos de idiomas

Em relação à praticidade do uso do aplicativo, todos os 20 entrevistados responderam que consideraram o uso dele prático, não tiveram dificuldades para utilizá-lo. Mesmo aqueles que não têm o costume de utilizar aplicativos de idiomas, ou seja, que são apenas visitantes digitais, consideraram a utilização de fácil entendimento e entendem com facilidade o que deveria ser feito e como utilizar o aplicativo. As figuras 8 e 9, mostram o gráfico com as respostas para essas perguntas.

De 1 a 5 o quão prático é o aplicativo?

20 responses

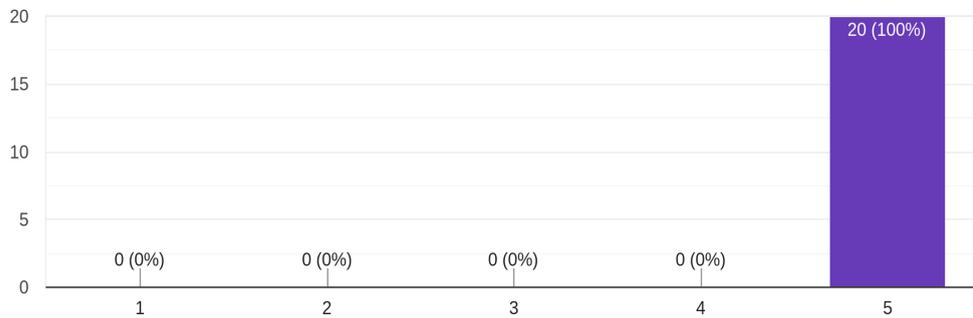


Figura 9: Gráfico da relação da praticidade do aplicativo

De 1 a 5 o quão claramente você sabia o que tinha que ser feito no aplicativo?

20 responses

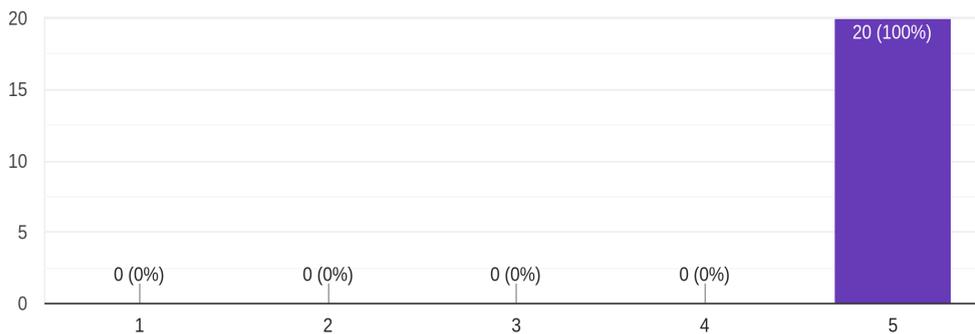


Figura 10: Gráfico com a relação de entendimento do uso do aplicativo

Em outras perguntas relacionadas ao conceito do aplicativo, houve variação de opiniões, motivadas pela idade e pelo uso de outros aplicativos. Aproximadamente 88% dos entrevistados que são imigrantes digitais, responderam que o conceito do aplicativo é totalmente original, dentre os nativos digitais que utilizam aplicativos de *smartphone* com mais frequência, 66% deram nota 4 no quesito originalidade. Como mostra na figura 10. Porém, 100% dos entrevistados, afirmaram que julgam interessante aprender espanhol, partindo dos pontos turísticos da cidade de Foz do Iguaçu. Como mostra o gráfico da figura 11, a seguir.

De 1 a 5 o quão original é o aplicativo?

20 responses

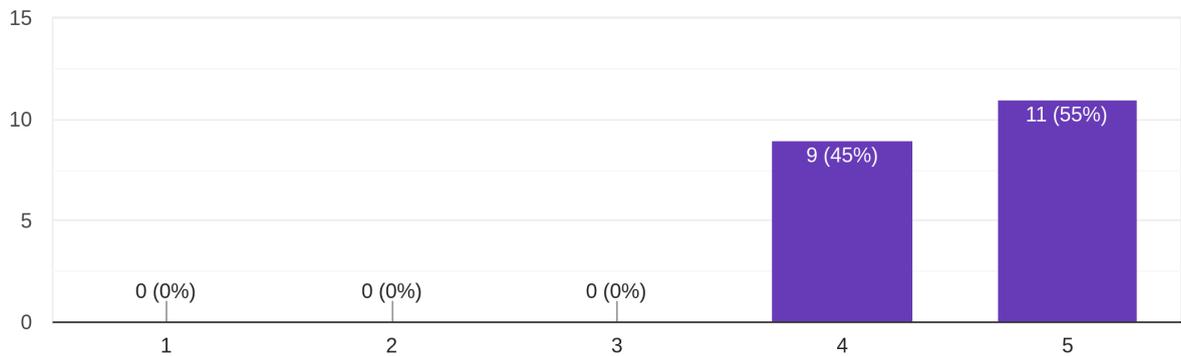


Figura 11: Gráfico com a relação de originalidade do aplicativo

Acha interessante aprender espanhol a partir de pontos turísticos de Foz?

20 responses

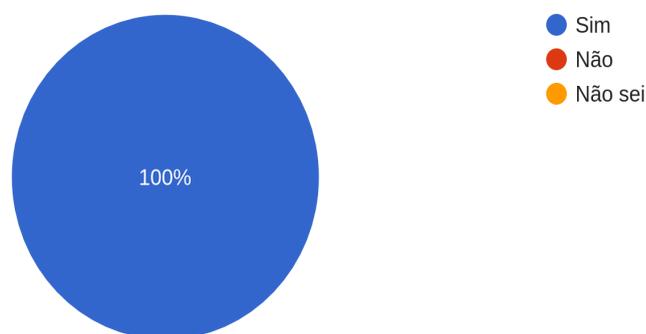


Figura 12: Gráfico com a relação de interesse

Com estas informações dadas pelos próprios usuários do aplicativo, fomos melhorando o uso, modificando ou adicionando ferramentas, como por exemplo a utilização de imagens em uma das fases. Foi fundamental para nós, considerar as experiências dos usuários para chegar ao aplicativo final, pois, a aceitação dos usuários, mostrou que era importante seguir nessa dinâmica, e pensamos que ainda é possível melhorar os usos a partir de outras experiências e aplicabilidades.

CONSIDERAÇÕES

O aplicativo foi desenvolvido de forma gratuita utilizando apenas tecnologias de desenvolvimento que sejam *open source* (código aberto), pensando em ser uma ferramenta de ensino totalmente gratuita, sendo a única finalidade o ensino de espanhol gratuito e acessível principalmente para trabalhadores do setor do turismo de Foz, e também para o público geral da cidade que tem interesse em aprender o idioma através dos pontos turísticos da cidade. Por ser uma ferramenta desenvolvida em código aberto, as eleições de imagens, de ferramentas interactivas e possível gamificação ficam limitadas, porém a eleição depende de nosso conceito sobre educação e divulgação da ciência. Embora se apresentem possibilidades limitadas enquanto as eleições, pensamos que é fundamental defender o conceito aberto quando desenvolvemos aplicativos desde a universidade pública.

Outra proposta importante do aplicativo, é a de ser de fácil usabilidade, pessoas que nasceram na década de 80, por exemplo, não são residentes digitais (White, Le Cornu, 2011) , e muitas vezes possuem desafios com o uso de tecnologia digital e aplicativos para *smartphones*, neste sentido o aplicativo ATE Foz tinha como objetivo que independente do nível de familiaridade que o usuário possui, ele poderia executar todas as tarefas do aplicativo. Assim, ele se apresenta como uma ferramenta gratuita e com uma acessibilidade simples, sem determinar idades ou nível de conhecimento da língua ou tecnologia digital para seu uso.

O questionário respondido por pessoas que testaram o *app*, permitiu comprovar que independente da idade ou conhecimento em *apps* de idiomas, todos os usuários entenderam bem o que era necessário fazer e não tiveram dificuldades ao realizar cada uma das unidades e atividades.

Depois de dois anos realizando diversas reuniões, participando dos projetos de extensão e realizando a pesquisa sobre aprender uma língua mediada por um aplicativo, conclui-se que o aplicativo apresentado possui potencial de ensino e aprendizagem, podendo ser expandida, adicionando mais pontos turísticos, culturas locais da cidade e interesse em comum dos cidadãos de Foz, assim como também pode ser realizado um aplicativo para o aprendizado de português como língua adicional, pensando no contexto trinacional no qual estamos inseridos. Além disso pode ser adaptado para

outras cidades turísticas.

É fundamental colocar que é importante que o aplicativo seja alocado no servidor da universidade como produto de um trabalho de ensino, pesquisa e extensão, e de recurso educativo aberto.

REFERÊNCIAS

ALDA, L. S.; LEFFA, V. J. Entre a carência e a profusão: Aprendizagem de línguas mediada por telefone celular. *Conexão – Comunicação e Cultura*. UCS, Caxias do Sul, v. 13, n. 26, p. 75-97, 2014.

Boaventura de Sousa Santos; Maria Paula Meneses: *Epistemologias del Sur (Perspectivas)*; Akal, España, 2014)

CCM. 2020. Sistemas operacionais para celulares e dispositivos móveis. Disponível em: <<https://br.ccm.net/faq/11106-sistemas-operacionais-para-celulares-e-dispositivos-mov-eis>>. Acesso em: 09 de ago de 2021.

FIGUEIREDO, A. G. F.; NANTES, E. A. S. Ensino e tecnologia: Uma proposta de exploração do Duolingo, via plano de trabalho docente, para o ensino de línguas. *Conhecimento Online*. Londrina, v. 2, p. 77-101, 2017.

FUNDAÇÃO GETULIO VARGAS. 2021. O Brasil tem 424 milhões de dispositivos digitais em uso, revela a 31ª Pesquisa Anual do FGVcia. Disponível em: <<https://portal.fgv.br/noticias/brasil-tem-424-milhoes-dispositivos-digitais-uso-revela-31a-pesquisa-anual-fgvcia>>. Acesso em: 29 de jul de 2021.

GARCÍA, O. *Bilingual education in the 21st century: A global perspective*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.

MINISTÉRIO DO TURISMO. 2021. O Rio de Janeiro foi a cidade mais procurada por brasileiros em 2020, diz Decolar. Disponível em: <<https://www.gov.br/turismo/pt-br/assuntos/noticias/rio-de-janeiro-foi-a-cidade-mais-procurada-por-brasileiros-em-2020-diz-decolar>>. Acesso em: 09 de ago de 2021.

MOBILE TIME. 2021. Duolingo chega a 500 milhões de usuários no mundo; 30 milhões são brasileiros. Disponível em: <<https://www.mobiletime.com.br/noticias/12/02/2021/duolingo-chega-a-500-milhoes-de-usuarios-no-mundo-30-milhoes-sao-brasileiros/>>. Acesso em: 09 de ago de 2021.

QUADROS, Gerson Bruno Forgiarini de. A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS ONLINE. 2016. Tese (Doutorado) –Universidade Católica de Pelotas 2016.

RAMOS, V.; MARQUES, J. Dos jogos educativos à gamificação. Revista de estudios e investigación en psicología y educación, v. extr., n.01, p. 1-5, 2017.

ROCHA, C. H; MACIEL, R. F. Ensino de língua estrangeira como prática translíngue: articulações com teorizações bakhtinianas. DELTA, v.31, p.411-445, jul/dec 2015.

SOUZA, V. S.; VARUM, C. M. D. A.; EUSÉBIO, C. O Potencial da Gamificação para Aumentar a Competitividade dos Destinos Turísticos: revisão de literatura baseada na Scopus. Turismo em Análise, v. 28, n.1, p. 91-111, jan/abr 2017.

SOUZA, Marcos de. O real conceito de nativos e imigrantes digitais nas redes sociais digitais: conceitos, vivências e comportamentos. 2013. Dissertação - Universidade Estadual do Norte Fluminense 2013.

WHITE, D.S.; LE CORNU, A.(2011). Visitors and Residents: A new typology for online engagement. *First Monday*, 16(9). <https://doi.org/10.5210/fm.v16i9.3171> Acesso em 12 de março de 2022

ANEXO 1

Projeto de extensão proposto para realização do aplicativo ³

Curso de Extensão Online de Espanhol/Inglês para profissionais do turismo

Coordenação: Laura Fortes

Coordenação Adjunta: Jorgelina Tallei

Resumo

O Projeto Gamificação no ensino de Espanhol/Inglês para profissionais do turismo tem como objetivo principal atender à demanda da comunidade externa quanto à aprendizagem das línguas inglesa e espanhola e sua(s) cultura(s), com foco em interações sociais e comunicativas voltadas à sua atuação profissional. Retomamos, nesta proposta, alguns pontos trabalhados no âmbito do projeto de extensão desenvolvido em 2014 intitulado O turismo na região de fronteira: curso permanente de aprendizagem de espanhol e inglês para agentes do turismo, assim como também no curso apresentado no ano de 2020 intitulado: **Curso de Extensão Online de Espanhol/Inglês para profissionais do turismo**, para dar continuidade ao trabalho realizado com o aplicativo para o aprendizagem de línguas.

O curso será ofertado, online, no âmbito do Programa Permanente de Línguas para a Comunidade: Ensino e Formação para Integração (PG005-2018). Retomamos, nesta proposta, alguns pontos trabalhados no âmbito do projeto de extensão desenvolvido em 2014 intitulado O turismo na região de fronteira: curso permanente de aprendizagem de espanhol e inglês para agentes do turismo, assim como também no curso apresentado no ano de 2020 intitulado: **Curso de Extensão Online de Espanhol/Inglês para profissionais do turismo**, para dar continuidade ao trabalho realizado com o aplicativo para o aprendizagem de línguas.

Justificativa

A Mp 936, promulgada em 01 de abril de 2020 pelo governo federal brasileiro como uma medida para enfrentar a crise provocada pela pandemia de Covid-19, resultou na redução da jornada e do salário de empregados e autorizou a suspensão temporária dos contratos de trabalho, impactando significativamente a vida profissional de centenas de milhares de trabalhadores brasileiros. Considerando especificamente os(as) profissionais da área de turismo em Foz do Iguaçu e região, este curso visa ofertar a esses(as) trabalhadores(as) a oportunidade de aprender a interagir em língua espanhola e em língua inglesa, no âmbito das interações demandadas por sua atuação profissional. Desse modo, torna-se imprescindível capacitar profissionais que, em geral, não têm acesso a cursos de idiomas, a exemplo daqueles(as) que trabalham na rede hoteleira, no transporte público e nos setores de informações turísticas.

Fundamentação teórica

A elaboração do **Projeto Online de Espanhol/Inglês para profissionais do turismo** está baseada em pesquisas atuais sobre os processos de ensino e de aprendizagem de línguas adicionais enquanto práticas translingues (ROCHA e MACIEL, 2015), com ênfase em abordagens que enfocam a decolonialidade, a interculturalidade e o bi/multilinguismo (GARCÍA, 2009; GARCÍA e WEI, 2014; UYENO, 2003). Consideram-se, também, perspectivas discursivas em Linguística Aplicada, que têm trabalhado sobre as relações entre língua e subjetividade (CELADA, 2008; REVUZ, 1998), língua, poder e ideologia (MEJÍA, 2012; PENNYCOOK, 2010).

³ O projeto pode ser acessado:

Nesse sentido, a noção de língua como mobilidade de recursos ou repertórios linguísticos (BLOMMAERT; BACKUS, 2011) nos parece promissora para pensar em uma abordagem de ensino das línguas nomeadas “inglês” e “espanhol” que envolva a mobilização e a ampliação desses recursos e repertórios, considerando os saberes e memórias trazidas pelos sujeitos-aprendizes em sua relação com as línguas. Desse modo, questões discursivas, especialmente as representações culturais/linguísticas, bem como subjetividades, poderão ser deslocadas, a partir dos conteúdos didático-pedagógicos elaborados para o curso online.

Além da noção de língua adotada, também é importante destacar o conceito de “letramento digital” (COSCARELLI, 2019; GEE, 2003), pois o curso será ofertado de modo não presencial, mais especificamente por meio de um jogo a ser disponibilizado em um aplicativo de celular, o que nos leva a refletir sobre a especificidade das ferramentas, recursos e formas de aprender e a ensinar mediadas pelos meios digitais. “Chamamos de letramento digital o conjunto de habilidades que viabilizem o uso da linguagem para a comunicação em meios digitais.” (COSCARELLI, 2019, p. 64).

O jogo pressupõe uma missão, que deverá ser cumprida pelo usuário, desde o resgate de um prisioneiro de guerra, até o desafio de sobreviver num país estrangeiro com pouco conhecimento de sua língua e cultura. As possibilidades de uso da língua são inúmeras, seja um vídeo, uma fala, seja um texto escrito com mensagens que precisam ser compreendidas pelo aluno para que ele possa prosseguir na missão, tomando a decisão certa em cada encruzilhada do labirinto. (LEFFA.; BOHN; DAMASCENO; MARZARI, 2012, p. 225).

Segundo Coscarelli (2018, p. 43), os jogos educacionais “costumam ser motivadores e promover a aprendizagem de forma rica e prazerosa”, o que nos leva a refletir, nesse contexto, sobre os processos de subjetivação em jogos virtuais (DEMARIA; STENGEL; ANDRADE, 2019) Assim, o **Curso Online de Espanhol/Inglês para profissionais do turismo** será elaborado a partir desses pressupostos teóricos, buscando potencializar experiências de ampliação de repertórios linguísticos por meio da aprendizagem baseada em jogos.

A elaboração dos conteúdos didáticos seguirá algumas orientações propostas por Leffa (2008), que propõe que o desenvolvimento do material didático deve considerar: (i) os objetivos do curso a que se destina; (ii) a abordagem de ensino e de aprendizagem a que se filia o autor/professor; (iii) o conteúdo necessário para que se atinjam os objetivos previamente definidos; (iv) as atividades relativas às habilidades (fala, escuta, leitura e escrita) a serem desenvolvidas a partir da análise das necessidades dos aprendizes; (v) o ordenamento dessas atividades de acordo com os critérios de facilidade e necessidade; (vi) os recursos didáticos utilizados na apresentação da língua ao aluno, nos diversos suportes (papel, CD, DVD, computador, internet, etc.); (vii) a motivação. A motivação é uma das preocupações básicas na produção de materiais, sustentada pelas estratégias de atenção, que despertam e mantêm o interesse do aluno pelas atividades; estratégias de relevância, que mostram ao aluno a utilidade da atividade; estratégias de confiança, que ajudam o aluno a desenvolver uma expectativa positiva de sucesso; e, por fim, estratégias de satisfação, que mostram o reconhecimento do professor pelo esforço do aluno. Tais aspectos deverão ser considerados no processo de elaboração do piloto do jogo (aplicativo) de aprendizagem.

Metodologia:

A metodologia adotada buscará contemplar o caráter interdisciplinar do projeto, tanto em decorrência das diferentes formações dos(as) membros da nossa equipe, quanto em relação aos recursos didáticos em si (pois serão mobilizadas diferentes áreas do conhecimento para a construção desses recursos).

A elaboração do **Projeto Online de Espanhol/Inglês para profissionais do turismo** prevê etapas de trabalho que envolvem, pelo menos, quatro momentos principais: 1) discussões teóricas, pedagógicas e didáticas; 2) elaboração do jogo/aplicativo como recurso digital a ser implementado para o funcionamento do curso, a partir do levantamento das necessidades específicas do público-alvo; 3) divulgação do curso, buscando parcerias/articulações com a comunidade; 4) Avaliação crítica do material elaborado para o jogo/aplicativo, considerando o desempenho e a reflexão dos(as) estudantes, bolsistas e professores(as) envolvidos(as).

O projeto caracteriza-se também como pesquisa por propiciar espaço, durante as fases de seu desenvolvimento, para geração, coleta e análise de dados que possibilitem produção acadêmica e elaboração de material didático em diversos suportes para ensino de línguas adicionais (em especial, inglês e espanhol).

Programação

A programação do curso será definida a partir da elaboração do roteiro/narrativa do jogo. De modo geral, estão previstas interações em contextos vivenciados por profissionais do turismo, tais como: rede hoteleira, transporte público, setores de informações turísticas etc.

Objetivo Geral

- Elaborar um **Curso Online de Espanhol/Inglês para profissionais do turismo, no formato de um jogo/aplicativo.**

Objetivos específicos

- Elaborar material didático digital para o curso, de acordo com os pressupostos de abordagens interculturais voltadas ao ensino de línguas adicionais;
- Potencializar experiências de ampliação de repertórios linguísticos por meio da aprendizagem baseada em jogos.

Resultados Esperados

Espera-se, como resultado principal, que o **Curso Online de Espanhol/Inglês para profissionais do turismo** promova experiências de ampliação de repertórios linguísticos, especialmente em inglês e em espanhol, dos(as) profissionais da área de turismo em Foz do Iguaçu e região, com foco em interações demandadas por sua atuação profissional (rede hoteleira, transporte público, setores de informações turísticas etc.).

Outras contribuições são esperadas para a formação dos(as) participantes, tais como: (i) o letramento digital, uma vez que o curso oferecerá a oportunidade de utilizar recursos computacionais; (ii) a inserção ou reinserção no mercado de trabalho, uma vez que contribuirá para a ampliação de seus repertórios linguísticos, numa perspectiva intercultural necessária ao exercício profissional.

Quanto às contribuições no âmbito da pesquisa acadêmica, os resultados da elaboração do curso serão publicados e/ou disponibilizados, contribuindo para outras investigações no campo da Linguística Aplicada ao ensino de línguas, materiais didáticos, bem como para a utilização/replicabilidade em outros cursos e contextos de práticas de ensino.

Conteúdo programático

A programação do curso será definida a partir da elaboração do roteiro/narrativa do jogo. De modo geral, estão previstas interações em contextos vivenciados por profissionais do turismo, tais como: rede hoteleira, transporte público, setores de informações turísticas etc.

Referências

BLOMMAERT, J.; BACKUS, A. Repertoires revisited: 'Knowing language' in superdiversity. In: **Working Papers in Urban Language & Literacies**. Paper 67, p. 1-26, 2011.

CELADA, M. T. O que quer, o que pode uma língua: língua estrangeira, memória discursiva, subjetividade. In: **Letras**, Santa Maria, v. 18, n. 2, p. 145-168, jul./dez. 2008.

COSCARELLI, C. V. Multiletramentos e empoderamento na educação. In: FERRAZ, O. (Org.) **Educação, (multi)letramentos e tecnologias** : tecendo redes de conhecimento sobre letramentos, cultura digital, ensino e aprendizagem na cibercultura. Salvador: EDUFBA, 2019. p. 61-77. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/30951/3/ed-multiletramentos-tecno-miolo-RI.pdf#page=62>

DEMARIA, C. O.; STENGEL, M.; ANDRADE, V. F. de. Processos de subjetivação em jogos virtuais: um estudo sobre corpo e estratégia no jogo *League of Legends*. In: HRENECHEN, V. C. de A. T. (Org.). **Comunicação, mídias e**

educação [recurso eletrônico]. Ponta Grossa, PR: Atena Editora, 2019. p. 339-351. Disponível em: <https://www.atenaeditora.com.br/wp-content/uploads/2019/05/e-book-Comunicacao-Midias-e-Educacao.pdf>. Acesso em 13 set 2020.

GARCÍA, O. **Bilingual education in the 21st century: a global perspective**. Hong Kong: Wiley-Blackwell, 2009.

GARCÍA, O.; WEI, L. 2014. **Translanguaging: Language, Bilingualism and Education**. New York: Palgrave Macmillan, 2014.

GEE, P. **What video games have to teach us about learning and literacy**, NY: Palgrave Macmillan,. 2003.

LEFFA, Vilson J. Como produzir materiais para o ensino de línguas. In: LEFFA, Vilson J. (Org.). **Produção de materiais de ensino: teoria e prática**. 2. ed. Pelotas: EDUCAT, 2008, p. 15-41. Disponível em http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/prod_mat.pdf. Acesso em 07/09/2013.

LEFFA, V. J.; BOHN, H. I.; DAMASCENO, V. D.; MARZARI, G. Q. Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula. **Rev. Est. Ling., Belo Horizonte**, v. 20, n. 1, p. 209-230, jan./jun. 2012

MEJÍA, A.-M. de. English language as intruder: the effects of English language education in Colombia and South America - a critical perspective. In: RAPATAHANA, V.; BUNCE, P. (Orgs.). **English Language as Hydra: its Impacts on non-English language cultures**. Multilingual Matters: Bristol, 2012. p. 244-254.

PENNYCOOK, A. **Language as a local practice**. New York: Routledge, 2010.

PEREIRA, E. N.; CARELLI, I. M.; OLIVEIRA, E. da S. G. de; TALLEI, J. I. Convergência de mídias aplicada a um programa de aprendizagem de inglês/espanhol para garçons. In: **Anais do Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online**. 2014, p. 1-6.

REVUZ, C. A língua estrangeira entre o desejo de um outro lugar e o risco do exílio. In: SIGNORINI, I. (Org.) **Língua(gem) e identidade: elementos para uma discussão no campo aplicado**. São Paulo: Mercado de Letras, 1998. p. 213-230.

ROCHA, C. H.; MACIEL, R. F. Ensino de língua estrangeira como prática translíngue: articulações com teorizações bakhtinianas. **DELTA: Documentação de Estudos em Linguística Teórica e Aplicada**, v. 31, p. 411-445, 2015.

UYENO, E. Y. Determinações identitárias do bilinguismo: a eterna promessa da língua materna. In: CORACINI, M. J. R. F. (Org.) **Identidade e discurso: (des)construindo subjetividades**. Campinas: Editora da UNICAMP; Chapecó: Argos Editora Universitária, 2003. p. 83-118.

ANEXO II

Reunião com os alunos, docentes, pesquisadoras convidadas para discussão e
planificação do aplicativo
set. de 2021

