



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA
PARAÍBA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
ESPECIALIZAÇÃO EM LÍNGUAS ESTRANGEIRAS MODERNAS (INGLÊS E
ESPAÑHOL)**

CARLOS ALBERTO DE MIRANDA JÚNIOR

**O USO DE APLICATIVOS MÓVEIS NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS
ESTRANGEIRAS: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA**

ALAGOA GRANDE

2020

CARLOS ALBERTO DE MIRANDA JÚNIOR

**O USO DE APLICATIVOS MÓVEIS NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS
ESTRANGEIRAS: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA**

Artigo TCC apresentado ao Curso De Especialização em Línguas Estrangeiras Modernas – Inglês e Espanhol– como requisito para a obtenção do grau de Especialista, sob a orientação do Professor Mestre Jociano Coelho de Souza.

ALAGOA GRANDE

2020

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

M672u Miranda Júnior, Carlos Alberto de.

O uso de aplicativos móveis na aprendizagem de línguas estrangeiras: uma revisão sistemática. /Carlos Alberto de Miranda Júnior. - Cabedelo, 2020.
24 f.: il. Color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Línguas Estrangeiras Modernas – Inglês e Espanhol) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB.

Orientador: Prof. Me Jociano Coelho de Souza.

1. Aplicativos móveis. 2. Língua estrangeira. 3. Tecnologias digitais.
I. Título.

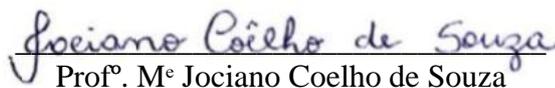
CDU: 004.4

CARLOS ALBERTO DE MIRANDA JÚNIOR

**O USO DE APLICATIVOS MÓVEIS NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS
ESTRANGEIRAS: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA**

Artigo TCC apresentado como requisito para a obtenção do grau de Especialista em Línguas Estrangeiras Modernas – Inglês e Espanhol– IFPB – tendo sido aprovado pela banca examinadora composta pelos professores abaixo:

BANCA EXAMINADORA



Prof. M^e Jociano Coelho de Souza

Orientador – Instituto Federal de Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB



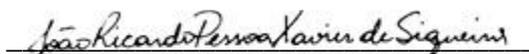
Prof.ª. M^a. Joseane Mendes Ferreira

Co-orientadora – Instituto Federal de Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB



Prof.ª. M^a. Ana Luisa Barbosa de Melo

Membro - Universidade Estadual da Paraíba - UEPB



Prof.º. Me. João Ricardo Pessoa Xavier de Siqueira

Membro – Universidade Estadual da Paraíba - UEPB

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	7
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	8
2.1	Um breve histórico das principais teorias de Ensino/Aprendizagem de línguas estrangeiras.....	8
2.2	Novas tecnologias e aprendizagem na era digital	10
2.3	Aplicativos Móveis e o Aprendizado de línguas estrangeiras.....	11
3	METODOLOGIA.....	12
4	RESULTADOS E DISCUSÕES	14
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	21
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	21

O USO DE APLICATIVOS MÓVEIS NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA

Autor: Carlos Alberto de Miranda Júnior¹

Orientador: Jociano Coelho de Souza²

Co- orientadora: Joseane Mendes Ferreira³

RESUMO

A constante evolução das atuais tecnologias digitais veio a impulsionar o aparecimento de uma gama de aplicativos destinados ao aprendizado de línguas estrangeiras, os quais, por sua vez, vem contribuindo para tornar esse processo cada vez mais acessível e adaptado aos diferentes níveis e necessidades de aprendizado dos seus usuários. Dessa forma, o objetivo desse estudo é verificar e analisar, por meio da realização de uma revisão sistemática, como a aprendizagem de línguas estrangeiras, via aplicativos móveis, vem sendo reportada nas pesquisas e estudos acadêmicos realizados no Brasil nos últimos dez anos. Para tal, realizou-se uma busca nas bases de dados disponíveis na internet, por trabalhos que tivessem sido realizados entre os anos de 2010 a 2020. Os resultados mostraram que este tipo de aprendizagem pode ser bastante eficaz para o aprendizado de certos aspectos linguísticos da língua alvo tais como: vocabulário, estruturas gramaticais, pronúncia e entonação, tudo isso, de uma maneira bastante atrativa, motivante e adaptada aos diversos níveis de aprendizagem. Apesar disso, a influência de métodos mais tradicionalistas de ensino de línguas em muitas de suas atividades, podem comprometer o desenvolvimento da criatividade comunicativa do aluno, limitando-o apenas ao conhecimento dos aspectos lexicais ou estruturais da língua estudada.

Palavras chaves: *Aplicativos móveis, Aprendizagem de línguas, Línguas Estrangeiras.*

ABSTRACT

The constant evolution of the modern digital technologies has boosted the emergence of a range of applications for learning a foreign language, which, in turn, have contributed to make this process increasingly accessible and adapted to the different levels and learning needs of its users. Thus, the aim of this study is to verify and analyze, through a thematic survey, how the foreign language learning, through mobile applications, is being reported in the researches and academic studies publicized in Brazil, in the last ten years. For that, we made a search through some of the digital databases, available in the internet, for studies, which had been made, from 2010 to 2020.

¹ Discente do Curso de Especialização em Línguas Estrangeiras Modernas – Inglês e Espanhol- IFPB

² Docente do Curso de Especialização em Línguas Estrangeiras Modernas – Inglês e Espanhol- IFPB.

³ Docente do Curso de Especialização em Línguas Estrangeiras Modernas – Inglês e Espanhol- IFPB

The results showed us that this kind of learning can be very effective for the student to learn some of the linguistic features of the target language such as vocabulary, some grammar patterns, pronunciation, intonation and so, all of that in a very attractive and motivating way and adapted to their user`s different levels of learning. In spite of that, the influence of more traditional methods of language teaching in many of its activities, may compromise the development of the student's communicative creativity, restricting them only to the knowledge of the lexical or structural aspects of the studied language.

Keywords: *Mobile applications, Language learning, Foreign languages*

1 INTRODUÇÃO

Sabe-se que vivemos uma era em que as constantes transformações e inovações tecnológicas vem, a cada dia, causando mudanças significativas nas formas de como nós aprendemos, enxergamos e interagimos com as pessoas e o mundo em nossa volta.

O surgimento de tecnologias tais como: computadores, celulares, tablets, videogames e etc., trazem consigo as consequências de uma nova revolução que, há décadas, vem se desenvolvendo no nosso continente (e no mundo) como um todo. Revolução esta que, nas palavras de Castells (2000), poderia ser chamada de “revolução da tecnologia da informação”.

E assim, como em qualquer revolução que se preze, seus efeitos tornam-se claramente notáveis em nosso convívio social, afetando diretamente as diversas áreas de produção do conhecimento humano, incluindo àquelas ligadas: à economia, saúde, educação, entre outras. (ALMEIDA; VALENTE, 2012)

Em relação à educação, um dos exemplos de tais efeitos, seria o fenômeno da aprendizagem móvel – do inglês “*mobile learning*” - que de acordo com Traxler (2009), designaria o processo de utilização de dispositivos (ou aplicativos) móveis, para atender a propósitos educacionais específicos, tornado assim o acesso a determinados conhecimentos cada vez mais contextualizado e/ou mais compatível com as disponibilidades de tempo e espaço desses novos “*aprendizes digitais*”.

Esta realidade também não seria diferente no caso do aprendizado de línguas estrangeiras, visto o crescente número de aplicativos destinados à aprendizagem das mesmas, disponíveis para *download* (em sua maioria gratuitos) em sites da internet, tal como o “*Google Play Store*”. Fato este, que vem gradativamente a impulsionar o interesse pelo desenvolvimento de pesquisas em determinadas áreas, nos diversos ambientes acadêmicos e científicos do nosso país na atualidade. (NASCIMENTO & FILHO, 2016)

É nesse contexto que surge a importância da realização de um estudo, sob a forma de uma revisão sistemática, que busque reunir dados e informações sobre a utilização dos aplicativos móveis mais utilizados nas pesquisas acadêmicas sobre aprendizagem de línguas, permitindo assim identificarmos lacunas, além de proporcionar o conhecimento das reais facilidades, dificuldades e frustrações que envolvem a aprendizagem de línguas via aplicativos digitais.

Desta forma, a realização da presente revisão sistemática está direcionada a responder aos seguintes questionamentos: quais os aplicativos mais utilizados nesse tipo de aprendizado

no nosso país, e como tais aplicativos poderiam realmente contribuir para o aprendizado de línguas?

Portanto, o objetivo deste trabalho é verificar de que maneira o uso de aplicativos móveis na aprendizagem de línguas nos vem sendo reportada (ou identificada), nos estudos acadêmicos recentemente publicados sobre este tipo de literatura.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Um breve histórico das principais teorias de Ensino/Aprendizagem de línguas estrangeiras.

Durante toda a evolução do ensino de línguas no mundo ocidental, muitas e variadas foram as metodologias utilizadas para o ensino/aprendizagem das mesmas. Metodologias estas, que foram, em sua maioria, significativamente influenciadas pelo surgimento de novas concepções e teorias da linguagem decorrentes dos estudos de disciplinas, como a linguística e a linguística aplicada, as quais trouxeram grandes inovações para o campo de estudos da aquisição, desenvolvimento e aprendizado de uma segunda língua.

Sendo assim, uma das primeiras metodologias utilizadas no ensino de línguas viria a ser conhecida como o método “*gramática e tradução*”, no qual o foco da aprendizagem está mais direcionado ao aprendizado de rígidas regras gramaticais, as quais são ensinadas de maneira dedutiva, por meio de longas e cansativas explicações das estruturas de frases isoladas, retiradas dos textos estudados.

Além disso, nesta metodologia pouco se utiliza da língua alvo propriamente estudada, visto que tais explicações ocorrem impreterivelmente na língua materna e o aprendizado do vocabulário também se dá através da tradução de palavras e frases (isoladas) rigidamente relacionadas aos textos que se desejam traduzir, o que pouco contribui para o desenvolvimento da competência comunicativa do aprendiz de uma língua estrangeira (HOWATT, 1984).

Em consequência disso, ocorre a popularização de um outro método, mais conhecido como método direto, o qual, de acordo com Larsen & Freeman (2000), estaria direcionado ao desenvolvimento da capacidade comunicativa do aluno, através de uma constante associação de palavras e objetos com seus respectivos significados, diretamente na língua alvo estudada e com pouco uso da língua materna do falante.

Assim, no método direto as aulas são ministradas totalmente na língua em estudo. A aprendizagem de tópicos gramaticais ocorre de maneira indutiva por meio do uso de significativas formas e expressões linguísticas, o ensino do vocabulário, o uso de imagens e/ou mímicas, entre outros recursos visuais, evitando-se assim qualquer tipo de tradução para a língua materna do aluno (LARSEN- FREEMAN, 2000).

Nesta mesma época, também surgiu o *Método Audiolingual*, o qual era pautado na escuta e repetição de diálogos na língua alvo, buscando-se, assim, uma maior aproximação possível do sotaque do falante nativo da mesma. Essa metodologia sofreu grande influência da teoria behaviorista de Skinner – na qual aprendizagem é a aquisição de novos comportamentos e estes são obtidos pelo reforço-estímulo do comportamento desejado e na premissa de que a língua é fala (não a escrita), sendo esta formada por um conjunto de hábitos - e foi bastante utilizada em cursos de línguas de aprendizagem rápida direcionados a soldados durante a segunda guerra mundial (ZAINUDDIN et al. 2011)

Um outro método bastante utilizado no ensino de línguas ficaria conhecido com o *Método de Resposta Física Total*. Nele, a aprendizagem ocorre através da exposição, pelos alunos, de uma gama de informações na língua estrangeira, as quais serão explicadas e/ou compreendidas por meio de gestos, movimentos entre outras formas de demonstrações que proporcionem aos mesmos um aprendizado mais contextualizado do conteúdo estudado, sem a necessidade da tradução direta para a língua materna do aluno. Devido a isto, a utilização de tal método perde grande parte de sua relevância quando aplicado em turmas de níveis de compreensão linguística mais avançados, ficando mais restrito ao ensino em turmas de níveis iniciantes.

A partir da década de 70 os estudos de Hymes (1970) acerca da competência comunicativa do aprendiz, somados à teoria da aquisição da linguagem de Vygotsky (1936), dariam origem ao método de ensino comunicativo de línguas, no qual o foco da aprendizagem está no desenvolvimento das habilidades comunicativas dos seus aprendizes, através de aulas que envolvam o desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas (audição, leitura, fala e escrita) e que permitam ao aluno desenvolver a autonomia necessária para que o mesmo venha a participar mais ativamente em seu processo individual de aprendizagem, esteja ele dentro ou fora do ambiente escolar (BROWN, 2007).

Por fim, surge o *pós-método e/ou o de multiletramentos*, em que a aprendizagem de uma língua dá-se por meio da compreensão do uso da mesma, em seus mais variados tipos de representações (verbal, visual ou sonora). Para tanto, será necessária a incorporação (nas aulas de línguas) de novos e variados tipos de letramentos linguísticos tais como: o científico, visual,

digital, crítico, midiático, entre outros necessários para interpretação de textos com arranjos e características textuais diversas (DIONÍSIO, 2006).

Além dos métodos aqui mencionados também surgiram outros métodos de ensino, os quais apesar de não obterem o mesmo reconhecimento de seus precursores, também deixaram suas devidas contribuições para ensino/aprendizado de línguas como um todo. Entre eles, podemos citar os seguintes métodos: *The Oral Approach/Situational Language Teaching*, *The Series Method*, *The Community Language Learning*, *Suggestopedia*, *The Silent Way*, *The Natural Approach*, etc.

2.2 Novas tecnologias e aprendizagem na era digital

Na história da civilização ocidental, encontramos grandes eventos, grandes transformações que, de uma forma ou de outra, vêm a interferir de maneira significativa na estrutura social, política, e econômica da nossa civilização como um todo.

De acordo com Castells (2000), dois grandes eventos estariam incluídos nesta lista, como os que causaram as maiores transformações não apenas no comportamento e organização, mas na estrutura da nossa sociedade no decorrer dos últimos séculos. Estes seriam: a Revolução Francesa e a Revolução Industrial.

Entretanto, segundo este autor, estaríamos à mercê de uma nova revolução. Revolução esta, tão marcante (ou até mais ainda) e impactante como as duas outras, que da mesma forma vem causando grandes impactos na nossa vida não apenas social e profissional, mas também individual. Tal revolução (nas palavras do autor) receberia o nome de “Revolução da Tecnologia da Informação”.

Nesse sentido, de acordo com Santaella (2003), estaríamos no alvorecer de uma “era digital”, marcada pelas constantes modificações nas redes de telecomunicação, assim como o surgimento de movimentos como a cibercultura e as comunidades virtuais, que trariam novas e variadas formas de como nós interagimos socialmente e culturalmente com o mundo em nossa volta.

Eventos como estes, vem a requerer de todos nós, o constante desenvolvimento e/ou aprimoramento de certas habilidades e conhecimentos, sem os quais seria praticamente impossível a nossa inserção nessa realidade cada vez mais inconstante e digitalizada. Isso porque, de acordo com Lévy (1999), a evolução dessas tecnologias ocorre em passos tão rápidos, que se torna difícil (algumas vezes), até mesmo para os mais “atualizados”, participarem ativamente de todas essas inovações.

Por outro lado, estas inovações também vieram a ampliar o nosso acesso ao conhecimento (inclusive o sistematizado), tornando o processo de aprendizagem cada vez mais dinâmico e acessível a aprendizes de diferentes realidades e contextos sociais diversos. Para Mulbert & Pereira (2011), tal fato seria uma consequência direta de uma maior democratização da aprendizagem na era atual, a qual, diferente de tempos tardios, não mais se restringe (unicamente) a ambientes físicos e/ou formais, podendo também ocorrer de outras formas, inclusive de maneira virtual.

2.3 Aplicativos Móveis e o Aprendizado de línguas estrangeiras.

Não é de agora que observamos a crescente presença dos dispositivos móveis no cotidiano de nossa sociedade como um todo. O crescente desenvolvimento da indústria tecnológica, que vem ocorrendo nas últimas décadas em nosso país, viabilizou uma maior possibilidade de acesso a tais tipos de tecnologias, democratizando assim a interação e participação de uma grande parte da população, especialmente aqueles de classes menos favorecidas, em ambientes virtuais que proporcionam uma gama de novas formas de comunicação e aquisição de conhecimentos diversos.

Isto pode ser comprovado com base nos dados fornecidos pela “30ª Pesquisa Anual de Administração e Uso de Tecnologia da Informação nas Empresas”⁴, realizada pela Fundação Getúlio Vargas de São Paulo (FGV-SP), no início do ano de 2019. De acordo com esta pesquisa, o Brasil tem alcançado a significativa marca de possuir dois dispositivos digitais por habitante, isto incluindo não apenas *smartphones*, mas também *tablets*, *notebooks* e etc.

A pesquisa também nos revela que, de todos esses aparelhos, é o smartphone aquele que ocupa o papel de maior destaque, possuindo mais de 230 milhões de dispositivos em atividade no território brasileiro, obtendo assim uma significativa vantagem em relação ao número de computadores, *tablets* e *notebooks* que não passam dos 180 milhões por aparelhos em uso no nosso país.

Por outro lado, fatos como este também vieram a requerer da nossa população a aprendizagem de novos conhecimentos e habilidades que seriam de grande importância para inserção dos mesmos nessa nova realidade digitalizada, caracterizada pelo acesso instantâneo a pessoas e conhecimentos, oriundos de culturas e lugares diversos (MESQUITA, 2018).

⁴ Disponível em <https://revistapegn.globo.com/Noticias/noticia/2019/04/brasil-tem-dois-dispositivos-digitais-por-habitante-diz-estudo-da-fgv.html>. Acesso em: 02/05/2020.

Para Mesquita (2018), uma dessas necessidades seria o aprendizado de uma língua estrangeira, em especial de línguas consideradas globais, tais como o espanhol e, principalmente, o inglês, visto que são línguas mais frequentemente utilizadas por muitas dessas novas tecnologias, além de servirem como principal meio de comunicação e interação intercultural entre diferentes povos e nações no mundo globalizado.

Em contrapartida, muitos são os problemas relacionados ao ensino/aprendizado de línguas estrangeiras em nosso país. Dados de uma pesquisa realizada no ano de 2018 pela *British Council*⁵, nos mostram que 95% da população brasileira não consegue se comunicar em inglês. Além disso, apenas 5,1% da população de 16 anos ou mais afirma possuir realmente algum conhecimento nesse idioma. A pesquisa também indica quais as principais causas desse problema: a falta de um ensino básico de qualidade, além do restrito acesso da maior parte da população a cursos privados de línguas, em sua maioria de altos custos.

Sendo assim, Mesquita (2018), argumenta sobre a importância do uso dos aplicativos móveis, para uma maior democratização do aprendizado de línguas em nosso país, visto que, por meio destes, pode-se ter acesso a cursos e conteúdos bastante significativos da língua em estudo, tudo isso de uma maneira bem mais dinâmica, interativa e de baixo custo.

Da mesma forma, Kim e Kwom (2012), ressaltam as vantagens deste tipo de aprendizagem, afirmando que o acesso (pelos alunos) aos materiais de aprendizagem de línguas ocorre de forma mais espontânea e adaptado aos diferentes níveis e necessidades de aprendizagem de seu alunado. Estes, segundo os autores, também teriam acesso à significativa oportunidade de se comunicarem com pessoas de qualquer lugar, a qualquer hora, além de desenvolverem habilidades linguísticas tais como: *listening*, *speaking*, *reading* e *writing*, de maneira individual e/ou coletiva, por meio de atividades síncronas ou assíncronas. Tudo isso por meio do uso de ferramentas e estratégias que visam motivar a autonomia e o aprendizado dos seus aprendizes.

3 METODOLOGIA

O presente trabalho trata-se de uma revisão sistemática, com caráter exploratório e descritivo, pois se baseia em estudos anteriores sobre determinado tema, considerando possíveis semelhanças, correlações entre variáveis, métodos mais utilizados e dados obtidos,

⁵ Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/dino/95-da-populacao-brasileira-nao-fala-ingles,9f848f68ed451de99742216570b7ccf9gc7gj8du.html>. Acesso em: 02/05/2020.

descrevendo-os e classificando-os, contribuindo assim para investigações posteriores mais rigorosas. (MATTAR, 1994; RUDIO, 1985)

Para tal, utilizou-se primeiramente de bases de dados eletrônicas (disponíveis na internet) para a coleta e análise de trabalhos (de nível acadêmico) diversos como os artigos, as dissertações e as teses, que abordassem o tema de nossa pesquisa e cujos resultados pudessem ser por nós utilizados para concretização dos objetivos que envolvem a elaboração da mesma.

Sendo assim, optamos por realizar buscas nas seguintes bases eletrônicas: a ferramenta de pesquisa “Google Acadêmico”, na qual se pode pesquisar por trabalhos acadêmicos, literatura escolar, jornais de universidades e artigos diversos, a plataforma “SciELO”, em que se tem acesso a publicações digitais de periódicos científicos brasileiros, além da “Biblioteca Digital de Teses e Dissertações Brasileiras” também conhecida pelas siglas (BDTD) e do Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), site este também destinado à promoção da pesquisa acadêmica e científica no Brasil.

Nesse momento, com o intuito de obtermos uma maior precisão nos resultados das buscas ali realizadas, optamos pela utilização de descritores temáticos que, de acordo com Nobre & Bernardo (2006), seria um termo ou palavra-chave, utilizadas por estas bases, para indexar os seus artigos, servindo para conferir maior especificidade à pesquisa. Neste caso, os descritores utilizados foram os seguintes: aplicativos; aprendizagem; língua.

Além disso, também especificamos que tais descritores aparecessem de maneira explícita nos títulos dos trabalhos pesquisados, assim como estabelecemos que os mesmos tivessem sido produzidos em um limite de tempo específico, abarcando o período entre os anos de 2010 a 2020.

O processo de seleção e exclusão dos trabalhos encontrados ocorreu, primeiramente, graças à leitura flutuante de seus respectivos resumos, buscando-se assim a identificação de documentos cujo tema e resultados estivessem estritamente relacionados ao aprendizado de línguas estrangeiras por meio da utilização de aplicativos móveis.

Para Bardin (2011), este tipo de leitura marcaria um primeiro contato do pesquisador com os documentos a serem analisados, estabelecendo assim as bases necessárias para a realização de processos posteriores tais como: a seleção dos mesmos, a formulação das hipóteses e objetivos, a elaboração dos indicadores que orientarão a interpretação e a preparação formal do material de pesquisa.

Dessa forma, com base em nosso critério de exclusão, decidimos por deixar de fora desta pesquisa todos os trabalhos que tratavam do uso de tais aplicativos em ambientes escolares, ou para aplicação de determinados tópicos e/ou objetos pedagógicos e que, de certa

forma, não nos permitissem adquirir um maior conhecimento da aprendizagem mais informal e autônoma proporcionada pelos mesmos em seus ambientes virtuais de ensino e aprendizagem.

Para a análise dos dados utilizou-se a abordagem qualiquantitativa, valendo-se assim de informações numéricas (ou estatísticas) relativas à produção acadêmica sobre um tema específico, assim como sua possível interpretação por meio da relação ou significado que estes venham a assumir, com as determinadas áreas e contextos de atuação em que se insere a atual pesquisa. (RICHARDSON, 1999; BARDIN 2009)

Por fim, realizou-se também uma análise estatístico-descritiva dos dados, utilizando-se o software Excel, em que melhor se identificou as variáveis objetivas presentes nos mesmos. Por outro lado, a análise de conteúdo dos estudos, foi realizada tendo por base a teoria de Bardin (2009), em que estes são examinados através de categorias sistemáticas que são previamente estabelecidos ou não, mas que podem conduzir a interpretações de caráter qualitativo. A análise, por sua vez, seria composta pelas seguintes etapas: a pré-análise, a descrição analítica, a interpretação inferencial e por último ocorreria a “categorização”, em que se aplicaria sentido(s) ao objeto de estudo.

4 RESULTADOS E DISCUSÕES

Ao realizarmos a busca nas bases de dados aqui já mencionadas, obedecendo ao protocolo com os critérios de inclusão e exclusão previamente estabelecidos, foram encontrados os seguintes resultados:

Tabela 01- Resultados da pesquisa nas bases de dados

Descritores	Bases de Dados			
	<i>Google Acadêmico</i>	<i>SciELO</i>	<i>BDTD</i>	<i>Capes</i>
Aplicativos Aprendizagem Língua				
Trabalhos Encontrados	42	9	26	180
Trabalhos Seleccionados	11	1	3	2
Total de Seleccionados	17 Trabalhos			

Fonte: Produção própria, 2020.

Como se pode ver na tabela 01, dos 257 trabalhos disponíveis nas bases de dados por nós utilizadas, apenas 17 estavam realmente relacionadas ao aprendizado de línguas através de aplicativos digitais. Destas 17 ocorrências seleccionadas, metade delas se encontram na forma

de dissertação e a outra metade na forma de artigo, o que demonstra a crescente profundidade que este tema vem adquirindo na atualidade, também alimentando estudos nos cursos de níveis mais avançados do saber acadêmico/científico.

Além disso, também observou-se que a maioria dos trabalhos encontrados e/ou selecionados foi elaborada entre os anos de 2017 a 2020; fato esse que, de certa forma, poderia estar relacionado a uma maior ênfase que vem sendo dada, nos últimos anos, nos documentos oficiais de educação (como a Base Comum Curricular, Diretrizes Curriculares Nacionais, etc.) em relação à importância do uso das tecnologias digitais na educação, em especial nas aulas de línguas estrangeiras e portuguesa (SILVA & PACHECO, 2020).

No quadro abaixo, apresentaremos um pouco dessa realidade, em especial, relacionada aos trabalhos por nós selecionados como fontes de informação para a realização dessa pesquisa.

Tabela 2- Características dos trabalhos selecionados

Bases de Dados	Título	Tipo	Autor (a)	Ano de Publicação	Língua Estudada
Google acadêmico	Análise de Atividades em Aplicativos Móveis para a Aprendizagem de Língua Espanhola.	Artigo	Lyandra Bessa de Carvalho & Tatiana Lourenço de Carvalho.	2020	Espanhol
Google acadêmico	Análise do Aplicativo <i>Duolingo</i> para Aprendizagem de Língua Espanhola.	Dissertação	Mayara Mayumi Sataka.	2019	Espanhol
Google acadêmico	O Ensino do léxico de língua italiana nos Aplicativos Mosalinga e Mondly.	Artigo	Vanessa Correia, Tavares & Rosemary Irene Castañeda Zanette.	2019	Italiano
Google acadêmico	Aprendizagem de língua Inglesa com Dispositivos Móveis.	Artigo	Jéssica Rodrigues Esteves & Luís Otoni Meireles Ribeiro.	2019	Inglês
Google acadêmico	<i>Busuu</i> como potencial espaço de ensino de inglês como língua estrangeira	Dissertação	Tainara Lemos Pacheco.	2018	Inglês

	através de aplicativos.				
Google acadêmico	Inglês na Palma da Mão: Análise de aplicativos educacionais como recursos para a aprendizagem de língua com foco no feedback.	Dissertação	Ricardo da Rosa Kirinus.	2018	Inglês
Google acadêmico	Aprendizagem de língua Inglesa Mediada por Tecnologia: Aplicativos para Dispositivos Móveis.	Dissertação	Sandra Valéria Dalbello de Mesquita.	2018	Inglês
Google acadêmico	Aplicativos móveis para aprendizagem de língua inglesa.	Artigo	Vera Lúcia Menezes de Oliveira e Paiva	2017	Inglês
Google acadêmico	Aplicativos Móveis para Aprendizagem de Línguas: <i>Duolingo</i> e <i>Sentence Builder</i> .	Artigo	Marcus Guilherme Pinto Valadares & Claudia Almeida Rodrigues Murta.	2016	
Google acadêmico	Busuu e Babbel: reflexões acerca do potencial de contribuição de aplicativos para o processo de ensino e aprendizagem de inglês como língua estrangeira.	Artigo	Barbra Sabota & Sanderson Mendanha Peixoto.	2015	Inglês
Google acadêmico	Some Possible Uses of Duolingo for ELT: Análise do aplicativo como material didático para a	Artigo	Lorena de Oliveira Freitas.	2015	Inglês

	aprendizagem da língua Inglesa.				
Scielo	Language learning apps or games: an investigation utilizing the RETAIN model.	Artigo	Glenda A. Gunter, Laurie O. Campbell, Junia Braga, Marcos Racilan e Valeska Virgínia S. Souza.	2016	Inglês
BDTD	L2 Vocabulary Instruction: An analysis of smartphone applications for English learning.	Dissertação	Daniel Reschke Pires.	2018	Inglês
BDTD	Estratégias Lúdicas inseridas na experiência do usuário: Duolingo e sua forma de aproximação.	Dissertação	Ana Carolina Simões da Silva Cabral.	2018	Nenhuma língua específica
BDTD	A Aprendizagem de Francês Através de Aplicativos para Smartphones: Uma análise de sete aplicativos da <i>Google Play Store</i> .	Dissertação	Yadní do Canto Winter dos Santos.	2017	Françês
CAPES	Análise de jogos digitais em dispositivos móveis para aprendizagem de línguas estrangeira.	Artigo	Josiane Brunetti Canil, Ivana Queiroz Pinheiro, Maria Elizabete Villela Santiago & Gilvan Mateus Soares.	2017	Nenhuma língua específica
CAPES	Gamificação e o Feedback Corretivo: considerações	Artigo	Gabriela Bohlmann Duarte,	2016	Nenhuma língua específica

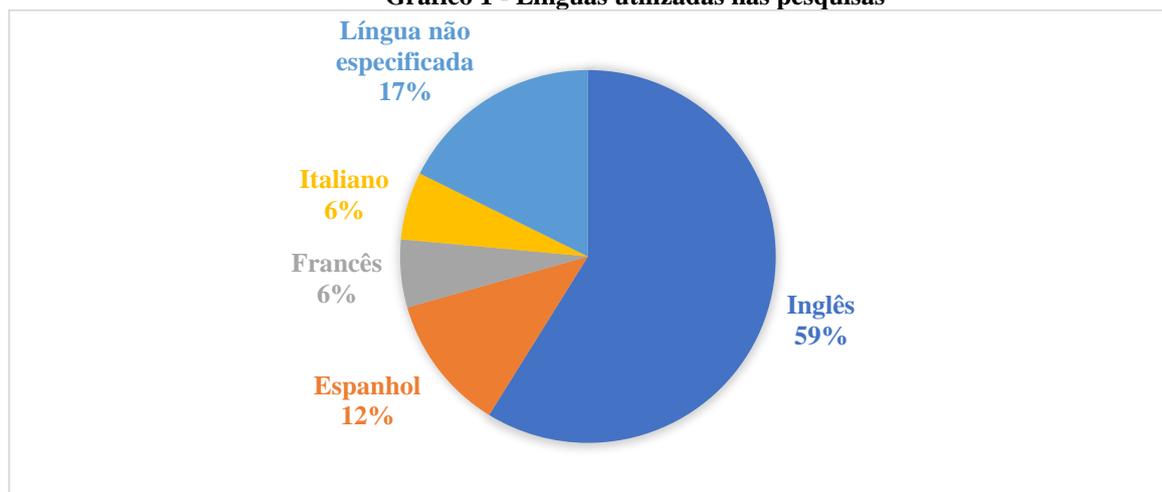
	sobre a aprendizagem de línguas estrangeiras pelo duolinguo.		Lucia Alda & Vilson Leffa.		
--	--	--	----------------------------	--	--

Fonte: Produção própria, 2020.

Outro importante fato por nós observado durante essa pesquisa foi que uma grande parte desses trabalhos são destinados à aprendizagem (principalmente) da língua inglesa e do espanhol, fato este que comprovaria a afirmação de Mesquita (2018) sobre a importância que a aprendizagem destas línguas vem adquirindo na atualidade, visto o status global que a muito tempo vem sendo assumido pelas mesmas, colocadas no topo das línguas mais aprendidas e faladas por pessoas de diferentes lugares ao redor do mundo.

Sendo assim, constatamos que o inglês ainda assume papel de destaque nas pesquisas direcionadas à aprendizagem de línguas, sendo, neste caso, abordado por 10 dos 17 trabalhos aqui selecionados. Em segundo lugar, estaria o espanhol (estando presente em 2 desses estudos), enquanto que o francês e o italiano, ficariam no terceiro lugar, sendo cada um deles estudados em apenas uma das pesquisas aqui mencionadas. Além disso, também identificamos alguns trabalhos que trataram da aprendizagem de línguas de uma maneira geral e não de uma língua específica como podemos ver no gráfico que se segue.

Gráfico 1 - Línguas utilizadas nas pesquisas

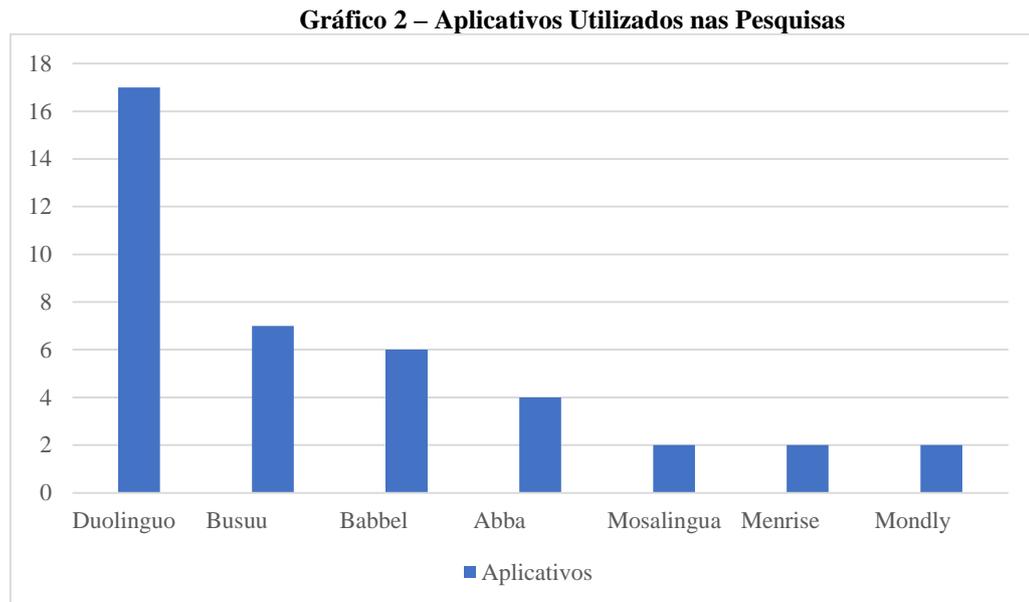


Fonte: Produção própria, 2020.

Em relação aos aplicativos mais utilizados em tais pesquisas, encontramos o aplicativo *Duolingo* que assumiu a posição de destaque. Outros aplicativos bastante analisados foram: o *Busuu* e o aplicativo *Babbel*, compondo a tríade de aplicativos que mais apareceram nos

trabalhos realizados nos últimos 10 anos, sobre o tema aqui abordado. Além desses três aplicativos, também incluiríamos o *Abba English*, o *mosalingua*, o *Mondly* e o *menrise*, seguindo a lista dos *Apps* que também tiveram uma certa relevância nestas pesquisas.

No gráfico seguinte, teremos uma representação desses aplicativos e dos respectivos números de trabalhos nos quais os mesmos foram analisados.



Fonte: Produção própria, 2020.

Ficaram de fora deste gráfico alguns aplicativos tais como: o *Sentence builder*, *English live*, *English Monsruo*, *Hello English*, *Sounds: The pronunciation app*, *Le bom mot (francês)*, *English grammar all levels* e o *Learning 2 talk*, todos eles, os quais não foram citados em pelo menos dois dos trabalhos por nós selecionados.

A pesquisa também nos mostrou que, dos aplicativos mais analisados, o *download* pode ser realizado pelo site da *Google Play Store*, exigindo-se, no máximo, um cadastro (gratuito) pelo usuário, o qual também pode ser efetuado através de alguma conta que esse já possua em sites como o *Google* ou no próprio *Facebook*. Apesar disso, nem todos disponibilizam seus cursos de forma completamente gratuita, ficando assim (na maioria dos casos), apenas o curso básico livre da cobrança de qualquer tipo de taxa de adesão.

Por outro lado, apenas o aplicativo *Duolinguo* oferece seus cursos totalmente grátis mas, devido ao grande número de propagandas exibidas nessa versão do curso, também se pode pagar para ter acesso a uma versão *premium* do mesmo, livre de tais anúncios e propagandas.

Na análise das metodologias adotadas, pudemos identificar que, na maioria desses cursos, a aprendizagem ocorre de maneira gradual, começando pela apresentação de

vocabulários simples relacionados ao reconhecimento de pessoas e/ou objetos, sempre auxiliados por imagens (*flashcards*) que também acompanham a tradução literal do vocábulo na língua materna do aprendiz. Em relação a isso, uma das exigências ao se inscrever em tais cursos, seria a escolha, pelo usuário, de uma língua materna que servirá de base para aprendizagem da língua alvo, durante todo o decorrer do curso.

Da mesma forma, os exercícios de pronúncia na língua estrangeira são sempre acompanhadas de textos escritos e imagens e, em muitos casos, a tradução literal da mesma, ficando o aluno na incumbência de apenas gravar a sua “fiel” reprodução (oral) do texto ali disponibilizado. Em aplicativos como o *busuu*, também é possível baixar o áudio para ouvi-lo offline e/ou publicá-lo nas redes sociais ou para enviá-lo a um grupo de amigos no próprio aplicativo para que os mesmos o corrijam e envie outros áudios que também necessitem de possíveis correções.

Outra característica dessas atividades, seria o uso das mais variadas técnicas de *gamificação* tais como: pontuação e prêmios que permitem o desbloqueio de tópicos de aprendizagem, a possibilidade divulgação de pontuações e/ou mudanças de níveis nas redes sociais, etc., tudo com o intuito de promover o engajamento do aluno no curso e a motivação do mesmo para prosseguir em seu processo individual de aprendizagem.

Tais informações nos possibilitariam a responder a principal questão desta pesquisa, a qual estaria relacionada a “*como tais aplicativos poderiam realmente contribuir para o aprendizado de Línguas?*” ficando assim constatado a importância dos mesmos para o aprendizado (especialmente) de vocabulário, pronúncia e certas estruturas gramaticais da linguagem, especialmente para os alunos de níveis iniciais. Além disso, as características gamificadas dos mesmos também contribuiriam para uma maior motivação dos estudantes, tornando tal aprendizado mais espontâneo e atrativo.

Apesar disso, também identificamos uma certa negligência, por parte desses aplicativos, na formulação de atividades que desenvolvam as habilidades comunicativas de seus aprendizes, visto uma notável predominância de atividades direcionadas à repetição de vocábulos e sentenças linguísticas, as quais, de acordo com Krashen (1985), em nada contribuem para o desenvolvimento da criatividade comunicativa do aprendiz.

Por fim, características como estas nos levaram a identificar o uso predominante, por tais aplicativos, de metodologias de caráter mais tradicionalista e /ou behavioristas tais como os métodos: gramática e tradução e o áudio-lingual, os quais cobram dos alunos o desenvolvimento determinados hábitos da linguagem, através da aprendizagem mecânica e

repetitiva de certos padrões e expressões linguísticas, quase sempre descontextualizadas, e com pouco espaço para práticas de cunho mais comunicativas na língua estudada.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo, buscou-se compreender como a aprendizagem de línguas estrangeiras via aplicativos móveis/digitais, vem sendo abordada nas pesquisas acadêmicas mais recentemente publicadas aqui no nosso país. Os resultados nos mostraram que a aprendizagem de uma outra língua, por meio desses aplicativos, pode ser bastante atrativa, divertida e eficiente, visto a constante exposição pelos alunos a materiais multimodais, repletos de imagens, diálogos, sons entre outros estímulos linguísticos que facilitam a memorização de determinados vocábulos e sentenças da língua alvo. Além disso, as características de jogo (*gamificação*), presentes nos mesmos, também podem contribuir para o aumento da motivação do aprendiz, estimulando-o a aprender o idioma de uma maneira cada vez mais frequente e autônoma.

Apesar destas vantagens, também percebemos nestes aplicativos, a falta de atividades que promovam o uso mais comunicativo da linguagem, e que permitam ao aluno desenvolver suas habilidades linguísticas de uma maneira mais criativa e contextualizada.

Por outro lado, informações como estas nos levariam a concluir que os aplicativos móveis, também poderiam trazer consideráveis contribuições para nossas aulas de línguas. Isto porque, o uso de tais tecnologias poderia facilitar a aprendizagem (pelos nossos alunos) de aspectos da linguagem tais como: vocabulário, pronúncia, tópicos gramaticais, etc. Tudo isso de uma maneira mais atrativa e mais próxima da realidade virtual vivenciada por estes, em suas redes sociais, *videogames*, *smartphones*, etc.

Por fim sugerimos, que em pesquisas futuras, para que se tenha uma maior compreensão do fenômeno aqui em questão, sejam realizadas buscas por trabalhos realizados em outros países, que pertençam a bases de dados também estrangeiras e que tenham sido elaborados em um período de tempo maior do que aquele aqui estabelecido.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, M; VALENTE, J. A. **Tecnologias Digitais, Linguagens e Currículo: investigação, construção de conhecimento e produção de narrativas.** 2012 (No prelo).

BALADELI, Ana Paula. Hipertexto e multiletramento: revisitando conceitos e escrita. **Revista do curso de letras da UNIABEU**. Nilópolis, v. 2. n. 4. Jan-Abr. 2011.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2009.

BROWN, H. Douglas. **Teaching by Principles: an interactive approach to language pedagogy**. New York: Person Education, 3. ed. 2007.

CASTELLS, Manuel. **Sociedade em rede**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

DIONÍSIO, Ângela Paiva. Gêneros multimodais e multiletramento. In: karwoski, A.M., Gaydeczka, B. e Brito, K. S (orgs.). **Gêneros Textuais: reflexões e ensino**. Lucerna: Rio de Janeiro, 2006.

HOWATT, A. P. R. **A History of English Language Teaching**. Oxford: Oxford University Press, 1984.

LARSEN-FREEMAN, D. **Techniques and Principles in Language Teaching**. Oxford University Press, 2000, p. 18-29. Disponível em: <http://let590.files.wordpress.com/2013/01/larsen-freeman-techniques-and-principles-inlanguage-teaching.pdf>. Acesso em: 14/08/ 2020.

KRASHEN, S. **The Input Hypothesis: Issues and Implications**. London, Longman. 1985.

KIM, H. & KWON, Y. Exploring smartphone applications for effective mobile assisted language learning. **Multimedia-Assisted Language Learning**. 15(1), 2012.

LARSEN-FREEMAN, D. (2000). **Techniques and principles in language teaching** (2nd ed.). New York Oxford University Press.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MATTAR, F. N. **Pesquisa de marketing: metodologia, planejamento, execução e análise**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 1994.

MESQUITA, S. V. DE. **Aprendizagem de língua inglesa mediada por tecnologia: aplicativos para dispositivos móveis**. 2018. 90f. il. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias) - Universidade Norte do Paraná –UNOPAR, Londrina, 2018.

MULBERT, A. L.; PEREIRA, A. T. C. **Um panorama da pesquisa sobre aprendizagem móvel (m-learning)**. In: Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura, 2011, Florianópolis. V Simpósio Nacional da AB Ciber.

<https://www.br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/6100>

NASCIMENTO, K. A. S. do; FILHO, J. A. C. **Aprendizagem móvel e suas tecnologias: uma revisão sistemática da literatura.** Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2016. Disponível em: <https://www.br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/6100>. Acesso em: 13/08/2020

NOBRE, M. B. W. **Prática clínica baseada em evidência.** Rio de Janeiro: Elsevier; 2006.

RAJAGOPALAN, Kanavillil. Repensar o papel da linguística aplicada. In: MOITA LOPES,

Luiz Paulo da. **Por uma Linguística Indisciplinar.** São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

REVISTA PEQUENAS EMPRESA & GRANDES NEGÓCIOS. **Brasil tem dois dispositivos digitais por habitante, diz estudo da FGV.** Disponível em: <https://revistapegn.globo.com/Noticias/noticia/2019/04/brasil-tem-dois-dispositivos-digitais-por-habitante-diz-estudo-da-fgv.html>. Acesso em: 02/05/2020

RICHARDS, J. C.; RODGERS, T. S. **Approaches and Methods in Language Teaching.** 3. ed. Italy: rotolito lombarda s.p.a. cambridge university press, 2014.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social: métodos e técnicas.** São Paulo: Atlas, 1999.

RUDIO, F. V. **Introdução ao projeto de pesquisa científica.** 9. ed. Petrópolis: Vozes, 1985.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura das mídias.** 4a. ed. São Paulo: Experimento, 2003.

Silva, R. da S.; Pacheco, C. A. Currículo do Ensino de Língua Inglesa e uso de tecnologias digitais previstos na BNCC. **Revista Eletrônica de Educação,** São Paulo, v. 14, 1-17, jan/dez. 2020. Disponível em: <http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/3046/981>. (Acesso em: 13/08/2020).

TERRA. **95% da população brasileira não fala inglês.** Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/dino/95-da-populacao-brasileira-nao-fala-ingles,9f848f68ed451de99742216570b7ccf9gc7gj8du.html>. Acesso em: 02/05/2020.

TRAXLER, J. (2009) Current state of mobile learning. In ALLY, M. (Ed.), **Mobile learning: Transforming the delivery of education and training.** Edmonton: AU Press. p. 9-24.

ZAINUDDIN et al. Methods/Approaches of teaching ESOL: A Historical Overview. In: **Fundamentals of Teaching English to Speakers of other Language.** 3. ed. 2011. Disponível em:

http://www.kendallhunt.com/uploadedfiles/kendall_Hunt/Content/Higuet_Education/Uploads/C_H11_Zainunddin_3e.pdf. Acesso em: 13/08/2020.