

## SALA DE AULA EM MÃOS: BREVE ANÁLISE DE APLICATIVOS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

Gabriela Marçal Nunes (UFSC)

**Resumo:** O desenvolvimento dos dispositivos móveis e o avanço tecnológico trouxeram consigo inúmeras mudanças, afetando diretamente a maneira como os indivíduos agem, interagem e aprendem. Aplicativos com diferentes objetivos passam a ser desenvolvidos e, rapidamente, tais interesses passam ao campo do ensino/aprendizagem, tornando-se recursos pedagógicos potencialmente importantes e foco de pesquisas e documentos na área, como as “Diretrizes de políticas da UNESCO para aprendizagens móveis” (UNESCO, 2013), que aponta a inclusão dos dispositivos móveis como algo positivo ao processo de ensino/aprendizagem. Muito se tem investido em novos recursos, e vários são os aplicativos desenvolvidos para a aprendizagem de idiomas, disponíveis a todos que possuam aparelhos móveis, gerando assim a possibilidade de personalização, onde o usuário pode, ao escolher, definir a melhor opção oferecida às suas necessidades. Desse modo, considerando os aplicativos como recursos didáticos, deu-se a análise de 4 aplicativos de línguas estrangeiras, com destaque nas principais lojas virtuais, a partir do uso de um instrumento adaptado de Crescenzi e Grané (2016). A análise foi feita de maneira coletiva, em um minicurso de 4 horas, na Universidade Federal de Santa Catarina, e contou com a participação de alunos do curso de letras estrangeiras. Os resultados foram compilados, analisados de maneira qualitativa e expostos neste relato.

**Palavras-chave:** Aplicativos de LE; Análise de Apps; Aprendizagens Móveis;

**Resumen:** El desarrollo de los dispositivos móviles y los avances tecnológicos han traído inúmeros cambios, afectando directamente la manera como actúan, interactúan y aprenden los individuos. Las aplicaciones con distintos objetivos pasan a ser desarrolladas y, rápidamente, tales intereses pasan al campo del proceso de enseñanza/aprendizaje, volviéndose en recursos pedagógicos potencialmente importantes y foco de investigaciones y documentos en el área, como las “Diretrizes de políticas da UNESCO para aprendizagensmóveis” (UNESCO, 2013), que apunta la inclusión de los dispositivos móviles como algo positivo al proceso de enseñanza/aprendizaje. Se han invertido mucho en nuevos recursos, y varias son las aplicaciones desarrolladas para el aprendizaje de idiomas, disponibles a todos los que poseen aparatos móviles, generando la posibilidad de personalización, donde el usuario puede, cuando elegir, definir la mejor opción ofrecida a sus necesidades. De ese modo, considerando las aplicaciones como recursos didáticos, ocurrió la análisis de 4 aplicaciones de lenguas extranjeras, con destaque en las principales tiendas virtuales, a partir del uso del instrumento adaptado de Crescenzi & Grané (2016). La análisis ocurrió colectivamente, en un minicurso de 4 horas, en la Universidad Federal de Santa Catarina, y tuvo la participación de alumnos del curso de letras extranjeras. Los resultados han sido compilados, analizados de manera cualitativa y expuestos en este artículo

**Palabras-clave:** Aplicaciones de LE; Análisis de Apps; Aprendizajes Móviles;

## 1. Introdução

O mundo vem passando por constantes mudanças. O acesso à informação está cada vez mais simplificado e instantâneo. Os contatos entre culturas estão muito maiores e todo esse processo de globalização tem inúmeras consequências, sendo uma delas o fato de que cada vez mais pessoas, falantes de diferentes idiomas, estão estreitando contatos, formal ou informalmente (GAVARRI, 2016). Porém, a importância de se aprender uma língua estrangeira não deve limitar-se às oportunidades que o mercado laboral pode oferecer. Deve-se pensar na língua estrangeira como um agente ampliador de informações, que aumenta as oportunidades de troca de conhecimento, sejam eles acadêmicos ou sociais.

Pensando no ensino de línguas, não se pode excluir a possibilidade do uso dos dispositivos móveis como ferramentas didáticas, já que possuem uma grande característica: acesso rápido e simplificado às mais diversas informações. Essa grande característica, ligada a possibilidade de acesso remoto, pode torná-los, os dispositivos, grandes facilitadores no processo de aprendizagem. Somando as características dos dispositivos móveis, aos aplicativos educacionais, nesse caso, de línguas estrangeiras, resultam numa possível alternativa àqueles que não têm condições de frequentar aulas regulares de um curso de língua estrangeira. E segundo Douglas de Souza e Arruda (2015) cada vez mais pessoas buscam alternativas diferentes, novos métodos, tornando os aplicativos móveis um meio possível, rápido, prático e, muitas vezes, mais barato para atingir o objetivo. Além disso, os aplicativos móveis têm vantagens que os cursos regulares não têm: o usuário pode definir a hora em que prefere trabalhar, e assim organizar seus horários e tempo de dedicação ao estudo da nova língua (GAVARRI, 2016).

Se buscarmos nas lojas virtuais, destinadas à venda e 'download' de aplicativos, existe uma categoria dedicada somente a aplicativos de educação, e nota-se que são incontáveis os aplicativos que se apresentam como tendo essa característica, ou que oferecem esse 'produto': ensinar algo. Este relato se debruçará sobre alguns destes aplicativos, com um olhar específico para aqueles que se propõem ao ensino/aprendizagem de línguas estrangeiras. O desafio, no entanto, é como selecionar, dentre os inúmeros aplicativos disponíveis, aquele que trará a abordagem mais indicada para a aprendizagem da língua estrangeira?

Nesse sentido, o presente relato tem por objetivo apresentar dados e discussões levantadas no minicurso "Sala de aula em mãos: análise de aplicativos de aprendizagem de línguas estrangeiras", que aconteceu durante a Semana de Ensino, Pesquisa e Extensão (SEPEX) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). O minicurso teve como objetivo discutir a análise de 04 aplicativos de línguas estrangeiras pré-selecionados pelas ministrantes e analisados pelos 12 participantes presentes.

O minicurso foi dividido em três partes, sendo a primeira apresentação da fundamentação teórica, assim como do instrumento utilizado para a análise dos aplicativos, desenvolvido e adaptado a partir da ficha de análise de Crescenzi & Grané (2016), mas com o foco direcionado aos aplicativos de línguas estrangeiras. Nessa primeira parte também se deu a apresentação dos aplicativos pré-selecionados (Babbel, Busuu, Duolingo e LinguaLeo), e os critérios de escolha dos mesmos.

A segunda parte foi destinada à análise dos aplicativos. Os participantes foram divididos em dois trios e três duplas, com cada grupo ficando responsável pela análise de um dos quatro aplicativos. Cada dupla, ou trio, recebeu uma ficha adaptada, e antes que começassem a análise, lhes foi pedido que baixassem o aplicativo indicado no seu próprio dispositivo móvel, em maioria, celular.

A terceira parte do minicurso foi dedicada ao compartilhamento de informações sobre os aplicativos e levantamento dos dados de acordo com a ficha. Cada grupo também pode expressar suas opiniões, críticas e sugestões aos aplicativos e também à ficha, que por sua vez, ainda está em fase de testes.

## 2. Fundamentação teórica

Quando se analisa o perfil dos alunos de alguns anos atrás, e o compara com o perfil atual, nota-se uma grande mudança, cognitiva e, por que não, física. A atual juventude (porém, não limitada apenas a ela) leva consigo um pequeno aparelho, que quando conectado à internet, possibilita ao usuário o acesso às mais diversas informações, conteúdos multimídia e interação com outros usuários. Santaella (2013) denomina esse novo perfil como ubíquo, referindo-se à ubiquidade do usuário, que pode estar presente em diversos lugares ao mesmo tempo:

Ao mesmo tempo em que está corporalmente presente, perambulando e circulando pelos ambientes físicos – casa, trabalho, ruas, parques, avenidas, estradas – lendo os sinais e signos que esses ambientes emitem sem interrupção, esse leitor movente, sem necessidade de mudar de marcha ou de lugar, é também um leitor imersivo. Ao leve toque do seu dedo no celular, em quaisquer circunstâncias, ele pode penetrar no ciberespaço informacional, assim como pode conversar silenciosamente com alguém ou com um grupo de pessoas a vinte centímetros ou a continentes de distância. O que lhe caracteriza é uma prontidão cognitiva ímpar para orientar-se entre nós e nexos multimídia, sem perder o controle da sua presença e do seu entorno no espaço físico em que está situado. (SANTAELLA, 2013)

Em outras palavras, o usuário que leva consigo esse pequeno aparelho pode desenvolver inúmeras tarefas, se fazer “presente” em inúmeros lugares e espaços – virtualmente – em apenas alguns cliques. Por conta disso, fez-se tão importante o uso desses aparelhos por tantas pessoas, e por ser imprescindível na vida cotidiana, tornar-se-ia igualmente importante na vida

escolar, trazendo certamente vantagens à educação. Quando se tem o mundo nas mãos, trazê-lo para dentro da sala de aula, e levar a educação para fora da escola, torna o ato de aprender mais efetivo e por muitas vezes mais prazeroso.

Os celulares fascinam cada vez mais os usuários, eles convergem jogos, vídeos, fotos, música, textos e, ao mesmo tempo, mentem uma comunicação ubíqua com contatos via mensagens e chamadas, não são mais simplesmente dispositivos que permitem a comunicação oral, mas sim um sistema de comunicação multimodal, multimídia e portátil, um sistema de comunicação ubíqua para leitores ubíquos [...] (SANTAELLA, 2013)

Pensando em como o uso de aparelhos móveis está inserido na sociedade e transformando o modo de viver, agir e interagir, a UNESCO (2013) elaborou diretrizes para o seu uso na educação, mostrando que a interferência dos celulares na vida dos seus usuários não se limitaria apenas às interações sociais, mas se expandiria também para a forma de aprender, facilitando a aprendizagem individualizada, por exemplo, fornecendo o retorno e avaliação imediatos, permitindo a aprendizagem a qualquer hora e em qualquer lugar, apoiando a aprendizagem fora de sala de aula, entre diversas outras possibilidades. O uso desses aparelhos móveis seria então uma possibilidade factível para enfim integrar as TICs na educação de maneira completa, levando em consideração que muitos alunos possuem seu próprio aparelho, tornando o momento de interação com o dispositivo mais individualizado. Segundo Rosa e Azenha (2015) o termo, aprendizagens móveis, pode ser facilmente descrito como uma promoção de aprendizagem a qualquer hora e qualquer lugar por meio do uso das tecnologias móveis.

Quando se trata de aprendizagem de línguas estrangeiras, o uso de tais aplicativos é uma alternativa bastante viável, levando em consideração que a língua é viva, está a todo o momento

passando por mudanças, palavras novas surgem, gírias, e nunca se sabe quando o aprendiz vai se deparar com algumas delas. O uso de aparelhos móveis possibilita a interação entre estudantes, entre nativos, transformando a comunicação social também em uma forma de aprender. De acordo com Leffa (2006 apud SILVA JUNIOR E FERREIRA DA COSTA, 2012), a internet permite o usuário integrar-se a comunidades autênticas, e trocar experiências com nativos, mostrando que o uso da informática pode propiciar o ensino de línguas de maneira dinâmica.

Leffa (2006) destaca que a internet permitiu ao aluno usar a língua-alvo para se integrar em comunidades autênticas de usuários e trocar experiências com pessoas do mundo todo que estudassem a língua utilizada. Dessa maneira, a informática passa a ser usada no ensino de línguas como uma fonte dinâmica, que possibilita a integração de todas as tecnologias até então desenvolvidas, como da escrita, de áudio e vídeo, rádio, televisão, telefone, em um único recurso: o computador. (SILVA JÚNIOR E FERREIRA DA COSTA, 2012)

Todas essas vantagens que os aparelhos móveis podem oferecer à sociedade são muito convenientes quando não se pode, ou não se tem tempo para assistir aulas regulares e presenciais, permitindo, portanto, que o usuário organize seus horários de estudo dentro do seu tempo livre (GAVARRI, 2016).

### 3. Aplicativos Móveis

Os aplicativos móveis, também conhecidos como 'apps', são uma subcategoria dos 'software aplicativo', e foram feitos exclusivamente para dispositivos móveis, como celulares, tablets, etc. Anteriormente, quando criados, os aplicativos tinham funções mais limitadas,

focadas na produtividade e em recuperação de informações, e estavam diretamente ligados ao computador.

Atualmente, os aplicativos móveis estendem-se a inúmeras atividades e são justamente conhecidos por oferecer essa facilidade em desenvolver tantas tarefas cotidianas, como chamar um táxi, fazer transferências bancárias, organizar a agenda, etc, com isso - e com a popularidade e acessibilidade que os aparelhos móveis proporcionaram - o número de 'downloads' de *apps* cresce cada vez mais, expandindo as categorias de aplicativos em diversos âmbitos da vida cotidiana, inclusive na área educacional.

O uso de aplicativos para aparelhos móveis ampliou o universo da educação a distância. Segundo Douglas de Souza e Arruda (2015), cada vez mais pessoas buscam alternativas a cursos regulares quando se propõem a estudar uma nova língua; o uso dos recursos tradicionais já não é mais suficiente para suprir as necessidades de aprendizagem de cada pessoa. Os aplicativos permitem que a aprendizagem seja mais acessível e personalizada, fazendo assim com que o usuário possa atingir seu objetivo à sua hora e, muitas vezes, economizando dinheiro.

Contudo, a popularidade fez com que aumentasse a oferta de aplicativos disponíveis, trazendo um dilema ao usuário: por um lado ele acaba por ter muitas opções de escolha, mas por outro cria a dificuldade de se saber qual a melhor para atingir seu objetivo. Fazendo uma busca, sem pretensões de ser exaustiva, pelos *apps* de línguas estrangeiras mais populares nas lojas virtuais, como a 'AppStore' para o sistema IOS, e a Google Play, do sistema Android, quatro aplicativos se destacam: Babbel, Busuu, Duolingo e LinguaLeo.

A categoria "educação" possui mais de 300 aplicativos dos mais diversos assuntos, temas e propostas. A variedade de aplicativos vai desde sugestões de revisão para o ENEM até reforços de matemática, atividades de lógica, e claro a aprendizagem de línguas estrangeiras. Os quatro aplicativos selecionados foram encontrados em uma subcategoria chamada "Top



100”, onde se destacam os 100 *apps* mais populares, no Brasil, dentro da categoria educação. Assim, dentre os 04 selecionados, o que mais se sobressai é o Duolingo, que até o momento possui o título de *app* mais popular, ocupando a 1ª colocação geral. Posição essa que nos leva a crer que o interesse por aprender uma língua estrangeira está cada vez maior.

Em geral, os *apps* selecionados possuem notas acima de 4 (numa escala de 0 a 5) a partir da opinião dos próprios usuários; porém, tais avaliações não são técnicas, e sim, feitas a partir da experiência de cada um. Desta vez, apesar de estar em primeiro lugar, Duolingo divide a posição com o aplicativo Busuu, ambos com nota 4,7. Seguidos do *app* Babbel, com nota 4,5 e LínguaLeo, nota 4.

Entretanto, essas informações e avaliações dos aplicativos são muito superficiais e de acordo com a experiência de cada usuário, ou seja, não demonstram que cada um passou por uma avaliação fundamentada, que mostre qual aplicativo é o mais adequado a desenvolver a aprendizagem de uma língua estrangeira, desse modo, viu-se conveniente uma ferramenta que pudesse analisar tais aplicativos e avaliá-los de maneira mais efetiva e completa.

#### 4. Ficha de Crescenzi & Grané

Segundo as autoras Crescenzi & Grané (2016), o mercado de aplicativos para dispositivos móveis está saturado de produtos categorizados como educativos para crianças menores de 06 anos; porém, as autoras chamam a atenção para o fato de que nem a etiqueta “educativa”, nem a “infantil”, garantem com certeza que o aplicativo tenha sido realmente desenvolvido para estimular a aprendizagem efetiva das crianças. Levando em consideração que, globalmente, 55% das crianças a partir de 09 anos se conectam diariamente à internet através de *tablets*,



*laptops* ou *smartphones*, torna-se urgente haver uma investigação diretamente relacionada aos conteúdos acessados por essas crianças, e que pais e responsáveis pudessem acessá-lo para assim escolher e definir o que é ou não adequado ao seu filho.

De acordo com Guernsey (2012 *apud* CRESCENZI & GRANÉ, 2016), a qualidade do conteúdo interativo infantil está diretamente relacionada com a adequação à idade, e especificamente ao momento de desenvolvimento em que está a criança. Jogos e aplicativos que contêm ilustrações infantilizadas não devem simplesmente ser categorizados como educativos ou infantis por essas características; ou seja, o design infantil não pode ser o único pré-requisito de categoria para tais aplicativos, inclusive porque existem jogos que não são adequados a crianças de diferentes idades, já que em diferentes idades crianças devem desenvolver diferentes habilidades cognitivas e motoras. Alguns jogos ainda possuem atividades cujo objetivo vai além daquilo que crianças estão acostumadas a lidar, ou nem devem, como é o caso de jogos com o objetivo de maquiar um avatar ou depilá-lo.

Os jogos e aplicativos devem atender claramente aos interesses e às capacidades de seus usuários (CRESCENZI & GRANÉ, 2016), o que equivale dizer que jogos e aplicativos desenvolvidos para crianças de 04 anos, por exemplo, desenvolvem e estimulam diferentes habilidades daquelas desenvolvidas para crianças de 06 anos. Isso mostra que por menor que seja a diferença entre as idades, cada etapa do desenvolvimento infantil é de suma importância e necessita de diferentes estímulos às diferentes habilidades, sejam elas motoras ou cognitivas.

A partir disso, as autoras viram a necessidade de desenvolvimento de um sistema de categorização fundamentado que pudesse indicar se o aplicativo é realmente indicado a crianças. Deste modo, deu-se origem à ferramenta chamada “*Ficha de Análisis del diseño interactivo de las mejores apps educativas para niños de 0 a 8 años*”, que está dividida em 108 tópicos separados em 11 categorias ou dimensões, como chamam as autoras. Resumidamente

a ficha está baseada em três pontos fundamentais para a análise do design informacional, visual e interativo: **atenção e percepção, simplicidade e distribuição**. O primeiro ponto, atenção e percepção, trata de toda parte de interface gráfica da tela, e como a distribuição das informações deve estar de acordo com a idade da criança e seus conhecimentos prévios. O segundo, simplicidade, trata da simplicidade das telas, visando o uso da criança, ou seja, em um aspecto mais funcional, pensando nas habilidades motoras da criança. O terceiro, distribuição, trata de como estão distribuídos os elementos da tela y quais gestos são necessários para jogar.

A ficha desenvolvida pelas autoras mostra-se bastante detalhada e fundamentada, com seu foco voltado ao design gráfico e ao desenvolvimento infantil, em especial das crianças em fase pré-escolar. Porém, quando se trata de aprendizagem de língua estrangeira para jovens e adultos, quais características devem ser levadas em conta para analisar os aplicativos de maneira que possamos melhor escolher aquele mais adaptado às nossas necessidades de aprendizagem?

## 5. Ficha Adaptada

Além do *design* e das características de aprendizagem da idade dos sujeitos a que se destina o aplicativo, uma ficha adaptada à análise de apps de línguas estrangeiras precisa incluir a análise das diferentes competências e habilidades, próprias dessa área de aprendizagem, levando em consideração estudos sobre as competências necessárias para aprendizagem de línguas estrangeiras (LE).

Dessa forma, o primeiro passo foi realizar uma adaptação simplificada da ficha de Crescenzi & Grané (2016), ainda em caráter provisório, destacando pontos mais relevantes e

significativos para análise de LE e excluindo aqueles que não são necessários para estes aplicativos, especificamente.

O segundo passo foi buscar nas metodologias de ensino de línguas estrangeiras os estudos focados no desenvolvimento das 4 habilidades – leitura, escrita, audição e oralidade –, fazendo um levantamento de métodos e técnicas mais relevantes para a sua aprendizagem.

A partir disso, os pontos a serem destacados foram selecionados da ficha original, e outros foram adaptados e acrescentados. Em uma nova versão, portanto, surge uma nova ficha, bastante mais enxuta, onde os tópicos foram reduzidos a 37 e as categorias a 04, sendo elas os (1) dados técnicos, (2) design visual, (3) conteúdo e (4) atividades, interatividade e acessibilidade.

A primeira categoria, dados técnicos, possui 09 tópicos, todos gerais aos aplicativos, como nome, desenvolvedor, ano de desenvolvimento, ano da última atualização, preço, sistema, disponibilidade off-line, idiomas disponíveis, e idade indicativa. Todas as informações foram recolhidas da ficha de Crescenzi & Grané (2016).

Já na segunda categoria, design visual, foram levados em conta pontos que não fossem exclusivos a jogos, mas também a outras categorias de aplicativos. Essa categoria se manteve igual a ficha original em muitos pontos, como sobre a composição da tela, existência de interferências externas (publicidades, mensagens...) e internas (ícones desnecessários, imagens de fundo...), distribuição e acesso ao conteúdo.

A terceira categoria, destinada aos conteúdos e atividades, foi uma categoria completamente nova, justamente por conta dos aplicativos terem conteúdo explícito, e objetivo de ensinar algo, buscando analisar como se dá e é abordado o desenvolvimento das 04 habilidades. Organizada em 09 tópicos focados no ensino da língua e em como o aplicativo

promove o desenvolvimento das habilidades necessárias. Alguns dos pontos destacados nessa categoria são: presença ou não de atividades que desenvolvam as habilidades de expressão escrita e oral (separadamente), assim como a presença, ou não, de atividades de compreensão auditiva e leitora.

A última categoria, interatividade e acessibilidade, também foi uma categoria adaptada, possui 12 tópicos relacionados à interação entre *app*/usuário, entre usuário/usuário, *app*/redes sociais, apresenta também o modo como aparecem e se dão os *feedbacks* de acerto e erro, e a questão da acessibilidade, se o *app* pode ser adaptado a pessoas com deficiências motoras, visuais e surdos.

## 6. Resultados e Discussões

Após apresentação das ferramentas e análise dos aplicativos, deu-se o momento de discussão do grupo, onde cada um teve a oportunidade de dar sua opinião sobre o aplicativo analisado e, também, sobre a ferramenta, que por sua vez estava em uma versão preliminar, e por isso, o público-alvo do minicurso foram futuros professores de língua estrangeiras.

A metodologia da pesquisa foi qualitativa, com o preenchimento do instrumento. Após a aplicação do instrumento foram gravadas as falas dos participantes, em que puderam sugerir modificações, novas categorias, além de apresentar uma análise dos apps... Mas que para fins deste relato, serão apresentados os dados referentes à análise dos 04 apps previamente selecionados.

De acordo com a análise feita em grupo no minicurso, foram levantados os seguintes resultados:

**Babbel:** O aplicativo tem como característica principal o foco na aprendizagem do usuário, focando na aquisição de estruturas de comunicação com todas as atividades

contextualizadas. Ainda que as atividades sejam estruturadas dentro do método tradicional (atividades de repetição de fala, associação de imagem com palavras...). O aplicativo não possui características de “gamificação”, ou seja, as atividades são bem estruturadas, não oferecem nenhum tipo de recompensa, e uma atividade independe da outra, ou seja, uma não é pré-requisito para a próxima. Como um ponto desfavorável, o aplicativo não possui características de interação com outros usuários e nem com as redes sociais, tornando a aprendizagem bem individualizada. Ainda que seja um aplicativo muito bem organizado e estruturado, foi destacado como ponto negativo o valor cobrado (uma mensalidade de R\$ 31,55), já que é apenas parcialmente gratuito, necessitando uma assinatura em conta “premium”/paga para desbloquear alguns dos conteúdos – o que muitas vezes faz com que o usuário desista do curso.

**Busuu:** o aplicativo que mais surpreendeu o grupo tratando-se de interatividade, pois foi o único que apresentou essa característica efetivamente, considerando que há interação entre usuários (sejam eles nativos ou aprendizes). Tal interação ocorre de maneira simplificada, mas bastante efetiva, como por exemplo, um usuário de língua nativa x, pode ajudar, dar dicas e corrigir outros usuários que estejam aprendendo aquela língua, e vice-versa, a qualquer momento ele também pode receber informações, dicas e ajudas de outros usuários nativos da língua a ser estudada. Com relação às atividades, não apresenta nada que difira muito das atividades da metodologia tradicional, mas busca trabalhar e desenvolver as 04 habilidades para a aprendizagem da língua. Também é um aplicativo que está bem estruturado, fácil de navegar e oferece os conteúdos baseados nos possíveis diálogos que podem acontecer na realidade, como diálogos sobre transporte público, em restaurantes... Muitas vezes oferece a opção de um diálogo coloquial, outro destaque importante. Sendo assim, pode-se dizer que o aplicativo trabalha a gramática e vocabulário do uso cotidiano, propiciando uma linha de comunicação com interação entre usuários, dicas dos variados usos em diferentes contextos e dicas gramaticais específicas da língua conforme aparecem na aprendizagem.

**Duolingo:** O mais popular dos aplicativos analisados e o único que possui características de ‘gamificação’, ou seja, de acordo com o rendimento e respostas do usuário, ele pode ganhar prêmios, perder ‘energia’, etc. Os conteúdos são descontextualizados e uma unidade não tem necessariamente a ver com a seguinte. Existe uma pequena interação entre usuários, porém mais focada no jogo, onde um pode visualizar o rendimento do outro, criando uma sensação de competição, já que ao finalizar cada unidade o usuário ganha prêmios e “diamantes”. Por ser completamente gratuito, possui sim interferências externas, como propagandas de outros apps, porém sempre entre uma atividade ou outra. Os feedbacks são sempre instantâneos e, quando devem indicar o erro, apenas mostram a opção correta, sem apresentar nenhuma explicação acerca do erro.

**LinguaLeo:** É o único aplicativo que não tem variedade de línguas para aprender e limita-se apenas à aprendizagem do inglês. A composição da tela é equilibrada, porém muitas atividades são de um acesso mais difícil, já que nem todas as atividades estão disponíveis em um menu, e seja necessário acessar uma atividade dentro da outra. Outros pontos negativos tocam a competência oral, onde se observa que não há atividades para exercitá-la, e também a inexistência de interação com outros usuários, fazendo com que o processo seja completamente individual. Apesar disso, todas as ações possuem *feedback*, sejam eles positivos ou não, o que motiva e incentiva o usuário a continuar aprendendo. Trabalha muito com textos e grande parte dos conteúdos são contextualizados, excetuando algumas poucas atividades. Logo, pode-se dizer que o aplicativo está centrado na aquisição de vocabulário e em estruturas gramaticais.

Em suma, os aplicativos foram muito elogiados, cada um com a sua particularidade, o que reforça a importância de se conhecer a potencialidade de cada um para se maximizar a chance de sucesso com a aprendizagem, possibilitando ao usuário uma escolha mais precisa e adequada.

Porém, destacam-se igualmente aqui alguns pontos não apresentados por nenhum deles, como por exemplo: a ausência de ferramentas de adaptação visual e de elementos de adaptação sonora. Segundo UNESCO (2013), o uso dos aparelhos móveis, e conseqüentemente dos aplicativos, deve promover a inclusão, possibilitando que pessoas com deficiências possam desenvolver as mesmas atividades de usuários sem deficiências.

Outro ponto importante, o qual também não foi encontrado em nenhum dos aplicativos, é a ausência de uma unidade temática relacionada a turismo e viagens, mais especificamente situações que ocorrem nesse contexto, como passar pela imigração ou andar no transporte público, por exemplo. É muito comum que pessoas queiram (e precisem) aprender uma nova língua para viajar, seja para turismo, a trabalho ou estudar; portanto, seria interessante que existisse uma unidade temática direcionada a esses tipos de situações.

Além disso, mais uma sugestão discutida seria a possibilidade, antes de começar o (per)curso, do usuário selecionar no aplicativo atividades e conteúdos de acordo com suas necessidades e os seus objetivos, como: viagem a trabalho, estudos... assim o usuário poderia selecionar no 'app' atividades que fossem relacionadas e indicadas para tal fim.

No geral, observa-se que, seguindo o objetivo principal dessa ficha para o minicurso - analisar *como* e não *o que* é ensinado - os aplicativos desempenham suas funções de maneira adequada, com ressalvas à falta de atividades para desempenho da habilidade oral do LinguaLeo e a falta de interatividade com outros usuários deste e do Babel. Ademais, todos cumprem de alguma forma com o pretendido, tendo propósitos e métodos diferentes, fazendo com que o usuário possa escolher, a partir dessa análise, o que atenda melhor às suas necessidades.

Quanto à ferramenta, não houve críticas negativas, e sim sugestões de adicionar opções que abranjam um "meio termo", como por exemplo: ao invés da opção ser "tem habilidade x ou



y”, existir uma opção de “ambos”, posto que foram encontrados em alguns aplicativos essa situação e ficou confuso na hora de marcar na ficha. Dessa forma, considera-se esse minicurso uma experiência positiva, dado que a ferramenta ainda está em fase de desenvolvimento e esse minicurso foi a primeira oportunidade de testá-lo com outras pessoas, tendo a oportunidade de receber a visão do usuário para as próximas modificações.

## Referências

CRESCENZI, Lucrezia; GRANÉ, Mariona. **Ficha de Análisis del contenido y el diseño interactivo de Apps para Niños**. Barcelona: Comunicar, 2016

GRANÉ, Mariona; CRESCENZI-LANNA, Lucrezia. **Modelo teórico para el diseño y evaluación de la calidad en las apps infantiles (0-8 años)**. Digital Education Review, Barcelona, p. 227-245, jun. 2016

DOUGLAS DE SOUZA, I.; ARRUDA, B. C. **Gamificação: o aprendizado de idiomas com aplicativos para dispositivos móveis**. In: I SIMPÓSIO INTERDISCIPLINAR DE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO [SINTE], 1., 2015, Boituva. **Anais...** 2015. p. 191 - 200.

GAVARRI, S. L. **El aprendizaje de lenguas extranjeras mediado por las TIC: Aprender Inglés con Duolingo**. In: El Toldo de Astier, 7 (12). 2016. En Memoria Académica. P. 56-65

ROSA, Fernanda R.; AZENHA, Gustavo S.. **Aprendizagem móvel no Brasil: gestão e implementação das políticas públicas atuais e perspectivas futuras**. São Paulo: Columbia University- Center For Brazilian Studies, 2015. 435 p.

SANTAELLA, L. **Desafios da ubiqüidade para a educação**. Novas Mídias e o Ensino Superior, São Paulo, p 19-29, abr. 2013.

SILVA JÚNIOR, J. H.; FERREIRA DA COSTA, K. **O uso da tecnologia no ensino de Língua Estrangeira**. In: Helb, Ano 6, 2012.

UNESCO, Organização das Nações Unidas para Educação, a Ciência, e a Cultura. **Diretrizes de Políticas da UNESCO para a aprendizagem móvel**. França, 2013.

Submetido em: 28/02/2018

Aceito em: 20/09/2020

