



RAFAELLA LEVANDOSKI

**A INFLUÊNCIA DO APLICATIVO FALOU NO
APRENDIZADO DA LÍNGUA INGLESA**

**LAVRAS-MG
2023**

RAFAELLA LEVANDOSKI

**A INFLUÊNCIA DO APLICATIVO FALOU NO APRENDIZADO DA LÍNGUA
INGLESA**

Monografia apresentada à Universidade Federal de Lavras, como parte das exigências do Curso de Letras Português/Inglês e suas Literaturas, para a obtenção do título de Licenciado.

Prof (a). Dr (a). Patrícia Vasconcelos Almeida
Orientadora

**LAVRAS-MG
2023**

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiro a Deus por ter me mantido no caminho certo durante este projeto com saúde e forças para chegar até o final.

À minha mãe Wilsandra que sempre esteve ao meu lado apoiando ao longo de toda a minha trajetória. A senhora é meu exemplo de determinação e força, a mulher que mais admiro no mundo.

Ao meu companheiro Pablo pela compreensão e paciência demonstrada durante este período.

Agradeço à minha orientadora Professora Dr^a. Patrícia Vasconcelos Almeida por aceitar conduzir o meu trabalho de pesquisa.

Aos meus professores do Departamento de Estudos da Linguagem da Universidade Federal de Lavras pela excelência e dedicação de cada um.

À minha amiga Júlia Adne que foi uma grande companheira durante a graduação.

Aos meus alunos do cursinho de inglês dos anos 2016 e 2017 que me apoiaram e me fizeram acreditar no sonho da conclusão do curso de Letras, em especial a aluna Luciene Correa.

A todos que contribuíram direta ou indiretamente para realização deste trabalho, serei eternamente grata!

RESUMO

As transformações e o aperfeiçoamento dos aparatos tecnológicos vêm modificando a maneira como os processos de aprendizagem acontecem. A internet, de fato, remodelou o processo de ensino-aprendizagem e as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) passaram a ser vistas como um potencial para tornar a aprendizagem mais atrativa, interessante e autônoma. Neste sentido, a evolução dos processos de aprendizagem em linhas gerais não é diferente no caso da aquisição de uma língua estrangeira, uma vez que existem aplicativos (*softwares*) para essa aprendizagem que podem ser encontrados, em sua maioria, de forma gratuita, em espaços online como sites da internet e em lojas de aplicativos. O estudo objetivou analisar um aplicativo voltado para a aprendizagem de línguas, mais especificamente a língua inglesa, buscando evidenciar sua eficiência e as suas fragilidades em relação ao processo de aquisição da língua inglesa. Trata-se de uma pesquisa aplicada e descritiva, de caráter exploratório qualitativo, que analisa um recurso didático. Considerando as inúmeras dificuldades no processo de ensino-aprendizagem do inglês nas escolas públicas do Brasil e, considerando a importância tanto da comunicação em língua inglesa quanto do entendimento de fatos históricos para construir uma visão crítica da atualidade, o aplicativo FALOU pode auxiliar na aprendizagem de inglês, sendo uma ferramenta atrativa e estimulante. No entanto, após análise, percebe-se que não basta o uso do aplicativo para que o aprendizado seja eficiente. Para muitos usuários, ele é um complemento. Por isso, vale buscar informações fora do aplicativo, como vídeos no Youtube, explicações de livros e a ajuda de um professor para auxiliar no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Inglês. Falou. Autonomia. Estudo. Aprendizagem.

ABSTRACT

The transformations and improvement of technological devices have been modifying the way in which learning processes take place. The internet, in fact, remodeled the teaching-learning process and digital information and communication technologies (TDICs) came to be seen as having the potential to make learning more attractive, interesting and autonomous. In this sense, the evolution of learning processes, in general terms, is no different in the case of acquiring a foreign language, since there are applications (software) for this learning that can be found, for the most part, online. for free, in online spaces such as websites and in app stores. The study aimed to analyze an application aimed at language learning, more specifically the English language, seeking to highlight its efficiency and its weaknesses in relation to the process of acquiring the English language. This is applied research, with a qualitative exploratory character, where it analyzes a didactic resource in use by apprentices. Considering the countless difficulties in the teaching-learning process of English in public schools in Brazil and, considering the importance of both communication in English and the understanding of historical facts to build a critical view of the present, the FALOU application can help in learning of English, being an attractive and stimulating tool. However, after analysis, it is clear that the use of the application is not enough for efficient learning. For many users, it is an add-on. Therefore, it is worth looking for information outside the application, such as videos on Youtube, book explanations, and the help of a teacher to assist the learning process.

Keywords: English. Falou. Autonomy. Study. Learning.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Tela com o ranking de aplicativos na categoria educação	20
Figura 2 – Apresentação do aplicativo FALOU	21
Figura 3 – Ícone do aplicativo FALOU	22
Figura 4 – Opções de idiomas do aplicativo FALOU	23
Figura 5 – Quanto você sabe de Inglês?	23
Figura 6 – Bloco de atividades	24
Figura 7– Exercício de conversação	24
Figura 8 – Relatório de desempenho	28
Figura 9 – Oferta da versão <i>premium</i>	26
Figura 10 – FALOU Versão <i>premium</i>	26
Figura 11 – Atividade de pronúncia	29
Figura 12 – Atingiu o limite diário de uso do aplicativo na versão gratuita	29
Figura 13 – Tela das atividades	31

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 REFERENCIAL TEÓRICO	10
2.1 APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA – INGLÊS	10
2.2 APRENDIZAGEM AUTÔNOMA	12
2.3 APRENDIZAGEM MEDIADA PELA TECNOLOGIA DIGITAL	13
2.4 USO DE APLICATIVOS NA APRENDIZAGEM DE IDIOMAS	16
3 METODOLOGIA	18
3.1 TIPO DE PESQUISA.....	18
3.2 SELEÇÃO DO APLICATIVO	19
4 ANÁLISE E DISCUSSÕES	22
4.1 PONTOS POSITIVOS OBSERVADOS NO APLICATIVO	26
4.2 PONTOS NEGATIVOS OBSERVADOS NO APLICATIVO	28
4.3 SUGESTÕES PARA APRIMORAMENTO DO APLICATIVO	30
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	34

1 INTRODUÇÃO

O estudo do inglês se tornou comum em diferentes países, visto que este idioma é usado nas transações comerciais e no dia a dia, de maneira globalizada, não apenas onde o inglês é falado pelos nativos. Além disso, muitos trabalhos acadêmicos são publicados na língua inglesa, aumentando a necessidade de compreensão do idioma (HARGREAVES, 2011).

Conforme aponta Eberhard *et al.* (2022), dentre todos os usuários de língua inglesa: 372.862.090 são nativos e 1.079.609.320 o tem como língua estrangeira aprendida, tornando o inglês a língua mais falada e utilizada no mundo. Pensando em como os avanços tecnológicos podem modificar esse cenário, principalmente da internet, é possível considerar que eles têm facilitado e propiciado a interação intercultural nas relações de comunicação entre os indivíduos no mundo atual.

Nos últimos anos, as transformações e o aperfeiçoamento dos aparatos tecnológicos vêm modificando a maneira como os processos de aprendizagem acontecem. Considerando esse cenário, a aprendizagem móvel – do inglês “*mobile learning/m-learning*” – pode ser vista como uma das consequências dessa mudança de paradigma de aprendizagem. O autor Geddes (2004, p 1), define *m-learning* como “a aquisição de qualquer conhecimento e habilidade por meio do uso de tecnologias móveis, a qualquer hora e lugar, que tenha como consequência a alteração de comportamento do aprendiz indicando como resultado a aprendizagem”.

Visto isso, Traxler (2009), especifica que o processo de utilização de um dispositivo móvel (dentro dele o aplicativo) atende a uma finalidade educacional específica, tornando a aquisição de determinados conhecimentos mais contextualizados, compatível com a disponibilidade de tempo e espaço para esses novos “aprendizes digitais”. Ambos autores defendem a aprendizagem por meio das tecnologias móveis, e as vê de maneira positiva.

Neste sentido, a evolução dos processos de aprendizagem em linhas gerais não é diferente no caso da aquisição de um segundo idioma, uma vez que existem aplicativos (*softwares*) para a aprendizagem de uma língua estrangeira que podem ser encontrados, em sua maioria, de forma gratuita, em espaços online como sites da internet e em lojas de aplicativos como Google Play Store no sistema operacional Android e no iOS na *Apple Store*.

Além dessa facilidade para a localização da plataforma/meio, Costa (2013, p. 113), afirma que o uso de celular “ajudou a melhorar a aprendizagem de línguas, colocou os alunos em um contexto real e tornou este processo mais atraente, motivador e interessante.” Paiva (2017) aponta em seus estudos que um aplicativo de celular pode ser acessado a qualquer hora e lugar, tendo como benefício a otimização do tempo. Esses dois autores deixam claro alguns

benefícios do uso da tecnologia móvel para o processo de aprendizagem tendo a internet como recurso.

A internet, de fato, remodelou o processo de ensino-aprendizagem e as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) passaram a ser vistas como um potencial para tornar a aprendizagem mais atrativa, interessante e autônoma. A autonomia, em um contexto digital, pode desempenhar um papel importante no processo de aprendizagem quando os estudantes compreendem as possibilidades oferecidas pelo comportamento autônomo.

Corroborando com o exposto, Paiva (2006, p. 114), em seus estudos sobre autonomia e complexidade¹, considera que “o uso de tecnologia pode também contribuir para a autonomia, aumentando as oportunidades de aprendizagem”. Desta forma, aprimorar a autonomia dos estudantes em todos os ambientes, poderia ser uma forma eficaz de construir mais conhecimento, além daqueles oferecidos pelos professores nas aulas cotidianas.

Para além da autonomia, Beaugrande (2016) destaca a importância de investigar quais recursos tecnológicos podem ser utilizados como facilitadores e aliados da aprendizagem da língua inglesa e vinculá-los às habilidades comunicativas de ouvir, falar, ler e escrever. Afinal, atualmente, vive-se a era da tecnologia, em que todas as áreas da sociedade se beneficiam dos aparatos tecnológicos existentes, que surgem para melhorar as atividades e necessidades de cada uma dessas áreas (ZACHARIAS, 2016).

É nesse contexto que surge o interesse na realização desta investigação, tendo como objetivo principal analisar um aplicativo voltado para o ensino da língua inglesa, buscando evidenciar sua eficiência e as suas fragilidades em relação ao processo de aprendizagem da língua inglesa.

Esse trabalho pode ser caracterizado como uma pesquisa aplicada e descritiva, de caráter exploratório qualitativo, e procura responder a seguinte pergunta: Quais as possíveis contribuições do aplicativo FALOU para o aprendizado da língua inglesa?

Na sequência deste trabalho, serão apresentados o referencial teórico, a metodologia, análise e discussão dos dados, bem como algumas considerações finais.

¹ Para contexto deste trabalho não será apresentado o conceito de complexidade.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Para melhor compreensão do assunto, nesta seção, serão mencionados conceitos e informações quanto à aprendizagem de língua estrangeira – inglês; o conceito sobre aprendizagem autônoma e como ela funciona numa contextualização a respeito da aprendizagem mediada pela tecnologia digital.

2.1 APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA – INGLÊS

A utilização e a necessidade do conhecimento sobre uma língua estrangeira (LE) estão se tornando cada dia mais presentes no dia a dia das pessoas, e vem conquistando mais espaço na educação pública e privada no Brasil (DUARTE; BORBA; OLIVEIRA, 2021). Essa opinião dos autores se espelha na Lei de Diretrizes e Bases Educacionais (BRASIL, 1996), quando se tornou obrigatório o ensino, nas grades curriculares das instituições, de pelo menos um idioma estrangeiro. Tal obrigatoriedade ocorre a partir do quinto ano do ensino fundamental em todas as escolas do país, tanto na esfera pública como particular.

O fato de que a língua inglesa é a língua mais falada do mundo, com 1 bilhão e 268 milhões de falantes (EBERHARD; SIMONS; FENNIG, 2020), torna-a a principal língua das relações políticas internacionais, do comércio internacional e também da divulgação científica. Entretanto, poucos países têm conseguido fazer com que a maior parte de sua população aprenda o inglês. Em geral, somente países desenvolvidos e europeus apresentam números altos nesse quesito, como a Holanda, a Dinamarca e a Áustria, que têm, respectivamente, 90%, 86% e 73% da população capaz de se comunicar em inglês (EUROPEAN COMMISSION, 2012). No Brasil, apenas 5% da população consegue se comunicar em inglês segundo o BRITISH COUNCIL (2014).

Como esse trabalho se volta para as questões do processo de ensino-aprendizagem, para falar de aprendizagem do referido idioma, antes é necessário considerar que o ensino de línguas estrangeiras durante muito tempo esteve pautado em dois aspectos: vocabulário e gramática. Porém, novas visões metodológicas foram surgindo e nas últimas décadas, aconteceram muitas transformações no que se refere ao ensino de línguas. Antes considerado somente como uma arte, adquiriu rigor científico a partir dos estudos da linguística aplicada e agora delimita cada vez mais espaço, visto que ensinar línguas não diz respeito apenas ao aspecto linguístico, há também o aspecto didático, o cultural e outros (SILVA *et al.*, 2015).

Nesta perspectiva, a aprendizagem de uma língua estrangeira necessariamente leva tempo, visto que aprender uma nova língua não é hábito cotidiano e não pode ser considerado uma tarefa simples de ser concretizada. Para uma aprendizagem significativa, é necessário tempo e dedicação. No entanto, um aspecto relevante durante esse processo de aprendizagem é a forma como o aluno enxerga o conteúdo, por isso, é necessário desenvolver práticas pedagógicas que sejam promissoras no âmbito do ensino-aprendizagem de uma nova língua, para que os alunos superem os obstáculos da aprendizagem e a vejam de forma atrativa (SILVA *et al.*, 2015).

Considerando que a aprendizagem é influenciada pelas mudanças na sociedade, o desenvolvimento das tecnologias e a comunicação, é possível pensar que esses fatores impulsionaram as demandas para o aprendizado da língua inglesa nas escolas regulares, públicas ou privadas. Nas escolas públicas, muitas vezes, é o único meio ao qual o aluno possui o acesso para essas aulas, não dispondo de outros meios para o conhecimento de uma língua estrangeira. Embora, as tecnologias e o acesso à *internet* ofereçam meios para o auto aprendizado, nem todos os alunos têm acesso e elas por si só podem não serem suficientes para promover o conhecimento pleno da língua alvo.

De acordo com Paiva (2019), além dos artefatos de aprendizagem, importantes influenciadores no processo de ensino-aprendizagem, aprender a língua inglesa pode vir a ser um processo agradável quando desenvolvida no âmbito dos interesses do aluno. Algumas opções que podem ajudá-lo em sua jornada de aprendizado, são por exemplo, a prática regular do idioma, isto é, dedicar algum tempo todos os dias para praticar/utilizar a língua inglesa em seu contexto de vida. Quando o aluno está motivado, ele usa o idioma fora da sala de aula para ver filmes e séries, assistir a conteúdos em inglês e até mesmo interagir com estrangeiros. Essa é uma ótima maneira de se acostumar com a pronúncia, a entonação e a fluência do idioma. Quanto mais a pessoa se expuser ao idioma, mais rápido será o seu progresso.

Paiva (2009), enfatiza ainda que a prática da conversação é uma ferramenta poderosa que, sempre que a pessoa tiver oportunidade, deve praticá-la, com grupos de conversação, outros amigos que falam inglês ou usar aplicativos de aprendizado de idiomas que permitem praticar com falantes nativos. Além de aprender novas palavras, também é importante tentar associá-las a situações ou contextos específicos pode facilitar a memorização (CERQUEIRA *et al.*, 2019).

Na atualidade, são muitas as ferramentas que ajudam na aprendizagem da língua inglesa, e dentre elas o uso de aplicativos (escopo deste trabalho) tem sido avaliado pelos usuários de maneira satisfatória. Os recursos online existem até de modo gratuito, e podem auxiliar muito

no aprendizado da língua inglesa. Desde cursos online, vídeos educativos, aplicativos de aprendizado de idiomas, dicionários online, essas ferramentas podem até ser uma fonte valiosa de conhecimento e prática (CERQUEIRA *et al*, 2019).

Dessa forma, os professores da língua inglesa que já têm a missão de conduzir os alunos para uma formação de aprendizagem e comunicação universal podem lançar mão desses recursos online em benefício do processo de ensino-aprendizagem. Logo, esses aprendizes podem tomar iniciativas para aprender de forma autônoma utilizando os recursos online, além de que o aprendizado de uma língua estrangeira permite o desenvolvimento de uma nova identidade social.

Neste sentido, na próxima subseção serão apresentadas questões sobre a aprendizagem autônoma, dessa forma será possível entender de forma mais específica o papel do aluno na aprendizagem da língua inglesa mediada pelo aplicativo FALOU, foco deste trabalho.

2.2 APRENDIZAGEM AUTÔNOMA

Um dos primeiros autores a abordar as questões que envolvem o aprendizado autônomo foi Henry Holec, em 1981. Para esse psicólogo educacional, o fator mais importante para que esse processo autônomo da aprendizagem aconteça é o aluno assumir a responsabilidade pelo que ele quer trabalhar, sejam habilidades, conhecimentos ou atitudes (SANCHO, 2006).

A educação tradicional atribuía à instituição escolar o papel de formar indivíduos úteis, produtivos e obedientes. Foucault (2012), observa que tal sujeito agia conforme às imposições das instituições sociais, dessa forma, não possuía autonomia para tomar as rédeas de sua própria vida. Na contemporaneidade, também chamada de era da sociedade de informação, podemos notar uma mudança de paradigma. Surge, então, a necessidade de se formar sujeitos mais críticos, autônomos e aptos a tomarem suas próprias decisões e a participarem de forma mais ativa nas práticas sociais.

Nesse contexto, a aprendizagem autônoma pode ser vista como uma maneira em que o aluno desenvolve a capacidade de adquirir conhecimento, ideias ou atitudes produzidas de forma independente. Considera-se que a aprendizagem autônoma acontece quando uma pessoa decide adquirir novos conhecimentos de maneira proativa e independente. Assim sendo, ele toma a responsabilidade por alguns dos aspectos que envolvem o processo de aprendizagem, tais como: quais tópicos estudar, qual metodologia seguir, como organizar seu tempo e como internalizar o que está sendo estudando (BEHAR, 2009). Nessa perspectiva, Hiew (2005), reforça que na aprendizagem autônoma é o aluno que administra suas ações e consegue perceber

as melhores estratégias para buscar novos saberes e desenvolvê-los, com o objetivo de conquistar os resultados.

A autonomia pode ser compreendida como uma atitude em relação à aprendizagem, isto é, tomar para si a responsabilidade pela própria aprendizagem por parte dos aprendizes (DICKINSON, 1994). De acordo com Little (1991), os aprendizes autônomos entendem o propósito de sua própria aprendizagem, aceitando assumir responsabilidades por todo o processo, tendo participação no estabelecimento de metas de aprendizagem, tomando iniciativas nos planejamentos e execução de atividades, revendo periodicamente a própria aprendizagem e avaliando a sua eficácia.

Por conseguinte, pode-se perceber que a maioria dos autores, aqui apresentados, estão alinhados com a definição de aprendiz autônomo como aquele que possui a habilidade de controlar seu próprio aprendizado e de se responsabilizar pelas decisões em relação a todos os aspectos do seu aprendizado, tais como determinar os objetivos a serem alcançados, definir o conteúdo, avaliar seu desempenho, dentre outros (HUEW, 2005).

Tendo em vista o contexto virtual de aprendizagem e a autonomia que ele disponibiliza para os seus usuários, os aprendizes parecem tender a selecionar recursos que são mais fáceis de acessar e que estão disponíveis a qualquer momento, como os aplicativos online e gratuitos. Em geral esses recursos apresentam ao aluno formas descomplicadas de assimilar o conteúdo, e ele consegue operá-lo intuitivamente e de modo bem autônomo sem a ajuda de outras pessoas. Inclusive, dentro de alguns aplicativos, pode ser oferecido a interação virtual com outras pessoas que também estão aprendendo o idioma, o que colabora muito para o processo de aprendizagem (SOUSA, NINA, 2018).

Considerando a aprendizagem da língua inglesa por meio de aplicativo e tendo em mente o fácil acesso que as tecnologias digitais oferecem aos alunos ajuda na adaptação com atividades e no desenvolvimento de habilidades, sem a assistência presencial de um professor, a aprendizagem mediada pela tecnologia digital será o tema abordado na próxima subseção.

2.3 APRENDIZAGEM MEDIADA PELA TECNOLOGIA DIGITAL

A maneira de interagir e de comunicar vem passando por modificações constantemente na vida cotidiana. De acordo com Zacharias (2016), o século XXI é retratado, sob diversas terminologias, como Era da Informação, Era Digital ou Sociedade do Conhecimento. Neste sentido, as tecnologias, em especial, os computadores, *notebooks*, *tablets* e *smartphones*, com acesso à *Web*, podem ser utilizadas para gerenciar informações e conectar pessoas. Essas

tecnologias apresentam diversas funções, tais como processamento de texto e gerenciamento de base de dados, meio de comunicação, entre outros (ROJO, 2016).

Considerando o âmbito educacional, não somente no cenário nacional, mas também internacional, o uso das tecnologias digitais na educação é incentivado por órgãos oficiais ligados à educação, os quais se preocupam com a formalização desse uso e o descreve em seus documentos oficiais. No contexto brasileiro, por exemplo, tem-se a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) que inclui, de forma explícita, as competências da cultura digital com foco no uso de tecnologias digitais como ferramentas pedagógicas na sala de aula para o trabalho com os objetos de ensino. Sendo assim, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) podem ser definidas como um conjunto de recursos tecnológicos, utilizados de forma integrada, com um objetivo comum (MONTEIRO *et al.*, 2015).

De acordo com Kenski, (2007), a presença de uma determinada tecnologia na área da educação pode induzir mudanças na maneira de organizar o ensino. E segundo o autor existe uma relação direta entre educação e tecnologia. Nicolau; Pessoa; Costa (2018), corroboram com a opinião de Kenski e afirmam que é importante que as tecnologias digitais sejam inseridas na educação de maneira a desenvolver uma nova maneira de ensino utilizando-se meios pedagógicos adequados. Neste sentido, Silva (2017) ressalta que

A difusão das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) provocaram mudanças comportamentais radicais na sociedade. Os aparelhos tecnológicos móveis, principalmente os smartphones, aos poucos, têm dominado o mercado e adentrado na maioria dos lares, sendo este um exemplo vivo de como o mundo tecnológico tem transformado/influenciado novos hábitos na sociedade moderna. As consequências de tais mudanças têm alcançado a escola, portanto, o professor não pode ignorar essas mudanças, e nem suas implicações para o processo educativo (SILVA, 2017, p. 38).

A partir do exposto pelo autor, o uso das mais variadas formas de ferramentas tecnológicas na educação tem favorecido o processo de ensino e também de aprendizagem. Além disso, o papel do estudante, por exemplo, muda com o amplo uso dos recursos da internet. Desta forma, a aprendizagem pode ser mais flexível à medida que os métodos de ensino também sejam menos engessados. De acordo com Rodrigues (2019), é mais fácil acomodar necessidades individuais e interesses dos estudantes quando se percebe a potencialidade da aprendizagem por meio das tecnologias.

Neste contexto, gradativamente a participação das tecnologias educacionais vem sendo importante para tornar a aprendizagem dos educandos mais interessante, deve-se continuar

investindo nas TDICs para o desenvolvimento de uma nova forma de ensinar. Cabe avançar nesse conceito para pensar metodologias críticas, que concebem tecnologias como linguagem (BRITO; PURIFICAÇÃO, 2008).

Como destaca Sacrini (2008), as ferramentas para o estudo agora não são mais relacionadas com as de tecnologias analógicas, como as do rádio e TV, mas em conformidade com as novas linguagens multimídias e audiovisuais, que rapidamente são incorporadas aos ambientes digitais. Portanto, para que se dê uma utilização de tecnologias com qualidade no meio educacional, é fundamental que a escola perceba esse contexto de aluno conectado e também a necessidade da qualificação do professor. Isso, segundo Rodrigues (2019) ajudará no sucesso do educando no processo de ensino e aprendizagem, pois haverá melhor sinergia com as mudanças do mundo tanto do ponto de vista pedagógico como social.

De acordo com Prensky (2001), o adolescente que já nasceu num mundo mergulhado nas TDICs, tem propriedades próprias preferindo imagens a textos, e faz uso com facilidade da linguagem digital. Sendo assim, o aprendiz da contemporaneidade necessita de um ambiente, no qual o professor faça uso de metodologias ativas, utilizando recursos tecnológicos.

Já se tratando do professor, trabalhar com as TDICs requer habilidades e capacidades em transmitir conhecimentos educacionais de forma dinâmica, criativa (ROCHA *et al.*, 2018;). Silva (2014, p. 6) pontua que “é preciso criar condições para que a escola como um todo tome parte da cultura digital, e, portanto, se articule com a comunidade global, que se estrutura, dentre outros componentes, por meio das TDICs e mídias digitais”.

Neste sentido, já desde 2009, em suas pesquisas Kenski (p. 70) assegura que com “o acesso às redes, multiplicam-se possibilidades educativas”. Ampliam-se os espaços das escolas não apenas para acessar informações, mas também para comunicar, divulgar e oferecer informações e atividades realizadas no âmbito da instituição.

De acordo com Lutz (2014), as novas tecnologias, em especial na área da informática, estão cada vez mais presentes no cotidiano dos alunos, sendo que aqueles que não se adaptarem a essa realidade, correm o risco de serem considerados analfabetos tecnológicos. Para além dessa questão, Tolomei (2017) lembra que a tecnologia vem sendo cada vez mais utilizada na educação, porém fatores como motivação, cooperação e engajamento dos estudantes constituem os principais desafios.

Na atualidade, a tecnologia, especialmente a que os aparelhos celulares oferecem, fazem cada vez mais parte do cotidiano, e muitas ações que antes eram feitas com pessoas foram substituídas pelos *apps*. Esse é o caso do uso de aplicativos que são usados para praticamente

tudo, inclusive para aprender um novo idioma, como o inglês (SOUSA; NINA, 2018). E essa forma de aprendizagem de idiomas é cada vez mais aceita no meio educacional.

Diante do que foi discutido, percebe-se que existem inúmeras inovações tecnológicas dispostas no mercado. Elas acabaram se tornando um dos recursos utilizados no processo de aprendizagem. Com suporte tecnológico adequado, é plenamente possível que as pessoas se dediquem às atividades educativas de forma independente, estimulando o aprimoramento de suas habilidades pessoais e profissionais. Nessa perspectiva, abordaremos sobre o uso de aplicativos na aprendizagem de idiomas na próxima seção.

2.4 USO DE APLICATIVOS NA APRENDIZAGEM DE IDIOMAS

A partir dos anos 90, com a privatização das empresas de telefonia, houve um aumento significativo no uso dos celulares pela população em geral e esse uso passou a influenciar o ambiente escolar. Alguns profissionais defendem seu uso na sala de aula, outros são contra. Segundo Ferreira, Nagao (2023), no ambiente escolar, o uso dos celulares não foi bem recebido, pois acredita-se que eles desviam a atenção dos alunos dos professores.

Porém é de conhecimento geral que a atual geração de crianças e adolescentes está cada vez mais familiarizada com o uso da tecnologia em diversas áreas de suas vidas diárias, principalmente devido a maior receptividade dessas tecnologias por esse público. Por essa razão, segundo os autores supramencionados, ao trazer esses dispositivos para a sala de aula, os professores têm a oportunidade de valorizar as habilidades dos alunos com a tecnologia, ao mesmo tempo em que permitem que os alunos participem ativamente do seu processo de aprendizado.

Valadares e Murta (2016) já afirmavam que o desenvolvimento e a popularização do uso de dispositivos móveis, como smartphones e tablets, tornaram cada vez mais acessíveis os aplicativos voltados para o aprendizado de línguas estrangeiras. Levando isso em consideração, é importante buscar formas de avaliar sua utilidade real e como esse uso pode influenciar a relação entre aluno e professor.

Mediante ao que foi apresentado sobre o aprendizado da língua inglesa ao longo desse trabalho, é importante considerar que os aplicativos de aprendizagem de idiomas se tornaram uma escolha popular para aspirantes a bilíngues (FERREIRA; NAGAO, 2023). O uso de aplicativos para aprendizado tem suas vantagens evidentes. Por exemplo, a oportunidade de aprender por meio de jogos. Além dos jogos, os aplicativos ajudam a memorizar vocabulário ou usar corretamente a gramática. Segundo Valadares e Murta (2016), os aplicativos de idiomas

geralmente oferecem uma variedade de lições e exercícios interativos que podem ser adaptados às suas necessidades e objetivos de aprendizado. O aluno pode selecionar o nível de dificuldade, escolher áreas específicas para focar e avançar em seu próprio ritmo. Isso permite uma experiência de aprendizado personalizada, flexível e autônoma.

Além disso, esses aplicativos estão sempre ao nosso alcance - literalmente. A maioria de nós raramente sai de casa sem o telefone. Isso significa que não é preciso alterar drasticamente nossos hábitos para utilizar um aplicativo voltado para o processo de aprendizagem de línguas. Ao invés de apenas sentar no sofá navegando no Instagram, podemos facilmente mudar para aprender frases básicas em francês ou espanhol enquanto permanecemos no mesmo lugar (VALADARES; MURTA, 2016).

No que diz respeito à leitura e compreensão de textos, especialmente em um idioma com um alfabeto diferente do nosso, esses aplicativos podem ser um ponto de partida para o estudo de um novo idioma. Eles foram testados e comprovados (KIRINUS, 2018). Ao dedicar tempo regularmente a um aplicativo, é possível que os estudantes percebam melhorias em seu vocabulário, sintaxe e compreensão gramatical do idioma escolhido.

Um outro fator a favor do uso de aplicativos no processo de aprendizagem é que ele permite que o aluno assuma o controle de seu próprio processo de aprendizado. Nesse caso, ele pode escolher as áreas em que deseja se concentrar, repetir exercícios quantas vezes quiser e avançar no conteúdo de acordo com seu progresso. Isso incentiva a autonomia e a responsabilidade pelo próprio aprendizado (KIRINUS, 2018).

Para prosseguir com este trabalho, na próxima seção será apresentada a metodologia, relatando sobre o tipo de pesquisa, como foi feita seleção do aplicativo, os fatores a serem analisados dentro do aplicativo e a maneira que foi feita a condução da análise.

3 METODOLOGIA

Em sequência, dentro da seção de metodologia, serão apresentados o tipo de pesquisa em que esse trabalho se enquadra, o processo de seleção do aplicativo, os processos e a condução da análise.

3.1 TIPO DE PESQUISA

Esse trabalho pode ser caracterizado como uma pesquisa aplicada e descritiva, na qual se apoia em uma pesquisa bibliográfica para analisar o uso do aplicativo FALOU, na aprendizagem da língua inglesa. A pesquisa aplicada pode ser compreendida como um modelo de pesquisa na qual o objetivo é a geração de conhecimento para aplicação prática e imediata. Nesse caso, o estudo é dirigido rumo a propor alternativas para atenuar os interesses das pessoas que a aplicam, que pode a nível de interesse local, territorial ou regional (FURLANETTI; NOGUEIRA, 2013).

Por isso, a perspectiva da pesquisa aplicada se encaixa na proposta da análise do uso do aplicativo FALOU, justamente por buscar testar sua efetividade na aprendizagem da língua inglesa. No caso da pesquisa bibliográfica, a mesma pode ser entendida como o processo de busca, análise e descrição de um corpo do conhecimento teórico em busca de se obter uma sustentação teórica para responder a uma pergunta de pesquisa norteadora. Com literatura, podemos entender que seja “todo o material científico que é escrito sobre um tema: livros, artigos de periódicos, artigos de jornais, registros históricos, relatórios governamentais, teses e dissertações” (GIL, 2017, p. 9).

Importante mencionar que, de acordo com Alves-Mazzotti (2002) a revisão de literatura tem dois propósitos: a construção de uma contextualização para o problema e a análise das possibilidades presentes na literatura consultada para a concepção do referencial teórico da pesquisa. E para o contexto desse trabalho, temos o segundo propósito como o principal, isto é a construção do referencial teórico já apresentado na seção anterior. Além disso, essa pesquisa possui caráter exploratório qualitativo, buscando apontar no objeto de análise eficiências e fragilidades que ele possa ter, como ressalta Jordan (2018).

Pesquisa qualitativa se faz referência a uma ampla gama de perspectivas, modalidades, abordagens, metodologias, desenhos e técnicas utilizadas no planejamento, condução e avaliação de estudos, indagações ou investigações interessadas em descrever, interpretar, compreender, entender ou superar

situações consideradas problemáticas pelos atores sociais que são seus protagonistas ou que, por alguma razão, eles têm interesse em abordar tais situações num sentido investigativo (JORDAN, 2018, p. 43).

Vale destacar ainda que a pesquisa qualitativa envolve “uma gama de técnicas e procedimentos interpretativos, que procuram essencialmente descrever, decodificar, traduzir, construir e analisar o sentido e o significado para as pessoas” (MERRIAM; TISDELL, 2016, p. 32). Ou seja, esse tipo de pesquisa não avalia apenas a frequência de eventos ou fenômenos, mas seus significados.

A pesquisa exploratória é um dos tipos de pesquisa científica. Incide na realização de um estudo para a familiarização do pesquisador com o objeto que está sendo investigado durante a pesquisa. Ela é aplicada de forma que o estudioso tenha uma maior proximidade com o universo do objeto de estudo e que oferece informações e orienta a formulação das hipóteses da pesquisa. Ela possibilita ao pesquisador escolher as técnicas apropriadas para a sua pesquisa e para que ele possa solucionar questões que precisam de maior atenção durante a investigação (GIL, 2017).

Definindo os padrões metodológicos desta investigação, é importante destacar que essa pesquisa foi dividida em dois momentos: no primeiro momento, foi realizada uma revisão bibliográfica em estudos anteriores relacionados ao tema. E no segundo momento, realizou-se o estudo aplicado sobre o aplicativo FALOU, buscando evidenciar sua eficiência e fragilidades na aquisição da língua inglesa. Sendo assim, precisamos compreender como foi realizada a seleção do objeto de estudo deste trabalho, o qual será apresentado na próxima subseção.

3.2 SELEÇÃO DO APLICATIVO

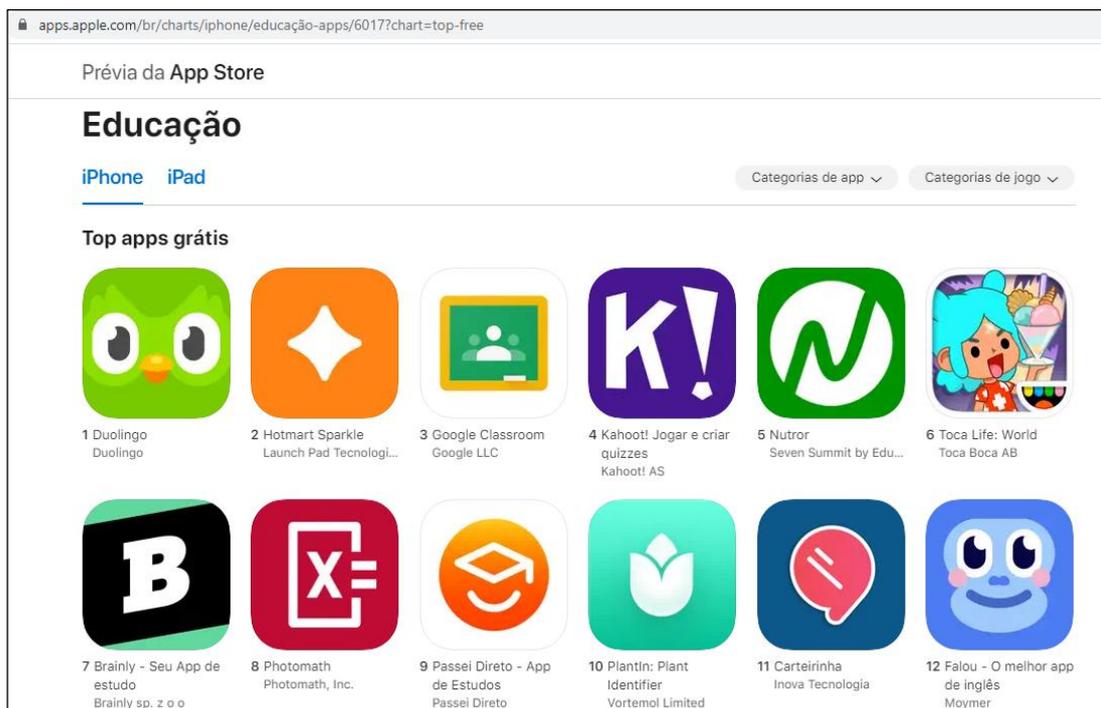
Para selecionar o aplicativo (*app*) a ser analisado, foi feita uma pesquisa no site da *Apple*² onde há uma prévia dos aplicativos disponíveis na *App Store*. Utilizando o termo “aprender inglês”, dentro da categoria educação que contém *apps* para estudar por meio de jogos, sala virtual, estudos para concurso, curso de idiomas e outros, o FALOU apareceu na décima segunda posição.

Em seguida, foi pesquisado no portal de periódicos da CAPES, no Google Scholar e SciELO e não foram identificados artigos sobre o aplicativo FALOU que pudessem contribuir para este trabalho.

² Ver lista completa de aplicativos
<https://apps.apple.com/br/charts/iphone/educa%C3%A7%C3%A3o-apps/6017>

A razão para se escolher um aplicativo que não estivesse nas primeiras posições se dá pelo desejo de analisar um *app* para o aprendizado de línguas que não tivesse publicações anteriores a respeito de sua funcionalidade, eficácia, entre outros. Como pode ser observado na imagem a seguir, a posição ocupada pelo aplicativo escolhido para a análise é a décima segunda. Entre os onze primeiros *apps*, apenas o Duolingo é direcionado para a aprendizagem de línguas e existem diversas publicações sobre ele.

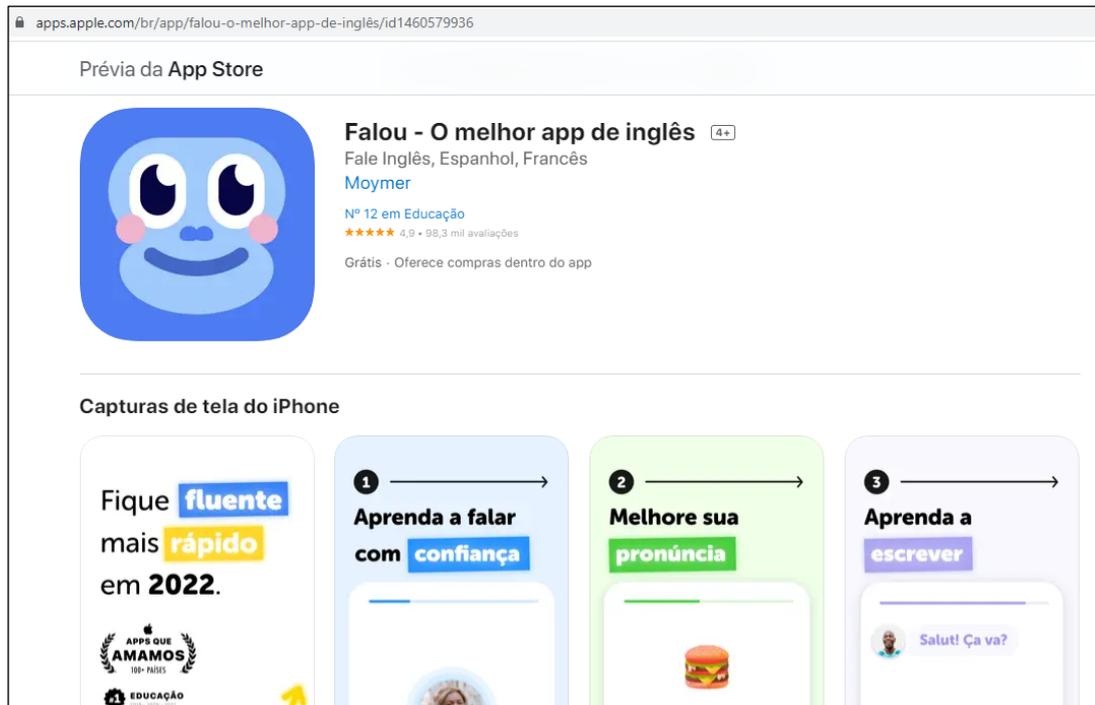
Figura 1 – Tela com o ranking de aplicativos na categoria educação



Fonte: App Store

Em seguida, podemos ver a captura da tela de apresentação do aplicativo, indicação de que o *app* é gratuito, sua posição no ranking, avaliação, capturas da tela de dentro do aplicativo, entre outras informações.

Figura 2 – Apresentação do aplicativo FALOU



Fonte: App Store

Feita a seleção do aplicativo, foi avaliada a primeira unidade do aplicativo, denominada “*O Essencial*”. Foram feitas todas as atividades, observando seus pontos fortes e fracos para posterior descrição. Na próxima seção será apresentada a descrição e análise do aplicativo FALOU.

4 ANÁLISE E DISCUSSÕES

O aplicativo FALOU tem como proposta ensinar idiomas usando como um dos recursos o foco na conversação em áudio pelo celular. O FALOU baseia seu método de ensino em diálogos de cenários comuns no dia a dia, sendo mais de 100 situações da vida real.

O download do *app* é gratuito e está disponível nas lojas de aplicativos dos smartphones com sistemas operacional Android e iOS. Na versão gratuita, possui um limite de atividades para fazer durante o dia, já na versão *premium*, que custa R\$ 299,90 por ano, mas com os descontos fornecidos pelo desenvolvedor, pode ser adquirida por R\$ 89,99 por ano e ao adquirir a assinatura do FALOU, o usuário terá o direito de acessar a todos os conteúdos e funcionalidades premium disponíveis. O aplicativo é representado pelo logo a seguir:

Figura 3 – Ícone do aplicativo FALOU



Fonte: Google imagens

A MOYMER Negócios e Serviços Em Tecnologia Ltda., empresa brasileira, é a legítima proprietária e possuidora do FALOU, que tem como objetivo principal promover um ambiente no qual pessoas de todas as partes do mundo possam acessar os conteúdos do aplicativo, de acordo com as funcionalidades descritas adiante (FALOU, 2022).

Antes de acessar ou utilizar o FALOU, o interessado deve ler os Termos e Condições de Serviço e a Declaração de Privacidade. Deve-se ter atenção pois ao entrar no aplicativo, o usuário manifesta ter lido, compreendido e aceitado todas as cláusulas dos presentes Termos e Condições de Serviço e da Declaração de Privacidade.

Além do inglês, o serviço oferece aulas de francês, espanhol, português e muitos outros idiomas, como demonstrado na Figura 4 a seguir:

Figura 4 – Opções de idiomas do aplicativo FALOU



Fonte: Aplicativo FALOU

Após o usuário escolher o idioma ele passará para a próxima tela. Nesta tela o aplicativo busca saber em qual nível de conhecimento do idioma (Figura 5) que o usuário está, o que pode ser considerado uma vantagem, pois nem todos os aplicativos tem esse tipo de dispositivo que já encaminha o aprendiz em sua trajetória de aprendizagem.

Figura 5 – Quanto você sabe de Inglês?



Fonte: Aplicativo FALOU

Após receber a resposta sobre o nível de proficiência, o aplicativo começará apresentando os temas e as atividades (Figura 6). São oferecidos cinco tipos de atividades: ouvir, palavra por palavra, conversação, escrita e desafio. Na primeira atividade o usuário irá ouvir um diálogo contextualizado com o tema da sessão. Na segunda o usuário irá repetir palavra por palavra do dialogo ouvido anteriormente para treinar a pronúncia. Na terceira (Figura 7), o usuário será um dos interlocutores do dialogo ouvido na primeira atividade, treinando a fluência e pronúncia. Na quarta atividade, o aplicativo irá oferecer sentenças com as palavras fora de ordem para que o usuário a coloque em ordem. Ao final de cada atividade é apresentado um relatório de desempenho (Figura 8) e a quinta atividade é um desafio para avaliar se o usuário realmente aprendeu se comunicar naquela situação. A pronúncia é analisada por um serviço de inteligência artificial que identifica se ela está correta ou não.

Figura 6 – Bloco de atividades



Figura 7 – Exercício de conversação



Figura 8 – Relatório de desempenho



Fonte: Aplicativo FALOU

Os exercícios estão sempre em sequência, o que pode ser considerado também uma vantagem organizacional do aplicativo pois cria uma rotina na exposição das atividades.

Vale destacar que o FALOU possui a versão paga, nela o usuário consegue vantagens, como: fazer um número ilimitado de atividades por dia, acessar mais de um idioma e refazer atividades sem limite diário. Para o contexto deste trabalho foi testada a versão gratuita, mas como o aplicativo possuía muitas restrições e um marketing exaustivo sobre a versão premium precisei comprar o acesso a versão paga para finalizar a análise do aplicativo.

Nas figuras 9 e 10 é possível observar as ofertas da versão premium e a tela de quando é feita a migração.

Figura 9 – Oferta da versão *premium*

Fonte: Aplicativo FALOU

Figura 10 – FALOU versão *premium*

Fonte: Aplicativo FALOU

Tendo apresentado as funcionalidades do FALOU, serão apresentados a seguir: os pontos positivos e os pontos negativos do aplicativo em relação a sua possível influência no processo de aprendizagem da língua inglesa, bem como algumas sugestões de melhorias dentro do aplicativo.

4.1 PONTOS POSITIVOS OBSERVADOS NO APLICATIVO

Inicialmente, observou-se que a estética do aplicativo é muito satisfatória, visto que o mesmo tem acessos intuitivos, nos quais é possível que a pessoa ao acessá-lo, navegue pelos conteúdos com facilidade. Ou seja, do ponto de vista do design, o aplicativo é bonito e muito organizado, o que facilita o aprendizado, uma vez que esses elementos descomplicam o seu uso por parte do usuário, o que pode ser visto como um ponto positivo na perspectiva de Kirinus (2018).

No entendimento de Ferreira e Nagão (2023), o design dos aplicativos de ensino pode facilitar o aprendizado ou dificultá-los, pois um design claro e intuitivo é essencial para que os alunos possam navegar facilmente pelo aplicativo, encontrando os recursos e as atividades relevantes. Uma interface simples e bem organizada, assim como a do aplicativo analisado, permite que os alunos se concentrem no conteúdo de aprendizado, sem distrações ou

dificuldades técnicas. Ou seja, quando o aplicativo é muito confuso, o mesmo causa estranheza nos usuários, impedindo o aprendizado.

Um outro fator que merece destaque como ponto positivo é o fácil acesso do aplicativo, a qual permite que as atividades sejam praticadas a qualquer hora e em qualquer lugar devido à portabilidade dos smartphones e tablets que servem de suporte para essa ferramenta, o que amplia as chances de participação dos usuários que dispõem de pouco tempo para atividades.

Segundo Cerqueira *et al.* (2019) sobre o uso de aplicativos no aprendizado da língua inglesa, é interessante considerar que os gráficos, imagens e elementos visuais atraentes, usados nos aplicativos podem tornar o aprendizado mais agradável e estimulante. Os aplicativos podem utilizar cores, ícones e ilustrações para tornar o conteúdo mais visualmente atraente e facilitar a compreensão de conceitos, e todas essas características são facilmente detectadas no aplicativo em questão.

O feedback automático é outra estratégia explorada pelo aplicativo. O recurso proporciona uma resposta imediata das ferramentas digitais sobre a resposta do usuário em alguma atividade, e este pode compreender o que errou, aprendendo. Isso permite que o aprendiz avance ou não e, em caso de erro, o *app* permite que o aluno recomece a lição (KIRINUS, 2018).

De acordo com Ferreira e Nagão (2023), os aplicativos de ensino podem incorporar elementos participativos, como jogos, quizzes e exercícios interativos (desafios), que estimulam o engajamento dos alunos. Além disso, o fornecimento de feedback imediato e personalizado ajuda os alunos a identificar seus erros e corrigi-los, promovendo um aprendizado mais efetivo. E o FALOU possui essas ferramentas de motivação, como a possibilidade ainda de compartilhar com amigos as respostas dos desafios. Outro ponto interessante é que é possível refazer lições já concluídas possibilitando que o usuário consolide o conhecimento e corrija os erros cometidos.

É uma boa opção para usuários que queiram aprender inglês básico gastando pouco dinheiro. O diferencial do aplicativo é que você pode personalizar seu aprendizado. Isso quer dizer que é possível escolher quanto tempo vai se dedicar ao aprendizado do idioma por dia. As lições focam em momentos "da vida real", pelas quais o aluno pode aprender a pronunciar palavras e frases que usa em seu cotidiano constantemente, para ficar mais familiarizado, e então aprender o idioma.

O ensino no aplicativo analisado é dividido em módulos, o que também pode ser considerado uma potencialidade. Tais módulos são divididos por temas, e em geral são baseados em gramática, mas sem se aprofundar nos detalhes. No entanto, para realmente

aprender o idioma é necessária muita dedicação, sendo que o aplicativo pode ser mais uma ferramenta para isso, e não o único meio de aprender o idioma (CERQUEIRA *et al.*, 2019).

Nesse caso, Beaugrande (2016) considera que o primeiro passo para aprender inglês por meio do uso de aplicativo é se comprometer com as atividades propostas no mesmo em cada módulo, se dedicando a ele algumas horas por semana, constantemente. Essa disciplina de aprendizagem é importante, porque os usuários dos aplicativos não terão um professor que te estimule e cobre, e por isso, é preciso respeitar no mínimo as metas diárias. Considerando as posições de Cerqueira e Beaugrande precisamos falar dos pontos que podem ser melhorados no aplicativo.

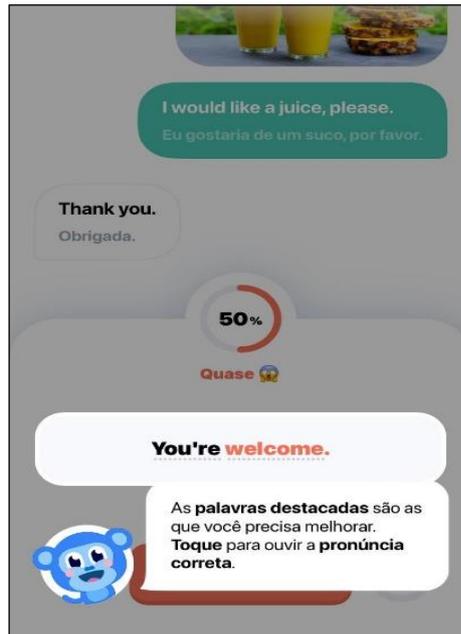
4.2 PONTOS NEGATIVOS OBSERVADOS NO APLICATIVO

Inicialmente foi testado a versão gratuita do aplicativo, mas como o acesso era muito limitado, foi adquirida a versão *premium* para que a pesquisa pudesse ser melhor elaborada. Fato esse que pode ser visto por alguns como um ponto negativo. Quanto ao conteúdo do aplicativo, como já mencionado anteriormente, observou-se que os exercícios são embasados em diálogos para estimular a conversação, e por isso, não compreende módulos que abordam como o aluno poderia treinar a sua escrita, por exemplo.

Quanto a gramática, não existe uma correção satisfatória, pois encobre alguns erros importantes, por exemplo na frase “What is your name?” feita a troca por “Which is your name?” e o sistema considerou como correto, e gramaticalmente falando e no contexto proposto pela atividade, o correto seria utilizar o pronome relativo “what” e não o “which” nesse tipo de pergunta, quando não se há opções de escolha. Isso ocorreu algumas vezes durante a realização das atividades, no entanto, quando o erro do usuário for constatado pelo sistema, ele não conseguirá passar para o próximo passo enquanto não acertar tal exercício.

O aplicativo funciona por erro e acerto fazendo com que o estudante repita até acertar a pronúncia correta. Vale ressaltar que a pronúncia é avaliada por um sistema de inteligência artificial, o que pode gerar uma certa frustração no aprendiz que culturalmente está acostumado com correções face a face. Como observado na Figura 11 a seguir:

Figura 11 – Atividade de pronúncia



Fonte: Aplicativo FALOU.

Um outro ponto negativo do aplicativo trata-se do limite de atividades a serem realizadas por dia na versão gratuita, sendo que o aplicativo bloqueia a utilização do usuário quando ele atinge esse limite e oferece a versão paga, liberando o acesso às atividades após várias horas. Essa questão não é considerada uma limitação da eficácia da aprendizagem em si, mas sim da experiência do usuário ao utilizá-lo. Dessa forma, quando o usuário atinge esse limite é exibido esse alerta conforme a Figura 12.

Figura 12 – Atingiu o limite diário de uso do aplicativo na versão gratuita



Fonte: Aplicativo FALOU

Nesse caso, a versão gratuita acaba limitando um pouco o aprofundamento da aprendizagem da língua inglesa. No entanto, ainda que essa situação seja inicialmente uma questão negativa para o usuário, ao mesmo tempo pode ser considerada um ponto positivo pois força o aluno a buscar de forma autônoma outros aplicativos ou outros meios para complementar a aprendizagem do inglês (BEAUGRANDE, 2016).

Outro ponto negativo do aplicativo analisado neste estudo, é que o mesmo não proporciona ao usuário um contato com nativos, o que pode ser prejudicial para uma aprendizagem efetiva da língua inglesa. Segundo Paiva (2017), o contato com falantes nativos da língua inglesa desempenha um papel fundamental no aprendizado efetivo do idioma, principalmente quando se trata de compreensão da pronúncia e entonação.

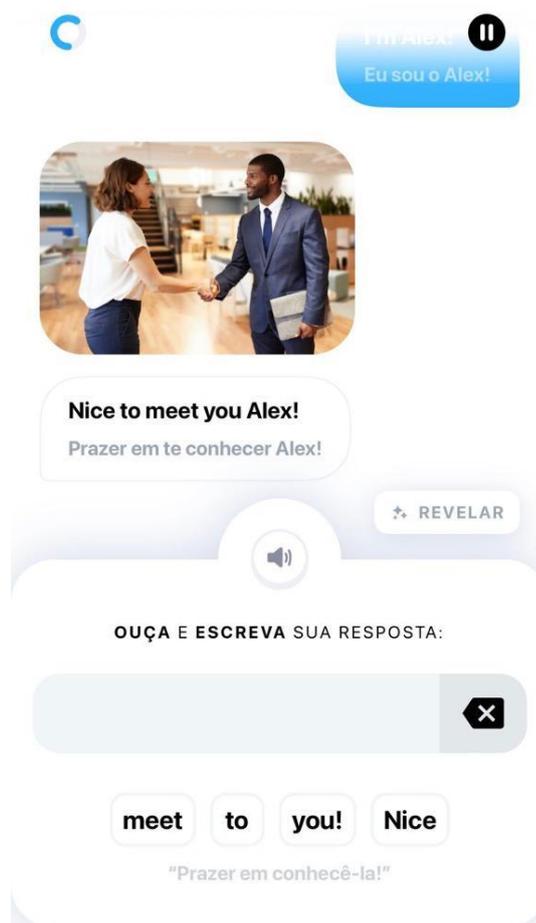
Os falantes nativos têm uma pronúncia natural e uma entonação autônoma do inglês, e por isso, a pessoa que está aprendendo a língua, ao interagir com eles, têm a oportunidade de ouvir e se acostumar com os sons, ritmos e padrões de fala reais do idioma (PAIVA, 2017). Isso ajuda a melhorar a compreensão auditiva e a desenvolver uma pronúncia mais precisa, e por isso, seria muito interessante se o *app* proporcionasse essa experiência.

Acrescentando, pode ser observado no aplicativo que também não há nenhum tipo de interação com professores, todo processo é guiado por inteligência artificial. Com isso, quando o reconhecimento de fala do usuário não funciona muito bem, o mesmo pode considerar o exercício errado ou correto, mesmo falando da mesma forma. Desta forma, encaminhamos para as considerações que envolvem sugestões para o aprimoramento do aplicativo na perspectiva desta pesquisa.

4.3 SUGESTÕES PARA APRIMORAMENTO DO APLICATIVO

Para aprimoramento do aplicativo, sugerimos algumas modificações, estas permitirão que a ferramenta seja ainda mais interessante para o estudo da língua inglesa. No aplicativo, não existe treino de atividades de prática escrita, foi possível observar que o aplicativo oferece as opções de resposta prontas para os usuários, dessa forma o aplicativo não treina a escrita do aluno, já que o aplicativo fornece as palavras prontas, embaralhadas e o alunos precisam apenas colocar a frase em ordem (Figura 13).

Figura 13 – Atividade de escrita



Fonte: Aplicativo FALOU

Portanto, sugere-se que o aplicativo não ofereça somente tais alternativas, e sim atividades que permitam que o próprio usuário escreva, possibilitando assim que os usuários treinem também a escrita além da fala. Essas habilidades de fala e escrita se complementam e podem tornar o ensino da língua mais eficiente se aprendidos simultaneamente (OLIVEIRA, 2013).

Quanto ao conteúdo, sugere-se que as lições sejam mais aprofundadas em relação à escrita e gramática, ainda que o aplicativo seja sugestivo para o desenvolvimento da conversação dos usuários. Segundo Cerqueira *et al.* (2019), no aprendizado da língua inglesa, é importante que o aluno vivencie as três experiências, que são a escrita, a gramática e a conversação, para um aprendizado mais efetivo da língua, sendo que cada uma dessas habilidades complementa uma à outra.

Outra questão é a necessidade de melhoria do aplicativo em relação ao reconhecimento de fala do usuário, possibilitando uma avaliação mais assertiva. Quando o aplicativo não reconhece a fala, ele acaba dando feedbacks não personalizados ao aluno, o que o impede de

compreender seus erros e limitações no aprendizado do idioma e com isso pode continuar cometendo os mesmos erros.

O aplicativo FALOU vai ao encontro dos preceitos da aprendizagem autônoma, apresentados na fundamentação teórica, que é a forma que o próprio aluno encontra de adquirir conhecimentos de maneira independente. Esclarecida anteriormente pelos autores Behar, (2009), Sancho, (2006), Little (1991), Huew, (2005), dentre outros.

Os estudos também afirmam que as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) têm auxiliado no desenvolvimento da autonomia dos estudantes de línguas (OLIVEIRA, 2013; PAIVA, 2009). Tais tecnologias educacionais estão tornando a aprendizagem dos estudantes mais estimulante e dinâmica, além de independente, para aqueles que fazem o bom uso desses aplicativos, por exemplo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino da língua inglesa nos dias contemporâneos adquiriu uma imensa importância, tanto no Brasil, como em outros países do mundo, pois, ao observarmos os avanços tecnológicos e as transformações ocorridas ao longo dos anos é possível verificar que a língua inglesa está cada dia mais presente no dia a dia das pessoas.

Sucintamente, este estudo objetivou responder a seguinte pergunta: Quais as possíveis contribuições do aplicativo FALOU para o aprendizado da língua inglesa?

Sendo assim, é possível dizer que o FALOU pode auxiliar, influenciar e estimular a aprendizagem de inglês, sendo uma ferramenta atrativa e estimulante se utilizada a versão *premium*, uma vez que a versão paga tem módulos e atividades limitadas, impedindo o aluno de avançar no aprendizado de forma gratuita.

A partir de todas as constatações feitas, o aplicativo FALOU, precisará de complementos para que o aprendizado seja eficiente. Por isso, vale buscar informações e conteúdos para além do aplicativo como vídeos no Youtube, explicações de livros e a ajuda de um professor para auxiliar no processo de aprendizagem.

Usar o aplicativo pode ser muito divertido e até ajudar com algumas palavras e expressões básicas da língua inglesa, mas ele deixa a desejar quando se trata de escrita e gramática, pois foca a maior parte do tempo, na conversação. Mas acredita-se que com o aprimoramento da ferramenta, o FALOU pode melhorar o ensino de inglês e ainda alcançar um número maior de usuários.

REFERÊNCIAS

ALVES-MAZZOTI, Alda Judith. Revisão da Bibliografia. In. ALVES MAZZOTI, Alda Judith, GEWANDSZNAJDER, Fernando. **O método nas Ciências Naturais e Sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa**. São Paulo: Pioneira, 2002. p. 179-188.

BEAUGRANDE, R. O Ensino da Língua Inglesa e as tecnologias. São Paulo: **Ática**, 2016.

BEHAR, P. A. (Org.). Modelos pedagógicos em educação a distância. Porto Alegre: **Artmed**, 2009.

BRASIL, MEC. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**, versão final. Brasília, DF, 2018. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br>. Acesso em: 20 de agosto de 2022.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB**. 9394/1996.

BRITISH COUNCIL. Demandas de aprendizagem de inglês no Brasil. **Instituto de Pesquisa Data Popular**. 1 ed. São Paulo, 2014.

BRITO, G. S. e PURIFICAÇÃO, I. Educação e novas tecnologias: um repensar. Curitiba: **Ibpex**, 2008. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/polifonia/article/view/6025>. Acesso em: 08 jul. 2022

CERQUEIRA, Vera Lucia Santos et al. **Utilização de mídias interativas em computadores, smartphones ou tablets para o aprendizado de um novo idioma**. 2019.

COSTA, G. S. **Mobile learning: explorando potencialidades com o uso do celular no ensino-aprendizagem de língua inglesa como língua estrangeira com alunos da escola pública**. 2013. 182 f. Tese (Doutorado em Letras) – Faculdade de Letras, Universidade de Pernambuco, Recife, 2013.

DUARTE, Gabriela Bohlmann; BORBA, Iago Goulart; OLIVEIRA, Luciani Salcedo. Autonomia, uso de TDIC e aprendizagem de inglês como língua adicional. **Caminhos em Linguística Aplicada**, Taubaté – SP, v.24, n.1, p. 288-308, 1o sem. 2021.

DICKINSON, L. Learner autonomy: what, why and how? In: V. Leffa (org) **Autonomy in language learning**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, P. 2-12, 1994.

EBERHARD, D.; SIMONS, G.; FENNIG, C. (eds.). *Ethnologue: Languages of the World*. 23 ed. Dallas, Texas: **SIL International**. Online version: <http://www.ethnologue.com>, 2020.

EBERHARD, DAVID M., GARY F. SIMONS, AND CHARLES D. FENNIG (eds.). 2022. *Ethnologue: Languages of the World*. Twenty-fifth edition. Dallas, Texas: **SIL International**. Online version: <http://www.ethnologue.com>. Acesso em: 11 de agosto de 2022

EUROPEAN COMMISSION. Eurobarometer: Standard Eurobarometer. Ann Arbor, MI: GESIS, **Inter-university Consortium for Political and Social Research**, 2012.

FALOU, 2022. **Termos e Condições de Serviço – FALOU**. Disponível em: <https://falou.com/termos>. Acesso em: 11 de agosto de 2022.

FERREIRA, Wilson Mariano da Silva; NAGAO, Marco Antonio. Pesquisa e análise de uso de aplicativos no ensino de línguas. **Tekhne e Logos**, v. 14, n. 1, p. 71-84, 2023.

FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir**. 40 ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

FURLANETTI, Alessandra Carla; NOGUEIRA, Antonio Sérgio. Metodologia do trabalho científico. **Presidente Prudente-SP**, 2013.

GEDDES, Simon. **Mobile learning in the 21st century: benefit for learners**. 2004. Disponível em: <<http://www.voiced.edu.au/content/ngv%3A70571>>. Acesso em: 19 jul 2022.

GIL, C. A. Como Elaborar Projetos de Pesquisa, 6ª edição. São Paulo, **Atlas**, 2017.

HARGREAVES, L. H. H. Ensino de inglês a distância, análise de diferentes cursos. 1. Ed. Brasília: **Clube dos autores**. 74 p., 2011.

HUEW, E. L. T. **A Importância da Autonomia no Aprendizado de Língua Estrangeira para Alunos de Cursos Livres**, 2005. Disponível em: <http://www.veramenezes.com/elisa.htm> Acesso em: 10 ago 2022.

JORDAN, D. Contemporary Methodological Approaches to Qualitative Research: A Review of The Oxford Handbook of Qualitative Methods. **The Qualitative Report**, v. 23, n. 3, p. 547-556, 2018.

KENSKI, V.M. Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação. Campinas: **Papirus**, 2007.

KENSKI, V. M. Tecnologias e ensino presencial e a distância. 7ª ed. Campinas São Paulo: **Papirus**, 2009.

KIRINUS, Ricardo da Rosa. **Inglês na palma da mão: análise de aplicativos educacionais como recurso para aprendizagem de língua com foco no feedback**. 2018.

LITTLE, D. Learner autonomy 1: Definitions, issues and problems. Dublin: **Authentik**, 1991.

LUTZ, M. R.; **Utilização de mídias digitais como metodologia de ensino-aprendizagem de matemática**, PROJETO DE CURTA DURAÇÃO, Instituto Federal de Farroupilha, Campus Alegrete, 2014.

MERRIAM, S. B.; TISDELL, E. J. **Qualitative Research A guide to Design and Implementation**. Forth ed. San Francisco, CA: John Wiley, Sons, 2016.

MONTEIRO, J., PIRES, G., LIMA, D., REGO, L., MAIA, D. Formação inicial docente para as TDIC: Análise a partir do curso de pedagogia do campus central da UFRN. **Rev. Informática na Escola**, v. 21, n.3, p.454-465, 2015.

- NICOLAU, R., PESSOA, G., AND COSTA, F. Que professor teremos na escola brasileira: nativo, imigrante ou emigrante e digital? **Rev. Informática na Escola**, v. 24, n.5, p. 558-69, 2018.
- OLIVEIRA, Eliane Carolina. Navegar é preciso! – O uso de recursos tecnológicos para um ensino-aprendizagem significativo de línguas estrangeiras. In: PEREIRA, Ariovaldo Lopes; GOTTHEIM, Liliana. (orgs.). **Materiais didáticos para o ensino de língua estrangeira: processos de criação e contextos de uso**. Campinas: Mercado de Letras, 2013. p. 185-214.
- PAIVA, V. L. M. O. e. Autonomia e complexidade. **Linguagem & Ensino**, Vol. 9, No. 1, p. 77-127, 2006.
- PAIVA, V. L. M. O. O ensino de língua estrangeira e a questão da autonomia. In: LIMA, D. C. **Ensino e Aprendizagem de Língua Inglesa: conversas com especialistas**. Parábola Editorial. São Paulo, 2009, p. 31-38.
- PAIVA, V. L. M. de O. e. Aplicativos móveis para aprendizagem de língua inglesa. **Polifonia**, v. 24, n. 35/1, p. 10–31, dez. 2017.
- PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. **On the Horizon**, Bradford, v. 9, n. 5, p. 7-10, out. 2001.
- ROCHA, J.; NOGUEIRA, C.; SOUSA, J.; SOUSA, G. Práticas pedagógicas curriculares: uso das tecnologias na contemporaneidade. **Revista Observatório**, v. 4, n. 5, p. 673-694, 2018.
- RODRIGUES, A. O potencial das narrativas digitais na aproximação/ apropriação da tecnologia: reflexões sobre dois contextos de formação de professores. **Revista Observatório**, v. 5, n. 1, p. 336-358, 2019.
- ROJO, J. Novos letramentos, tecnologias, gêneros do discurso. In: SOUZA, S. e SOBRAL, A. (orgs.). **Gêneros entre o texto e o discurso: questões conceituais e metodológicas**. Campinas, SP: **Mercado de Letras**, p.127-149, 2016.
- SACRINI, M. **Televisão digital: atributos tecnológicos e princípios pedagógicos para implementação no contexto escolar**. São Paulo, 2008. Dissertação (Mestrado em Educação) -Universidade de São Paulo. Faculdade de Educação, 2008.
- SALES, G.L. et al. Gamificação e ensinagem híbrida na sala de aula de física: metodologias ativas aplicadas aos espaços de aprendizagem e na prática docente. **Conexões: ciência e tecnologia**, v. 11, n. 2, p. 45 -52, 2017.
- SANCHO, J.M. et al. **Tecnologias para transformar a educação**. Porto Alegre: **Artmed**, 2006.
- SILVA, M. Promover inclusão social na cibercultura e educar em nosso tempo. In: Educação à distância e tecnologias digitais. Reflexões sobre sujeitos, saberes, contexto e processos. São Carlos: **EdUFScar**, 2014.
- SILVA, W.M. et al. **Produção de jogos para aprendizagem de espanhol/LE: relato de experiência**. 2015. Disponível em: <

https://editorarealize.com.br/editora/anais/enid/2015/TRABALHO_EV043_MD1_SA7_ID1307_01072015152930.pdf> Acesso em: 20 mai 2023.

SILVA, J. B. O contributo das tecnologias digitais para o ensino híbrido: o rompimento das fronteiras espaço-temporais historicamente estabelecidas e suas implicações no ensino. ARTEFACTUM. **Revista de estudos em Linguagens e Tecnologia**, v. 15, n. 2, p. 34-46, 2017.

SOUSA, Maurício de Oliveira; NINA, Bianca Della. **O uso de aplicativos de estudo de idiomas online como ferramenta de auxílio no aprendizado de língua inglesa**, 2018.

TOLOMEI, B. V. A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. **EAD em foco**, v. 7, n. 2, 2017.

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

VALADARES, Marcus Guilherme Pinto de Faria; MURTA, Claudia Almeida Rodrigues. Aplicativos móveis para aprendizagem de línguas: Duolingo e Sentence Builder. In: **Anais do Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online**, 2016.

ZACHARIAS, V. R. C. *Letramento digital: desafios e possibilidades para o ensino*. São Paulo: **Parábola Editorial**, 2016.