



**unopar**

---

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU  
MESTRADO EM METODOLOGIAS PARA O ENSINO DE  
LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS**

SANDRA VALÉRIA DALBELLO DE MESQUITA

**APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA MEDIADA POR  
TECNOLOGIA:**

Aplicativos para Dispositivos Móveis

---

Londrina 2018

SANDRA VALÉRIA DALBELLO DE MESQUITA

**APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA MEDIADA POR  
TECNOLOGIA:**

Aplicativos para Dispositivos Móveis

Dissertação apresentada à UNOPAR,  
como requisito parcial para obtenção do  
título de Mestre em Metodologias para o  
Ensino de Linguagens e suas  
Tecnologias.

Orientador: Prof. Dr. Anderson Teixeira  
Rolim

Londrina  
2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Biblioteca do Instituto Federal do Paraná – Campus Umuarama)

S586a Mesquita, Sandra Valéria Dalbello de  
Aprendizagem de língua inglesa mediada por tecnologia: aplicativos para dispositivos móveis/ Sandra Valéria Dalbello de Mesquita. – Londrina, 2018.  
90f. il.

Orientador: Prof. Dr. Anderson Teixeira Rolim

Dissertação (mestrado) – Universidade Norte do Paraná – UNOPAR, Londrina, Departamento de Educação. - Programa de Pós-Graduação em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias, 2018

1. Ensino de Línguas. 2. Língua Inglesa. 3. Tecnologia Digital. 4. Aplicativos Educacionais. 5. *M learning* I. Rolim, Anderson Teixeira. II. Universidade Norte do Paraná. III Título.

CDD 23. ed. 428.0737

Catalogação Na Fonte Elaborada pela Bibliotecária  
Ana Flávia Costa CRB 9/1483

**SANDRA VALÉRIA DALBELLO DE MESQUITA**

# **APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA MEDIADA POR TECNOLOGIA:**

Aplicativos para Dispositivos Móveis

Dissertação apresentada à UNOPAR, no Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre conferida pela Banca Examinadora formada pelos professores:

---

Prof. Dr. Anderson Teixeira Rolim  
UNOPAR

---

Profa. Dra. Bernadete Lema Mazzafera  
UNOPAR

---

Prof. Dr. Marcelo Estevam  
IFPR

Londrina, 01 de fevereiro de 2018.

Dedico este trabalho à minha família cujo apoio foi determinante para a realização e conclusão desta etapa em minha vida.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente à Deus, por me dar condições de realizar esse sonho.

Ao Prof. Dr. Anderson Teixeira Rolim, cuja nossa relação se iniciou em 2012 e com o imensurável apoio, compreensão, atenção e confiança, depositados em mim, me trouxe até aqui.

À Profa. Dra. Bernadete Lema Mazzafera e o Prof. Dr. Marcelo Estevam pelas valiosas contribuições no Exame de Qualificação.

Ao meu marido Paulo pelo companheirismo e dedicação por mim, à minhas filhas, genro e netos pela paciência e compreensão da minha ausência, à minha prima Sílvia pelo acolhimento em seu lar e amor, aos meus primos José Antônio e Carmem e respectivos filhos pelo amor e atenção e à minha amiga Leila Pontes pelo companheirismo e amizade. Sem vocês não seria possível chegar até o final desta etapa.

À minha família, em especial aos meus pais pelas orações e motivação, e aos meus queridos amigos, cujo a paciência, o amor e a motivação me permitiram trilhar esse caminho.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, pelo apoio e subsídios.

Ao Instituto Federal do Paraná – Campus Umuarama, nas figuras de seus Diretores Geral e de Ensino, pela flexibilização da minha jornada de trabalho em 2016/2017.

Aos professores do Programa de Pós-graduação em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias, pelos valiosos ensinamentos durante o curso de mestrado, cuidadosamente incorporados a esse trabalho.

À UNOPAR, por meio do Programa de Pós-Graduação em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias, que me permitiu a proposição e realização desse trabalho, assim como do convívio com colegas de inestimável valia.

À Profa. Dra. Rosemari Bendlin Calzavara, pelos ensinamentos, incentivo e amizade.

Por aprendizagem significativa, entendo, aquilo que provoca profunda modificação no indivíduo. Ela é penetrante, e não se limita a um aumento de conhecimento, mas abrange todas as parcelas de sua existência.

**Carl Rogers**

MESQUITA, Sandra Valéria Dalbello de. **APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA MEDIADA POR TECNOLOGIA: Aplicativos para Dispositivos Móveis**. 2018. 90 folhas. Dissertação (Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias) - Universidade Norte do Paraná – UNOPAR, Londrina, 2018.

## RESUMO

Com os avanços tecnológicos digitais móveis juntamente com a Internet, houve uma ampliação do uso dos telefones celulares (*smartphones*), tornando-os quase computadores de mão e inserindo-os em quase toda a atividade cotidiana das pessoas. Com as mudanças tecnológicas vieram também as mudanças culturais, as quais direcionam o pensar, o agir, o interagir, o trabalhar e até mesmo o aprender. Com base nessas perspectivas e com o reconhecimento da importância de conhecer um idioma estrangeiro, foi feita uma busca de aplicativos para o ensino de língua inglesa e pôde-se verificar um grande número de aplicativos que abordam o ensino de língua inglesa com diferentes abordagens. Assim, o presente estudo analisou as características de três aplicativos para o ensino da língua inglesa (*Duolingo*, *English Monstruo* e *Sounds: The Pronunciation App*) que estão disponíveis gratuitamente na loja virtual *Play Store*. Os objetivos específicos desta pesquisa são: apresentar uma revisão histórica do ensino de Língua Inglesa nos séculos passados; investigar as relações entre as tecnologias digitais e o ensino de língua estrangeira; verificar a aplicabilidade do ensino de língua inglesa por meio de aplicativos digitais móveis; verificar critérios de escolha de aplicativos para o ensino de língua inglesa e elencar os aplicativos direcionados para o ensino de línguas que estão disponíveis gratuitamente. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica para conhecer o estado da arte sobre a temática estudada e, assim, possibilitar novas inferências. A literatura que conduziu esse estudo baseou-se nas obras dos autores: Kenski, 2003; Geddes, 2004; Sharpes; Taylor; Vavoula, 2006; Saccol, et al., 2007; Vygotsky, 1998; Leffa, 1988/1999 dentre vários outros, que contribuíram para a pesquisa. Após o levantamentos dos aplicativos gratuitos para o ensino de LI, a análise dos três aplicativos selecionados sob os critérios de gratuidade, popularidade, as habilidades abordadas no ensino do aplicativo e quem os referendam, pôde-se obter os seguintes resultados. Com a evidenciação de inúmeros aplicativos para o ensino de LI, buscou-se critérios apropriados para uma possível análise e seleção de aplicativos. Os resultados da análise dos aplicativos selecionados mostrou que os dispositivos móveis possuem muita potencialidade para contribuir, ampliar e melhorar o ensino da língua inglesa na escola. Os aplicativos gratuitos direcionados para o ensino de idiomas abordam todas as habilidades necessárias para conhecer um idioma. Eles utilizam abordagens metodológicas adequadas para cada habilidade e objetivo, apesar de se trata de interação com máquina. A diversidade metodológica revelou-se apropriada para o objetivo dos aplicativos, por tornar o ensino efetivo. As desvantagens estão associadas aos aspectos técnicos e à atitude do aluno frente a essa nova modalidade de ensino. As vantagens são maiores, enfatizam a mobilidade, autonomia e atemporalidade.

**Palavras-chave:** Ensino de Línguas. Língua Inglesa. Tecnologia Digital. Aplicativos Educacionais. *M learning*.

MESQUITA, Sandra Valéria Dalbello de. **TECNOLOGY ASSISTED ENGLISH LANGUAGE LEARNING: Applications for Mobile Devices**. 2018. 90 pages. Dissertation (Master's Degree in Methodology for Language Teaching and its Technologies) – University North of Paraná – UNOPAR, Londrina, 2018.

## ABSTRACT

With mobile digital technological advances along with the Internet, there has been an increase in the use of cell phones (*smartphones*), making them almost handheld computers and inserting them into almost everyday activity of people. With the technological changes came also the cultural changes, which direct thinking, acting, interacting, working and even learning. Based on these perspectives and with the recognition of the importance of knowing a foreign language, a research into English language teaching applications was made and a large number of applications could be found that address English language teaching with different approaches. Thus, the present study examined the characteristics of three English language applications (Duolingo, English Monstruo and Sounds: The Pronunciation App) that are available for free at the Play Store virtual store. The specific objectives of this research are: to show a historical review on English teaching in the last centuries; to investigate the relationship between digital technologies and foreign language teaching; to verify the applicability of English language instruction through mobile digital applications; to check application selection criteria for English language teaching, and to list language-focused applications that are available for free. A bibliographical research was carried out to know the state of the art on the studied subject and, thus, to make possible new inferences. The literature that led this study was based on the authors' works: Kenski, 2003; Geddes, 2004; Sharpes; Taylor; Vavoula, 2006; Saccol, et al., 2007; Vygotsky, 1998; Leffa, 1988/1999 among several others who contributed to the research. Following the surveys of the free applications for English teaching, the analysis of the three applications selected under the criteria of gratuity, popularity, the skills covered in teaching through the application and who refer them, it was possible to get the following results. With the demonstration of numerous applications for English teaching, we searched for appropriate criteria for possible application analysis and selection. The results of the analysis of selected applications showed that mobile devices have a lot of potential to contribute, expand and improve the teaching of English in school. Free applications for language teaching address all the skills needed to learn a language. They use methodological approaches appropriate to each skill and purpose, although this is machine interaction. Methodological diversity proved to be appropriate for the purpose of the applications, for making teaching effective. The disadvantages are associated with the technical aspects and the student's attitude towards this new modality of teaching. The advantages are greater they emphasize mobility, autonomy and timelessness.

**Keywords:** Language Teaching. English Language. Digital Technology. Application for Educational use. M-learning.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Interfaces do Aplicativo Duolingo.....	54
Figura 2 - Interface do Aplicativo <i>English Monstruo</i> .....	62
Figura 3 - Interface do Aplicativo <i>English Monstruo</i> .....	63
Figura 4 - Interfaces do Aplicativo <i>Sounds: The Pronunciations App</i> .....	66

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Aplicativos para o ensino de língua inglesa disponíveis na loja virtual..	<b>Erro! Indicador não definido.</b>
Quadro 2 - Critérios avaliativos para seleção e análise de aplicativos para o ensino de inglês.....	53
Quadro 3 - Critérios avaliativos para seleção e análise de aplicativos para o ensino de inglês - Duolingo.....	60
Quadro 4 - Critérios avaliativos para seleção e análise de aplicativos para o ensino de inglês - <i>English Monstruo</i> .....	65
Quadro 5 - Critérios avaliativos para seleção e análise de aplicativos para o ensino de inglês - <i>Sounds: The Pronunciation App</i> .....	68



## LISTA DE ABREVIATURAS OU SIGLAS

a.c.	Antes de Cristo
App	Aplicativos
AVA	Ambiente Virtual de Aprendizagem
d.c.	Depois de Cristo
E.F.	Ensino Fundamental
E.I.	Ensino Infantil
E.M.	Ensino Médio
E.S	Ensino Superior
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
iOS	<i>iPhone Operating System</i> (Sistema Operacional do <i>iPhone</i> )
LDB	Lei de Diretrizes e Base da Educação
LE	Língua Estrangeira
LI	Língua Inglesa
MAL	Método Audiolingual
MC	Método Comunicativo
MEC	Ministério da Educação
MGT	Método Gramática e Tradução
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
TDIC	Tecnologia Digital de Informação e Comunicação
TIC	Tecnologia de Informação e Comunicação
TIMS	Tecnologia Móvel e Sem Fio
XP	<i>Experience Point</i> (Ponto de Experiência)
ZDP	Zona de Desenvolvimento Proximal
WWW	<i>World Wide Web</i> (Rede de Alcance Mundial)

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	10
2 O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NO BRASIL DO SÈCULO XVI a XVII.....	13
2.1 O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NO SÈCULO XIX.....	14
2.2 O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA A PARTIR DO SÈCULO XX.....	18
2.3 MÉTODOS DE ENSINO DE INGLÊS NO BRASIL.....	22
3 A TECNOLOGIA DA LINGUAGEM: A ESCRITA.....	26
3.1 SUPORTES DA ESCRITA.....	28
3.2 SUPORTES PARA A ESCRITA: DA ANTIGUIDADE ATÉ O PAPEL.....	29
3.3 DO PAPEL AOS EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS.....	31
4 TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA ERA DIGITAL.....	36
5 METODOLOGIA.....	47
6 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	50
6.1 DUOLINGO.....	54
6.2 AVALIAÇÃO DO APLICATIVO DUOLINGO.....	60
6.3 ENGLISH MONSTRUO.....	62
6.4 AVALIAÇÃO DO APLICATIVO ENGLISH MONSTRUO.....	65
6.5 SOUNDS: THE PRONUNCIATION APP.....	66
6.6 AVALIAÇÃO DO APLICATIVO SOUNDS: THE PRONUNCIATION APP.....	68
7 CONCLUSÃO.....	70
REFERÊNCIAS.....	75
APÊNDICES.....	86

## 1. INTRODUÇÃO

Com o avanço das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) e da Internet, a comunicação do mundo tornou-se globalizada e a Língua Inglesa alcançou o status de língua franca (CRYSTAL, 2005). Com isso, a procura por aprender inglês tem aumentado e, conseqüentemente, a oferta de cursos que podem ser ofertados presencialmente ou a distância. Uma miríade de cursos de língua inglesa on-line é ofertada gratuitamente. E, com a evolução da tecnologia móvel dos aparelhos celulares (*smartphones*), um número grande de aplicativos para a aprendizagem de línguas foi disponibilizado em lojas virtuais. Os celulares estão incorporados em nossas atividades diárias e sua inserção na Educação foi inevitável, criando oportunidades para apoiar as atividades de ensino e aprendizagem em sala de aula e fora dela. Inúmeros estudos e pesquisas buscam evidenciar o valor educacional dos equipamentos de tecnologia digital sustentando que a aprendizagem com mobilidade ou o *m-learning* pode desenvolver a motivação e a autonomia, envolvendo o aprendiz em uma aprendizagem efetiva, autêntica, personalizada e ubíqua. E assim ajudando-o a ampliar suas habilidades digitais. (GEDDES, 2004; SHARPES; TAYLOR; VAVOULA, 2006; SACCOL, ET AL., 2007; MOTIWALLA, 2007; SACCOL, ET AL., 2011; COSTA, 2013; KUKULSKA-HULME; NORRIS; DONOHUE, 2015; BOUZIDI, 2015).

Diante disto, a presente pesquisa buscou verificar e analisar três aplicativos de aprendizagem de língua inglesa disponibilizados gratuitamente: Duolingo, *English Monstruo* e *Sounds: The Pronunciation App*. Dessa forma, algumas questões se destacaram e suscitaram essa pesquisa: (1) Os aplicativos de aprendizagem de língua inglesa são efetivos na concretização das propostas que ensejam? (2) Aplicativos específicos, voltados para aspectos peculiares da língua, são mais efetivos do que aplicativos generalistas? (3) Quais os critérios que o professor brasileiro pode seguir para realizar a seleção de um desses aplicativos? (4) Quais são as oportunidades e deficiências do aprendizado por meio de aplicativos frente ao aprendizado presencial?

Para tanto, a pesquisa buscou desenvolver, no primeiro capítulo, embasamento necessário para entender o processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa no Brasil desde seu descobrimento, as metodologias utilizadas e as leis que buscaram direcionar sua oferta no ensino regular. Desde a descoberta do

país, foi possível perceber a oferta informal do ensino de língua inglesa. Nativos falantes da língua inglesa que chegavam ao novo país ofereciam o ensino do idioma, o qual passou a ser necessário para as relações comerciais. Após a inserção do ensino de LI no currículo, houve uma extensa e instável trajetória de regulamentação do ensino de LI até chegar as LDB e os PCN. Se fez necessário, também, entender as metodologias que abordavam o ensino em todo esse período para se compreender a utilização das abordagens metodológicas atuais.

No segundo capítulo, a pesquisa buscou conhecer o surgimento das tecnologias da escrita e a evolução de seus suportes, que são indispensáveis em todos os seguimentos da vida do ser humano. Desde os povos antigos, das eras anteriores a de Cristo até a atualidade, a escrita manteve seu status de necessária para perpetuar todo o desenvolvimento do ser humano, mas, sem um suporte, ela não existiria. A evolução desses suportes nos situa na atualidade, na Era Digital, dos computadores às tecnologias digitais móveis cujas suas potencialidades estão alterando o modo das pessoas viverem e também alterando o modo de ensinar e de aprender.

Procurou-se, no terceiro capítulo, conhecer quando as TIC passaram a integrar-se ao trabalho do professor de línguas como recursos didáticos. Porém, no que se refere às tecnologias digitais móveis, a incorporação das mesmas se deu no nível de recurso pedagógico, ou seja, essas tecnologias estão possibilitando o ensino de diversas línguas estrangeiras. Dessa forma, buscou-se conhecimento sobre as teorias e os conceitos que apoiam esse ensino, a fim de que se confirme sua eficácia como recurso pedagógico para o ensino de LI. A citar, o *m-learning* aborda o conceito do ensino com mobilidade e atemporalidade, o qual provoca mudanças significativas na atitude do aprendiz e na do professor para que se torne uma aprendizagem eficaz. O *m-learning* também se mostrou importante para compreender o ensino por meio de tecnologia móvel, o conceito de aprendizagem por meio da interação com o outro e com o meio, que resulta em mudanças cognitivas necessárias para concretizar as transformações essenciais para um ensino efetivo nessa nova modalidade.

Na sequência, foram apresentados os capítulos sobre metodologia, resultados e discussão, conclusão, referências e apêndice.

Nesse sentido, o objetivo geral foi pesquisar e analisar as características de aplicativos digitais móveis, disponibilizados gratuitamente na loja virtual *Play Store*, destinados ao ensino de Língua Inglesa como língua estrangeira.

Para a consecução desse objetivo, traçaram-se os seguintes objetivos específicos: apresentar uma revisão histórica do ensino de Língua Inglesa nos séculos passados; investigar as relações entre as tecnologias e o ensino de língua estrangeira; verificar a aplicabilidade do ensino de língua inglesa por meio de aplicativos digitais móveis; verificar critérios de escolha de aplicativos para o ensino de língua inglesa; elencar os aplicativos direcionados para o ensino de línguas que estão disponíveis gratuitamente.

## 2. O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA NO BRASIL DO SÉCULO XVI A XVIII

Neste capítulo, faremos uma retrospectiva da história do ensino de língua estrangeira (LE) no Brasil. A maioria das línguas estrangeiras, que foram introduzidas em um novo lugar, é oferecida por um ensino repleto de intenções políticas e econômicas, ainda que, o ensino de um novo idioma traga toda a carga cultural do país de origem. Isso é o que ocorre, portanto, também com o ensino da língua inglesa (LI) no Brasil. De acordo com Dias (1999), para se entender o Brasil não se pode negar a presença da cultura britânica no desenvolvimento de nosso país.

Logo depois da descoberta do Brasil, iniciou-se uma procissão de viagens de navios lusitanos com o objetivo de buscar as riquezas no país recém encontrado e, conforme as notícias das riquezas encontradas se espalhavam, outros países também almejavam desembarcar na vasta costa brasileira para, assim, fazer seu comércio. Portugal tinha soberania nas novas terras, mas vários outros países enviaram suas frotas para explorá-las e os ingleses também se aventuraram nessas expedições com interesse comercial e político. Alguns registros contam que os ingleses descobriram as riquezas brasileiras saqueando, como piratas, navios portugueses.

O primeiro inglês a desembarcar no Brasil foi Willian Hawkins - 1530 - que aproveitou do conhecimento da rota para as novas terras dos franceses a fim de chegar aqui. No entanto, houve várias tentativas inglesas de invasão e de domínio em terras brasileiras, mas a história foi inconstante e interrompida pela guerra entre Inglaterra e França em 1540. Nesse período, a relação comercial entre França e Portugal estava enfraquecida e a Inglaterra começava a estreitar os laços comerciais suprindo as necessidades de Portugal. Dias (1999, p. 31) assevera que, “[...] já se escreveu que, naqueles anos, muito mais influentes e poderosos que a esquadra britânica eram os escritórios comerciais dos ingleses.”

Pode-se dizer que as primeiras trocas de conhecimento informais no Brasil, que poderiam ser chamadas de ensino, iniciaram-se entre os índios e os Línguas, os quais eram jovens delinquentes e órfãos que eram deixados nas aldeias para aprender a língua indígena. Depois com a chegada dos Jesuítas, o ensino se formalizou com as Escolas Jesuítas de primeiras Letras, na quais eram ensinados o latim, o ensino religioso e a língua portuguesa. O ensino nos padrões das Escolas

Jesuítas reinou por 210 anos e a partir de 1759, iniciou-se uma sucessão de reformas na Educação brasileira.

A soberania na educação dos Jesuítas teve fim com o Alvará de 28 de junho de 1759. E de acordo com Ferraço e Bonfim (2007) a Reforma Pombalina teve como principais medidas reformar o ensino das Humanidades, criar aulas régias e criar o cargo de Diretor de Estudos. Apesar da intenção do Marquês de Pombal, o primeiro Ministro nomeado pelo rei José I, de dissolver o ensino dos Jesuítas e acabar com a soberania da igreja católica, seus métodos de ensino se mantiveram por muito tempo.

## 2.1 O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NO SÉCULO XIX

Com a mudança da Família Real para o Brasil, D. João VI abre os portos em 1808 para todos os países parceiros da Corte e a Inglaterra estabelece comércio em terras novas, assim seu idioma passa a ter finalidade significativa. O desenvolvimento comercial dos ingleses expandiu com muita rapidez e força e "era dos ingleses o controle do comércio; o predomínio técnico [...] e, fundamentalmente, o capital financeiro que assegurava os primórdios do progresso industrial" (DIAS, 1999, p. 51). Nesse período, a vinda de ingleses ao Brasil para ocupar funções mais específicas como engenheiros, funcionários e técnicos era comum e, entre elas, surgiam a dos primeiros professores de inglês.

No ano de 1809, o Príncipe Regente D. João VI criou uma cadeira para o ensino de língua francesa e outra para o ensino de língua inglesa com o Decreto de 22 de junho de 1809. Considerando essas línguas vivas fundamentais para o desenvolvimento econômico e político, contudo, sem desconsiderar a influência que França e Inglaterra exercida na Europa, a efetivação do ensino da língua inglesa tinha uma finalidade prática que está explícito no texto do decreto,

E, sendo outrossim, tão geral e notoriamente conhecida a necessidade de utilizar das línguas francesa e inglesa, como aquelas que entre as vivas têm mais distinto lugar, e é de muita utilidade ao estado, para aumento e prosperidade da instrução pública, que se crie na Corte uma cadeira de língua francesa e outra de inglesa. (MOACYR, 1936, p. 61)

D. João VI nomeou professores para essas cadeiras, sendo oficialmente o

Padre irlandês Jean Joyce o professor de inglês. O decreto evidenciava um ensino de excelência nos moldes do século de Luís XIV,

E pelo que toca à matéria do ensino, ditarão as suas lições pela gramática que for mais conceituada, enquanto não formalizem alguma de sua composição; habilitando os discípulos pronúnciação das expressões e das vozes das respectivas línguas, adestrando-os em bem falar e escrever, servindo-se dos melhores modelos do século de Luis XIV e fazendo que nas tradições dos lugares conheçam o gênio e o idiotismo da língua, e as belezas e elegância dela, e do estilo e gosto mais apurado e seguido. (MOACYR, 1936, p.61)

A valorização das línguas francesa e inglesa tiveram motivações peculiares. A importância de se aprender o Francês fica mais evidente, no Brasil (1808), com o surgimento da imprensa, uma vez que passa a ser considerada um enriquecimento cultural por conta das influências do Iluminismo da França; a importância de se aprender o Inglês se dá por motivos práticos voltados para o desenvolvimento econômico do país.

O sistema educacional passou por muitas mudanças e, conseqüentemente, o sistema de ensino de inglês. Durante o reinado de D. João VI (1808-1821), a língua inglesa teve seu ensino pelo mesmo motivo: promoção pública da instrução com finalidade prática. Entretanto, pelo fato de a língua não ser exigida para ser admissão em academias, ela não era ofertada nos estudos primários. Além disso, faltava metodologia adequada para as línguas vivas, o que trazia problemas graves ao ensino. Elas eram ensinadas como as línguas mortas, utilizando tradução e análise gramatical. (LEFFA, 1999)

Após a Independência, em 1831, a situação do ensino de língua inglesa muda no que se refere à admissão nas academias. A língua inglesa se torna um requisito na matrícula de cursos jurídicos com o Novo Estatuto dos Cursos Jurídicos e Sociais do Império. (VIDOTTI; DORNELAS, 2007). Em 1834, o art. 10, nº. 2 do Ato Adicional de 12 de agosto de 1834 transferia às assembleias legislativas o direito de legislar sobre a instrução primária e secundária e o inglês passou, então, a ser obrigatório no currículo escolar.

Em 1837, o Regente interino Bernardo Pereira de Vasconcelos fundou o Colégio de Pedro II, antigo seminário São Joaquim, primeira escola secundária na corte, seria o colégio modelo. Nesse período, o inglês ganhou *status* e se equiparou ao Latim e ao Grego.

Durante o segundo império, o ensino passou por várias reformas no intuito de melhorar as ações pedagógicas do colégio modelo. Em 1841, o ministro Antônio Carlos lançou a primeira reforma curricular com o decreto nº 62, de 1º de fevereiro de 1841, fixando o curso completo da instituição em 7 anos e estabeleceu que o ensino das línguas clássicas (Latim e Grego) e modernas (francês e inglês) seria ofertado em quase todos os anos. Alguns anos após essa reforma, o latim, o francês e o inglês seriam exigidos para a admissão nos cursos de medicina. (VIDOTTI; DORNELAS, 2007).

Nesse período, a educação estava sofrendo com a baixa frequência dos alunos, resultado das mudanças sofridas desde a partida dos Jesuítas. Leffa (1999), afirma que “[...] durante o império que se iniciou a decadência do ensino de línguas, junto com o desprestígio crescente da escola secundária, [...]”. Dessa forma, em 1855, o ministro Luiz Pedreira do Couto Ferraz reformula o ensino secundário, o qual passou a ter 7 anos: 4 anos no 1º ciclo, que corresponde ao Ensino Fundamental II; 3 anos no 2º ciclo, que corresponde ao Ensino Médio. O currículo escolar prevê a oferta de 6 idiomas, 2 línguas clássicas (latim e grego) e 4 modernas (francês, inglês, alemão e italiano). No decorrer dos anos, houve discussões sobre o estabelecimento de regulamentos que uniformizassem o ensino em todas as instituições públicas ou privadas, pois, com a desordem instaurada, não era possível associar o que era ensinado na escola secundária e o que era exigido nos exames preparatórios para ingressar nas academias. Diante disso, os alunos buscavam outras instituições para completar o que não aprendiam nos colégios públicos.

A próxima mudança ocorreu com a Reforma Marquês de Olinda a partir do decreto nº 2.006 de 24 de outubro de 1857. Esse decreto dividiu o Colégio de Pedro II em dois estabelecimentos: internato e externato. O ensino de língua inglesa ganhou mais um ano, passou a ser ofertado nos 7 anos e o grego foi reduzido para 3 anos.

Em 1862, o ministro Souza Ramos decretou, como optativos, o ensino de alemão e o ensino de italiano, sendo ensinado nos períodos de férias ou nos recreios. O ensino do inglês diminuiu para 4 anos, seria ofertado a partir do 3º ano. A Reforma Souza Ramos foi efetivada pelo decreto nº 2.883 de 1º de fevereiro de 1862.

No ano de 1868, o conselheiro Paulino de Souza, que assumiu o cargo de Ministro do Império, tinha uma concepção sobre educação como algo fundamental

para o desenvolvimento da nação e era a favor da uniformização do ensino. Com o decreto nº 4.468 de 1º de fevereiro de 1870, inaugurou um novo plano de estudo no Colégio de Pedro II. Entre as várias mudanças, estabeleceu o ensino da língua inglesa a partir do quarto ano, com traços humanistas, ao incluir temas culturais através da leitura, análise, composição, recitação, tradução e apreciação dos clássicos literários.

A reforma do Ministro Cunha Figueredo em 1876, com o decreto nº 613 de 1º de maio, trouxe mudanças significativas para o ensino de inglês, que passou a ser ofertado somente no quinto ano, apesar de manter os traços humanistas em seu ensino. As línguas modernas perderam espaço e a redução das horas de ensino passou para menos da metade do que era oferecido na reforma anterior. Leffa (1999) declara que o estudo de língua foi reduzido um pouco mais da metade até o fim do império e foi observada a queda gradual do ensino pelas leis, decretos e portarias.

O decreto nº 6.884 de 20 de abril de 1878, da Reforma do Ministro Leôncio de Carvalho, foi considerada a mais revolucionária para o plano educacional. Em relação ao ensino de línguas, ele incluiu o alemão e o italiano nos preparatórios para admissão nas faculdades de direito e de medicina e a língua inglesa passou a estar no ensino do terceiro e quarto anos.

A República foi proclamada no ano de 1889 e, com as alterações governamentais, houve muitas mudanças na Educação. Uma delas foi a criação do Ministério da Instrução, Correios e Telégrafos sob o comando do general Benjamim Constant Botelho de Magalhães, que instaurou a maior mudança no sistema educacional desde a exclusão dos Jesuítas. Ele procurou mudar todos os níveis de ensino, deixando-o com um caráter mais científico. Também, formulou um plano de estudos totalmente novo para o Colégio de Pedro II, o qual passou a se chamar de Ginásio Nacional pelo Decreto nº 1.075, de 22 de novembro de 1890. Apesar de todas as mudanças na educação, propostas pelo general, que tinha uma visão positivista, o ensino de língua inglesa e de alemão foi excluído do Ginásio como disciplinas obrigatórias. Essas disciplinas passaram a ser ofertadas do terceiro ao quinto ano como disciplinas optativas. Mas sua reforma não chegou a ser efetivada, pois, no ano seguinte, o general foi afastado do cargo e o ministério foi extinto, passando a responsabilidade do setor educacional para o Ministério da Justiça e Negócios do Interior. Esse Ministério, aos poucos, reconsiderou as mudanças das

reformas anteriores às do general. Inclusive as línguas vivas voltaram a ser obrigatórias. O caráter científico da Reforma Benjamim Constant foi substituído pelo Decreto nº 2.857, de 30 de março de 1898 do Ministro Amaro Cavalcanti. Houve uma reformulação nos estudos do Ginásio Nacional, oferecendo dois cursos simultâneos: o curso propedêutico (seis anos) e o curso clássico (sete anos). No entanto, as línguas vivas não sofreram mudanças em relação à carga horária, as mudanças foram somente sobre a proporção humanista.

## 2.2 O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA A PARTIR DO SÉCULO XX

Após várias Reformas na Educação, foram estabelecidas as LDB 1961/1971/1996 (Lei de Diretrizes e Bases) e os PCN 1998 (Parâmetro Curricular Nacional). Regulamentações essas que direcionariam o Ensino no Brasil no século XX. Mas é relevante observar que as mudanças oriundas de Reformas continuaram desde o início do século. Em 1909, o Ministro Epiácio Pessoa promulga o Código dos Institutos Oficiais de Ensino Superior e Secundário pelo Decreto nº 3.890, de 1º de janeiro, prevendo a equiparação dos colégios particulares com o padrão federal. Entre todas as mudanças, o ensino das línguas vivas mudou o seu caráter, voltando a ter um aspecto prático ao buscar um ensino com fim instrumental.

Em 1911, o Decreto nº 8.659, de 5 de abril instituía a Lei Orgânica de Ensino pelo Ministro Rivadávia Correia, que muda o nome do Ginásio Nacional para Colégio Pedro II, o qual passa a ter um caráter profissionalizante e prático. As línguas vivas, nessa proposta, abordam as habilidades de leitura, de escrita e também de oralidade. Isso seria um desafio para a realidade do ensino ainda baseado em gramática, tradução, leitura e análise. (VIDOTTI; DORNELAS, 2007).

O Decreto n.º 11.530, de 18 de março de 1915, do ministro Carlos Maximiliano elaborou um regimento interno novo para o Colégio Pedro II e estabeleceu uma normatização para o exame de vestibular instituído pela Reforma de Rivadávia. Nas novas regras, o ensino das línguas clássicas foi extinto para ser substituído pelo ensino de línguas vivas no ensino secundário, o qual teve redução de um ano.

Em 1925, o Ministro João Luiz Alves, tentando organizar o setor educacional sob pressão das notícias das Reformas Educacionais na Europa no período pós-Primeira Guerra Mundial, lançou o Decreto nº 16.782-A, de 13 de janeiro. O ensino

de inglês era ofertado do primeiro ao terceiro ano com a opção do alemão a partir do segundo ano.

Após a Revolução de 30, o governo provisório de Getúlio Vargas criou o Ministério de Educação e Saúde Pública, atual MEC. O cargo foi assumido pelo ministro Francisco Campos, que reformou toda a estrutura educacional ao fundar o Conselho Nacional de Educação. Sua reforma trouxe muitas mudanças no ensino e nas metodologias. Pela primeira vez, foi estabelecido o método de ensino para as línguas vivas que seriam ensinadas utilizando a língua alvo - Método Direto. Esse método foi oficialmente instituído pelo Decreto nº 20.833, de 21 de dezembro de 1931, cujo objetivo era simular uma imersão do aprendiz na língua estudada, buscando resultados melhores com a exposição total à língua. (MOROSOV; MARTINEZ, 2008). Nesse decreto, extinguiu-se também o cargo de professor especialista de inglês, de francês e de alemão, sendo substituído por professores auxiliares e por dirigentes.

A Reforma do Ministro Gustavo Capanema, chamada Lei Orgânica do Ensino Secundário pelo Decreto nº 4.244, de 9 de abril de 1942, trouxe muitas mudanças para o ensino secundário. Destaca-se a mudança de nome e de duração do primeiro ciclo, que passou a ser ginásial com 4 anos e do segundo ciclo, que aumentou e foi subdividido: passou a ser colegial com 3 anos, podendo ser o curso científico (formação científica) e o curso clássico (formação intelectual). Nessa mudança, o espanhol foi instituído como matéria obrigatória; o inglês foi ofertado no primeiro e no segundo do científico, no ginásial e colegial, sendo, neste último, optativo no curso clássico.

Ulteriormente à queda de Vargas, o Ministro Simões Filho emitia a Portaria nº 614, de 10 de maio de 1951, delegando à comunidade do Colégio Pedro II a reformulação do ensino secundário, simplificando os programas e disciplinas lá existentes. (OLIVEIRA; CARDOSO, 2009). As alterações no ensino de inglês não mencionavam a metodologia, abordavam somente questão de aquisição de vocabulário, número de palavras para cada nível, vocabulário técnico, leitura e extinção do ensino da história da literatura inglesa. Porém, no mesmo ano, com a Portaria nº 966, de 2 de outubro, houve mudanças em relação ao ensino de inglês, incluindo conversação, gramática, leitura e aquisição de vocabulário pelo método indutivo.

Após a Constituição de 1946, a discussão sobre Educação e Cultura da Carta

de 1934 foi retomada, resultando, assim, na primeira Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB, que foi publicada em 20 de dezembro de 1961 pelo Presidente João Goulart. Foram treze anos de discussão para definir a regularização do sistema de educação do Brasil baseada nos princípios presentes na Constituição. A LDB muda a nomenclatura dos níveis, passando o ginásio para 1º grau e o científico para 2º grau. E, apesar do prestígio da língua inglesa estar aumentando por causa da dependência econômica e cultural de nosso país sobre os Estados Unidos, o ensino de língua inglesa nas escolas perde sua obrigatoriedade e passa a ser recomendada a sua oferta com eficiência, quando for possível pelas condições da instituição. Segundo Leffa (2008, p.13), “[...] é o começo do fim dos anos dourados das línguas estrangeiras [...]”. Esse retrocesso estimulou a abertura de escolas e institutos de idiomas e assim engendrando a cultura de que não é possível aprender inglês nas escolas regulares.

Dez anos mais tarde, foi publicada a LDB de 1971, Lei nº 5.692, de 11 de agosto. Foi possível perceber a falta de atenção aos traços culturais estrangeiros expressados pela língua, pois o ensino de língua inglesa era previsto somente como recomendação, conforme foi mencionado no Conselho Federal: o parecer 853/71 dizia que ela seria ofertada por acréscimo de acordo com a condição da instituição. A maioria das escolas de primeiro grau cortou o ensino de inglês e o segundo grau diminuiu sua oferta para até uma hora semanal. Contrariamente, o parecer 58/76 integrava a língua inglesa ao ensino de 1º e 2º graus, sendo obrigatória no último e novamente uma recomendação para o 1º grau.

Durante essa trajetória, o ensino de línguas vivas/língua inglesa foi perdendo seu espaço, assim como seu papel formador, o qual apresenta um novo mundo e uma nova cultura para o aluno, levando-o a refletir sobre si mesmo e sobre os outros, tornando-o um cidadão reflexivo e consciente de sua cultura e de sua realidade. Com o passar dos anos, não houve muitas mudanças, mas a situação do ensino de língua inglesa passou a fazer parte de discussões entre estudiosos e professores inconformados. Esses momentos resultaram em pesquisas e trabalhos que tentaram mudar essa situação do ensino de língua inglesa elitista no Brasil, unindo forças para elaborar um plano emergencial que garantisse um ensino de língua estrangeira para todos os alunos. Assim, em 20 de dezembro de 1996, foi publicada a LDB - Lei 9.394, que torna obrigatório o ensino de uma língua estrangeira a partir da quinta série do ensino fundamental e no ensino médio. Uma

língua estrangeira seria obrigatória e outra seria optativa, conforme a escolha da comunidade escolar se fosse possível para a instituição.

Apesar de parecer que a valorização pedagógica do ensino de inglês estava começando a ser reconhecida, outro documento norteador para os professores foi lançado e demonstrou a pouca validade desse ensino: os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). Esse documento tem como objetivo direcionar o ensino da Educação Básica no Brasil tanto em relação aos tópicos a serem ensinados quanto em relação aos métodos. Foi desenvolvido para todas as disciplinas obrigatórias do currículo escolar. Em se tratando da língua inglesa do ensino fundamental II, ele novamente deprecia o ensino das quatro habilidades, inviáveis, de acordo com o documento, devido às seguintes razões: falta de oportunidade dos alunos em utilizar a oralidade; número escasso de aulas na grade curricular; quantidade excessiva de alunos em sala de aula e falta de domínio do idioma falado de alguns professores. Ele aborda também que, para o aluno, seria mais eficaz a aprendizagem e o desenvolvimento da habilidade de leitura. Isso tornaria o ensino um procedimento instrumental, como os autores justificam:

Deste modo, considerar o desenvolvimento de habilidades orais como central no ensino de Língua Estrangeira no Brasil não leva em conta o critério de relevância social para a sua aprendizagem. Com exceção da situação específica de algumas regiões turísticas ou de algumas comunidades plurilíngues, o uso de uma língua estrangeira parece estar, em geral, mais vinculado à leitura de literatura técnica ou de lazer. Note-se também que os únicos exames formais em Língua Estrangeira (vestibular e admissão a cursos de pós-graduação) requerem o domínio da habilidade de leitura. Portanto, a leitura atende, por um lado, às necessidades da educação formal, e, por outro, é a habilidade que o aluno pode usar em seu contexto social imediato. Além disso, a aprendizagem de leitura em Língua Estrangeira pode ajudar o desenvolvimento integral do letramento do aluno. A leitura tem função primordial na escola e aprender a ler em outra língua pode colaborar no desempenho do aluno como leitor em sua língua materna. (BRASIL, 1998, p. 20)

Os PCN do Ensino Médio foram publicados em 2000 e se apresentam desvinculados do discurso apresentado nos PCN do Ensino Fundamental II. O documento aborda a necessidade do ensino de inglês para a comunicação, justificando o caráter prático do idioma no mundo do trabalho. Contraditoriamente às afirmações de que o ensino médio é essencial para a preparação do aluno para o mercado de trabalho e para inclusão da língua inglesa nessa realidade, não mostra um encadeamento com o discurso das sugestões e

justificativas do nível anterior e, muito menos, mudanças ou ações que denotem melhoras nas condições das escolas e dos professores de língua inglesa.

Em 16 de fevereiro de 2017, foi publicada a nova LDB Lei 13.415 pelo Presidente Michel Temer. Essa nova versão da LDB trouxe uma mudança para o ensino de língua inglesa, tornando-o obrigatória no ensino fundamental e médio. Como está exposto no Art. 26, § 5º sobre o Ensino Fundamental e no Art. 35-A, § 4º sobre o Ensino Médio,

Art. 26, § 5º No currículo do ensino fundamental, a partir do sexto ano, será ofertada a língua inglesa.

Art 35-A, § 4º Os currículos do ensino médio incluirão, obrigatoriamente, o estudo da língua inglesa e poderão ofertar outras línguas estrangeiras, em caráter optativo, preferencialmente o espanhol, de acordo com a disponibilidade de oferta, locais e horários definidos pelos sistemas de ensino. (BRASIL, 2017).

As novas resoluções aprovadas em 2017 serão implantadas nas escolas públicas e particulares considerando um prazo de adaptação. Espera-se, mesmo sem aumentar a carga horária do ensino de língua inglesa e o fato de sua obrigatoriedade no ensino fundamental e médio, que outras mudanças aconteçam em relação às estruturas escolares; à qualificação de professores e à conscientização de alunos, de professores e de equipe pedagógica sobre o papel do ensino de língua inglesa como língua estrangeira na escola.

### 2.3 MÉTODOS DE ENSINO DE INGLÊS NO BRASIL

Os primeiros registros de ensino de línguas datam do século IX, período em que o Latim ensinado nas escolas foi considerado ensino de língua estrangeira (CESTARO, 2009). Com o fim do Império Romano, o Latim falado desapareceu, mas o idioma escrito sobreviveu através das obras dos grandes escritores, por isso, era necessário aprender Latim para ter acesso a essas literaturas. Os professores de Latim, mesmo sem saber conceito de método, procuravam a maneira ideal de ensinar o idioma para desenvolver a habilidade da leitura. Usava-se estudar por meio de análise sintática e morfológica e por meio de tradução. Mais tarde, esse método foi chamado de Gramática Tradução (MGT). Cestaro (2009, p.1) explica que

“O estudo da gramática dava-se a partir de textos religiosos”, assim como o ensino da tradução se utilizava de textos bíblicos.

Esse método é baseado no ensino do latim e do grego e, diferentemente dos outros, ele não tem fundamentação da teoria testada. Ele também é conhecido como Abordagem Tradicional. Visto que o ensino de línguas no Brasil se inicia com os Jesuítas, que, ao ensinarem latim e língua portuguesa, utilizavam o único método que conheciam. Após a queda dos Jesuítas na administração da Educação, houve várias tentativas de modificar o ensino, mas as línguas vivas eram ensinadas da mesma forma que as línguas mortas ou clássicas. Esse método Gramática Tradução estabeleceu-se por inserir o estudo da literatura nas aulas de inglês e permaneceu absoluto por muitos anos, mesmo com a reforma curricular de 1868, que inseriu o ensino do inglês com traços humanistas, a partir do quarto ano, o método de ensino se manteve o mesmo. Apesar da retirada da literatura do currículo e de serem estipuladas outras habilidades para o ensino de língua inglesa, ele permanecia na aula de inglês. A tradução de textos era considerada a base da compreensão da língua estudada. Utilizavam-se dicionários e gramáticas em sala de aula e o professor detinha o saber. O erro não era permitido. (CESTARO, 2009)

Somente na reforma de 1915, foi instituído o Método Direto (MD), o qual seria ensinar a língua pela língua, enfocando a oralidade. Acredita-se que a aprendizagem aconteça de maneira natural como ocorre com a aquisição do idioma materno: ouvindo e pensando na língua alvo. Nesse caso, não poderia ser usada a língua materna em qualquer situação. Esse método já tinha sido introduzido, na França, há 30 anos. É possível perceber que houve várias tentativas de mudanças no ensino conforme os objetivos pretendidos, mas o ensino da leitura sempre foi soberano. O MD enfatiza a oralidade, o professor continuava no centro do processo como o modelo linguístico. O ensino baseava-se em perguntas e respostas. Leffa (1988) afirma que o princípio fundamental é de que a língua alvo se aprende pela própria língua alvo, sem o uso da língua materna, o aluno deve “pensar na língua” (LEFFA, 1988, p.6).

A necessidade de aprender a se comunicar em outras línguas surgiu com o período da Segunda Guerra Mundial, e governo e universidades se uniram a fim de elaborarem um método eficaz para desenvolver a comunicação escrita e principalmente a comunicação oral. Dessa forma, foi criado o *Army Specialized Training Program* (Programa de Treinamento Especializado do Exército) direcionado

especialmente para funcionários do governo e do exército. O resultado desse estudo foi o Método Audiolingual (MAL), que iria influenciar o ensino de inglês nos anos 1950 e 1960. No Brasil, o método foi introduzido nos centros culturais de LI, cujos materiais eram amplamente utilizados, livros didáticos, materiais auditivos e visuais (UPHOFF, 2008). Esse método estava baseado no behaviorismo ou comportamentalismo, que defendia ser a experiência ou experimentação planejada a base do conhecimento (UPHOFF, 2008). Nesse método, a sequência da aprendizagem imita a aquisição da língua materna: audição, fala, leitura e escrita. O professor é o modelo da língua oral em uso, a interação aluno-aluno é incentivada e as correções são imediatas para não formar hábitos linguísticos ruins. Leffa (1988, p.12) apresenta as premissas que sustentam o método, “Língua é fala, não escrita”, a ênfase na língua oral; “Língua é um conjunto de hábitos”, a aquisição por meio de um processo mecânico; “Ensine a língua e não sobre a língua”, o ensino gramatical indutivo; “As línguas são diferentes”, evitar erros de interferência da língua materna. No entanto, mesmo com os objetivos concretos para ensinar a oralidade, a adoção do método não foi geral e unânime.

Com a publicação das LDB, não houve indicações de métodos, mas, nos PCN, há sugestões sobre a abordagem sociointeracional para o ensino de leitura.

[...] a leitura atende, por um lado, às necessidades da educação formal, e, por outro, é a habilidade que o aluno pode usar em seu contexto social imediato. Além disso, a aprendizagem de leitura em Língua Estrangeira pode ajudar o desenvolvimento integral do letramento do aluno. (BRASIL, 1998, p. 20)

Dentre outros métodos que foram surgindo em todo o mundo e poucos aplicados no Brasil, surge no país, no entanto, o Método Comunicativo (MC) em 1978. Sua ênfase estava em desenvolver a competência comunicativa que Uphoff (2008, p.7) apresenta dizendo o que ele demanda, “[...] à emancipação do aluno, que deve não mais exercer um papel tão passivo quanto no método estrutural, mas ser capacitado a se auto afirmar e defender seus interesses e necessidades num ambiente onde se fala o idioma estrangeiro”. Apesar de a abordagem comunicativa estar em voga, as escolas públicas e particulares no Brasil ainda não a utilizam, persistindo ao método de gramática- tradução.

Embora o ensino de língua inglesa nas escolas regulares não siga um método

só e não ofereça um ensino que desenvolva a competência nas quatro habilidades, como orientada nos PCN, a utilização de vários métodos concomitantemente é uma possibilidade que o professor de LI tem para enfrentar salas superlotadas e carga horária baixa, mesmo o ensino de inglês sendo obrigatório, como se apresenta seu status atual. Leffa (1988, p. 25) sugere,

A solução proposta por alguns metodólogos é a do ecleticismo inteligente, baseado na experiência da sala de aula: nem a aceitação incondicional de tudo que é novo nem a adesão inarredável a uma verdade que, no fundo, não é de ninguém. Nenhuma abordagem contém toda a verdade e ninguém sabe tanto que não possa evoluir. A atitude sábia é incorporar o novo ao antigo; o maior ou menor grau de acomodação vai depender do contexto em que se encontra o professor, de sua experiência e de seu nível de conhecimento.

Baseando-se na proposição de Leffa (1988), é possível entender como a tecnologia móvel, ou seja, os aplicativos para o ensino de língua inglesa formulam sua metodologia para alcançarem o resultado esperado. Essa reflexão sobre a metodologia utilizada no Brasil buscou introduzir a questão do “ecleticismo” de métodos em que a tecnologia se apoia para atender pessoas diferentes, em contextos diferentes, enfim, para atender todas as possibilidades que o ensino por meio de aplicativos oferece. Sendo uma parte importante para a análise e adoção de aplicativos de ensino por parte do professor. Leffa (1988, p. 20) já considerava que “A máquina servirá apenas como um instrumento para realçar a ação do professor, tanto para o aspecto positivo como negativo”. Sendo essas possibilidades um desafio para o professor que busca utilizar os recursos tecnológicos, como os aplicativos para a tecnologia móvel, para complementar e ampliar a aprendizagem em língua inglesa no ensino regular e presencial.

### 3. A TECNOLOGIA DA LÍNGUAGEM: A ESCRITA

Muito antes da comunicação verbal, o homem primitivo sentiu a necessidade de comunicar-se e imprimir algo para a posteridade, isso é facilmente comprovado pelas inscrições das pinturas rupestres que nossos ancestrais registraram na pré-história. De acordo com Higounet (2003), há uma relação indissociável entre história-escrita-homem,

A escrita faz de tal modo parte da nossa civilização que poderia servir de definição pela própria. A história da humanidade se divide em duas imensas eras: antes e a partir da escrita. [...] vivemos os séculos da civilização da escrita. [...] E, sobretudo não existe história que não se funde sobre textos (HIGOUNET, 2003, p.10).

A história da escrita se mistura com a própria história do homem, que, desde os primórdios, marcou em seus registros aspectos socioeconômicos ou culturais de sua época. Mas esses registros não possuíam uma padronização e, por isso, não podiam ser chamados de sistema de escrita. Porém, com o passar do tempo, a necessidade de registrar, principalmente, as relações comerciais fez com que os primeiros sistemas de escritas fossem surgindo.

A escrita cuneiforme é o primeiro sistema de escrita encontrado com data de 3.200 a.C. na Mesopotâmia (POZZER, 1999). Por um longo período, antes da criação da escrita cuneiforme, os sumérios utilizavam objetos pequenos feitos de argila, que eram chamados de sinais e cada um deles significava uma palavra. Eles eram guardados em jarros de argila, onde havia os mesmos sinais grafados. Posteriormente os sinais passaram a valer nas transações comerciais e os jarros se tornaram tábuas de argila, as quais permitiam mais rapidez e facilidade de se registrarem e de se guardarem as informações necessárias. Na tábua (ou tabuleta) de argila, eram feitos, com o auxílio de objetos, desenhos para registrar a negociação como se fosse um contrato, por exemplo: gravavam-se as figuras que representavam o número e a ovelha ou o saco de cevada para dizer que alguém estava emprestando ou pegando emprestado a ovelha ou a cevada. Era a escrita pictográfica.

Segundo o mesmo autor, logo depois disso, os sumérios criaram uma outra forma de escrever, a qual era caracterizada por formato triangular, feito por um objeto em forma de cunha. Os símbolos cuneiformes ficaram conhecidos no mundo

todo e fizeram parte da tradição cultural dos sumérios, mas, com o passar dos anos, foram se modificando: o número diminuiu e os desenhos se tornaram mais simples, passaram a ser utilizados para registrar, para transmitir a vida e a cultura daquela civilização.

A escrita cuneiforme também evoluiu de pictografia para ideografia, que são figuras que representam uma ideia e, no curso de sua evolução, surgiu a fonografia, a qual marcou o início da decodificação do sistema da escrita (GOMES, 2007).

A escrita fonográfica era representada por símbolos que tinham significados, mas esses símbolos eram utilizados por causa do símbolo fonético que representa o som para formar uma outra palavra. Eles apareceram em tábuas de argila para escrever o nome de pessoas, combinando os sons dos pictogramas que formariam os nomes ou palavras diferentes do significado individual de cada figura.

De acordo com Macedo (2011), no Egito antigo, por volta de 3.200 a.C., também surgiu um sistema de escrita que permitiu registrar todas as informações daquela civilização. Esse sistema foi chamado de Hieróglifos, que significa grafia sagrada e combina pictogramas com desenhos equivalentes ao som da fala. Era a escrita utilizada para a religião. Os egípcios também desenvolveram mais duas formas de escrita diferentes: a escrita Hierática, usada pela nobreza e a escrita Demótica, utilizada pelos escribas na contabilidade dos templos e armazéns reais. Na China, também surgiu um sistema de escrita ideográfica, que foi registrada em ossos de animais e em cascos de tartarugas. Os caracteres dessa escrita evoluíram mas existem ainda suas marcas na escrita moderna. Segundo Mereghe (2009, p.170) “[...] na China, no Egito e na Mesopotâmia, onde o cuneiforme que serviu para notar as línguas dos acádios e sumérios acabou por legar algumas de suas formas básicas aos sinais usados no primeiro alfabeto”.

Nessa época, o domínio da escrita era seletivo, os escribas dominavam a escrita e ensinavam a ler e a escrever somente os filhos dos nobres e dos aristocratas, deixando o restante da população fora do alcance desse conhecimento (POZZER, 1999). Essa realidade somente teve fim com o surgimento do alfabeto fonético, que possibilitou a expansão do domínio da escrita e da leitura. A escrita cuneiforme mesopotâmica e a dos hieróglifos egípcios se desenvolverem conforme a necessidade das pessoas daquela época, os hieróglifos eram o único sistema de escrita com caracteres de som único, semelhante ao do alfabeto moderno.

Os Semitas foram os responsáveis pelo primeiro alfabeto com 30 símbolos

cuneiformes, o qual se perdeu com a destruição de seus templos. Os povos semitas desenvolviam comércio em outros lugares conseguiram propagar os sistemas de escrita de várias línguas (CAGLIARI, 2009). Desse período de expansão, foi encontrada uma tábua com 22 cuneiformes, conhecida como o alfabeto cuneiforme ugarítico, que possuía uma ordem alfabética diferente a do alfabeto moderno, mas que o fez ser considerado o primeiro abecedário (inscrições que mostram o alfabeto em ordem). O comércio foi o propulsor da escrita, pois era cada vez mais necessário um sistema de escrita que simplificasse as transações comerciais. A Fenícia localizava-se em regiões litorâneas, onde atualmente estão o Líbano e a Síria e era conhecida por seu império marítimo em todo mar Mediterrâneo e por ter, como rota comercial, a Grécia (GAGLIARI, 2009). Dessa forma, o alfabeto ugarítico foi levado a outras regiões e se desenvolveu, tornando-se o alfabeto grego e depois o romano. O alfabeto ugarítico também foi levado para o oriente e transformou-se no alfabeto aramaico e, então, indiano, persa e arábico. A Fenícia ficou conhecida como sendo o lugar onde o alfabeto moderno se formou. Merege (2009) enuncia que a escrita fenícia desapareceu sem muitas modificações, mas seu legado cultural foi crucial para a evolução do alfabeto grego e, assim, caracterizou uma revolução, pois, até então, a leitura e a escrita eram privilégios da elite e, a partir do alfabeto, foi possível tornar o sistema de escrita democrático.

### 3.1 SUPORTES DA ESCRITA

Anterior à criação do sistema de escrita, toda informação sobre um povo, sua cultura e história, era transmitida oralmente e podiam se perder detalhes de uma história ou, até mesmo, o conhecimento de um acontecimento importante findar com a não transmissão dos fatos. Somente através da escrita, foi e é possível encontrar registros e informações de civilizações antigas que não eram conhecidas e perpetuar a história atual para que o futuro a conheça. Por isso essa tecnologia da linguagem humana, o sistema da escrita, foi e continua sendo revolucionária para todas as civilizações. Eduardo Gomes (2007) descreve como a escrita é importante para a humanidade,

a existência da escrita distingue-se como um marco das formas de expressão, não apenas por sua capacidade de registrar a História, representar a fala ou ideias, ser apreendida e decodificada pelo

entendimento humano, mas também por ultrapassar limites geográficos, sobreviver épocas, ajudar a construir ou desconstruir culturas, universalizar religiões, ideias, pensamentos, sofrer mutações pelas mais diversas causas, entre elas as transliterações e as traduções, e, ainda assim, ter a possibilidade de permanecer como originalmente foi produzida. (GOMES, 2007, p. 4).

No entanto, a escrita necessita sempre de um suporte para existir. Segundo Marcuschi (2003, p.8), "[...] suporte de um gênero é uma superfície física em formato específico que suporta, fixa e mostra um texto." A partir do papel, os suportes textuais foram mudando e se misturando e, assim, usados concomitantemente. O autor (MARCUSCHI: 2003, p.1) ainda afirma que, "[...] nossa sociedade foi das inscrições rupestres à pichação urbana, um caminho curioso que sugere inúmeras interpretações e não necessariamente uma evolução.". Assim traçar-se-á uma trajetória dos suportes utilizados para os antigos registros e as mudanças que ocorreram até a atualidade.

### 3.2 SUPORTES PARA A ESCRITA: DA ANTIGUIDADE ATÉ O PAPEL

Dos sistemas de escrita mais antigos como a escrita cuneiforme, os hieróglifos e a escrita chinesa, podem-se descrever os vários tipos de suportes que foram utilizados até a invenção do papel. Segundo Merege (2009), a escrita chinesa foi encontrada em ossos, em cascos de tartarugas e, mais tarde, em bronze, pedras, madeira e tiras de bambus.

Os povos Semitas, que são conhecidos como os precursores do sistema da escrita, utilizavam argila para representar suas negociações de comércio. A argila era um material fácil de modelar, de escrever e de apagar e, depois de ser escrita era cozida em forno para endurecer. Esse processo possibilitou sua preservação em sítios arqueológicos para estudos posteriores (MEREGE, 2009).

A escrita egípcia é datada de 3.000 a.C e foi chamada de hieróglifos, letras sagradas esculpidas, que se caracterizam por serem figuras e sinais que têm funções simbólicas. Os registros eram feitos em pedras e em fragmentos de cerâmica. Também era comum encontrar inscrições nas colunas dos templos e em sarcófagos. No entanto, os egípcios utilizavam mais duas formas de escritas: a hierática, que foi usada como a escrita religiosa (assim como foram os hieróglifos) e

a Demótica, como escrita administrativa e comercial. Essa escrita foi encontrada em quase todos os suportes, mas, os mais comuns eram os ostracas (cascos de cerâmicas) e os rolos de papiro.

O papiro era uma planta abundante nas margens do Rio Nilo e era utilizada de várias formas. Sua utilização como suporte para a escrita foi considerada muito revolucionária, pois se referia a um material mais leve e prático para os registros: seus rolos (*volumem*) eram fáceis de transportar (ALMEIDA, 2010). O papiro foi muito difundido e utilizado também por Gregos e por Romanos. Apesar de ser um material frágil, quebradiço e não resistente à umidade, sua utilização se deu do III milênio ao século III a.C., quando surgiu o pergaminho.

Acredita-se que o termo pergaminho veio do nome da cidade de Pérgamo, na Grécia, onde o preparo do couro de animais era muito difundido (SILVA, 2013). O pergaminho é feito a partir do couro de animais como: cabra, carneiro, bezerro e, até mesmo, jumento e antílope. Seu preparo é o mesmo do couro curtido para outras finalidades. Sua utilização mostrou várias vantagens em relação ao papiro, pois seu material sólido e flexível era apropriado para a raspagem tanto no preparo do pergaminho quanto na correção da escrita. Além disso, era fácil de cortá-lo no modelo desejado e, ainda, podia-se escrever nos dois lados. Entretanto, apesar dessas vantagens, a falta de matéria prima em abundância e o custo da mão de obra deixavam o preço do pergaminho muito elevado. Em relação à evolução do suporte da escrita, o pergaminho trouxe outras características: disposição da escrita nele. No papiro, escrevia-se na horizontal para ser possível desenrolar e enrolar para ler, como o *volumem* de papiro. Já o pergaminho possibilitou a escrita no reto, assim como a escrita na frente e verso, originando o Códex. Este teve muita importância na mudança da escrita e nas bibliotecas por ser o antecedente do livro. Mais à frente, o pergaminho foi substituído pelo papel, que consistiu em uma grande invenção para o sistema da escrita (SILVA, 2013).

O papel foi inventado no último século antes de Cristo pelos chineses. Eles também utilizavam seda e bambu como suporte para a escrita, mas, como a seda era um produto caro e o bambu pesado, foi preciso inovar. Buscaram utilizar cascas de madeiras, surgindo, assim, a pasta de madeira, que é quase a mesma utilizada nas máquinas mais modernas para a fabricação do papel, na atualidade (SILVA, 2013). O papel não substituiu o pergaminho desde sua invenção, pois se temia não ser útil por ser um material frágil e fácil de rasgar, mas, com a sua difusão, a

utilização do pergaminho ficou restrita a manuscritos de luxo. O papel era mais barato que o pergaminho e, com uma fonte quase inesgotável, tornou-se artigo de muito consumo.

Sua expansão territorial se deu por que os árabes venceram a batalha de Talas em 751 d.C., contra os chineses e capturaram alguns artesões que difundiram a técnica do fabrico de papel em Bogotá, aproximadamente em 793 d.C. Na Espanha, o papel começou a ser produzido em 1154 e, no próximo século, foi se difundindo pela Europa.

A surgimento do papel é considerado um acontecimento revolucionário para, a qual permitiu que a invenção da imprensa tivesse êxito. A imprensa não teria o mesmo resultado positivo sem o papel e este não teria sido tão difundido e utilizado sem a invenção da imprensa (LABARRE, 1981).

### 3.3 DO PAPEL AOS EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS

Se a criação do sistema da escrita foi um marco revolucionário para a humanidade, algo que o ser humano buscava desde a pré-história, uma forma de comunicar-se e registrar os fatos e a cultura de uma civilização, a invenção da imprensa possibilitou que a escrita e, conseqüentemente, a leitura fosse acessível a todos. Durante muitos anos, o conhecimento da escrita ficou sob o poder dos escribas, pois era considerado algo sagrado e somente a elite poderia ter acesso a esse conhecimento (COSTA, 2012). Mesmo depois da criação do alfabeto, que padronizou a escrita e facilitou o domínio desse conhecimento, o acesso a livros ainda estava em posse de uma pequena fatia da sociedade, era um privilégio dos nobres. Durante muitos anos, o livro em forma de códex em pergaminho foi escrito ou reescrito pelos copistas, o que tornava o valor do livro muito alto e muito longo o tempo de sua feitura. Isso se prolongou por toda a Idade Média (MACEDO, 2011). Mas, no século XV, o alemão Johannes Gutenberg inventou uma máquina que traria um benefício incalculável para a humanidade, pois vários livros poderiam ser impressos em um período de tempo muito menor do que o que era preciso para fazê-lo pelos copistas. Sua máquina tinha uma prancha onde eram colocados números, letras e símbolos gráficos feitos de chumbo. Um só molde desse, quando alimentado por tinta, poderia imprimir várias cópias da mesma página em horas e, assim, facilitar e agilizar a produção de livros.

A imprensa também trouxe mudanças culturais, passava-se da era da oralidade para a era da imprensa, fato que transformou o jeito de pensar do homem. Segundo McLuhan (1972), as transformações do ato de ouvir da era oral para o de ver da era da imprensa trouxeram mudanças psicológicas que mudaram a interpretação de mundo do homem. Para esse autor, a fase da oralidade era repleta de imaginação, emoção e atenção, uma vez que a memória era o suporte da fala. Com a imprensa, surge uma padronização na escrita e a linearidade tipográfica que fazem com que o homem se acostume com uma nova visão e interpretação de mundo, tornando a leitura uma atividade pessoal e silenciosa.

Somente o alfabeto fonético estabelece uma cisão entre a visão e a audição, entre o significado semântico e o código visual; e, portanto, somente a escrita fonética tem o poder de transladar o homem da esfera tribal para a esfera civilizada, isto é, de substituir-lhe o ouvido pela vista. (MCLUHAN, 1972, p. 43)

Após a máquina de Gutenberg, muitos outros modelos de máquina de impressão surgiram, como a Stanhope Press 1800, a primeira máquina de ferro ao invés de madeira, como a de Gutenberg. Essa máquina de ferro aumentou a eficiência da impressão. Em 1810, o alemão Friederich Koenig inventou uma máquina de impressão a vapor, ela funcionava como uma prensa manual, mas ligada a um motor a vapor. As primeiras máquinas faziam 1.100 impressões por hora. Outro exemplo foi a máquina de impressão rotativa Richard Hoe, 1844, que imprimia 8.000 cópias em uma hora. Surgiu então uma máquina que utilizava linhas de caracteres tipográficos em blocos e um teclado, similar ao da máquina de escrever. Essa máquina chamada Linotipo foi inventada por Ottmar Mergenthaler e teve um papel importante no avanço das artes gráficas (FERREIRA, 2010). Outra máquina desenvolvida foi de impressão offset 1950, que utilizava o sistema de molha da impressão litográfica. Ela foi importante para a expansão de cópias de livros, de jornais, de revistas etc.

Com o passar dos anos, as máquinas de impressão evoluíram em eficiência e em tamanho. Surgiram vários tipos de máquinas de reprodução e impressoras, possibilitando haver o tipo adequado de equipamento para a reprodução ou impressão de textos em diferentes ambientes, dentre eles: estabelecimentos públicos, cartórios, escolas e, até mesmo, domésticos. Apesar da evolução das

máquinas de impressão, não houve mudanças significativas no formato dos livros e na cultura engendrada pela imprensa. O êxito do livro impresso se deu por conta de sua popularização e de suas vantagens, pois seu tamanho facilitou seu transporte e, assim, possibilitou a leitura em qualquer momento e lugar.

Porém, por volta de 1950, surge uma máquina que serviria de suporte para o sistema de escrita já consolidado e sua evolução traria muitos benefícios para a vida do ser humano: o computador. Esse equipamento foi desenvolvido por profissionais de várias áreas de conhecimento e passou por várias transformações para chegar à máquina atual. Há quatro gerações de computadores: a primeira geração de 1951-1956; a segunda, de 1956-1963; a terceira, de 1964-1970 e a quarta de 1970 até os dias atuais. Em cada geração, houve evolução técnica e seu tamanho foi diminuindo, tornando-se portátil. O uso comercial se deu durante a segunda geração e, na terceira, apareceram os primeiros computadores pessoais. Durante a quarta, surgiram computadores cada vez menores, mais rápidos e mais eficientes, os computadores de mão: os *smartphones*, *iPod*, *iPad* e *Tablets* (FONSECA FILHO, 2007). Essas máquinas revolucionaram a comunicação e transmissão de conhecimentos ao utilizarem o sistema da escrita de maneira substancial para a humanidade. Dessa maneira, o suporte textual monitor passou a coexistir com o papel, revelando suas vantagens e desvantagens (MONTEIRO, 2001).

Apesar disso, a maior transformação e contribuição para a leitura pelo monitor se deu com o surgimento da Internet. Durante a Guerra Fria, segundo Tait (2007) foram feitas tentativas de criar um sistema de compartilhamento de informações que facilitasse as estratégias de guerra, com esse objetivo, surge o protótipo da Internet e, em 1969, o primeiro e-mail foi enviado nos Estados Unidos. Mas somente nos anos 1990 com o desenvolvimento da *World Wide Web (WWW)* é que a Internet se popularizou, a partir daí, foram sendo criados outros navegadores, as redes sociais, chats, sites e tornaram-se uma rede global de computadores conectados. A Internet possibilita um intercâmbio mundial e isso, quase sempre através da escrita. Chartier (2002) nomeou o surgimento dos textos eletrônicos e da Internet (séc. XX) de terceira revolução do livro; a passagem do rolo ao códice (séc. II e IV), de primeira revolução e a segunda revolução seria a revolução de Gutenberg (séc. XV). Marshall McLuhan (1972), no surgimento das tecnologias de telecomunicações, já concebia o conceito de Aldeia Global, que repousaria na ideia da interligação mundial através das novas tecnologias de comunicação, o que, conseqüentemente, traria novas

mudanças culturais para o homem. Na visão de McLuhan (1972, p.21), a Aldeia Global, resultante dos avanços tecnológicos, seria a reorganização das sociedades que, com o encurtamento do tempo e da distância, "retribalizariam-se", agrupando-se pelo que têm em comum e retomando a consciência coletiva. Pierre Lévy (1999), já vivenciando todas essas mudanças tecnoculturais, traz conceitos como o do Ciberespaço. Tais conceitos descrevem como o raciocínio, a memória e a imaginação foram ampliados, modificados e se manifestam neste novo espaço em rede. O ciberespaço também favoreceu o aparecimento da Cibercultura pelo alcance de interconexões de computadores, proporcionando um novo meio de comunicação, quebrando barreiras de espaço-temporais.

O computador ligado à Internet aproximou todos que têm acesso a esse equipamento, ao conhecimento, à leitura, ao ensino. A leitura em um monitor se encaixa na consideração de Chartier (1995, p.190) sobre a "Revolução do texto eletrônico e da leitura", o autor e assevera que "A revolução iniciada é, antes de tudo, uma revolução dos suportes e das formas que transmitem o escrito.". As mudanças das técnicas de reprodução e de recepção do texto são mais radicais, pois possibilitam o leitor a ser coautor do texto. O leitor é quem conduz a sequência do texto que está lendo e assim reestruturando o seu texto. Segundo Marcuschi (2001), os Hipertextos estão repletos de *links*, os quais possibilitam uma leitura aberta às várias interpretações resultantes das opções de ligações de leituras relacionadas. Assim, como também, oferece os *e-books*, que possibilitam a mesma leitura linear dos livros impressos. Porém, Umberto Eco (2009) afirma que os suportes modernos sobressaem mais pela difusão da informação do que pela preservação da mesma. É o suporte para o sistema de escrita mais eficaz, pois o que é escrito em *blogs*, *fóruns*, *sites*, nas redes sociais, pode ser visto por qualquer um que esteja ligado na *web*. A democratização da leitura e da escrita está em seu auge, considerando que uma miríade de pessoas no mundo possui um equipamento que tenha conexão com a Internet e a utiliza como ferramenta de trabalho, de diversão, de educação, de comunicação e de informação, através da utilização da escrita e da leitura. Kenski (2003) corrobora com a importância da escrita nos suportes modernos,

A partir da escrita se dá a autonomia do conhecimento. Não há mais a necessidade presencial do comunicador, informando, observando e orientando seus discípulos. Os conhecimentos são apreendidos não na

forma como foram enunciados, mas no contexto em que o escrito é lido e analisado. (KENSKI, 2003, p. 36)

Lemos (2005) afirma ter mais usuários de celulares no mundo do que Internautas e isso colabora com a inclusão digital tão necessária hoje em dia. O autor também classifica o celular como um objeto multifuncional e complementa dizendo que “O celular expressa a radicalização da convergência digital, transformando-se em um ‘teletudo’ para a gestão móvel e informacional do cotidiano” (LEMOS, 2005, p.6). Todas essas mudanças surgem da necessidade de expansão intelectual do homem e não poderiam ocorrer no plano material somente. Elas chegam repletas de transformações sociais, culturais e políticas e estão, cada vez mais, evidentes nos inúmeros ramos da vida do ser humano. Na área do ensino, inclusive, faz-se necessária, a todo tempo, a adaptação aos suportes tecnológicos digitais e móveis para usufruir, ao máximo, essa nova realidade, o mundo globalizado, sem fronteiras e sem limites.

#### 4. TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA ERA DIGITAL

A inserção da tecnologia ao ensino é quase tão antiga quanto a história do surgimento do sistema de escrita. Para que a escrita fosse possível, foi preciso recorrer a suportes como a tabuleta de argila, o casco de tartaruga, a pedra, o metal, o couro e o papel, o que representa exemplos de tecnologias utilizadas na prática de ensino de cada época. Entende-se como tecnologia<sup>1</sup> o produto da ciência e da engenharia que envolve um conjunto de instrumentos, métodos e técnicas que visam à resolução de problemas. Kenski (2003, p.18) define tecnologia como sendo o “[...] conjunto de conhecimento e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em determinado tipo de atividade [...]”. É possível falar não só de tecnologia primitiva como o fogo e o próprio sistema de escrita, mas também das tecnologias medievais, das tecnologias militares, das expansões marítimas e da revolução industrial. Todas as invenções que contribuíram para o desenvolvimento do ser humano, da sociedade e da sua cultura são tecnologias. A partir do século XX, surgiram as tecnologias de informação e comunicação (TIC), sua evolução seguiu em ritmo acelerado e influenciou todos os ramos. Elas disponibilizam o acesso a informações e a demais formas de ação comunicativa mundial (KENSKI, 2003).

O ensino nos moldes da educação formal tradicional com um professor sendo o detentor e transmissor de conhecimento só foi possível com o uso de tecnologias, como, por exemplo, os escribas que passaram a ensinar o sistema de escrita utilizando as tabuletas de argila há mais de cinco mil anos (COSTA, 2012). Depois disso, inúmeras tecnologias surgiram, sendo inseridas no ensino e em todas as áreas da vida humana. Isso modificou o jeito de viver, de trabalhar, de aprender, de se relacionar com o outro e até mesmo o jeito de pensar do indivíduo (KENSKI, 2003). O homem está em constante evolução e isso não poderia trazer mudanças para somente um segmento da vida.

O homem transita culturalmente mediado pelas tecnologias que lhe são contemporâneas. Elas transformam suas maneiras de pensar, sentir, agir. Mudam também suas formas de se comunicar e de adquirir conhecimentos. (KENSKI, 2003, p.21)

---

<sup>1</sup> <https://www.significados.com.br/tecnologia-2/>

Como tecnologia utilizada para o ensino, pode-se citar desde a supracitada tabuleta de argila como o *volumem*, o códex, o papel, o livro, a caneta, o giz, o quadro negro, a máquina de escrever, o mimeógrafo, a fotocopiadora, a fita K7, o aparelho de som, a TV, o vídeo cassete, o CD, o DVD, o retroprojetor, o projetor multimídia, os computadores e os *smartphones* (SANTOS, 2009). A partir dos computadores e da Internet, surgiram várias outras nomenclaturas que foram inserindo as inovações tecnológicas, a exemplo, as Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC), que Kenski (2003, p.23) caracteriza como midiáticas e afirma que elas “criam uma nova cultura e um novo modelo de sociedade”. As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e as Tecnologias de Informação e Comunicação Móveis sem fio (TIMS), que Saccol, et. al (2007, p. 22) apresentam como sendo “o desenvolvimento e aplicação de [...] telefone celular (2,5G ou 3G), *Palmtops*, Telefones inteligentes, PDAs ou *laptops* habilitados à conexão com redes Sem Fio [...] juntamente com a evidente mobilidade de informação, pessoas e objetos.”

As ferramentas tecnológicas digitais estão, cada dia mais, avançadas e com muitas finalidades em um só equipamento. Juntamente com a internet, elas ganham valores em seu uso, que ultrapassam as fronteiras de sua primeira finalidade. Como o telefone celular que, nas últimas gerações, ganhou tantas opções de uso que telefonar é quase desnecessário. É possível, a partir dele, acessar a Internet e as redes sociais, assistir TV, filmes, séries, baixar vídeos, músicas, gravar vídeos, fotografar, editar as fotos, receber e enviar e-mails, ler livros, revistas etc. (SILVA, 2015). Ou seja, o telefone celular faz quase tudo que um computador faz com mobilidade e atemporalidade.

As transformações que as tecnologias proporcionam influenciam, inclusive, o modo de aprender e de ensinar das pessoas. De acordo com Lévy (1993), são três as formas de apreensão de conhecimento: a oral, a escrita e a digital. E, também, segundo o ele (1993, p.101), é possível dizer que “a terceira forma de apropriação do conhecimento dar-se-ia no espaço das novas tecnologias eletrônicas de comunicação e de informação”. E ainda,

A tecnologia digital rompe com a narrativa contínua e sequenciada dos textos escritos e se apresenta como um fenômeno descontínuo. Sua temporalidade e sua espacialidade, expressas em imagens e textos nas

telas, estão diretamente relacionadas ao momento de sua apresentação. (KENSKI, 2003, p. 38)

Com todo esse avanço tecnológico e acesso à internet, em que não há fronteiras, ler e comunicar-se são essenciais para esse novo tipo de interação e, muitas vezes, tal processo acontece em outro idioma. Com a Internet e com o seu uso ilimitado de opções, foram se descobrindo gradativamente as vantagens e as desvantagens da rede, percebeu-se que não há mais fronteiras e distâncias que não se possam alcançar com um clique do mouse. São notórias as facilidades que a rede proporciona em todas as áreas de atuação e de conhecimento, tornando o mundo globalizado, onde todos que têm uma rede disponível. Isso possibilita acesso a informações de qualquer lugar, contato com pessoas de qualquer país, realização de negócios, compras, pesquisas etc. De acordo com a pesquisa realizada pelo IBGE 2014, 48% do total de domicílios particulares brasileiros têm acesso à Internet, sendo que 57,3% utilizam a Internet via telefone móvel celular ou *tablets*. Toda essa facilidade trouxe uma demanda para o domínio de um idioma internacional, que possibilite a comunicação em todos os lugares e também a preparação para a área profissional e acadêmica. Esse idioma é o inglês, o qual, por ter um desdobramento tríplice em relação aos seus usuários (falantes como primeira língua, segunda língua e língua estrangeira - que é o status do idioma no Brasil) possui o maior número de falantes e usuários. Segundo Crystal em relação ao inglês

Cerca de 400 milhões que usam o inglês como primeira língua, mais os também cerca de 400 milhões que usam como segunda língua, e os cerca de 600 milhões que o empregam como língua estrangeira -, teremos por fim um total absoluto de um bilhão e 400 milhões. Isso em números arredondados significa um quarto da população mundial (mais de seis bilhões em 2000). (CRYSTAL, 2005, p. 22)

Com essa demanda, surgiram vários cursos de idiomas de diferentes métodos e com os avanços tecnológicos em relação ao ensino a distância e *on-line*. O ensino de idiomas sempre utilizou recursos didáticos como rádio, jornais, filmes, entre outros e, de acordo com Santos,

o ensino de línguas nunca teve tantas possibilidades de suporte em termos de materialidade tecnológica como na atualidade, dadas as tecnologias acompanhadas das diversas formas e ambientes de aprendizagem agora possíveis. (SANTOS, 2009, p.14)

Surgem também os cursos de idiomas gratuitos *on-line*, que agregam a necessidade de aprender um idioma estrangeiro e a mobilidade dos cursos oferecidos pela plataforma Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), cursos *online* pela Internet ou por aplicativos para tecnologia móvel. É notório o descrédito do ensino de língua inglesa nas escolas regulares e a convicção de que somente os cursos livres garantem uma aprendizagem eficiente, mas também. Sabe-se que isso não se refere a um ensino democrático, pois os cursos possuem custo alto que impossibilita a maioria dos jovens da educação pública a frequentá-los. Uma pesquisa feita pelo Instituto de Pesquisa Data Popular para o British Council, intitulada Demandas de Aprendizagem de Inglês no Brasil (2014)<sup>2</sup>, analisou, focando os aspectos voltados ao trabalho e a empregabilidade, o nível de conhecimento de inglês do brasileiro com o objetivo de entender a demanda da classe média em aprender inglês. A pesquisa mostrou que 10,3% afirmam possuir algum conhecimento no idioma e justificaram esses números afirmando que “A falta de um ensino básico de qualidade somada ao baixo acesso a cursos privados de inglês fazem com que o mercado de trabalho tenha dificuldade em encontrar profissionais com proficiência na língua”.

Além disso, considerando a necessidade de se conhecer um idioma estrangeiro e o estigma de monolinguismo que assola o país apoiado no conceito de Capital Cultural de Bourdieu (2014), pode-se perceber que as tecnologias móveis serão primordiais para a democratização do ensino de língua inglesa dentro e fora das escolas brasileiras, possibilitando a todos o contato e a aprendizagem de um idioma estrangeiro. Para Bourdieu (2014), o conceito de Capital Cultural aborda a valorização das diferentes culturas fundamentadas nas classes sociais e nos níveis econômicos diferentes. Ele exemplifica que uma pessoa pertencente a um grupo de poder aquisitivo menor pode aumentar seu capital econômico e, mesmo assim, não ser aceita pela classe dominante por não enriquecer seu capital cultural, mas, com o desenvolvimento do capital cultural, o grupo de poder econômico maior e culturalmente dominante passa a aceitá-la. Essa disputa se repercute na educação e mostra que a escola apoia a continuidade do favorecimento do grupo que se

---

2

[https://www.britishcouncil.org.br/sites/default/files/demandas\\_de\\_aprendizagempesquisacompleta.pdf](https://www.britishcouncil.org.br/sites/default/files/demandas_de_aprendizagempesquisacompleta.pdf)

privilegia do capital cultural já adquirido. Sobre isso Bourdieu elucida,

A entrada na corrida e na concorrência pelo diploma de frações que, até então, haviam tido uma reduzida utilização da escola exerceu o efeito de obrigar as frações de classe, cuja reprodução estava garantida, principal ou exclusivamente, pela escola, a intensificar seus investimentos para manter a raridade relativa de seus diplomas e, correlativamente, sua posição na estrutura das classes; assim, o diploma e o sistema escolar que atribui tornaram-se um dos pretextos privilegiados de uma concorrência entre as classes que engendra um aumento geral e contínuo da demanda de educação, assim como uma inflação de diplomas. (BOURDIEU, 2007, p.124)

Fenerick (2017, p. 60) corrobora com o conceito de capital cultural afirmando que é uma reflexão muito importante para se entender a estrutura social atual que “conta ainda com relações de dominação e resultam em uma luta simbólica entre grupo sociais distintos, agora disputando espaço no ambiente virtual”. Sendo assim, o uso de tecnologias móveis, como o smartphone, para ampliar e melhorar o ensino de língua inglesa no ensino presencial também auxilia na construção do capital cultural dos alunos. Silva (2015) assevera que o ensino de línguas tem um campo fértil de possibilidades em termos de recursos tecnológicos e ambiente de aprendizagem virtual para uso pedagógico. A tecnologia móvel tem papel motivador para o ensino de línguas e a interatividade e o *feedback* das atividades dos aplicativos são benéficos e contribuem para a aprendizagem (FENERICK, 2017).

Ao que se refere à modalidade de curso de idiomas gratuito por tecnologia móvel, o ensino procura contemplar todas as habilidades que são ensinadas em um curso presencial. De acordo com Paiva (2001), não só os sites com finalidade pedagógica, mas também a web têm a característica de potencializar o ensino de língua inglesa, oportunizando o uso da língua e sua aquisição,

A *Web* está, ainda, repleta de *homepages* onde se pode aprender alguma coisa, seguindo instruções em inglês: dar nó em gravatas e fazer dobraduras são bons exemplos cujo *feedback* seria o produto final - nó da gravata e o objeto obtido pela dobradura. Receitas culinárias são outro bom exemplo para se aprender vocabulário referente à comida, principalmente se o aprendiz as colocar em prática. (PAIVA, 2001, p.107)

O avanço das TDIC e das TIMS possibilita todos os formatos de comunicação e potencializa a interação social. Também, consolidou o conceito e a importância da

interação social para a aprendizagem. Mello; Teixeira (2012), declara que,

é possível observar que a interação tem papel fundamental no desenvolvimento da mente. A partir da interação entre diferentes sujeitos se estabelecem processos de aprendizagem e, por consequência, o aprimoramento de suas estruturas mentais existentes desde o nascimento. (MELLO; TEIXEIRA, 2012, p.3)

E a importância da interação social para a aprendizagem vem ao encontro com a teoria do *m-learning*, o qual se caracteriza como ensino que faz uso das tecnologias móveis (*smartphones, iPhone, iPod, iPad, notebooks, smartpads, tablets*) como recurso pedagógico em que estão apoiados. O uso de celulares já se tornou um hábito, segundo Silva,

O smartphone tornou-se imprescindível no nosso cotidiano para comunicação ou obtenção de informações imediatas seja para trabalho e estudo, seja para lazer. Ele é um dos equipamentos que propicia a inclusão digital e uma possível inovação nos métodos didáticos [...]. (SILVA, 2015, p.22)

Essa nova forma de aprender exige mudanças de atitude de todos os envolvidos no processo de ensino: gestão, professores, alunos e, inclusive, exige mudanças na estrutura escolar. Ela permite também a flexibilização de tempo e de espaço e, assim, cria uma sensação de não obrigação a qual o aprendiz vai administrar para obter os resultados desejados em seu aprendizado. Esse processo desenvolve a responsabilidade dos envolvidos; aumenta sua autoestima, por lhes permitirem fazer as atividades sozinhos; proporciona, ainda, a comodidade, visto que torna possível realizarem as atividades em qualquer lugar e em momento mais oportuno. Kukulska-Hulme et al. (2009) afirma que o sucesso da aprendizagem móvel no ensino regular presencial, ou seja, na sala de aula, ocorrerá se houver a preparação dos professores para adotar o uso dos equipamentos móveis para complementar o ensino. O ensino a distância por tecnologia móvel está baseado no conceito de Aprendizagem Móvel (*Mobile learning* ou *m-learning*). O *m-learning* tem como ponto principal a aquisição de qualquer conhecimento e habilidade através da tecnologia móvel, mas essa apreensão de conhecimento se dá se houver uma mudança no comportamento do aprendiz. Geddes (2004) assevera que há muito

conhecimento disponível para o aprendiz, o qual pode acessá-lo a qualquer hora e em qualquer lugar, mas a atitude passiva do aprendiz tem que dar lugar para uma aprendizagem autônoma a fim de que haja a aquisição do conhecimento através das tecnologias móveis. Para Saccol; Schlemmer; Barbosa (2011), *m-learning* possibilita a construção de conhecimento, como já mencionado, sem ficar limitado a tempo e a lugar, entretanto, os autores destacam também a instantaneidade na comunicação, considerando a escassez do tempo e sua otimização. Geddes (2004, p. 7) assevera que

Na aprendizagem autônoma é indispensável que o aprendiz seja capaz de entender e aprender de todas as experiências, não somente para o seu próprio crescimento, mas para o crescimento de seus pares em um ambiente colaborativo. (tradução minha).

Saccol et al. (2007), complementa sobre o *m-learning* ou Aprendizagem com Mobilidade,

Aprendizagem com Mobilidade ou m-learning se refere a processos de ensino e de aprendizagem que ocorrem, necessariamente, apoiados pelo uso de TICS, envolvendo a mobilidade de atores humanos que podem estar fisicamente/geograficamente distante de outros atores e também de espaços físicos formais de educação, tais como salas de aula, salas de treinamento/formação/qualificação ou local de trabalho. (SACCOL *et al*, 2007, p. 2).

Como tecnologia móvel hoje em dia, o telefone celular inteligente (*smartphones*) é o equipamento mais usado para acessar a Internet<sup>3</sup> (IBGE, 2016). O celular está sendo usado mais como computador portátil do que como aparelho para comunicar-se. Nesse sentido, os aplicativos educacionais de ensino de línguas ganham visibilidade e, cada vez mais, surgem usuários desta forma de aprender. Lucca (2013) define os aplicativos como sendo,

Apps, Aplicativos ou até Aplicações, são softwares que têm por objetivo ajudar o usuário a fazer determinadas tarefas, funções ou simplesmente passar o tempo lendo notícias ou jogando. Os aplicativos já existem há muito tempo, mas somente com a popularização dos smartphones e mais tarde dos tablets é que o termo tornou-se conhecido. (LUCCA, 2013, p. 5).

---

<sup>3</sup> <http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2016-12/ibge-celular-se-consolida-como-o-principal-meio-de-acesso-internet-no-brasil>

O uso do celular em sala de aula não está com o foco no dispositivo tecnológico utilizado, mas, no como usá-lo e em como orientar o aluno a filtrar tanta informação disponível na Internet para utilizar a seu próprio favor (FENERICK, 2017). A proposta de usar o celular em sala de aula ou para aprendizagem é uma maneira atrativa para o aluno que utiliza naturalmente as tecnologias digitais. Além de um recurso de busca, os celulares se tornaram ambientes de aprendizagem pelos aplicativos disponíveis nas lojas *on-line*, onde se podem encontrar muitos cursos de idiomas, com a mobilidade do celular. Kim e Kwon (2012) reúnem três benefícios para o ensino de línguas através de dispositivos móveis. Primeiro: essa modalidade de ensino permite ao aluno acessar materiais de aprendizagem de língua mais facilmente e com prontidão e também possibilita a comunicação com pessoas de qualquer lugar, a qualquer hora; segundo, a tecnologia digital possibilita aos aprendizes participarem de atividades colaborativas ou individuais, síncronas e assíncronas. Tais atividades possibilitam o desenvolvimento da aprendizagem em um idioma nas quatro habilidades: *listening*, *speaking*, *reading* e *writing*; e, terceiro, as tecnologias móveis fornecem fontes e ferramentas que despertam o interesse e a motivação para uma aprendizagem autônoma, situada e socialmente interativa.

Essa interação com a tecnologia leva o aprendiz apreender o conhecimento do assunto em questão por duas razões. A primeira se refere ao *m-learning*, que assegura uma aprendizagem com mudança de atitude do aprendiz, desenvolvendo uma aprendizagem autodirecionada e autônoma (GEDDES, 2004). A segunda se refere ao conceito de aprendizagem através da interação social – Vygotsky (1999) afirma que a aprendizagem acontece por meio de interação com o outro e com o meio. Tem, como base, a aprendizagem pela interação social para o desenvolvimento cognitivo dos indivíduos envolvidos. Essa interação pode mudar a capacidade cognitiva do aprendiz. No caso dos cursos de línguas por aplicativos, a interação do aprendiz com o objeto trouxe mudanças cognitivas e emocionais. De acordo com Vygotsky (1999), a aprendizagem se dá por meio das interações em contextos culturais, linguísticos, históricos e familiares, assim como em grupos de amigos e dentro de locais de ensino, trabalho e lazer. Para Mello e Teixeira (2012), a interação com o outro é significativa e as diferenças vivenciadas na interação são importantes para a formulação de hipóteses e para a sintetização de ideias a

respeito da própria interação. Essa resulta na transformação do processo interpessoal num processo intrapessoal, e assim, evidencia o conhecimento como resultado dessa interação.

Nessa dinâmica, é possível apontar que o sujeito é um elemento ativo no processo de construção do seu conhecimento pois, conforme estabelece relações e se comunica, desenvolve-se cultural e socialmente, constituindo-se como indivíduo ativo. (MELLO; TEIXEIRE, 2012, p. 3)

Refletindo sobre a teoria do sociointeracionismo, na qual Vygotsky (1999) afirma que a aprendizagem é apreendida pela interação com os outros e com o meio e que essa interação resulta em mudanças profundas que ele nomeia como desenvolvimento real,

O nível de desenvolvimento das funções mentais da criança, que se estabeleceram como resultado de certos ciclos de desenvolvimento já completos [...] é indicativo da capacidade mental das crianças o que elas conseguem fazer por si mesmas. (VYGOTSKY, 1999, p. 57)

Para se entender a eficiência do ensino e aprendizagem por meio das tecnologias móveis, no caso deste estudo, sobre o uso de aplicativos de ensino de língua inglesa na educação regular, a presente pesquisa se apoia no conceito de Vygotsky sobre a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP).

Ela é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1999, p. 58)

Segundo Vygotsky (1999), a ZDP está entre o nível de desenvolvimento real, o que poderia ser considerado como o conhecimento apreendido e o nível de desenvolvimento potencial, que poderia ser considerado o próximo passo para a apreensão de outro conhecimento, mais elaborado. Então a ZDP seria atividades, interações, instrumentos que auxiliariam o aprendiz a transformar o desenvolvimento potencial em desenvolvimento real, ou seja, em aprendizagem. Pode-se inferir que

as ações colaborativas que a rede possibilita resultam em diferentes níveis de interação e podem variar entre os sujeitos. Além disso, em uma atividade colaborativa, há uma troca entre os envolvidos, na qual o processo de aprendizagem vai se efetivando naturalmente. Sujeitos com níveis diferentes de conhecimento vão aprendendo e ensinando e essa pluralidade se torna essencialmente importante e construtiva na interação virtual que os dispositivos tecnológicos proporcionam. Liz (2015, p.24), apoiado no conceito da ZDP de Vygotsky, corrobora com o uso das TDIC, ao afirmar que “De acordo com a Zona de Desenvolvimento Proximal, a mediação não se restringe à interação entre humanos, mas entre pessoas e qualquer objeto físico, como computadores, livros, e-books, vídeos, mapas e fotos.”

No entanto, apesar dos celulares serem muito utilizados, ainda existe receio de sua utilização no ensino regular. Segundo Fenerick (2017, p. 56), apesar do “[...] acesso [...] e da capacidade de desenvolvimento singular de raciocínio e reflexão [...]” os celulares em sala, no século XXI, são mal utilizados revelando a necessidade de preparação dos professores com cursos de capacitação, projetos que envolvam os professores em tarefas pedagógicas para simplificar o uso da tecnologia móvel em sala de aula. Apesar de os aplicativos de ensino serem um ambiente diferente de aprendizagem, as lições são as mesmas e requerem esforços e dedicação do aprendiz. As ferramentas tecnológicas digitais móveis também mostram outras desvantagens, como: a tela do celular é menor em tamanho, dificultando a realização de algumas tarefas, diminuindo capacidade de memorização; o tempo de autonomia da bateria é reduzido e há variação na velocidade das redes wireless, falta ou falha nas redes de Internet fixas e falta de um teclado. Porém, as vantagens superam as desvantagens, pois as tecnologias móveis proporcionam ao aprendiz autonomia para se organizar ao seu modo; mobilidade de estar em qualquer lugar onde haja conexão e no momento mais adequado; facilidade de entendimento por poder interagir com outros aprendizes e também flexibilidade, aproximando as partes envolvidas na atividade.

Todas essas informações mostram o desenvolvimento das tecnologias móveis e a propagação de aplicativos direcionados para a educação, os quais possibilitam uma aprendizagem com mobilidade e ubiquidade. Na busca de aplicativos relacionados ao ensino de línguas e, em especial, ao da língua inglesa, foi possível verificar o grande número de aplicativos direcionados ao ensino de LI. Aplicativos que abordam todas as habilidades de ensino da LI e/ou para uma

habilidade específica, como: aplicativos para praticar produção oral (fala); compreensão oral (escuta); escrita; leitura; tópicos gramaticais e exercícios; construção de vocabulário variado; verbos; dicionários; tradutores e o ensino da pronúncia com transcrições fonéticas, entre outros.

## 5. METODOLOGIA

O presente estudo apresenta-se como uma pesquisa de cunho bibliográfico, tendo em vista que o material utilizado para compreender a temática proposta, bem como para analisar os dados, vieram de fontes já publicadas, seja em livros ou em revistas científicas, nacionais e internacionais. Como afirma Gil (2010, p. 29) “[...] praticamente toda pesquisa acadêmica requer em algum momento a realização de trabalho que pode ser caracterizado como pesquisa bibliográfica”. Em conformidade com os objetivos deste estudo, a pesquisa bibliográfica busca corroborar para a integração de aplicativos móveis no ensino de língua Inglesa. De acordo com Marconi e Lakatos (2010, p. 166), “[...] a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagens, chegando a conclusões inovadoras”.

A escolha desse método de pesquisa surge do interesse em conhecer o que os estudos sobre o uso dos aplicativos digitais móveis abordam, a inserção dos aplicativos no ensino e seus resultados que segundo Marconi e Lakatos (2010, p. 157) “Esse material-fonte geral é útil não só por trazer conhecimentos que servem de background ao campo de interesse, como também para evitar possíveis duplicações e/ou esforços desnecessários [...]”. Para tanto, foi utilizada, como técnica de pesquisa, a documentação indireta de fontes secundárias, para levantamento de dados necessários por meio de compilação e fichamento, durante o início do programa de mestrado até a elaboração da escrita da pesquisa.

Após a coleta de dados e fichamentos, realizou-se seleção de autores que discutiam os conceitos e as teorias que sustentaram as hipóteses do presente estudo. Em seguida, fez-se levantamento dos aplicativos de cursos de inglês gratuitos disponíveis na loja virtual *Play Store* e disponíveis para sistemas operacionais para dispositivos móveis, *iOS* e *Android*, no dia vinte e três (23) de agosto de dois mil e dezessete (2017). Utilizou-se a palavra-chave inglês no motor de busca da loja virtual e, assim, surgiram duzentos e doze (212) aplicativos gratuitos, total ou parcialmente, que envolviam o ensino de língua inglesa e alguns que ofereciam outros idiomas além do inglês.

Na busca de formular critérios de avaliação com o objetivo de selecionar aplicativos disponíveis online, encontrou-se um quadro de critérios avaliativos para seleção e análise de aplicativos voltados ao ensino de química (Oliveira, Souto,

Carvalho, 2016). Algumas adaptações nesse quadro foram feitas a fim de que fosse utilizado para a seleção e análise dos aplicativos destinados ao o ensino de inglês. Sendo sua função avaliar para selecionar os aplicativos e os classificar em categorias que o próprio quadro aborda. Uma vez que um dos objetivos é verificar se aplicativos para o ensino de língua inglesa tinham potencial para ampliar e melhorar o ensino de LI no ensino regular, foi feita outra seleção.

Levando em consideração que os aplicativos abordassem focos diferentes de ensino de LI, dentre vários aplicativos, foram escolhidos três: a) um aplicativo que abordasse o ensino das quatro habilidades (*speaking, listening, reading e writing*) como um curso livre presencial; b) outro aplicativo que focasse somente uma das habilidades, com um objetivo específico; c) o último aplicativo que abordasse a oralidade como prática para o ensino de LI.

Para a seleção desses aplicativos gratuitos sob esses critérios, fez-se uma pesquisa no motor de busca *Google* sobre aplicativos gratuitos para o ensino de LI e em um site que trazia os nomes de alguns aplicativos que nomeados como os 10 aplicativos para você finalmente deslanchar seu inglês<sup>4</sup>. Dentre esses dez aplicativos, dois deles se destacaram: o Duolingo e o English monstro. O primeiro foi selecionado por ser considerado pelo site um dos melhores aplicativos para se aprender inglês, sendo referendado por pesquisadores da Universidade de *Carnegie Mellon*. Duolingo se adequou ao critério de curso completo de LI, que aborda as quatro habilidades já mencionadas. O segundo também foi ranqueado pelo site e apresentado como sendo um ensino de forma lúdica. Ele aborda a construção de vocabulário e é mencionado pela Universidade de *Cambridge*. *English Monstro* se adequou no ensino com foco em uma habilidade somente.

Na lista do site supracitado, não houve aplicativos que abordassem o ensino da oralidade. Assim, uma nova busca foi feita sobre aplicativos de pronúncia em inglês e em um site chamado *English in Brazil* by Carina Fragoso<sup>5</sup> onde foi possível encontrar sugestões sobre tecnologias para o aprendizado de língua estrangeira. O *Sounds: The Pronunciation App* foi selecionado por ser um aplicativo gratuito que tinha o objetivo de abordar a oralidade referendado pela editora *Macmillan*. Ele aborda a pronúncia das palavras em inglês, aplicando as transcrições fonéticas do idioma.

---

<sup>4</sup> <https://www.tecmundo.com.br/android/66285-10-aplicativos-voce-finalmente-deslanchar-ingles.htm>

<sup>5</sup> <http://www.englishinbrazil.com.br/2013/08/6-aplicativos-para-aprenderpraticar-ingles.html>

A partir da escolha dos aplicativos, iniciou-se a análise dos mesmos, visando verificar se seus aspectos gerais, técnicos, educacionais e pedagógicos – baseando-se nos conceitos e teorias que apoiam o ensino por tecnologia móveis – , possibilitam confirmar a hipótese de que os aplicativos para o ensino de LI podem ser usados como ferramentas pedagógicas para ampliar e melhorar o ensino de LI nas escolas regulares.

## 5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O resultado obtido na pesquisa feita no site da loja *Play Store* elencou duzentos e doze (212) aplicativos relacionados à LI.

Quadro 1 – Aplicativos para o ensino de língua inglesa disponíveis na loja virtual.

1. Quizlet: estude língua e vocabulário com cartões. Quizlet LLC.	72. Aprender inglês – Falar inglês. Busuu Limited.	142. Inglês leitura diária. Awabe – Learn Languages.
2. Duolingo. Duolingo	73. ELSA Speak – Accent Reduction. ELSA	143. Português-Inglês tradutor. Languages Translator.
3. Curso Completo Inglês. Wlingua.	74. Livro de frases para viagem/ Tradutor de viagem. Bravolol – Language Learning.	144. Cores em inglês para crianças. Jocmania.
4. Conversação Prática em Inglês. TalkEnglish.	75. Bíblia Português – Inglês. Casa Open.	145. Estudar Gramática Inglesa Rápido – Jogo e curso. Wobble Monkey Studios.
5. Hello English: Aprenda Inglês. Culture Alley	76. Inglês Português Inglês. The Apps Castle.	146. Inglês para Viagem. Realtest Inc.
7. Inglês ouvindo diariamente. Awabe- learn Languages.	77. WR Dicionário Inglês – Pt (Br). WordReference.com.	147. English Central Learn Free. EnglishCentral.
8. Aprenda Inglês com Música. Paolo Vinci.	78. 13000 vídeos inglês. LovePeace Team.	148. Inglês tensiona prática. MagikHub.
9. Inglês com o Lingualeo. Ligualeo LLC.	79. Curso de Inglês Grátis. cursorecomendado.	149. Aprender Inglês Rápido. Alter Gyan.
10. Dicionário de inglês – Linguee. Linguee.	80. Falar Inglês. Learning 2 Talk.	150. Aprender Inglês para negócios. MOsaLingua Crea.
11. Inglês conversa diária. Awabe.	81. Aprenda Inglês para iniciantes. Bryan Rolandsen.	151. Flashcards em inglês para TOEFL. Magoosh.
12. Babbel – Aprender idiomas. Babbel.	82. Aprenda Inglês – Voxy. Voxy, Inc.	152. Vocabulário inglês. Transdental.
13. Aprender inglês – Livro de frases/ tradutor. Bravolol – Language Learning.	83. Aprender e jogar. Inglês 1000 palavras. DOMOsoft.	153. Aprenda Inglês para BBC. SYSTEM STUDIO.
14. Textos em Inglês – Free. Hurricane Appcenter.	84. Aprenda a Falar Inglês. TalkEnglish.	154. Frases em inglês. Truat'ss.
15. busuu – Aprenda idiomas. busuu Limited.	85. Gramática Inglesa. Transdental.	155. Frases em Inglês. Hello Pal International Inc.
16. Aprender inglês grátis. ATi Studios.	86. Aprender Inglês BRASZIL. Brazil.net.	156. Tu-Ingles. George Perez.
17. Aprender inglês com filmes. ABA English.	87. Aprender Vocabulário Inglês. TFLAT-GROUP.	157. Famous! Ouvir Inglês Offline. Alfazema Studio.
18. Dicionário de inglês - Offline. Livio.	88. Aprenda Vocabulário Inglês. TalkEnglish.	158. Dicionário Inglês-Português. Erudite.
19. Saiba Inglês 6000 palavras. Fun Easy Learn.	89. Dicionário Inglês-Português Fr. SE Develop.	159. Fala Inglês com Português – Fala Inglês Rápido. SilverParticle Solutions.
20 Curso de Inglês Grátis. MejorCurso.	90. Inglês Audio Books – Librivox. IronServices.com.	160. DAVID INGLÊS RADIO. Marty Garrett.
20. Aprender Inglês Grátis. MosaLingua Crea.	91. Aprender Inglês Áudio Curso Vocabulário Gramática. RosMedia Education.	161. Estudar Palavras em Inglês – Jogo de Vocabulário. Wobble Monkey Studios.
21. Fonética Free Inglês sem medo. MoveOn Mobile Technology.	92. Aprenda Inglês Jogo. ZoojooZ.	162. Inglês – Português. Eflasoft.
22. Xeropan: O Professor de Inglês. Xeropan.	93. Aulas de Inglês Grátis. Hurricane Appcenter.	163. Inglês Pronúncia Fonética. Stavira VN.
23. Inglês para Crianças. PVDApps.	94. VÍDEO Curso de Inglês Grátis. Frederico Contreras.	164. Aprenda Inglês Francês Alemão. Mir E itim ve Yaziiim.
24. Learn English Listening. Yobimi Group.	95. Pronuncia em Inglês Facil! Leganux Apps.	165. FluentWords: Aprenda inglês. V.I.E.W.
25. Aprenda Inglês 3.400 palavras.	96. Dicionário Inglês Português.	166. Andy English – Aprender

Wlingua.	Ascendo Inc.	Inglês. ZTO Labs.
26. Google Tradutor. Google LLC.	96. Michaelis Dicionário de Português e Inglês. A&H Software Ltda.	167. Aprenda Inglês. WAG Mobile Software Services Pvt Ltd.
27. Aprenda inglês por meio de conversa. TFlat Group.	97. Inglês Online. www.inglesonline.com.br.	168. English Listening. TalkEnglish.
28. Curso Inglês Winner. Universo Positivo Digital.	98. Dicionário inglês português/ Tradutor inglês. Bravolol – Language Learning.	169. Gramática básica inglês. X-App.
29. Inglês vocabulário diário. Awabe – Learn Languages.	99. Clases de Inglês Gratis. elwa apps.	170. Mais Comuns Inglês Phrases. Titan Software Ltd.
30. Gramática em Inglês Grátis. Hurricane Appcenter.	100. Curso de Inglês GRÁTIS. Skibler.	171. Aprender Inglês frases. Frasinapp.
31. Aprender Inglês. MetaLanguage.	101. Guia de conversação inglês. Andew.brusentsov.	172. Inglês Nível de teste. Eltsoft LLC.
32. Inglês Pronúncia. Awabe.	102. Inglês de negócios. Eltsoft LLC.	173. Opentalk. Aplicativo de voz social. Opentalk.
33. Inglês para Crianças. Gizpark.	103. Tradutor. Recommended.	174. 3000 vocabulário inglês. Awabe.
34. Tandem: aprenda inglês e espanhol grátis. Tripod Technology GmbH.	104. Aprender inglês. TopsLiked Ltd.	175. Aprenda Inglês para crianças. Save The Planet.
35. Aprender inglês frases. Frasinapp.	105. Verbos Irregulares Inglês. NikitaDev.	176. 6 Minuto BBC aprender Inglês. Awabe – Learn Languages.
36. Mondly: Aprenda idiomas grátis. ATi Studios.	106. INGLÊS JOGOS PARA CRIANÇAS. Jewish apps.	177. Dicionário. TheFreeDictionary.com – Farlex.
37. Como aprender Inglês fácil para iniciantes. Gonliapps.	107. Inglês Português Tradutor. Epic Apps Studio.	178. Open English. Open English.
38. Learning English: BBC News. E-LEARNING EDUS.	108. Advanced English Dictionary & Thesaurus. MobiSystems.	179. Inglês para crianças: Cores. 2bros-games for kids.
39. Aprender Inglês Americano. ATi Studios.	109. Inglês 200 horas. Ingles 200 horas.	180. Dicionário Português-Inglês. AllDict.
40. Aprenda Inglês com Aco. Acobot LLC.	110. Inglês Crianças English Vol.1. pequelandlabs.	181. Nemo Inglês GRÁTIS. Nemo Apps LLC.
41. Português para Inglês Tradutor. GK Apps.	111. Offline English Spanish dictionary. Movin'App.	182. Aprenda Inglês com TFLAT. TFLAT-GROUP.
42. Oxford Dictionary of English. MobiSystems.	112. Inglês para iniciantes. Plus 1s Learn English for Beginners.	183. Aprender inglês frases PRO. Frasinapp.
43. Aprenda Inglês 1000 palavras. Bragot!	113. Habla Inglés com 1100 palavras. Rdn89.	184. Aprenda inglês: Sentence Master. MasterKey Games.
44. Aprenda o vocabulário inglês. Visual Education.	114. palavras para crianças – inglês. Nimble Minds.	185. Aprenda Inglês. Rwabee.
45. Aprenda idiomas – Rosetta Stone. Rosetta Stone Ltd.	115. Cambly – Aulas de inglês com nativos. Cambly Inc.	186. Tradutor de Voz. Traduzir Língua. Tick Talk Soft.
46. Verbos em Inglês. Sardonix Idiomas.	116. Kantoo Inglês. La-Mark.	187. Jogo de palavras em inglês. Learn English With Games.
47. Aprenda a falar Inglês. Language Course S.L.	117. Lyrebird: Learn English. Lyrebird Learning.	188. Vocabulário Inglês. English flashcards.
48. Jogue e aprenda o inglês. Bizo Mobile.	118. Inglês para negócios. Euvit.	189. Inglês para crianças. OldCroc Studio.
49. Hello Talk Troca da Língua. Hello Talk Learn Language App.	119. Aprenda Inglês para Crianças. SYNCROM ENTERTAINMENT.	190. LearnEnglish Grammar (UK Edition). British Council.
50. Português para Inglês Falando – Falar Inglês Rápido. DevelopItNowadays Solutions.	120. LingoKids inglês para crianças. LingoKids-English and Chinese Learning for Kids.	191. Aprenda inglês – uma nova palavra por dia. CS Systems Pvt Ltd.
51. Lingvist – Aprenda Inglês. Lingvist Technologies OÜ.	121. Fun English: aprenda Inglês. Studycat.	192. Aprender Inglês. Ursa Games.
52. Aprender Inglês. Ursa Games.	122. Dicionário Português-Inglês. Youdao.com.	193. Primeiras Palavras em Inglês. Wopek Games.
53. Curso de Inglês. Transdental.	123. WordBit Inglês (Na tela de bloqueio). WordBit (Lockscreen Study).	194. Palavras mais comuns Inglês. Titan Software Ltd.

54. Aprenda Inglês Rápido. Alexandru D.	124. Aprenda Inglês para Crianças. Kids Tube.	195. Inglês para crianças – jogos. XGAME9X.
55. Falar Inglês diário. Awabe.	125. English Exercises. Inglesdivino.	196. Dicionário Inglês Urdu. Appscourt.
56. Inglês Escutar com legendas de rolagem Transcrição. EVODEVs.	126. Português-Inglês Tradutor. Suvorov-Development.	197. Speak English! (gratuito). Speak Languages.
57. LearnEnglish Podcasts – Free English listening. British Council.	127. Prático Inglês Australiano. Fun Learning Games.	198. Dicionário Inglês-Português. SE Develop.
58. Aprender Inglês Crianças livre. Pinfloy Mobile Games.	128. Inglês Interativo. Net Language.	199. Inglês Rádio – IELTS TOEFL. SMARTRAY STUDIO.
59. Aprender Inglês 50000 palavras. Speedy.	129. English Grammar Book. Appsoft infotech.	200. Word Cookies. BitMango.
60. Conversação em Inglês. MagikHub.	130. Pronúncia em inglês. KEPHAM.	201. Aprender Verbos & Gramática Inglesa – Curso Rápido. Wobble Monkey Studios.
61. Tradutor: traduzir texto e voz. Translator.	131. Melhor dicionário. Best dictionary creator.	202. Aprender Inglês por Imagem. THUYHAO.
62. Teste de Gramática Inglesa. LABsterzz.	132. Tradutor Automático. GreenLife. Apps.	203. Tradutor e dicionário Reverso. Softissimo Inc.
63. Inglês Descomplicado. Hurricane AppCenter.	133. Português Tradutor Inglês. Pro Languages.	204. Tradutor Inglês Português. Ingner Studio.
64. Inglês para Crianças. Papumba.	134. Dictionary – Merriam-Webster. Merriam-Webster Inc.	205. Frases de Inglês par Negócios. Cxj apps and games.
65. Ouvir Inglês. Speech-Tech Jewels Games.	135. Comunicação Inglês Americano. Awabe.	206. Inglês Útil. Alfazema Studio.
66. Aprenda grátis no Curso Inglês. Curso Inglês.	136. Dictionary.com. Dictionary.com,LLC.	207. Aprender e jogar. Inglês Americano. DOMOsoft.
67. Verbos Irregulares Inglês. Gedev.	137. LearnEnglish GREAT Videos. British Council.	208. Falar Inglês TFLAT. TFLAT GROUP.
68. English Grammar Test. SevenLynx.	138. Conversação Inglês. KHANH LE.	209. tempos Inglês. Predict Apps.
69. Aprendendo Inglês com Foto. SoftForLife.	139. Aprenda Inglês americano. Simya Solutions Ltd.	210. Tradutor para conversas. NyxCORE.
70. Palavras Cruzadas em Inglês. Rodrigo Westrupp.	140. VOA Learning English – Practice listening everyday. Innoloop Inc.	211. Tom ama Angela. Outfit7.
71. Inglês para Crianças. MagikHub.	141. Tradutor Inglês Português. Herreraapps.	212. Português-Inglês Tradutor. Klays-Development.

Fonte: [https://play.google.com/store?hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store?hl=pt_BR). Acesso em: 23/08/2017.

Essa miríade de aplicativos que abordam, de alguma maneira, a língua inglesa possibilita ao aprendiz escolher qual tipo de contato com o idioma ele quer estabelecer. Além disso, corresponde a um leque muito grande de opções para professores que queiram utilizar esse recurso para diversificar, melhorar o ensino de LI e motivar o aprendiz com o uso da tecnologia móvel.

Com base em tantas ofertas de aplicativos, utilizou-se, como referência, o estudo de Oliveira, Souto e Carvalho (2016) para a adequação de análise de aplicativos de ensino de LI do quadro avaliativo por eles desenvolvido. Os autores supracitados elaboraram um quadro avaliativo que auxilia na seleção e na análise de aplicativos para o ensino de química em nível de ensino médio e superior. Eles dividiram o quadro em aspectos gerais, técnicos e educacionais, pois julgaram ser

importantes para direcionar a seleção e a avaliação das potencialidades dos aplicativos pelos professores. Para esses autores (2006), a análise dos aplicativos engloba todo tipo de aplicativo e não somente aqueles direcionados à aprendizagem,

Muito embora, muitos dos aplicativos não tenham sido desenvolvidos com o propósito educacional, ainda assim esses podem apresentar características e potencialidades para serem explorados como uma possibilidade de mediação pedagógica capaz de auxiliar no ensino. (OLIVEIRA, SOUTO, CARVALHO, 2016, p. 4)

O quadro abaixo foi adaptado para aplicativos que abordam a LI e foi utilizado na avaliação dos aplicativos selecionados.

Quadro 2 – Critérios avaliativos para seleção e análise de aplicativos para o ensino de inglês.

<b>Aspectos Gerais</b>	
1º Disponibilidade	( ) gratuito ( ) pago
2º Classificação do Usuário	( ) até 4 ( ) acima de 4
3º Idiomas	( ) Inglês ( ) Espanhol ( ) Francês ( ) outros
4º Habilidades trabalhadas de	( ) leitura ( ) escrita ( ) oralidade ( ) escrita
5º Nível do curso	( ) básico ( ) intermediário ( ) avançado
<b>Aspectos Técnicos</b>	
1º Sistemas Operacionais Compatíveis	( ) Android ( ) iOS
2º Interface e navegação	( ) excelente ( ) bom ( ) regular ( ) ruim
3º Restringe o acesso aos conteúdos	( ) sim ( ) não ( ) parcialmente
4º Funcionalidades restritas a internet	( ) sim ( ) não ( ) parcialmente
<b>Aspectos Educacionais</b>	
1º Atende a qual(is) níveis de ensino	( ) E.S ( ) E.M ( ) E.F ( ) E.I
2º Nível de interatividade/participação	( ) excelente ( ) bom ( ) regular ( ) ruim
3º Confiabilidade conceitual	( ) excelente ( ) bom ( ) regular ( ) ruim
4º Aspectos audiovisuais/simulação	( ) excelente ( ) bom ( ) regular ( ) ruim
5º Respeito ao ritmo de aprendizagem	( ) excelente ( ) bom ( ) regular ( ) ruim
6º Presença de atividades avaliativas	( ) sim ( ) não
7º Presença de Feedback/aspectos Lúdicos	( ) sim ( ) não
8º Característica de abordagem do aplicativo: relação conteúdo vs. usuário	( ) repetição ( ) aplicação ( ) outros ( ) construção ( ) teórico, conceitual

9º Certificação ( ) certificado reconhecido ( ) certificado não reconhecido  
( ) sem certificado

Fonte: Oliveira, Souto, Carvalho, 2016, p. 4. Adaptação: do autor

Dentre tantas plataformas de ensino de línguas, foram escolhidas três diferentes plataformas de ensino de língua inglesa para serem analisadas como sendo efetivas na concretização das propostas que ensejam, se quanto mais específico forem os aplicativos para um tipo de ensino, mais efetivo. Assim, também verificar quais critérios que o professor brasileiro pode seguir para realizar a seleção desses aplicativos e as oportunidades e deficiências do aprendizado por meio de aplicativos comparado ao ensino presencial.

### 5.1 Duolingo

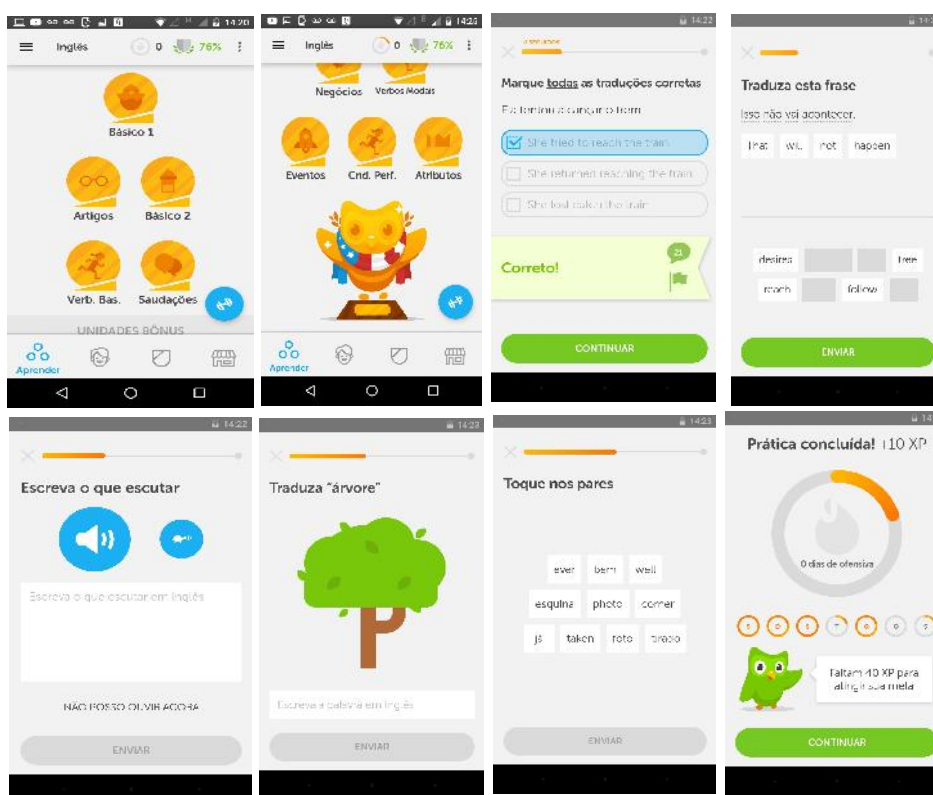


Figura 1- Interfaces do aplicativo Duolingo

Duolingo é uma plataforma de ensino de língua gratuito, que oferece o ensino de vários idiomas pela *web*, *Android*, *iOS* e *Windows phone*. Essa plataforma foi criada em 2012 por Luis von Ahn e Severin Hacker e iniciada como um projeto de pesquisa no laboratório da Escola da Ciência da Computação da Universidade de Carnegie Mellon (Pittsburgo/Estados Unidos). Desde então, a plataforma expandiu,

oferecendo vários benefícios para seus usuários e recebeu vários prêmios. Atualmente, é considerada a plataforma de ensino e aprendizagem mais popular e o aplicativo educacional que mais tem downloads no mundo, com mais de 200 milhões de usuários de acordo com Duolingo (2017).

O site do Duolingo (<https://pt.duolingo.com>) contém muitas informações sobre essa plataforma educacional. Na página, encontram-se instruções de uso, idiomas e links que ligam a artigos científicos, os quais trazem evidências da funcionalidade e da eficiência da plataforma. Há estudos independentes, publicações de congressos, revistas especializadas (*journals*) e pesquisa do próprio site do Duolingo. Além dos estudos encontrados no site do curso, existem, disponíveis para pesquisa, muitos outros trabalhos sobre o Duolingo que abordam vários aspectos. É possível encontrar estudos sobre a eficácia do curso que possibilitam verificar a melhora dos alunos em relação à língua alvo. Além disso, estudos sobre: o Duolingo e a teoria de gamificação, Duolingo e *e-learning*, *m-learning* e *u-learning*, Duolingo para as escolas e o certificado do Duolingo English Test (DET) comparado ao TOELF (CARVALHO E OLIVEIRA, 2013; FEIFEI, 2014; KRASHEN, 2014; TECHMAN, 2015; MOTA; et al., 2016; COSTA; RIBEIRO; GUEDES, 2016; VALADARES ; MURTA, 2016; DUARTE; ALDA; LEFFA, 2016; ISHIKAWA; HALL; SETTLES, 2016; SETTLES, 2016; MUNDAY, 2016; OLIVEIRA; COELHO; AZEVEDO, 2017; SPINA, 2017; NUSHI E EQBALI, 2016). Esses estudos podem ser encontrados nas Bases de Dados do Scielo, Direct Science e o Google Acadêmico.

No rodapé da página do site do Duolingo, podem ser encontradas todas as informações necessárias sobre a plataforma, como: a equipe de profissionais, a marca registrada e os fundadores. A plataforma oferece a possibilidade de estudar o idioma que o aprendiz queira e até contribuir para a oferta de outros idiomas (incubadora), como idiomas para falantes de um idioma específico, por exemplo: japonês para falantes de inglês. Essas opções estão somente disponíveis no site, o aplicativo baixa somente o curso. A missão da empresa Duolingo é oferecer, para todos, uma educação gratuita e divertida.

O curso do Duolingo analisado foi o curso de inglês para falantes do português. O curso funciona como um jogo que, a cada nível de dificuldade superado, acumula pontos (lingots) que podem ser usados na compra de superpoderes e de trajes. Também há a possibilidade de participar de clubes, nos quais o usuário acompanha a informação sobre: sua participação e a dos outros

usuários e sobre sua classificação semanal, a qual também é premiada se alcançar o primeiro lugar. Há pontuação para certas tarefas, chamadas de conquistas. As novas seções são desbloqueadas conforme o término das seções anteriores e o grau de dificuldade vai se acentuando. Essas seções são nomeadas tanto por tópicos, como: datas, família, e profissão como também por tópicos gramaticais: adjetivos, presente 1, infinitivo, pronome relativo e outros. Mas há uma vasta variação de vocabulário e de traduções aceitas nos exercícios. Os exercícios de cada sessão buscam desenvolver as quatro habilidades, baseadas na tradução e na repetição como afirma Stephen Krashen (2014, p.13)

Duolingo é um programa de ensino de língua personalizado *online* que guia os alunos passo-a-passo da sequência de atividades amplamente baseadas na tradução. Tem evidentemente como objetivo a aprendizagem consciente, embora, alguma aquisição subconsciente da língua é inevitável quando os alunos ouvem e leem amostras do idioma. (tradução minha)

As atividades são padronizadas com exercícios de repetição oral (pronúncia), ditado (escrita), tradução de palavras (construção de vocabulário), tradução de frases (estrutura gramatical) e múltipla escolha. As lições seguem o mesmo padrão independente da dificuldade do nível, são exercícios que se repetem, como o ensino por meio dos *drills* (simulações), fora do contexto e distante do ensino comunicativo. A Oralidade é praticada pelas repetições e não há a possibilidade de interação espontânea para praticar a fala, porém existe tanto a interação assíncrona por meio de mensagens para os integrantes dos clubes como a possibilidade de dialogar com os outros usuários a cada exercício proposto, aceitando ou não o feedback da atividade e até mesmo questionando e/ou respondendo aos questionamentos dos outros. Essa interação se caracteriza como aprendizagem colaborativa, que o ensino pelas tecnologias móveis proporciona.

- O usuário escolhe o ritmo de estudo, o que evidencia o seu objetivo. Entre as categorias, encontram-se: básico (1xp por dia); casual (10 xps por dia); regular (20 xps por dia) e forte (30 xp por dia) ou insano (50 xps por dia). A plataforma é fácil de interagir, tornando a prática diária rápida e atrativa, devido à forma de um jogo de videogame que instiga o usuário a praticar e, até mesmo, a competir com os outros usuários, envolvendo-os na prática educativa. A aplicação da gamificação, que Fardo (2013) afirma ser um processo que remete a forma de

videogames para aprendizagem, junto com o *m-learning* auxiliam, ao desenvolvimento de cursos de ensino de línguas *online*. *M-learning* que Saccol et.al. (2007) define como aprendizagem com mobilidade é o processo de ensino e aprendizagem apoiado pelas ferramentas tecnológicas móveis e sem fio, que possibilitam seu uso com flexibilidade de tempo e de lugar. Esse tipo de ensino depende da autonomia e da organização do indivíduo para obter um resultado satisfatório. Organização que é proposta pelo Duolingo quando oferece as categorias com o ritmo de estudo individualizado e os lembretes por e-mail, alertando o usuário da prática do idioma. A autonomia se desenvolve ao se buscarem aspectos além do que a plataforma oferece, tais como: vocabulário, expressões, tópicos gramaticais e interação oral síncrona. Todos esses fatores juntos garantem resultados positivos e usuários motivados a aprenderem mais e a concluírem os 100% de fluência para a conclusão do curso.

Porém, a empresa Duolingo quis ampliar esse potencial da plataforma de ensino e aprendizagem de línguas. Assim, em 23 de julho de 2014, foi lançado seu Exame de Certificação de Língua Inglesa o DET (Duolingo *English Test*), o qual tem como justificativa ser para todos que buscam um emprego e para estudantes de todo o mundo, dando-lhe a chance de concorrer a uma oportunidade em universidades que aceitem esse certificado. Esse exame é mais acessível que os exames similares e conta com vários estudos que comprovam sua confiabilidade. Há, inclusive, pesquisas aplicadas comparando-o com o TOEFL IBT (*Test of English as a Foreign Language – Internet Based Test*), exame aceito na admissão de alunos estrangeiros em países que falam o inglês ou voltado para alunos que queiram aprimorar as habilidades em língua inglesa. No ano de seu lançamento, algumas universidades de alto nível dos Estados Unidos estavam interessadas em usar os resultados do Centro de Testes do Duolingo para admissão. A primeira parceira foi a Universidade de Carnegie Mellon, onde aconteceu o projeto do Duolingo. Atualmente, mais de noventa universidades e instituições pelo mundo, incluindo Yale, NYU, Northeastern e Notre Dame, usam este certificado de inglês para admitir estudantes, reduzindo assim as barreiras para o ensino superior. No site do Duolingo, estão disponíveis um *mock test* (simulado) para praticar e o *link* da plataforma DET para fazer o teste online.

Em 2016, o Duolingo expandiu seu ensino e aprendizagem ao lançar outra plataforma de ensino de línguas, a *Tinycards*, que seria a volta da aprendizagem

com figuras (*flashcards*) para reforçar o vocabulário dos cursos. Esse aplicativo está com mais de 50.000 downloads até o momento. (*Play store*, 19/09/2017).

Muitos estudos mostram as possibilidades de ensino do Duolingo nas escolas, utilizado por professores que tentam inovar e garantir um ensino de LI com mais qualidade. A empresa também recebe cartas de professores de línguas e de ministros da Educação de vários lugares do mundo questionando como o Duolingo poderia ser usado em um cenário formal de ensino. Dessa forma, portanto, o Duolingo lança uma plataforma de ensino para escolas em 08 de janeiro de 2015. Para os alunos, o aplicativo ou o curso pelo site seguem a mesma descrição sem diferença alguma na interface. As mudanças surgem com o painel de controle que os professores utilizam para acompanhar o progresso dos alunos. Ele possibilita a verificação do idioma que os alunos escolheram, os grupos que estão participando e o período de tempo que utilizam. De cada aluno, é possível acompanhar os níveis completados, os pontos (XP – *experience point*) e o número de dias em atividade. Os professores semanalmente recebem o resumo das habilidades e os níveis que podem servir como documento para a escola, professores e pais. (TECHMAN, 2015). Ainda que a plataforma forneça o feedback das atividades para seus usuários, os professores que adotaram o Duolingo para as escolas gostariam de ter acesso a mais informações sobre em quais lições os alunos encontram mais problemas, as que eles têm que repetir mais, para acompanhá-los e trabalhar com as dificuldades dos alunos.

O uso do Duolingo para as escolas e o certificado reconhecido vêm ao encontro com os apontamentos de Moran (2013) sobre as atuais modalidades de Educação, sendo elas: presencial, semipresencial e a distância. Como por exemplo, os cursos regulares em que discentes e docentes estão no mesmo ambiente físico denominam-se modalidade presencial, que é tradicionalmente conhecida. A modalidade a distância acontece quando, em um curso regular, o professor e/ou tutor estão distantes um do outro no espaço e no tempo, porém a tecnologia de comunicação os unem, mesmo que essa modalidade permita que aconteça alguns encontros presenciais. A modalidade semipresencial corresponde ao ensino que acontece ora presencialmente, ora a distância por meio da tecnologia. O Duolingo para as escolas possibilita aos professores incluir o uso da tecnologia no ensino e aprendizagem de um idioma em seu planejamento sem ser como recurso didático e sim como um recurso pedagógico com um nível de aproveitamento bom, conforme

foi evidenciado em um dos estudos. Esse estudo mostrou o uso do Duolingo na escola por um tempo determinado para a pesquisa com o objetivo de analisar a elevação da qualidade do ensino e aprendizagem de LI. Nesse sentido, Costa; Ribeiro; Guedes (2016, p. 503) concluíram que “[...] o uso do software duolingo possibilita elevar a capacidade de aprendizagem e desenvolvimento cognitivo dos alunos”.

O reconhecimento dos aspectos motivacionais e de diversão e até mesmo de competição do Duolingo é comumente descrito em estudos sobre ele. Mas, o resultado na aprendizagem vem da mistura de métodos usados pelos aplicativos e do objetivo do usuário. Encontramos dois métodos mais evidentes para habilidades diferentes. Primeiro, o método de tradução, conhecido como método gramática e tradução que surgiu nos meados do século XVIII e perdurou até o final do século XIX (Sant’Anna; Spaziani; Góes, 2014, p.501). Esse método foi considerado como aquele que não traz conhecimento para todas as habilidades, pois prioriza a leitura de textos, o ensino de tópicos gramaticais e o vocabulário por meio da tradução e da memorização. Os erros são corrigidos e não são considerados no processo.

Como este método é aplicado a fim de tornar os alunos capazes de ler e traduzir textos de LE, o esperado é que aprendam mais sobre sua LM e, por consequência, aprimorem o desempenho na língua nativa. (LARSEN\_FREEMAN, 2000, p. 23)

Outro autor, Cook (2010), afirma que a metodologia de tradução é benéfica, pois, dependendo de seu uso pedagógico, ela ajuda o aprendiz a relacionar velhos conhecimentos com os novos, reduz a ansiedade, favorece a consciência metalinguística e é um meio de avaliar o aprendiz.

O segundo método é o Audiolingual (1945), o método dos *drills* – repetição. Esse método se baseia no behaviorismo ou comportamentalismo, que afirmava ser o conhecimento uma representação do mundo exterior. Sant’Anna; Spaziani e Góes (2014, p. 55) asseveram sobre o uso da repetição dos *drills*, segundo os autores, é “[...] a base para este método é a formação de hábitos linguísticos que propiciem a comunicação em todas as situações em que a fala é necessária”. Analisando o Duolingo e suas atividades de repetição, pode-se perceber que a ferramenta tecnológica substituiu o professor no quesito de ser “o modelo para a efetiva formação

da língua em uso”. Mas, apesar do avanço no ensino e aprendizagem de um idioma que essa plataforma de ensino proporciona aos usuários que praticam com regularidade e motivação, não há interação humana e diálogo real por meio desta. Isso pode levar o aprendiz a falar uma segunda língua ou uma língua estrangeira de forma não natural, descontextualizada e semanticamente falha. Nushi e Eqbali (2017, p. 96) atentam que o ensino da oralidade pelo Duolingo

Pode dar aos aprendizes a ilusão de que eles sabem a pronúncia de uma palavra e seu significado, mas desde que eles não usaram as frases ou as sentenças que eles aprenderam, o seu conhecimento lexical será somente passivo e difícil de recupera. Os aprendizes devem saber que esses exercícios de compreensão e produção oral computadorizados fornecidos pelo aplicativo não são de modo algum o suficiente e comparável com o que os falantes nativos parecem. (tradução minha)

Krashen (2014) considera que tanto o Duolingo quanto a maioria da instrução de uma língua estrangeira são baseadas em um ensino consciente, o qual não produz uma competência da língua verdadeira. Para ele, métodos que utilizam a aquisição subconsciente da língua são muito mais eficazes que os métodos tradicionais em testes comunicativos e tão eficazes quanto em testes de gramática.

Apesar disso, apesar das lacunas na prática comunicativa, é possível constatar que o Duolingo traz muitos benefícios para o ensino e aprendizagem de língua inglesa. Ele é muito eficaz e promove a autonomia de estudo dos usuários assim como a motivação para aprender. É bastante eficaz em incentivar um estudo contínuo e progressivo e, assim, possibilitar ao usuário o aumento da autoconfiança para procurar outras formas, outros cursos ou aplicativos para praticar a língua efetivamente daquele idioma estudado.

## 5.2 Avaliação do Aplicativo Duolingo

Quadro 3 - Critérios avaliativos para seleção e análise de aplicativos para o ensino de inglês - Duolingo

Aspectos Gerais	
1º Disponibilidade	(X) gratuito ( ) pago
2º Classificação do Usuário	( ) até 4 (X) acima de 4
3º Idiomas	(X) Inglês (X) Espanhol (X) Francês (X) outros
4º Habilidades trabalhadas de	(X) leitura (X) escrita (X) oralidade (X) escuta

5º Nível do curso (X) básico (X) intermediário (X) avançado

---

**Aspectos Técnicos**

---

1º Sistemas Operacionais Compatíveis	(X) Android (X) iOS
2º Interface e navegação	(X) excelente ( ) bom ( ) regular ( ) ruim
3º Restringe o acesso aos conteúdos	(X) sim ( ) não ( ) parcialmente
4º Funcionalidades restritas a internet	(X) sim ( ) não ( ) parcialmente

---

**Aspectos Educacionais**

---

1º Atende a qual(is) níveis de ensino	(X) E.S (X) E.M (X) E.F ( ) E.I
2º Nível de interatividade/participação	(X) excelente ( ) bom ( ) regular ( ) ruim
3º Confiabilidade conceitual	(X) excelente ( ) bom ( ) regular ( ) ruim
4º Aspectos audiovisuais/simulação	(X) excelente ( ) bom ( ) regular ( ) ruim
5º Respeito ao ritmo de aprendizagem	(X) excelente ( ) bom ( ) regular ( ) ruim
6º Presença de atividades avaliativas	(X) sim ( ) não
7º Presença de Feedback/aspectos Lúdicos	(X) sim ( ) não
8º Característica de abordagem do aplicativo: relação conteúdo vs. usuário	(X) repetição (X) aplicação (X) outros (X) construção ( ) teórico, conceitual
9º Certificação	(X) certificado reconhecido ( ) certificado não reconhecido ( ) sem certificado

Fonte: Oliveira, Souto, Carvalho, 20016, p. 4. Adaptação: do autor

Em aspectos gerais, o aplicativo Duolingo é gratuito, tem número de usuários maior que quatro pessoas. Isso representa que ele pode ser utilizado em uma sala de aula com muitos alunos acessando-o ao mesmo tempo. O aplicativo oferece vários idiomas além do inglês, traz atividades que desenvolvam as quatro habilidades e oferece o ensino da língua alvo do nível básico ao avançado, ou seja, um curso completo de LI.

No aspecto técnico, ele foi projetado para os sistemas operacionais *iOS* e *Android*. Dessa maneira, possibilita o maior número de usuários possível. Sua interface é dinâmica e motivadora e a navegação é fácil e rápida (dependendo da velocidade da rede), mas restrita à Internet. O Duolingo, é um curso completo e ainda oferece uma versão *Premium*, a qual traz mais conteúdo, se adquirida.

Em relação aos aspectos educacionais, o Duolingo pode ser utilizado para todos os níveis escolares, exceto para a Educação Infantil (E.I.). O nível de interatividade/participação é excelente assim como os aspectos audiovisuais/simulação. A confiabilidade conceitual é excelente por haver uma interação entre os usuários que participam de discussões sobre os conteúdos, acrescentando informações e esclarecendo dúvidas. O aplicativo oferece a chance

de refazer as atividades que tiveram mais erros: mesmo que o usuário esteja avançando em níveis, ele sempre poderá recapitular suas dúvidas, algo bastante positivo considerando o ritmo de aprendizagem do usuário. As atividades são consideradas avaliativas na medida em que, por meio delas, o usuário vai evoluindo e progredindo na pontuação, assim como toda atividade apresenta o feedback logo após as atividades. Tal estratégia se mostra bastante relevante para o aprendizado, uma vez que o erro praticado se torna significativo para o usuário que queira avançar no aprendizado e no jogo.

Ainda dentro do tópico de aspectos educacionais, encontra-se o quesito sobre as abordagens metodológicas utilizadas no aplicativo. Faz parte de uma etapa importante para o professor que está analisando os aplicativos, pois, com essas informações, ele pode vislumbrar como o aplicativo estará ajudando na aprendizagem de seus alunos. Esse é um excelente passo norteador para a preparação do plano de trabalho de ensino. Como já mencionado no capítulo 1 sobre as metodologias utilizadas no ensino desde sua implantação na grade curricular até os dias atuais e com o uso das tecnologias, a metodologia mais acertada de acordo com Leffa (1988, p. 25) seria uma mistura, “ecleticismo”, de várias metodologias para suprir as demandas do ensino de língua inglesa nas escolas regulares.

### 5.3 *English Monstruo*



Figura 2 - Interface do aplicativo *English Monstruo*

*English Monstruo* é um software criado pela *Cambridge Learning* (*Cambridge*

University Press)<sup>6</sup> e disponibilizado para *download* para *iPhone*, *iPad*, *tabletes* e *Android*. Foi desenvolvido baseando-se nos erros mais comuns e nas dificuldades encontradas nos Exames da Cambridge por falantes da língua espanhola. Baseou-se em “um software de análise linguística que analisou mais de 1,8 milhões de palavras em inglês para descobrir quais são os erros mais comuns dos estudantes”<sup>7</sup>. O aplicativo gratuito está disponível nas lojas virtuais de aplicativos, tem mais de 50.000 *downloads* e sua classificação pelos usuários é 4,5. Ele traz vários exercícios diferentes para construir vocabulário em LI, como: plural, falso cognato, estruturas gramaticais, grafia das palavras em inglês, preposições, de maneira interativa. Mesmo sendo desenvolvido para falantes da língua espanhola, é uma forma excelente de construir vocabulário para aprendizes da LI. Sua interface é fácil de compreender e tem dois monstros que vibram com seus acertos (o monstro bom) e com seus erros (o monstro ruim). As atividades são cronometradas e é preciso acertar o suficiente em tempo determinado para conseguir de 3 a 4 estrelas; do contrário, uma mensagem pede para que o usuário refaça a atividade. É possível repetir o quanto for necessário para que se atinjam as quatro estrelas, cada etapa possui nome e quantidade de exercícios diferentes. Para que o próximo grupo de exercícios seja liberado, é preciso ter todas as estrelas no grupo anterior. Eles aparecem na seguinte sequência:

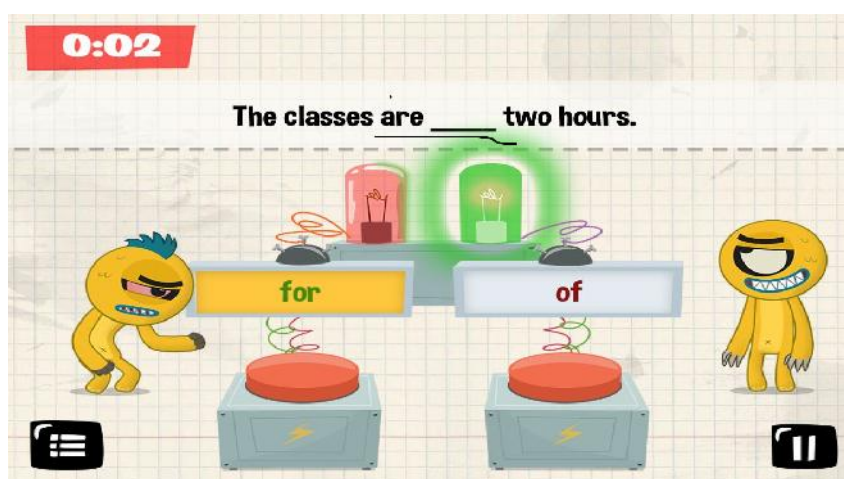


Figura 3 – Interface do aplicativo *English Monstruo*

*Padlock* – Aparece um cadeado com três palavras em inglês. Um ou, até mesmo, as três palavras podem estar escritas de maneira errada. O usuário tem que

<sup>6</sup> <http://englishmonstruo.cambridge.es/>

<sup>7</sup> <https://www.tecmundo.com.br/android/66285-10-aplicativos-voce-finalmente-deslanchar-ingles.htm>

deslizar a palavra para o lado, assim aparece outra palavra escrita corretamente e, somente quando todas estão corretas, o cadeado se abre e passa para o próximo cadeado.

Falsos cognatos – Na tela, há dois alvos com duas palavras em inglês. Acima dos alvos, encontra-se a palavra correspondente em espanhol e, entre parênteses, o sentido que a palavra tem. O objetivo é mirar o alvo que contém a palavra correta, lembrando que são falsos cognatos, portanto, as palavras são fáceis de serem confundidas.

*The rubbish Bin* – Primeiramente há três palavras na tela em que uma delas estará errada. É necessário arrastar essa palavra até a lata de lixo e, na sequência, aparece uma frase que precisa ser completada com uma palavra correta e relacionada às palavras que apareceram anteriormente.

*The Lie Detector* – No aparelho detector de mentiras, existem duas palavras, uma delas completa corretamente uma frase que está acima do detector. Ao pressionar o botão da palavra escolhida, uma luz verde ascende caso seja a palavra correta; ou, uma luz vermelha, se a escolha foi errada.

*Gobble words* – Na tela, há uma frase incompleta e duas palavras para serem escolhidas, somente uma delas está correta. É preciso arrastar a palavra correta para a boca do monstro que fica ao lado. Se a escolha estiver correta, ele a come; mas, se for a palavra errada, ele engasga e passa mal. Nessa etapa de exercícios, os grupos 5 e 6 apresentaram erros no programa, que impossibilitaram alcançar as 4 estrelas, desbloquear as próximas atividades e, conseqüentemente, os últimos três grupos de atividades. São elas: *Sort or Die*, *The factory* e *Gunshot*.

O aplicativo é interessante e divertido, pois trabalha com palavras e estruturas gramaticais fáceis de confundir em forma de videogames. E por as etapas serem cronometradas, também motiva o usuário a ter mais atenção, analisando mais rapidamente o contexto para fazer a escolha correta. Mesmo que a atividade seja um pouco difícil em relação ao tempo disponível para executá-la, o aplicativo permite repetir quantas vezes for necessário para conseguir obter os pontos para prosseguir. E também a questão de alguns exercícios estarem em espanhol e inglês não se torna um percalço para falantes de outros idiomas utilizarem esse aplicativo.

Foi possível encontrar produções científicas sobre esse aplicativo educacional. Os estudos de RODRIGUEZ-ARACÓN; ARÚS-HITA; CALLE-MARÍNEZ (2013), GARCÍA; FOMBONA (2015), ROCA-VARELA (2015) e HERRERA (2017)

mostram o *English Monstruo* como exemplo de atividade lúdica eficiente para o aprendizado dos tópicos propostos no aplicativo. E o estudo da Bouzidi (2015) traz a teoria do construtivismo relacionado às ferramentas tecnológicas móveis, exemplificando com o aplicativo *English Monstruo*. Ela assevera que os equipamentos móveis disponibilizam oportunidades singulares para que o aprendiz apreenda o conhecimento ativamente e internalize-o em contextos realístico, oferecidos pelas ferramentas tecnológicas. O aplicativo também aparece em várias listas oferecidas por *sites da web* sobre aplicativos educacionais.

#### 5.4 Avaliação do Aplicativo *English Monstruo*

Quadro 4 - Critérios avaliativos para seleção e análise de aplicativos para o ensino de inglês – *English Monstruo*

<b>Aspectos Gerais</b>	
1º Disponibilidade	(X) gratuito ( ) pago
2º Classificação do Usuário	( ) até 4 (X) acima de 4
3º Idiomas	(X) Inglês (X) Espanhol ( ) Francês ( ) outros
4º Habilidades trabalhadas de	(X) leitura ( ) escrita ( ) oralidade ( ) escuta
5º Nível do curso	( ) básico (X) intermediário ( ) avançado
<b>Aspectos Técnicos</b>	
1º Sistemas Operacionais Compatíveis	(X) Android (X) iOS
2º Interface e navegação	( ) excelente (X) bom ( ) regular ( ) ruim
3º Restringe o acesso aos conteúdos	( ) sim (X) não ( ) parcialmente
4º Funcionalidades restritas a internet	(X) sim ( ) não ( ) parcialmente
<b>Aspectos Educacionais</b>	
1º Atende a qual(is) níveis de ensino	(X) E.S (X) E.M ( ) E.F ( ) E.I
2º Nível de interatividade/participação	( ) excelente (X) bom ( ) regular ( ) ruim
3º Confiabilidade conceitual	(X) excelente ( ) bom ( ) regular ( ) ruim
4º Aspectos audiovisuais/simulação	(X) excelente ( ) bom ( ) regular ( ) ruim
5º Respeito ao ritmo de aprendizagem	(X) excelente ( ) bom ( ) regular ( ) ruim
6º Presença de atividades avaliativas	( ) sim (x) não
7º Presença de Feedback/aspectos Lúdicos	(X) sim ( ) não
8º Característica de abordagem do aplicativo: relação conteúdo vs. usuário	(X) repetição ( ) aplicação ( ) outros (X) construção ( ) teórico, conceitual
9º Certificação	( ) certificado reconhecido ( ) certificado não reconhecido (X) sem certificado

Fonte: Oliveira, Souto, Carvalho, 20016, p. 4. Adaptação: do autor

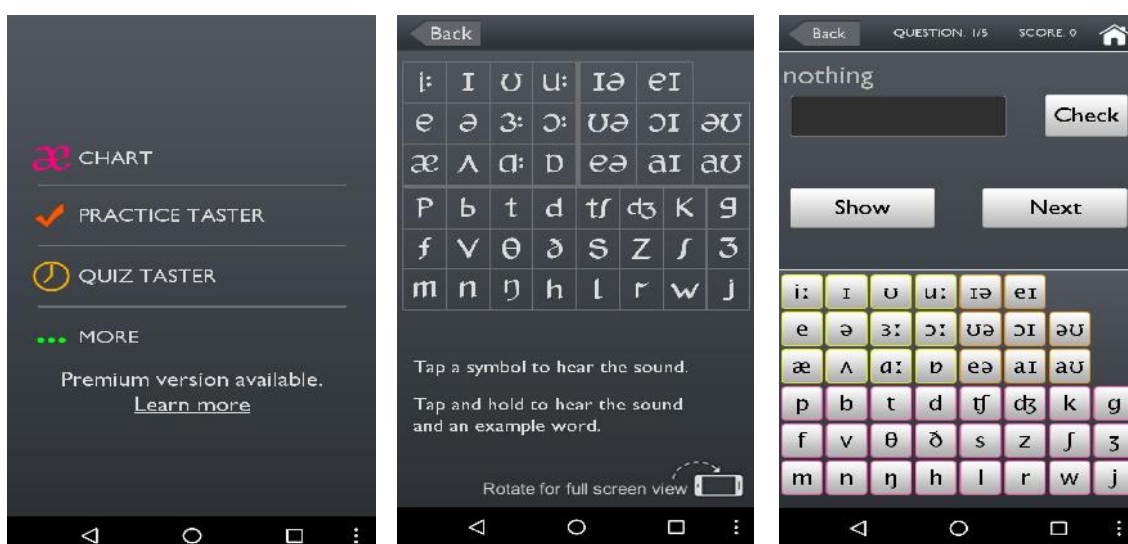
A partir do quadro acima, é possível perceber que o aplicativo *English Monstruo*, mesmo abordando uma habilidade específica, corresponde a um excelente recurso pedagógico para ampliar e melhorar a aprendizagem em LI. Nos aspectos técnicos, mostra que ele é gratuito, pode ser utilizado por muitas pessoas, trabalha com a língua inglesa e espanhola no nível intermediário. E apesar de abordar vocabulários e estruturas fáceis de serem confundidas, o foco se direciona para a leitura.

Em relação aos aspectos técnicos, ele é restrito ao uso da Internet e está disponível para *iOs* e *Android*, a fim de obter utilização ampla. Embora ofereça um ensino lúdico, sua interface mostrou problemas, impossibilitando o avanço nas atividades propostas e, assim, restringindo o conteúdo.

Em relação aos aspectos educacionais, ele pode ser utilizado no nível médio e superior. Por apresentar alguns problemas técnicos, seu nível de interatividade/participação não pode ser classificado como excelente, mas como bom. Seu conteúdo é excelente, assim como os aspectos audiovisuais/simulação dos grupos de exercícios que não apresentaram problemas. O aplicativo também demonstra atenção ao ritmo de aprendizagem e, pela própria aprendizagem, ao pedir que a atividade seja refeita dependendo da quantidade de erros. Por essa razão, as atividades se classificam como avaliativas de uma maneira lúdica e com o *feedback* instantâneo e com excelência.

Como atividades em relação à abordagem metodológica, ele utiliza a repetição e a construção. O *English Monstruo* não oferece certificação.

### 5.5 Sounds – The Pronunciation App



#### Figura 4 – Interfaces do aplicativo *Sounds*

*Sounds. The Pronunciation App*<sup>8</sup> é um aplicativo de pronúncia de Inglês que permite ao usuário praticar com atividades interativas, com a pronúncia das palavras em inglês por meio das transcrições fonéticas. Está disponível para aparelhos *iOS* e *Android*. Baseado no livro *Sound Foundations*, de autoria do especialista em pronúncia Adrian Underhill, é possível acessar a versão gratuita e a *Premium*. Ele apresenta seis ícones com os seguintes conteúdos: *Chart*, *Wordlist*, *Practice*, *Quis*, *Type* e *More*. Há três formas de exercitar: lendo as palavras escritas por símbolos fonéticos e escrevendo-as na linguagem normal; escrevendo as palavras utilizando os símbolos fonéticos a partir da palavra escrita em inglês e praticando o reconhecimento da pronúncia dos símbolos com o quadro dos símbolos fonéticos. Esse aplicativo é claro e fácil de usar, corresponde a uma ferramenta útil para quem precisa falar corretamente, aperfeiçoando a pronúncia ao conhecer as transcrições das palavras em inglês.

Esse *software* é gratuito e oferecido por *Macmillan Publishers Ltd*. Possui mais de 500.000 downloads e classificação 4,2 pelos seus usuários. Ele foi projetado para ajudar tanto alunos quanto professores de língua inglesa, pois trabalha a pronúncia das palavras a partir da transcrição fonética, assim ensinando a reconhecer os sons pelos seus símbolos fonéticos. O aplicativo oferece um conhecimento muito útil, pois quando a busca da pronúncia de palavras em dicionários se faz urgente, são pelos símbolos fonéticos que se obtém a pronúncia correta. Mesmo que haja dicionários online que disponibilizam o áudio das palavras, pode acontecer de não haver áudio para todas as palavras pesquisadas, assim se faz necessário esse conhecimento. Também, a busca da pronúncia correta ou inteligível dos não nativos faz com que atividades como as que o *Sounds* disponibiliza sejam significativas, proporcionando uma pronúncia adequada para a compreensão oral durante uma interação. De acordo com a sua experiência em sala de aula, Wilde (2011, p. 81) afirma que

O aplicativo *Sounds* é uma ferramenta para autoestudo maravilhosa que permite ambos, professores e alunos realmente dominarem o quadro fonético de maneira que seja muito menos tedioso que ler ou repetir sons. Explorar esse aplicativo desenvolve um conhecimento particular dos sons

---

<sup>8</sup> <http://www.macmillaneducationapps.com/soundspron/>

da língua inglesa e permite o usuário identificar, separar e praticar aqueles sons que precisam de mais prática. Mas o que o próprio Underhill (autor do livro *Sounds Foundations*) nos mostra é que não há substituto para um bom ensinamento, somente suplementos. (tradução minha)

É possível encontrar estudos, como os de WILDE (2011) KUKULSKA-HOLME; NORIS; DONOHUE (2015) e SHARMA (2014), que citam esse aplicativo como recomendação de uso. Segundo a opinião sobre o aplicativo, Sharma (2014, p. 409) afirma “Considero que ele faz o que a tecnologia deveria fazer: fornece algo valioso e simples.”.

#### Quadro 5: Avaliação do aplicativo *Sounds. The Pronunciation App*

Quadro 5 – Critérios avaliativos para seleção e análise de aplicativos para o ensino de inglês - *Sounds*

<b>Aspectos Gerais</b>	
1º Disponibilidade	(X) gratuito (X) pago
2º Classificação do Usuário	( ) até 4 (X) acima de 4
3º Idiomas	(X) Inglês ( ) Espanhol ( ) Francês ( ) outros
4º Habilidades trabalhadas de	(X) leitura (X) escrita ( ) oralidade (X) escuta
5º Nível do curso	(X) básico ( ) intermediário ( ) avançado
<b>Aspectos Técnicos</b>	
1º Sistemas Operacionais Compatíveis	(X) Android (X) iOS
2º Interface e navegação	(X) excelente ( ) bom ( ) regular ( ) ruim
3º Restringe o acesso aos conteúdos	( ) sim ( ) não (X) parcialmente
4º Funcionalidades restritas a internet	(X) sim ( ) não ( ) parcialmente
<b>Aspectos Educacionais</b>	
1º Atende a qual(is) níveis de ensino	(X) E.S (X) E.M (X) E.F ( ) E.I
2º Nível de interatividade/participação	( ) excelente (X) bom ( ) regular ( ) ruim
3º Confiabilidade conceitual	(X) excelente ( ) bom ( ) regular ( ) ruim
4º Aspectos audiovisuais/simulação	(X) excelente ( ) bom ( ) regular ( ) ruim
5º Respeito ao ritmo de aprendizagem	(X) excelente ( ) bom ( ) regular ( ) ruim
6º Presença de atividades avaliativas	( ) sim (X) não
7º Presença de Feedback/aspectos Lúdicos	(X) sim ( ) não
8º Característica de abordagem do aplicativo: relação conteúdo vs. usuário	( ) repetição ( ) aplicação ( ) outros (X) construção ( ) teórico, conceitual
9º Certificação	( ) certificado reconhecido ( ) certificado não reconhecido (X) sem certificado

Fonte: Oliveira, Souto, Carvalho, 20016, p. 4. Adaptação: do autor

De acordo com o quadro de critérios, é possível analisar o aplicativo sobre seus aspectos gerais como sendo gratuito, apesar de oferecer uma versão Premium, a qual, entretanto, não implica na versão gratuita. Ele pode ser utilizado por várias pessoas, oferecendo o ensino da leitura, escrita e compreensão oral da LI.

Nos aspectos técnicos, foi projetado para os sistemas operacionais *Android* e *iOS*. Possui uma interface simples e navegação fácil que facilita e motiva a sua utilização. Por oferecer a versão Premium, ele restringe parcialmente seu conteúdo, mas não prejudica a versão gratuita que traz o quadro fonético inteiro com algumas atividades. Sua funcionalidade depende de acesso à Internet.

Em relação aos aspectos educacionais, pode-se declarar que ele pode ser utilizado nos níveis superior, médio e fundamental. Sua interatividade é boa, apesar de ter um número limitado de exercícios, os quais podem ser refeitos e apresentam feedback instantâneo. Seus aspectos audiovisuais/simulação são excelentes por serem simples e de fácil entendimento para os usuários e as atividades não são avaliativas. Com referência à metodologia, ele aborda atividades de construção: escrita e compreensão, utilizando os símbolos fonéticos da LI. Por ser um aplicativo de ensino de pronúncia em LI com o reconhecimento dos símbolos fonéticos, ou seja, por ser um aplicativo para um ensino específico, ele não disponibiliza certificados, mas sua eficácia é evidente assim como Wilde (2011) relatou.

## 7. CONCLUSÃO

A presente pesquisa procurou responder a algumas questões relacionadas ao uso da tecnologia móvel (aplicativos para smartphones) como recurso pedagógico com o intuito de ampliar e melhorar o ensino de Língua Inglesa (doravante LI), dentro e fora de sala de aula. Dessa proposição, suscitaram alguns questionamentos: a) Os aplicativos de aprendizagem de LI são efetivos na concretização das propostas que ensejam? b) Os aplicativos específicos, voltados para aspectos peculiares da língua, são mais efetivos do que os aplicativos generalistas? c) Quais os critérios que o professor brasileiro pode seguir para realizar a seleção de um desses aplicativos? d) Quais são as oportunidades e deficiências do aprendizado por meio de aplicativos frente ao aprendizado presencial?

Com base nos questionamentos supracitados, foi preciso conhecer aportes teóricos e históricos, como: a história do ensino da LI e as metodologias usadas no Brasil, a inserção dos suportes tecnológicos na vida do homem e as teorias que sustentam o ensino por meio de tecnologia móvel, para apoiar os resultados pretendidos.

Ao conhecer a história do ensino da LI no Brasil, foi possível entender que a inserção do ensino da LI no currículo escolar teve uma finalidade prática (MOACYR, 1936) e que, mesmo depois de várias reformas no ensino, poucas vezes, ele teve um foco humanista. Nos dias atuais, pode-se perceber essa mesma finalidade com a leitura dos PCN, que sugere o ensino da LI com ênfase na habilidade de leitura por ser a competência apropriada para a participação em concursos, para a área profissional e acadêmica (BRASIL, 1998).

A trajetória das metodologias utilizadas no ensino de LI no Brasil comprova esse distanciamento do foco humanista. Primeiramente, pôde-se conhecer o Método Gramática e Tradução ou Método Tradicional, que se baseava na leitura e tradução com atividades de análise sintática e morfológica (CESTARO, 2009). Na sequência, adotou-se o Método Direto que se tratava do ensino da língua pela própria língua, focando a oralidade (LEFFA, 1988). Depois, surgiu o Método Audiolingual, o qual tinha como objetivo a fala, a leitura e a escrita na sequência natural da

aprendizagem da língua materna: primeiro ouve, depois fala para, assim, ler e escrever (UPHOFF, 2008). Algumas décadas atrás, surgiu o Método Comunicativo, que aborda a competência comunicativa na LI com interações em situações reais com ênfase em situações do cotidiano. (UPHOFF, 2008). Embora o ensino da LI nas escolas regulares não aborde um método específico, a utilização de várias atividades e técnicas de métodos variados concomitantemente é uma prática aceitável e pode melhorar a aprendizagem (LEFFA, 1999). Essa prática vem ao encontro com as atividades de ensino que os aplicativos para dispositivos móveis de ensino da LI oferecem.

Entender, também, o que é tecnologia e quais foram os suportes tecnológicos que apoiaram o ensino foi essencial para perceber como a tecnologia, desde o primórdio até a atualidade, modificou e modifica todos os seguimentos da vida humana (KENSKI, 2003), assim como possibilitou a evolução do homem por meio da escrita. O mesmo acontece com as tecnologias atuais, pois a tecnologia móvel, juntamente com a Internet, está modificando as formas de ler, compreender, escrever, pensar, agir e conseqüentemente a forma de ensinar e de aprender (MARCUSCHI, 2001).

O ensino por meio das tecnologias móveis tem como base o conceito do *M-learning*, que confirma a potencialidade dessa modalidade de ensino destacando não somente as mudanças necessárias de atitude de professores e de alunos frente às tecnologias como também a mobilidade, a atemporalidade e a instantaneidade que elas possibilitam. O ensino com mobilidade também se confirma na teoria da aprendizagem por meio das interações sociais e das transformações cognitivas que sucedem. Foi possível inclusive verificar que, com o domínio do uso das tecnologias móveis e com a busca do conhecimento de uma língua franca, a língua inglesa, houve a ampliação do Capital Cultural o qual é parte importante para o desenvolvimento do aprendiz como um todo.

Com essas referências, houve a necessidade de verificar e de elencar os aplicativos de tecnologia móvel para o ensino de LI. O resultado de uma busca na loja *Paly Store* mostrou que existem muitos aplicativos disponíveis para o ensino de línguas. Com o intuito de auxiliar o professor a selecioná-los, um quadro de critérios avaliativos para a seleção e análise de aplicativos para o ensino de inglês foi apresentado, abordando aspectos gerais, técnicos e educacionais. Porém, três aplicativos foram escolhidos sob os seguintes critérios: gratuidade, popularidade, as

habilidades abordadas no ensino do aplicativo e quem os referendam.

Assim, foram analisados o aplicativo Duolingo – gratuito, aborda as quatro habilidades (*speaking, listening, reading e writing*), referendado pela Universidade de Carnegie Mellon; o aplicativo *English Monstruo* - gratuito, aborda leitura através da construção de vocabulário e estruturas gramaticais considerados erros comuns, referendado pela Universidade de Cambridge e o aplicativo *Sounds: The Pronunciation App* – gratuito, aborda a oralidade pelo ensino da pronúncia através dos símbolos fonético, referendado pela editora *Macmillian*.

Após análise desses aplicativos, com base no estudo dos três primeiros capítulos, concluiu-se que os aplicativos de aprendizagem de língua inglesa podem ser efetivos na concretização das propostas que eles ensinam. Isso porque suas características de games e seus aspectos lúdicos são impulsores da motivação do aprendiz. A interação dos aprendizes em assuntos relacionados ao ensino dos aplicativos, suas dúvidas, suas sugestões e seus apontamentos fazem com que a aprendizagem se efetive. Um aprende e se modifica com a experiência do outro. Os aplicativos abordam um ensino consciente que, de acordo com Krashen (2014), pode não produzir os resultados verdadeiros na competência do idioma estudado, mas representa o ensino das habilidades da língua alvo, porém as tecnologias possibilitam ao aprendiz buscar outros aplicativos ou outras formas de interagir em situações reais e desenvolver a competência comunicativa. A partir do ensino de inglês por meio dos aplicativos, o aprendiz pode ampliar a construção de vocabulário, praticar a pronúncia de palavras e de frases por meio de gravação de áudios ou de repetição das gravações das respectivas pronúncias. Isso lhe possibilita, ao falar em inglês, manter uma conversação inteligível, apreender as estruturas gramaticais intuitivamente e contextualizadas por meio da repetição (que o Método Audiolingual utilizava com o nome de *drills*) e desenvolver a compreensão oral por meio de ditados. Todas as atividades analisadas dos aplicativos escolhidos, aplicativos específicos ou generalistas, utilizam a repetição como reforço para a efetivação da aprendizagem, assim como o *feedback* instantâneo. Também podemos concluir que, por se tratar de recursos tecnológicos que necessitam do acesso à Internet, o aprendiz esclarece suas dúvidas no momento em que elas surgem, fazendo pesquisas pela Internet, desse modo, efetivando seu conhecimento. Os aplicativos para o ensino da LI têm como objetivo um ensino autônomo e, por isso, utilizam atividades advindas de metodologias diferentes, pode-

se observar o uso de: tradução, repetição, ditados, reconhecimento de palavras descontextualizadas e siga o modelo, todas elas enfatizando uma habilidade específica. Segundo Leffa (1988), todas as metodologias possuem abordagens interessantes e eficazes, portanto a proposta de adequar o ensino de acordo com o objetivo da aula e das atividades metodológicas mais apropriadas é uma solução importante para a melhoria do ensino em sala de aula.

Não se pode negar a influência que as tecnologias móveis exercem na vida das pessoas e suas potencialidades para o ensino. Os aplicativos para ensino de LI não somente objetivam um ensino autônomo do aprendiz, com mobilidade e atemporalidade, como também mostram ser ferramenta pedagógica significativa para ampliar e melhorar tanto o ensino em sala de aula quanto, concomitante, o ensino regular. Embora as tecnologias móveis estejam inseridas em atividades do dia-a-dia, ainda existe uma resistência em inseri-las no ensino regular. É possível que o medo do novo esteja retardando esse grande passo para a melhoria do ensino de LI nas escolas, melhoria essa que se faz necessária e urgente. Tendo em vista o grande número de pesquisas sobre tecnologia e ensino e a miríade de recursos tecnológicos gratuitos, que oferecem o ensino em várias áreas, disponíveis pelas lojas virtuais e/ou online, provavelmente, em um futuro próximo, será natural o uso das tecnologias móveis em sala de aula. Visto que o ecleticismo metodológico é o ponto essencial para a efetividade do ensino regular por meio de tecnologia móvel.

Embora foram descritas as oportunidades que o ensino de LI por meio de tecnologias móveis podem proporcionar, é necessário pontuar suas deficiências. Por se tratar de um estudo autônomo, o professor não tem total garantia de que o aluno está realizando as atividades, fato que pode ser observado em conjunto com o resultado do aprendizado da turma, quem evoluiu ou não. Também há a questão de o aluno não ter acesso à Internet fora da escola, ou acontecer de o equipamento eletrônico do aluno quebrar, ou seja, o aluno não portar mais o equipamento. Essas são questões que o professor deveria levantar antes de propor a atividade e, diante de qualquer um desses problemas, tentar solucionar com o uso do laboratório de informática e/ou com a escolha de aplicativos que também ofereçam o curso em sites da web.

Embora haja pesquisas que abordam o uso dos aplicativos de smartphones para o ensino de LI, elas analisam um aplicativo em particular ou, até mesmo, constroem um programa como objetivo do estudo. Entretanto são necessárias

pesquisas que adotem aplicativos como recursos pedagógicos de acordo com o objetivo do plano de aula do professor. Não é interessante seguir o ensino de um aplicativo somente, mas tirar vantagens dos vários focos e inúmeras atividades que eles oferecem, como os aplicativos elencados no quadro 1 do capítulo anterior, por exemplo: 142. Inglês leitura diária, 78. 13.000 vídeos inglês, 46. Verbos em inglês, 47. Aprenda a falar inglês, 83. Aprender e jogar. Inglês 1000 palavras, 27. Aprenda inglês por meio de conversa, 168. *English Listening*, 173. *Opentalk*. Aplicativo de voz social. Aplicativos que abordam habilidades diferentes e podem complementar o ensino da aula regular. É relevante uma análise atenta antes de selecionar os aplicativos. Isso, certamente, direcionaria melhor as atividades, as quais seriam executadas em sala de aula ou fora dela com o objetivo de verificar a efetividade dessa proposta.

Diante da pesquisa realizada e dada a relevância das tecnologias para o processo de ensino-aprendizagem, entende-se que há necessidade de mais estudos sobre a implementação dos aplicativos no ensino regular e presencial, e também o valor da interação com os aplicativos como sendo passos para o futuro dessa modalidade de ensino. É de suma importância, considerar as tecnologias como outras formas de ensinar e de aprender e entender que elas possibilitam mais autonomia e motivação para o aprendiz. Valletta (2015) reafirma essa ideia ao defender que as tecnologias são consideradas atividades criativas e com grande potencial didático-pedagógico.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, L. H. T., Aprendizagens e tecnologias contemporâneas: Um novo modo de ser e aprender? **Caminhos em Linguística Aplicada**. Taubaté, SP, v. 3, n. 2, p. 37 - 52, 2010.
- ALMEIDA, M. A. A cada leitor o seu texto: dos livros as redes. **Encontros Bibli**, Florianópolis, n. esp., 1 sem. 2009.
- ARVANITIS, P.; KRYSTALLI, P.; PANAGIOTIDIS, P. Applications for Mobile assisted Language Learning: A current field research. **Proceeding of INTED Conference**, 2016. 7<sup>th</sup> – 9<sup>th</sup> March, Valencia, Spain. 2016.
- BOURDIEU, P. **A distinção: crítica social do julgamento**. São Paulo: Edusp, Porto Alegre, 2007.
- \_\_\_\_\_. **A economia das trocas simbólicas**. 8ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2015. (Coleção Estudos)
- BOURDIEU, P; PASSERON, J. **Os Herdeiros: os estudantes e a cultura**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2014.
- BOUZIDI, A. **Exploring the Effectiveness of Mobile-assisted Language Learning in Enhancing EFL Students' Vocabulary Acquisition at Biskra University**. 2015. 133 f. Thesis submitted in partial fulfillment of the requirements for Master's Degree in Science of Languages (TEFL). Faculty of Letters and Languages, Algeria, 2015.
- BRAGA, J. C. **Objetos de Aprendizagem**. Vol. 2. Metodologia de desenvolvimento. Santo André, SP, Editora da UFABC, 2015.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm). Acesso 5 maio 2017.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília : MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais (Ensino Médio)**. Brasília: MEC, 2000.
- BULIK, L. Na órbita da galáxia de Gutenberg. In: **Núcleo de Pesquisa Teorias da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação**, Salvador, Bahia, 04 e 05/ set./2002. Disponível em: <[http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2002/Congresso2002\\_Anais/2002\\_NP](http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2002/Congresso2002_Anais/2002_NP)

1BULIK.pdf>. Acesso em: 04/08/2017.

CAGLIARI, L. C. **A Origem do Alfabeto**. Editora Paulistana, São Paulo. 2009.

CARVALHO, M.; OLIVEIRA, L. As emoções desencadeadas pelas interfaces web: o caso do site Duolingo. **Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba**. V.6, n.2, jul/dez 2013.

CASTELLS, M. **A Galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

CESTARO, S. A. M. **O ensino de língua estrangeira: história e metodologia**. UFRN/USP, 2009. Disponível em: <<http://www.hottopos.com.br/videtur6/selma.htm>> Acesso em 27/12/2017.

CHARTIER, R. Do código ao monitor: A trajetória do escrito. **Estudos Avançados**, v.8, n.21, São Paulo. May/Aug. 1995.

CHARTIER, R. **Os desafios da escrita**. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

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) – Universidade Federal de Pernambuco, CAC. Letras. Pernambuco, 2013.

COSTA, R. D. A Escrita além dos cuneiformes. **Revista Historiador**. N. 05, Ano, 05. Dezembro de 2012.

COSTA, B. D. S.; RIBEIRO, G. C.; GUEDES, A. M. A. Uso do software Educacional Duolingo no ensino da língua inglesa. **Nuevas Ideas em Informática Educativa**, Santiago de Chile, v. 12, p. 501-504. 2016.

COSTA, S. R.; FREITAS M. T. de A. (Org.). **Leitura e escrita de adolescentes na internet e na escola**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2006.

CRYSTAL, D. **A revolução da linguagem**. Tradução, Ricardo Quintana; consultoria, Yonne Leite. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

COOK, G. **Translation in Language Teaching: Na Argument for Reassessment**. Oxford: Oxford University Press. 2010.

DIAS, C. **A escrita como tecnologia da linguagem**. Coleção HlperS@beres, Santa Maria, v. II, Dezembro 2009.

DIAS, M. **Sete décadas de história: Sociedade Brasileira de Cultura Inglesa**. Rio de Janeiro, Sextatne Artes, 1999.

DUARTE, G. B.; ALDA, L.; LEFFA, V. Gamificação e o feedback corretivo: considerações sobre a aprendizagem de línguas estrangeiras pelo Duolingo. **Raído**, Dourados, MS, v.10, n. 23, jul/dez 2016.

DUOLINGO. **Duolingo Now Valued at \$700 million.** 2017. Disponível em: <[http://duolingo-data.s3.amazonaws.com/s3/press-assets/Duolingo\\_DriveCapital.pdf](http://duolingo-data.s3.amazonaws.com/s3/press-assets/Duolingo_DriveCapital.pdf)>. Acesso em: 17 de setembro de 2017.

\_\_\_\_\_. **Duolingo Launches Platform for Schools.** 2015. Disponível em: <<https://techcrunch.com/2015/01/08/duolingo-launches-free-language-learning-platform-for-schools/>>. Acesso em: 17/09/2017.

\_\_\_\_\_. **Duolingo to release Test Center: Fair Language Certification for All.** 2014. Disponível em: <[http://duolingo-data.s3.amazonaws.com/s3/press-assets/Duolingo\\_TestCenter.pdf](http://duolingo-data.s3.amazonaws.com/s3/press-assets/Duolingo_TestCenter.pdf)>. Acesso em: 17/09/2017.

ECO, U. **From internet to Gutenberg.** New York: Columbia University, 12, nov, 1996. (Palestra proferida em The Italian Academy for Advanced Studies in America). Trad. João Bosco da Mota Alves. Disponível em: <<http://www.italynet.com/columbia/internet.html>>. Acesso em: 04 de agosto de 2017.

ECO, U. **Sobre a efemeridade das mídias.** Trad. Luiz Roberto Mendes Gonçalves. 2009. Disponível em: <<http://noticias.uo.com.br/blogs-colunas/colunas-do-new-york-times/umberto-eco/2009/04/26/ult7202u4.jhtm>>. Acesso em: 08/08/2017.

FENERICK, G. M. P. **A utilização de smartphones no acesso à informação científica por jovens estudantes: um estudo de caso.** Dissertação (Mestrado em Ciência, Tecnologia e Sociedade) Universidade Federal de São Carlos, São Paulo, 2017.

FERRAÇO, L.; BONFIM, B. B. O ensino e a aprendizagem de línguas nos primeiros tempos do Brasil. **Revista Helb – História do Ensino de Línguas No Brasil**, Ano 1, n. 1, 2007.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Novas tecnologias na educação.** Porto Alegre. v. 11, n.1, 2013. Disponível em: <<ser.ufrgs.br/renote/article/viewFile/41629/26409>>. Acesso em: 17/09/2017.

FARO, J. S. Marshall McLuhan 40 anos depois: a mídia como a lógica de dois tempos. **Revista Fronteiras - estudos midiáticos**, v. 2, p.57-66, jul./dez. 2004.

FEIFEI, Y. **Validity, reliability, and concordance of the Duolingo English Test.** Technical Report, University of Pittsburgh, 2014. Disponível em: <<https://www.duolingo.com/research>>. Acesso em: 17/09/2017.

FERREIRA, M. T. R. S. **A evolução do livro: do papiro ao iPad.** 2010. Monografia (Graduação em Biblioteconomia) Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

FINARDI, K. R.; PORCINO, M. C. Tecnologia e metodologia no ensino de inglês:

impactos da globalização e da internacionalização. **Ilha Desterro**, Florianópolis, n.66, jan/jun 2014.

FONSECA FILHO, C. **História da Computação [recurso eletrônico]: O caminho do Pensamento e da Tecnologia**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007. Disponível em <http://www.pucrs.br/orgaos/edipucrs/>. Acesso em: 26/12/2017.

FREITAS, R. O.; CARVALHO, M. Tecnologias móveis: tablets e smartphones no ensino da matemática. **Laplage em Revista**. Sorocaba, v.3, n. 2, mai/ago 2017.

GARCÍA, S.; FOMBONA, J. Approach to the phenomenon of m-learning in English teaching. **Digital Education Review**, n. 28, December 2015. Disponível em: <http://greav.ub.edu/der/>. Acesso em 17/09/2017.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

\_\_\_\_\_. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

GEDDES, S. J. **Mobile learning in the 21st century: benefit for learners**. 2004. Disponível em: < <http://www.voced.edu.au/content/ngv%3A70571>>. Acesso em: 17/09/2017.

GOMES, E. C. A escrita na história da humanidade. **Dialógica**, Manaus, v. 1, n. 3, 2007. Disponível em: <[http://dialogica.ufam.edu.br/PDF/no3/Eduardo\\_Aspectos\\_da\\_escrita\\_na\\_Historia\\_da\\_humanidade.pdf](http://dialogica.ufam.edu.br/PDF/no3/Eduardo_Aspectos_da_escrita_na_Historia_da_humanidade.pdf)>. Acesso em: 07 jul. 2017.

GRASEL, P. M-learning e u-learning: novas perspectivas das aprendizagens móvel e ubíqua. **Espaço Pedagógico**, Passo Fundo, v.20, n.2, p.406 - 411, jul./dez. 2013.

HERRERA, F. Revista de LdeLengua 02: Gamificar el aula del español. **International House**. Formacionele.com. España, 2017.

HIGOUNET, Charles. **História concisa da escrita**. 10ª edição - São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

HUE, S. M. **Inglês no Brasil: relatos de viagem (1526-1608)**. Anais da Biblioteca Nacional. v. 126, p. 7-68, 2006. Disponível em: <[www.etnolinguistica.org/artigo:hue-2006-ingleses](http://www.etnolinguistica.org/artigo:hue-2006-ingleses)>. Acesso em 05 jul 2017.

INSTITUTO DE PESQUISA DATA POPULAR. **Demandas de Aprendizagem de Inglês no Brasil**. British Council, São Paulo, 1. Ed. 2014.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA – IBGE. **Acesso à Internet e à Televisão e Posse de Telefone Móvel Celular para Uso Pessoal**, 2013. Rio de Janeiro, 2015. 70 p. Disponível em:

- <<http://biblioteca.ibge.gov.br/index.php/biblioteca-catalogo?view=detalhes&id=293373>> Acesso em: 28/12/2017.
- ISHIKAWA, L.; HALL, K.; SETTLES, B. The Duolingo **English Test and Academic English. Duolingo Research Report**. 2016. Disponível em: <<https://s3.amazonaws.com/duolingo-papers/reports/DRR-16-01.pdf>>. Acesso em: 17/09/2017.
- KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas, SP: Papirus, 2003.
- KIM, H. & KWON, Y. **Exploring smartphone applications for effective mobile-assisted language learning. Multimedia-Assisted Language Learning**. 15(1), 2012.
- KRASHEN, S. Does **Duolingo “Trump” University-Level Language Learning? The International Journal of foreign Language Teaching**, Jan. 2014. Disponível em: <<http://www.sdkrashen.com>> Acesso em: 17/09/2017.
- KUKULSKA\_HULME, A.; et al. Innovation in Mobile Learning: A European Perspective. **International Journal of Mobile and Blended Learning**. n. 1 v.1, p. 13-35. 2009.
- KUKULSKA-HULME, A.; NORRIS, L.; DONOHUE, J. **Mobile pedagogy for English language teaching: a guide for teachers**. British Council. London, 2015.
- LABARRE, A.. **História do Livro**. São Paulo: Cultrix, 1981.
- LARSEN\_FREEMAN, D. **Techniques and Principles in Language Teaching**. 2. ed. Oxford: Oxford University Press. 2000.
- LEFFA, V. J. **Metodologia de ensino de línguas**. In: BOHN, H. I.; VANDRESEN, P. Tópicos em linguística aplicada: O ensino de línguas estrangeiras. Florianópolis: Ed. Da UFSC, 1988.
- LEFFA, V. J. O ensino de línguas estrangeiras no contexto nacional. **Contexturas**, APLIESP, n.4, 1999.
- LEFFA, V. J. **O professor de língua estrangeira: construindo a profissão**. 2. Ed., Pelotas: EDUCAT, 2008.
- LEMOS, A. Cibercultura e Mobilidade. A Era da Conexão. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Uerj – 5 a 9 de setembro de 2005**.
- LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática**. Tradução Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LIMA, J. J. A.; FILHO, I. C. C. O Conceito de Aldeia Global de McLuhan aplicado ao Webjornalismo. In: **XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Curitiba, Paraná. 04 - 07 de set. 2009. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-1816-1.pdf>>. Acesso em: 04/08/2017.
- LIZ, N. de. **Tecnologia Móvel no ensino e aprendizagem de Língua Inglesa na escola**. 62 f. Dissertação (Mestrado) Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza. Londrina, 2015.
- LUCCA, A. **O caminho das apps: como transformar sua ideia em um aplicativo. Do início ao fim!** 2013. Disponível em <[http://www.luccaco.com/public\\_html/caminhosdasapps/](http://www.luccaco.com/public_html/caminhosdasapps/)> Acesso em 01/09/2017.
- MACEDO, T. S. **O livro como suporta da escrita: evolução e tendências atuais**. 2011. Monografia (Graduação) Universidade de Brasília, Faculdade de Ciência da Informação, Brasília.
- MARCUSCHI, L.A. – **Da Fala para a Escrita: Atividades de Retextualização**. São Paulo: Cortez, 2001.
- MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed., São Paulo: Atlas, 2010.
- MARCUSCHI, L. A. A questão do suporte dos gêneros textuais. **Revista DLCV**, v.1 n.1, João Pessoa, Out. 2003.
- MARTINS, C. G. F. M. Tecnologias Digitais no Ensino-aprendizagem de Línguas. **Revista Faculdade Cearense (FaC)**, v.5, n.1, 2012.
- MCLUHAN, M. **A galáxia de Gutenberg**: a formação do homem tipográfico: tradução de Leônidas Gontijo de Carvalho e Anísio Teixeira. São Paulo. Editora Nacional, Editora da USP, 1972.
- MELLO, E. F. F.; TEIXEIRA, A. C. **A interação sócia descrita por Vigotski e a sua possível ligação com a aprendizagem colaborativa através das tecnologias de Rede. Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul (ANPED)**, 9, 2012. Disponível em: [www.uces.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/paper/viewFile/6/871](http://www.uces.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/paper/viewFile/6/871). Acesso em: 20/04/2017.
- MEREGE, A. L. **A história da escrita: uma introdução**. Anais da Biblioteca

Nacional, v. 129, ano 2009. Rio de Janeiro, 2011.

MINAYO, M. C. de S. (Org.). **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade**. 22ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

MIRANDA, I. M. V. D. **Projetos de Mobile Learning como ferramenta de ensino**. 2013. 46 f. Monografia (Graduação Curso de Licenciatura em Computação) Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas. Universidade Estadual da Paraíba. Patos, 2013.

MIYAMOTO, T. R. M. O Impacto do uso das Novas Tecnologias em Aulas de Inglês para cursos Tecnológicos. **Revista CBTecLE**. V.1, n.1, São Paulo, 2017.

MOACYR, P. A. **Instrução e o Império: Subsídios par a História da Educação no Brasil 1823-1853**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1936. Disponível em [www.brasiliana.com.br/obras/a-intrucao-e-oimperio-1-vol/pagina/5/texto](http://www.brasiliana.com.br/obras/a-intrucao-e-oimperio-1-vol/pagina/5/texto). Acessado em: 25 de maio de 2017.

MONTEIRO, L. Do papel ao monitor possibilidades e imitações do meio eletrônico. Intercom – **Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – XXIV Congresso da Comunicação**. Campo Grande/MS, setembro 2001.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A.. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 17 ed. Campinas, SP: Papirus, 2004.

MORAN, J. M. **O que é educação a distância**. ECA/USP, 2013. Disponível em: [www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/dist.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/dist.pdf). Acesso em: 09/09/2017.

MOROSOV, I.; MARTINEZ, J. **A didática do ensino e a avaliação da aprendizagem em língua estrangeira**. Curitiba: IBPEX, 2008.

MOTA, B. C. C.; et al. **Duolingo: Inovação do Inglês na Escola**. **Revista do Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica**. Universidade Federal do Piauí, Teresina, v.4, n.1, p.142-147, jan/jun 2016.

MOTIWALLA, L. F. Mobile learning: A framework and evaluation. **Computers & Education**, Massachusetts, v. 49, p. 581 - 596, 2007.

MUNDAY, P. The case for using Duolingo as part of the language classroom experience. **Red de Revista Cientificas de América Latina y el Caribe**, España y Portugal (RIED), v. 19, 1, 2016.

NOGUEIRA, M. C. B. **Ouvindo a voz do (pré)adolescente brasileiro da geração digital sobre o livro didático de inglês desenvolvido no Brasil**. 2007. 182 f. Dissertação (Mestrado em Letras)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de

Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

NUSHI, M.; EQBALI, M. H. Duolingo: A Mobile application to Assist Second Language Learning. **Teaching English with Technology**, v.17, n.1, p. 89-98. 2016. Disponível em: < <http://www.tewtjournal.org>>. Acesso em 17/09/2017.

OLIVEIRA, L. E. M. de. **A historiografia brasileira da literatura inglesa: Uma história do ensino de inglês no Brasil (1809-1951)**. 1999. 184 f. Dissertação (Mestrado em Teoria Literária) Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem. Campinas, São Paulo, 1999.

OLIVEIRA, L. E.; CARDOSO, J. E. J. Considerações sobre o ensino de línguas no Brasil: da instituição do método à primeira versão da LDB. **Revista Helb – História do Ensino de Línguas no Brasil**, ano 3, n. 3, 2009.

OLIVEIRA, E. R.; COELHO, M. A. P.; AZEVEDO, I. M. **O Jogo do aprender: o uso do aplicativo Duolingo no ensino de língua inglesa**. XIV EVIDOSOL e XI CILTEC-Online. jun de 2017. Disponível em: <<http://evidosol.textolivre.org>>. Acesso em 28/08/2017.

OLIVEIRA, F. C. de; SOUTO, D. L. P.; CARVALHO, J. W. P. Seleção e análise de aplicativos com potencial para o ensino de química orgânica. **Revista Tecnologias na Educação**, n. 8, v. 17, dez/2016. Disponível em: <[tecnologiasnaeducacao.pro.br/tecedu.pro.br](http://tecnologiasnaeducacao.pro.br/tecedu.pro.br)>. Acesso em: 17/09/2017.

PAIVA, V. L. M. A WWW e o Ensino de Inglês. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Minas Gerais, v.1, n.1, p. 93 - 116, 2001.

\_\_\_\_\_. A LDB e a legislação vigente sobre o ensino e a formação de professor de língua inglesa. In: STEVENS, C. M. T. e CUNHA, M. J. **Caminhos e colheiras: o ensino e pesquisa na área de inglês no Brasil**. Brasília: UnB, 2003.

\_\_\_\_\_. **O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras: breve retrospectiva histórica**. 2008. Disponível em: < [www.veramenezes.com/techist.pdf](http://www.veramenezes.com/techist.pdf)>. Acesso em 10/07/2017.

POMBO, O. O meio é a mensagem. In: **1º Caderno de História e Filosofia da Educação**, p. 40- 50. Lisboa: Ed. Departamento de Educação da Faculdade de Ciências de Lisboa, 1994.

POZZER, K. M. P. Escritas e escribas: o cuneiforme no antigo Oriente Próximo. São Paulo, **Clássica**, v. 11/12, n. 11/12, 1998/1999.

QUEIROZ, R. C. R. de. **A Informação escrita: do manuscrito ao texto virtual. Laboratório de Interação Mediada por Computador**. UFRGS. 2005. Disponível

em: <[www.UFRGS.br/limc/escritacoletiva/pdf/a\\_info\\_escrita.pdf](http://www.UFRGS.br/limc/escritacoletiva/pdf/a_info_escrita.pdf)>. Acesso em: 27/12/2017.

RAMOS, S. G. M.; FURUTA, S. M. Z. C. Novas tecnologias nas aulas de língua inglesa: aprimorando o processo de ensino/aprendizagem. **Acta Sci. Lang. Cult.**, Maringá, v.30, n.2, p. 197 - 203, 2008.

RASTELI, A. A evolução da palavra escrita e o acesso à novas formas de construção de sentido. **Páginas A&B**, S.3, n.4, 2015. Disponível em: <<http://ojs.letras.up.pt/index.php/paginasaeb/article/view/1000>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

REATEGUI, E.; BOFF, E.; FINCO, D. M. Proposta de Diretrizes para Avaliação de aprendizagem considerando aspectos pedagógicos e técnicos. **Novas Tecnologias na Educação**. CINTED-UFRGS, v.8,n.3, dez.2010.

ROCA-VARELA, M. L. **Falsos amigos en inglés: Cómo aprender palabras difíciles a través de juegos**. **Docencia e Investigación**. n. 25, v.2, 2015. Disponível em: <<https://revista.uclm.es/index.php/rdi/article/download/1006/836>>. Acesso em: 17/09/2017.

RODRIGUEZ\_ARACÓN, P.; ARÚS, J.; CALLE, C. The Use of Current Mobile Learning Applications in EFL. **13th International Educational Technology Conference**. 2013. Disponível em: <[www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com)>. Acesso em 17/09/2017.

SACCOL, A. et. al. M-LEARNING OU APRENDIZAGEM COM MOBILIDADE: Um estudo exploratório sobre sua utilização no Brasil. **XXXI Encontro da ANPAD**. Rio de Janeiro, set. 2007. Disponível em: <http://www.anpad.org.br/admin/pdf/ADI-B706.pdf> . Acesso em: 17/08/2017.

SACCOL, A.; SCHLEMMER, E.; BARBOSA, J. **M-learning e u-learning: novas perspectivas das aprendizagens móvel e ubíqua**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

SANT'ANNA, M. R.; SPAZIANI, L., GÓES, M. C.. **As principais metodologias de ensino de Língua Inglesa no Brasil**. Jundiaí: Paco Editorial, 2014.

SANTOS, T. F.; BEATO, Z.; ARAGÃO, R. **As TICs e o Ensino de Línguas**. 2007. Disponível em: <[www.uesc.br/eventos/sepexle/anais/10.pdf](http://www.uesc.br/eventos/sepexle/anais/10.pdf)>. Acesso em: 10/07/2017.

SANTOS, J. A. ; OLIVEIRA, L. A. Ensino de Língua Estrangeira para jovens e adultos na escola pública. In: LIMA, D. C. **Ensino e Aprendizagem de Língua**

- Inglesa: Conversas com Especialistas.** São Paulo: Parábola Editorial, 2009.
- SANTOS, R. M. dos. **As tecnologias e o ensino de inglês no século XXI: reflexões na formação e na atuação do professor.** 147 f. Dissertação (Mestrado em Educação Tecnológica). Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2009.
- SETTLES, B. The Reliability of Duolingo English Test Scores. **Duolingo Research Report.** 2016. Disponível em: < <https://s3.amazonaws.com/duolingo-papers/reports/DRR-16-02.pdf>>. Acesso em: 17/09/2017.
- SHARMA, P. Sounds: **The Pronunciation App.** Thammasat University, 2014. Disponível em: < <http://eltj.oxfordjournals.org>>. Acesso em: 17/09/2017.
- SHARPLES, M.; TAYLOR, J.; VAVOULA, G. A Theory of Learning for the Mobile Age. R. Andrews and C. Haythornthwaite. **The Sage Handbook of Elearning Research,** Sage Publications, pp. 221 - 247, 2006.
- SILVA, C. O. **O uso do smartphone para pesquisas em sala de aula e sua potencialização das aprendizagens em Biologia: um estudo de caso no primeiro ano do Ensino Médio.** 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Especilização em Mídias na Educação) Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2015.
- SILVA, D. M. **O livro desde a argila até os e-books: estudo comparativo entre livros impressos e livros digitais.** 2013. 105 f. Monografia (Graduação) Faculdade de Ciência da Informação, Universidade de Brasília. 2013. Disponível em: <http://bdm.unb.br/handle/10483/6121>. Acesso em 07 jul. 2017.
- SILVA, S. P.; SILVA, J. W. A. O skype como um ambiente de aprendizagem para o desenvolvimento da oralidade em língua inglesa. **Revista Magistro,** Rio de Janeiro, v. 1, n.11, p. 24 – 40, 2015.
- SILVA, V. S. de; GOMES, L. C. Avaliação do Software Fórmuas Free no Ensino da Geometria Analítica. In: **Congresso Nacional de Educação (CONEDU),** 3, 2016, Natal, Anais, Natal: CONEDU, 2016.
- SILVEIRA, F. A galáxia de McLuhan. **Verso e Reverso,** v. XXV, n. 59, maio-agosto/2011.
- SOUZA e SANTOS, E. S. de. O Ensino da Língua Inglesa no Brasil. BABEL: **Revista Eletrônica de Língua e Literaturas.** n. 1, dez/2011. Disponível em: <[www.revistas.uneb.br](http://www.revistas.uneb.br)> Acesso em: 20/05/2017.

SPINA, C. Making the most of Duolingo's Updates. **School Library Journal**. 2017. Disponível em: < [http://www.slj.com/2017/07/technology/making-the-most-of-duolingos-updates/#\\_>](http://www.slj.com/2017/07/technology/making-the-most-of-duolingos-updates/#_>). Acesso em: 17/09/2017.

TAIT, T. F. C. **Evolução da Internet: do início secreto à explosão mundial**. 2007. Disponível em: [www.din.uem.br/~tait/evolucao-internet.pdf](http://www.din.uem.br/~tait/evolucao-internet.pdf). Acesso em: 28/12/2017.

TECHMAN, M. **SLJ Reviews Duolingo for Schools/Test Drive**. 2015. Disponível em: <<http://www.slj.com/2015/03/opinion./test-drive/slj-reviews-duolingo-for-schools-test-drive>> . Acesso em: 17/09/2017.

UPHOFF, D. A História dos Métodos de Ensino de Inglês no Brasil. GNINI, C. Z. **A Língua inglesa na escola. Discurso e ensino**. Campinas: Mercado de Letras, 2008.

VALADARES, M. G. P.; MURTA, C. A. R. Aplicativos móveis para aprendizagem de línguas: Duolingo e sentence builder. **XII EVIDOSOL e X CILTEC-Online**. jun de 2016. Disponível em: <<http://evidosol.textolivre.org>>. Acesso em 28/08/2017

VALENTE, J. A. Educação a distância: criando abordagens educacionais que possibilitam a construção de conhecimento. In: ARANTES, Valéria Amorim (org.). **Educação a distância**. São Paulo: Summus, 2011.

VALLETTA, D. E-book no Ensino de Tecnologia Educacional: uma investigação sobre o uso de Apps na produção escrita. **Educação por Escrito**, Porto alegre, v. 6, n.2, jul-dez. 2015.

VIDOTTI, J. J. V.; DORNELAS, R. O ensino de línguas estrangeiras no Brasil – Período 1808-1930. **Revista Helb- História do Ensino de Línguas no Brasil**. Ano 1, n. 1, 2007.

VYGOTSKY, L. S. Mind in society: **The development of higher psychological processes**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.

VYGOTSKY, L. S.; COLE, Michael. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. Tradução Jeferson Luiz Camargo. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

WILDE, N. Sounds: The Pronunciation App, **English Australia Journal**, v.27, n.2, Macmillian, 2011.

# APÊNDICES

APÊNDICE A – Quadro I: Critérios avaliativos para seleção e análise de aplicativos para o ensino de inglês.

<b>Aspectos Gerais</b>		
1º Disponibilidade	<input type="checkbox"/> gratuito	<input type="checkbox"/> pago
2º Classificação do Usuário	<input type="checkbox"/> até 4	<input type="checkbox"/> acima de 4
3º Idiomas	<input type="checkbox"/> Inglês	<input type="checkbox"/> Espanhol <input type="checkbox"/> Francês <input type="checkbox"/> outros
4º Habilidades trabalhadas de	<input type="checkbox"/> leitura	<input type="checkbox"/> escrita <input type="checkbox"/> oralidade <input type="checkbox"/> escuta
5º Nível do curso	<input type="checkbox"/> básico	<input type="checkbox"/> intermediário <input type="checkbox"/> avançado
<b>Aspectos Técnicos</b>		
1º Sistemas Operacionais Compatíveis	<input type="checkbox"/> Android	<input type="checkbox"/> iOS
2º Interface e navegação	<input type="checkbox"/> excelente	<input type="checkbox"/> bom <input type="checkbox"/> regular <input type="checkbox"/> ruim
3º Restringe o acesso aos conteúdos	<input type="checkbox"/> sim	<input type="checkbox"/> não <input type="checkbox"/> parcialmente
4º Funcionalidades restritas a internet	<input type="checkbox"/> sim	<input type="checkbox"/> não <input type="checkbox"/> parcialmente
<b>Aspectos Educacionais</b>		
1º Atende a qual(is) níveis de ensino	<input type="checkbox"/> E.S	<input type="checkbox"/> E.M <input type="checkbox"/> E.F <input type="checkbox"/> E.I
2º Nível de interatividade/participação	<input type="checkbox"/> excelente	<input type="checkbox"/> bom <input type="checkbox"/> regular <input type="checkbox"/> ruim
3º Confiabilidade conceitual	<input type="checkbox"/> excelente	<input type="checkbox"/> bom <input type="checkbox"/> regular <input type="checkbox"/> ruim
4º Aspectos audiovisuais/simulação	<input type="checkbox"/> excelente	<input type="checkbox"/> bom <input type="checkbox"/> regular <input type="checkbox"/> ruim
5º Respeito ao ritmo de aprendizagem	<input type="checkbox"/> excelente	<input type="checkbox"/> bom <input type="checkbox"/> regular <input type="checkbox"/> ruim
6º Presença de atividades avaliativas	<input type="checkbox"/> sim	<input type="checkbox"/> não
7º Presença de Feedback/aspectos Lúdicos	<input type="checkbox"/> sim	<input type="checkbox"/> não
8º Característica de abordagem do aplicativo: relação conteúdo vs. usuário	<input type="checkbox"/> repetição	<input type="checkbox"/> aplicação <input type="checkbox"/> outros <input type="checkbox"/> construção <input type="checkbox"/> teórico, conceitual
9º Certificação	<input type="checkbox"/> certificado reconhecido	<input type="checkbox"/> certificado não reconhecido <input type="checkbox"/> sem certificado

Fonte: Oliveira, Souto, Carvalho, 2016, p. 4. Adaptação: do autor