

## APLICATIVOS MÓVEIS PARA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS: DUOLINGO E SENTENCE BUILDER\*

Marcus Guilherme Pinto Valadares - Poslin/UFMG  
Claudia Almeida Rodrigues Murta - Cefores/UFTM

**RESUMO:** O crescimento no acesso e uso de redes *wireless* e *smartphones* no Brasil promove também o desenvolvimento dos chamados aplicativos móveis, que são *softwares* que possibilitam ao usuário realizar diversas tarefas computacionais através de seu celular, dentre elas a de aprender um novo idioma. O objetivo deste trabalho é descrever dois aplicativos móveis para aprendizagem de línguas, o *Sentence Builder* e o *Duolingo*, no sentido de avaliar seus potenciais educativos. Verificamos que apesar das possibilidades de jogabilidade, portabilidade e usabilidade dos aplicativos móveis analisados, eles ainda são baseados em metodologias de ensino de línguas fragmentadas e descontextualizadas, baseadas em atividades repetitivas e na tradução de estruturas, afastando-se de uma proposta reflexiva e conectada a práticas cotidianas de uso da linguagem.

**PALAVRAS-CHAVE:** *m-learning*, aplicativos móveis, aprendizagem de línguas.

### INTRODUÇÃO

Dados como os da *Pesquisa Brasileira de Mídias 2015: hábitos de consumo de mídia pela população brasileira* apresentados pela Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República (2014) mostram que 42% da população brasileira usa a Internet. Assim como os do site da Anatel<sup>1</sup>, que declara que o Brasil conta com 25,1 milhões de acessos de banda larga fixa em julho de 2015. E outro levantamento apontado pelo Google, mostra que, em 2015, dobraram os acessos a partir de aparelhos móveis, que já respondem por quase 30% das conexões no Brasil. Todos esses dados comprovam que a população conectada cresceu, enquanto a de indivíduos "móveis" avançou em ritmo mais acelerado ainda, visto que em 2010, os internautas eram 82 milhões, e em 2015, passaram a 117 milhões. Cresceu o número de donos de *smartphone*, que pulou de 10 milhões para 93 milhões no mesmo período. Esses números comprovam o fenômeno de migração na navegação brasileira na Internet dos computadores para os *smartphones*. E com esse crescimento, há uma verdadeira explosão no número de *softwares* criados para serem usados nos celulares com as mais diferentes aplicações, dentre elas a de aprender uma língua adicional.

Todos esses dados são suficientes para evidenciar que o desenvolvimento das tecnologias de computação móvel, juntamente com a proliferação de aplicações de *softwares* móveis podem tornar a aprendizagem móvel ubíqua possível (CUMMINS; JOHNSON; ADAMS, 2012). Diante dessa realidade, como professores e pesquisadores na área de Linguística Aplicada pensamos na necessidade de conhecer mais de perto os aplicativos móveis voltados para a aprendizagem de línguas e entender o que esses dispositivos podem propiciar como experiência de aprendizagem. Para tanto, fizemos um levantamento dos aplicativos móveis voltados para o ensino de línguas e, após o mapeamento e o uso dessas ferramentas, selecionamos para este trabalho dois deles para descrevermos a experiência de aprender um novo idioma utilizando essas aplicações que prometem promover aprendizagem. O objetivo deste trabalho é analisar aplicativos móveis para a aprendizagem de línguas, verificando suas potencialidades educativas. A escolha dos dois aplicativos, o *Sentence Builder* e o *Duolingo*,

---

\* XIII EVIDOSOL e X CILTEC-Online - junho/2016 -<http://evidosol.textolivre.org>

<sup>1</sup> Confira a reportagem no site do G1 <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/08/conexao-internet-smartphone-dobra-no-brasil-em-2015-diz-google.html> Acesso em 12/03/2016

teve como propósito apresentar uma ferramenta ainda pouco conhecida, por um lado, e outra já consagrada entre usuários de aplicativos móveis de aprendizagem de línguas. Ambas parecem refletir muitas das características de outras ferramentas com o mesmo propósito e, por isso, podem nos ajudar em uma possível generalização do modelo de aprendizagem nos quais esses aplicativos de ensino de línguas baseiam-se.

## **M-LEARNING: O QUE TEM DE NOVIDADE NESTA HISTÓRIA**

A computação móvel, especialmente a dos celulares, parece impactar nossa vida cotidiana em todos os sentidos. E devido aos propiciamentos das tecnologias de computação móvel, que incluem a mobilidade do usuário, resultante da portabilidade do dispositivo aliada às funções computacionais semelhantes às dos computadores convencionais e à conectividade *always-on* possibilitada pelas redes móveis e *wireless* (HSU; CHING, 2013), percebe-se o grande potencial desses dispositivos para utilizações inovadoras na chamada *mobile learning* (m-learning), não só em sua versão institucional, como ensino a distância (e-learning), mas também como aprendizagem informal. O que caracteriza a m-learning, assim, é a aprendizagem através de redes digitais com os dispositivos de comunicação móvel de forma a produzir experiências educativas em qualquer local e em qualquer momento.

O que há de novo na m-learning é a integração e convergência das tecnologias digitais, que passam a estar permanentemente disponíveis no bolso de qualquer cidadão. É preciso assumir que não se trata da invenção de uma forma nova de aprender, mas tão somente de uma evolução das formas anteriores e mormente do e-Learning (VALENTIM, 2009).

Falar de aprendizagem móvel é, pois, descobrir novos usos e combinações para tecnologias e preocupações em si antigas, como a de promover a mudança de paradigma educativo criando condições para a extensão da aprendizagem às diversas etapas da vida, com a centralização do aluno no processo e a valorização da aquisição do conhecimento com os pares e por meio da prática, em detrimento do ensino proposto por especialistas. Essa modalidade de aprendizagem é também uma forma de potencializar uma revolução na produção da informação e na geração de conhecimento, e como consequência gerar mudanças sociais significativas (VALENTIM, 2009).

Dois conceitos fundamentais auxiliam na definição da *mobile learning*, são eles o de mobilidade e de *affordance*<sup>2</sup>. Face às novas modalidades de aprendizagem conversacional, interativa, ubíqua e multimodal e de escrita multimidiática demandadas pelo mundo contemporâneo e que rompem com formas tradicionais de ensino e aprendizagem, a m-learning surge como uma possibilidade devido às *affordances* propiciadas a seus usuários. São elas:

- portabilidade - cabe no bolso ou na palma da mão, podendo ocorrer em locais e tempos distintos.
- interatividade social - pode possibilitar a troca de dados e a colaboração com outras pessoas via redes.
- sensibilidade ao contexto - pode reunir dados locais atualizados.
- conectividade - pode conectar dispositivos portáteis a outros computadores e a uma rede comum que cria um verdadeiro ambiente compartilhado.
- individualidade - pode fornecer andaimes únicos, caminhos personalizados de investigação para o indivíduo.

---

<sup>2</sup> O conceito de *affordance* é proveniente de estudos da teoria ecológica da percepção (GIBSON, 1986) e refere-se à relação em via dupla que se estabelece entre ambiente e indivíduo. O ambiente propicia o sujeito e, simultaneamente, é propiciado por este. Em língua portuguesa, o termo é traduzido, por muitos autores, como “oportunidade”. Paiva (2009), que também já compartilhou a mesma tradução, propõe, no entanto, outra possibilidade, “propiciamento”, devido à ideia de bitransitividade que o conceito oferece.

Pelas razões apresentadas e pela falta de investigação empírica dos aplicativos móveis por parte de professores e pesquisadores de modo geral, é que passamos a descrever nossa experiência de usar essas aplicações.

## DESCRIÇÃO DE DOIS APLICATIVOS

### Sentence Builder

O aplicativo *Sentence Builder*, como o próprio nome sugere, trabalha basicamente a formação / construção de frases. O usuário deve compor uma sentença a partir de palavras que estão disponibilizadas fora da ordem correta. Como apoio, no centro da tela, há um desenho que ilustra a situação que deverá ser descrita. No entanto, é o áudio que mostra a ordem correta das frases.

As frases são divididas segundo estruturas gramaticais (ex: sujeito + verbo + adjetivo ou sujeito + verbo + objeto) e também outros temas, como cor, dias da semana. No entanto, nenhum ponto gramatical é trabalhado de forma explícita durante a atividade. Dentro de cada um dos tópicos, há também níveis de dificuldade. De um nível para outro, as frases tornam-se mais longas e complexas.

O aplicativo permite a aprendizagem de palavras, a construção de frases e a prática de compreensão auditiva. O aplicativo tem as crianças mais novas como público alvo e parece ter como foco a língua materna. No entanto, poderia ser facilmente empregado para o ensino de língua estrangeira para o mesmo grupo e, inclusive, para outras idades, mesmo adultos, iniciantes na aprendizagem de língua estrangeira.

Além das atividades disponibilizadas, o aprendiz ou o professor / tutor pode criar o próprio conteúdo, escolhendo a figura, escrevendo as frases e gravando o áudio, tendo como opção o uso da própria voz ou do sistema de voz do aplicativo. Nesse sentido, as atividades podem ser direcionadas para atender às necessidades do usuário, que pode customizar as atividades de acordo com as palavras que gostaria de trabalhar, no caso do professor, ou praticar de forma mais ativa, no caso do aprendiz.



Figura 1: Imagem de atividade do Sentence Builder

## Duolingo

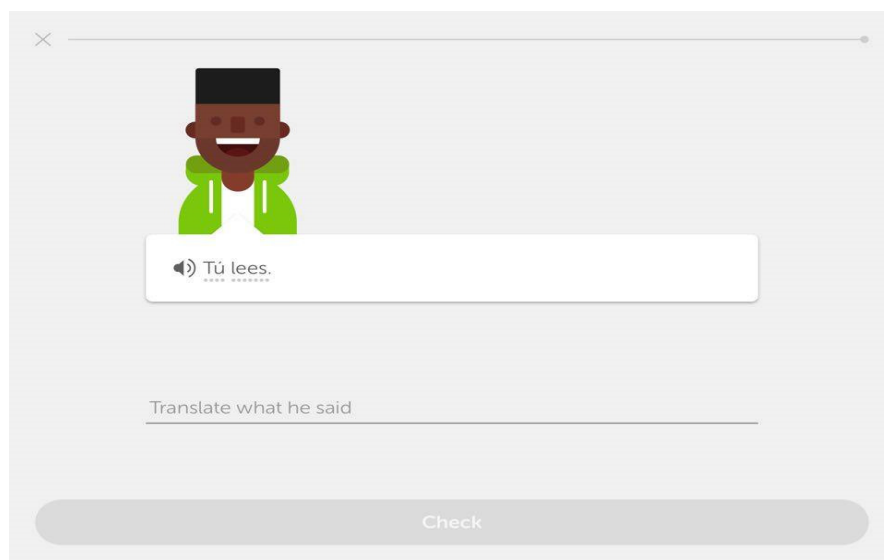
O Duolingo, tudo indica, é o aplicativo de aprendizagem de língua estrangeira mais popular do momento, contando, segundo reportagem da revista *Veja*<sup>3</sup>, com 46 cursos, 23 idiomas, sendo 3 cursos para brasileiros. 200 mil novos adeptos juntam-se diariamente à plataforma que já possui 100 milhões de usuários, sendo 8 milhões apenas no Brasil.

O curso é disponível em forma de etapas, que, como em jogos de videogame, vão sendo desbloqueadas à medida que o usuário vai cumprindo os objetivos de cada lição. No término de cada aula, é disponibilizado um relatório com o desempenho do sujeito em relação às atividades propostas. Nesse momento, são oferecidos uma espécie de moeda, chamada Lingot, que pode ser trocada por bônus, vidas extras, bloqueio de ofensivas, etc.

O aplicativo permite seguir os amigos e ter acesso ao progresso de cada um deles, criando uma espécie de competição em que os usuários podem comparar o número de pontos que possuem e a quantidade de palavras que conhecem. É possível também disponibilizar o próprio progresso entre conhecidos e, no caso de adoção formal, com professores. A frequência de uso reflete o objetivo de cada um, podendo ser escolhida segundo as categorias casual, regular, séria ou insana. A plataforma é atrativa e facilmente manipulada.

As lições oferecidas pelo Duolingo são divididas em temas e tópicos gramaticais, e são baseadas em repetição e tradução. As atividades são padronizadas e não sofrem alteração ao longo das etapas, que têm exercícios de prática de repetição oral, ditado, tradução de palavras e frases, múltipla escolha. O conteúdo aparece de forma repetitiva, descontextualizada e, muitas vezes, contém informação artificial, não possuindo sentido semântico condizente com a realidade.

Há a possibilidade de revisão do conteúdo em uma seção com foco no vocabulário estudado e também práticas cronometradas. Segundo dados do site *Wikipédia*<sup>4</sup>, o curso completo apresenta um número superior a duas mil palavras. Novas possibilidades agora também começam a surgir por meio do Duolingo, como a entrada do aplicativo em escolas, como informa o site *G1*<sup>5</sup>, e a possibilidade de um exame de proficiência, segundo o *Catraca Livre*<sup>6</sup>.



**Figura 2: Imagem de atividade do Duolingo**

<sup>3</sup> <http://veja.abril.com.br/noticia/vida-digital/duolingo-por-que-o-google-investe-na-maquina-que-ensina>

<sup>4</sup> <https://pt.wikipedia.org/wiki/Duolingo>

<sup>5</sup> <http://g1.globo.com/tecnologia/campus-party/2015/noticia/2015/02/brasileira-lidera-entrada-do-app-de-educacao-duolingo-em-escolas-latinas.html>

<sup>6</sup> <https://catracalivre.com.br/geral/web-educacao/indicacao/teste-de-proficiencia-em-ingles-do-duolingo-e-aceito-em-harvard/>

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O acesso aos aparelhos móveis e às redes *wireless* tornaram a aprendizagem ubíqua e autônoma. O m-learning representa certamente um impacto na forma de se conceber o processo de aprendizagem, revolucionando não somente aspectos referentes ao paradigma presencial, como também etapas anteriores da própria Educação a Distância. Os dois aplicativos de aprendizagem de línguas, o *Sentence Builder* e o *Duolingo*, como as demais ferramentas que buscam atender o mesmo objetivo, oferecem novas possibilidades de contato com a língua estrangeira para além do ambiente escolar.

Vale ressaltar, no entanto, que os avanços tecnológicos que resultaram nessa nova forma de se aprender, apesar dos seus aspectos positivos em potencial, precisam sofrer mudanças e, para isso, devem acompanhar as discussões em Educação e em Linguística Aplicada para a aprendizagem de línguas adicionais, baseadas em abordagens situadas e centradas nos aprendizes, percebendo a aprendizagem como um fenômeno complexo, multifacetado e incorporado às práticas sociais de linguagem. Os dois aplicativos refletem ainda uma metodologia fragmentada e descontextualizada de aprendizagem de línguas, baseada no isolamento, na repetição e na tradução de estruturas, ao mesmo tempo em que se afastam de uma proposta reflexiva e conectada a práticas cotidianas de uso da linguagem. Portanto, é importante a incorporação dessas práticas por professores e pesquisadores da área, que podem ajudar no desenvolvimento desses aplicativos, em conjunto com programadores e *designers* dessas ferramentas, ao mesmo tempo em que se beneficiam - e também seus alunos - em suas produções.

## REFERÊNCIAS

CUMMINS, M.; JOHNSON, L.; ADAMS, S. *The NMC horizon report: 2012 higher education edition*. The New Media Consortium, 2012.

GIBSON, J.J. *The ecological approach to visual perception*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum, 1986.

HSU, Yu-Chang; CHING, Yu-Hui. Mobile app design for teaching and learning: Educators' experiences in an online graduate course. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, v. 14, n. 4, 2013.

PAIVA, V.L.M.O. Propiciamento (affordance) e autonomia na aprendizagem de língua inglesa. In: LIMA, Diógenes (Org). *Aprendizagem de Língua Inglesa: histórias refletidas*. Vitória da Conquista: UESB, 2009, p. 151-161.

VALENTIM, H. D. *Para uma Compreensão do Mobile Learning. Reflexão sobre a utilidade das tecnologias móveis na aprendizagem informal e para a construção de ambientes pessoais de aprendizagem*. 2009. Tese de Doutorado. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa.