

Aplicativos móveis para aprendizagem de língua inglesa¹

Mobile apps for English language learning

Aplicaciones móviles para el aprendizaje de idioma inglés

Vera Lúcia Menezes de Oliveira e Paiva
Universidade Federal de Minas Gerais

Resumo

Neste artigo, avalio quatro aplicativos móveis para a aprendizagem de língua inglesa: *Duolingo*, *Busuu*, *ABA* e *Babbel*. Com base nas atividades do primeiro nível (ou primeira unidade), verifiquei se os aplicativos eram gratuitos ou pagos; comparei preços; descrevi a organização de cada curso; identifiquei o conceito de língua subjacente ao curso e do método de ensino empregado. Outros itens analisados foram a gamificação, o tipo de *input*, o desenvolvimento da compreensão oral, fala, leitura, escrita, de vocabulário e o estímulo à interação. O estudo conclui que Busuu oferece o melhor material, mas Duolingo é o único totalmente gratuito.

Palavras chave: Aprendizagem de línguas móvel, língua inglesa, aplicativos.

Abstract

In this article, I evaluate four mobile apps for English language learning: Duolingo, Busuu, ABA and Babbel. The evaluation was based on the activities in the first level (or first unit). I verified if the apps were free or paid; compared prices; described each course organization; identified the concept of language underlying the course and the teaching method employed. Other items analyzed were gamification, kind of input, the developing of listening, speaking reading, writing, vocabulary and the stimulus for interaction. The study concluded that Bussu offers the best material, but only Duolingo is totally free of charge.

Key words: Mobile language learning, English language, apps.

Resumen

En este artículo, evalúo cuatro aplicaciones móviles para el aprendizaje de habla inglesa: Duolingo, Busuu, ABA y Babbel. Con base en las actividades del primer nivel (o primera unidad), comprobé si las aplicaciones eran gratuitas o pagadas; comparé precios; describí la organización de cada curso; identifiqué el concepto de lengua subyacente al curso y al método de enseñanza empleado. Otros elementos analizados fueron la gamificación, el tipo de input, el desarrollo de la comprensión oral, habla, lectura, escritura, vocabulario y el estímulo a la interacción. El estudio concluye que Busuu ofrece el mejor material, pero Duolingo es el único totalmente gratuito.

Palavras clave: Aprendizaje de idiomas móvil, inglés, aplicaciones.

1 Este artigo é uma versão atualizada e ampliada de trabalho apresentado no 6º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação e 2º Colóquio Internacional de Educação com Tecnologias, em novembro de 2013, na Universidade Federal de Pernambuco. Agradeço o apoio do CNPq e da FAPEMIG.



Segundo Arthur (2012), a história dos *smartphones*, ou telefones inteligentes, tem sua origem em janeiro de 2007, quando Steve Jobs, então presidente da *Apple*, lançou o *iPhone* e passou a competir com a tecnologia móvel da *Microsoft*. Em novembro do mesmo ano, a empresa *Google* lançou o sistema gratuito *Android* para celulares. O *Android* vem acoplado com o sistema de busca *Google*.

O primeiro celular *Android* surgiu em novembro de 2008 e, em dezembro do mesmo ano, a *Microsoft* colocou no mercado um novo sistema operacional, o *Windows Phone*. Em janeiro de 2010, a *Apple* lançou o tablet *iPad* e, em setembro do mesmo ano, foi a vez da *Samsung*, com o *Galaxy*, um tablet de sete polegadas.

Outros sistemas operacionais surgiram a partir de 2012, como foi o caso da tecnologia *Blackberry OS*. Segundo dados de empresa de consultoria *International Data Corporation (IDC)*², a tecnologia *Android* vem dominando o mercado, com 82% das vendas em 2015, seguida do *IOS* (13,95), *Windows phone* (2,6), *Blackberry OS* (0,3), e outros (0,4%).

Em enquête realizada em 2015, com 100 alunos de uma de minhas turmas na disciplina Ferramenta Digitais no ensino de línguas, na graduação em Letras da UFMG, 91 afirmaram possuir um *smartphone*. Esses aparelhos estão em todo lugar e, como possuem sistemas operacionais multitarefa e multimídia, é possível acessar redes sociais e baixar aplicativos de diversos tipos.

O uso do celular vem sendo, lentamente, apropriado pela educação formal, apesar de alguns estados terem criado leis para proibir sua entrada na escola, como, Goiás, Paraná, Rio de Janeiro, São Paulo e Pernambuco. Apesar das proibições, os estudantes continuam usando seus aparelhos tanto para se divertir quanto para aprender.

Na próxima seção, veremos o que dizem os pesquisadores sobre o uso dos celulares para aprendizagem de línguas.

1. Celulares e aprendizagem de línguas

Stockwell (2010) conduziu um estudo, de 2007 a 2009, com três grupos diferentes de aprendizes de inglês do nível pré-intermediário, em um total de 175 alunos do curso de direito da Universidade de Waseda, em Tóquio. Participaram 80 alunos, divididos em três turmas, em 2007; 50 alunos em 2008, divididos em 2 turmas, e, em 2009, 45 também divididos em duas turmas.

Stockwell verificou, por meio de um *survey*, que nenhum aluno havia, até então, usado o celular para tarefas de aprendizagem. As aulas em sala de aula eram dedicadas à compreensão oral e os discentes podiam optar por fazer os exercícios de vocabulário em casa ou na universidade. Eles não sofreram nenhuma pressão para escolher a opção e poderiam também alternar entre computador e celular. As tarefas de aprendizagem podiam ser acessadas em duas plataformas, uma para celular e outra para computador. Um *software* desenvolvido pelo autor gerou registros das atividades de cada aluno.

2 Ver dados em <http://www.idc.com/prodserv/smartphone-os-market-share.jsp>



Ele descobriu que 60% dos alunos não usaram a plataforma para celular e, dos 40%, 18,9% usaram o celular para 20% ou menos das atividades. Apenas três alunos (1,7%) usaram o celular para todas as tarefas. O pesquisador observou, ainda, que o desempenho foi semelhante, mas o tempo gasto foi maior quando os alunos usaram o celular.

Um dado importante é o fato de o uso de celulares ter aumentando no último ano da pesquisa, quando 40% optaram apenas pelo computador, contra 60% em 2007 e 80% em 2008. Isso aconteceu apesar de o tempo gasto no celular continuar a ser maior. Stockwell (2010, p. 106) levanta a seguinte hipótese:

Eles podem sentir, por exemplo, que o tempo desperdiçado durante a troca de trens poderia ser mais bem utilizado estudando vocabulário, mesmo que isso levasse muito mais tempo do que em um computador. O tempo no trem deixa de ser tempo morto para o aluno e se transforma em tempo extra que pode ser usado de forma produtiva sem a necessidade de tomar tempo de outras tarefas que precisam ser feitas quando eles têm acesso a um computador³.

Essa hipótese é confirmada por um participante do estudo de Kim et al (2013), com foco na percepção sobre experiências com aprendizagem móvel, realizado com 53 mestrandos, na primavera de 2012. Esse aprendiz listou, como vantagem, poder fazer a tarefa quando está longe do computador. Mas esse mesmo participante afirmou que uma desvantagem é a Internet mais lenta. Nesse estudo, a percepção dos aprendizes foi bastante favorável ao uso dos celulares.

É bom lembrar que o custo da conectividade era alto para os alunos e que, naquela época, nenhum aluno possuía *smartphone*, conforme registrado em Stockwell e Liu (2015). Em 2013, eles reproduziram o mesmo estudo de Stockwell (2010), dessa vez comparando participantes no Japão e na Tailândia. No novo estudo, 74,3% dos alunos japoneses e 87,3% dos alunos tailandeses possuíam *smartphones*. No entanto, a maioria, 94,2% dos tailandeses e 38,5% dos japoneses, optou por não usar o celular.

Os resultados indicam que oito (20.5%) dos 39 japoneses usaram o celular para mais de 60% das atividades de vocabulário, com seis aprendizes (15.4%) usando seus celulares para mais de 89% das atividades. Isso significa um pequeno acréscimo em relação ao estudo de 2010, quando 11,1% dos aprendizes usaram seus celulares para completar 80% das atividades em 2009. (STOCKWELL; LIU, 2015, p. 307)

Os autores relatam que “os resultados se aproximam muito dos de Stockwell (2010) e indicam que nem os smartphones e nem o país dos aprendizes teve grande impacto” (STOCKWELL; LIU, 2015, p. 314), pois o aumento na opção dos japoneses pelo celular foi muito pequeno. No entanto, o uso de *smartphones* parece ter contribuído para diminuir o tempo gasto.

3 Esta e todas as demais traduções são de responsabilidade da autora.



Dentre as limitações que desestimulam o uso dos celulares, apontadas por Stockwell (2010), estão o tamanho da tela, limitações de teclado e o custo da Internet. Em Stockwell e Liu (2015), as mesmas limitações são citadas, acrescidas do consumo da bateria.

No Brasil, Costa (2013) realizou experiência bem sucedida, com alunos de um Instituto Federal de Ensino Tecnológico, utilizando tarefas mediadas pelo celular para o ensino de inglês. Ela concluiu que o uso de celulares “ajudou a melhorar a aprendizagem de línguas, colocou os alunos em um contexto real e tornou este processo mais atraente, motivador e interessante”.

Rodrigues (2014), com o auxílio de um programador, desenvolveu um protótipo de aplicativo móvel para o ensino de Língua Inglesa, baseado no ensino comunicativo de línguas – o *EnglishGap* – cujo público alvo são alunos do Ensino Médio da rede pública estadual de ensino de Pernambuco. O material tem como objetivo “promover a aquisição de vocabulário, a compreensão da estrutura gramatical da língua, desenvolver a leitura e interpretação de texto e auxiliar a promover uma abordagem de ensino comunicativa”.

Outra experiência é relatada por Liz (2015) em sua dissertação de mestrado. Ele conduziu pesquisa com quinze alunos do primeiro ano do Ensino Médio da rede pública da cidade de Londrina, no Paraná. Eles utilizaram *smartphones* e *tablets* em sala de aula e, apesar de alguns não possuírem celulares, do pouco entusiasmo da professora da classe e dos problemas enfrentados com a incompatibilidade do sistema *Android* com o *IOS*, ele concluiu que

A utilização de um aplicativo para dispositivos móveis, além de promover a interação entre alunos e professor, pode estimular o aprendizado de língua estrangeira. A partir dessa experiência, pudemos constatar o interesse dos alunos pela possibilidade de uso pedagógico dessas ferramentas, embora tenhamos enfrentado alguns obstáculos para a aplicação da proposta na escola pública, com relação à estrutura física encontrada. (LIZ, 2015, p.8)

Concordo com Godwin-Jones (2011, p. 8): “como os recursos móveis estão cada vez mais poderosos e versáteis, provavelmente veremos mais usuários usando-os como seus dispositivos principais ou mesmo únicos. Esta tendência não pode ser ignorada pelos educadores da linguagem.” Afinal, o celular é hoje uma tecnologia muito presente na vida dos brasileiros. Em pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação nos domicílios brasileiros (COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL, 2015, p.133), foram entrevistados 2,1 mil domicílios com jovens de 9 a 17 anos, em 2014, e verificou-se que 82% desses jovens utilizavam a tecnologia móvel para acessar a Internet. Segundo o relatório dessa pesquisa,

A expansão rápida do uso da Internet pelo telefone celular e por outros dispositivos móveis tem modificado de maneira significativa as formas de acesso à rede nos domicílios. A convivência de múltiplos equipamentos, a presença de redes WiFi (que atendem a um ou mais domicílios) e o surgimento de domicílios que utilizam o telefone celular como único dispositivo de acesso ilustram essa nova dinâmica. [...] Do ponto de vista do uso, a TIC Domicílios aponta que o telefone celular já é o principal dispositivo para o uso da rede no Brasil.

Se, em 2014, 82% dos jovens usavam tecnologia móvel, é bem provável que hoje esses dados sejam ainda maiores. Por isso, é importante investigar as possibilidades ofertadas pelas tecnologias móveis. Com a tecnologia móvel, nas palavras de Sharples, Taylor e Vavoula (2005, p.2), “aprendemos através do espaço, pois tomamos idéias e recursos de aprendizagem obtidos em um local e os aplicamos ou desenvolvemos em outro”. Aprendemos em qualquer lugar e em qualquer momento. A pesquisa de Stockwell (2010) e Stockwell e Liu (2015), por exemplo, menciona que alunos faziam suas atividades nos trens que utilizavam para o trajeto entre suas casas e a escola.

A otimização do tempo é uma característica desse tipo de aprendizagem. Não existe mais ociosidade se seu celular está em sua mão o tempo todo. A cada intervalo entre uma atividade e outra, é possível interagir, brincar, estudar ou trabalhar com o celular.

Sharples, Taylor e Vavoula (2005, p.4) esquematizam da seguinte forma a convergência entre aprendizagem e tecnologia:

Quadro 1 – Convergência entre aprendizagem e tecnologia

Tecnologia para nova aprendizagem	Nova tecnologia
Personalizada	Pessoal
Centrada no aprendiz	Centrada no usuário
Situada	Móvel
Colaborativa	Em rede
Ubíqua	Ubíqua
Perene (lifelong)	Durável

Fonte: Traduzido de Sharples, M; Taylor, J.; Vavoula, G. (2005)

Os autores argumentam que as novas tecnologias oferecem serviços personalizados, como uma lista de músicas e uma agenda digital. Assim como os serviços, o ensino é também centrado no usuário e possibilita a criação de redes e, conseqüentemente, a colaboração. E isso pode acontecer em qualquer lugar onde haja conexão.

A aprendizagem de línguas adicionais tem se beneficiado com as novas tecnologias para dispositivos móveis. Alguns livros didáticos oferecem também aos alunos a versão digital e não há mais necessidade de carregar dicionários para a escola, pois eles podem ser baixados para os celulares. Há ainda jogos e vários aplicativos para a aprendizagem de vocabulário, de expressões idiomáticas, além dos aplicativos para aprendizagem em inglês que são muito populares entre crianças, adolescentes e adultos.

Neste artigo, pretendo avaliar quatro dos aplicativos mais populares no *iTunes*, loja virtual de aplicativos da *Apple*.

O *iTunes* (<http://www.itunes.com>) disponibiliza para usuários de *iPads* e *iPhones* uma enorme quantidade de aplicativos para aprendizagem de inglês. Alguns são gratuitos, outros são pagos, ou parcialmente gratuitos, e outros são meras propagandas de cursos pagos.



Passo, a seguir, à descrição dos procedimentos adotados para a seleção e avaliação desses aplicativos.

2. Metodologia

Para selecionar os aplicativos a serem avaliados, recorri à lista dos *apps* para aprendizagem de inglês mais populares no site do *iTunes*, na categoria educação.⁴ Nessa categoria, estão contidos 240 *apps*, incluindo os que oferecem músicas educativas, material para estudar para o ENEM e para concursos, cursos de idiomas e muitos outros.

Dentre os 240 aplicativos educacionais, identifiquei, dentre os vinte primeiros, os que eram específicos para ensino de línguas adicionais. O *Duolingo* aparece em segundo lugar dentre todos esses aplicativos; em sexto, o *Busuu*; em sétimo, o *ABA English, Aprender inglês com filmes*, e, em décimo-sexto, o *Babbel*. Todos estes aplicativos oferecem cursos de vários idiomas e estão também disponíveis para a tecnologia *Android* e *Windowsphone*. Podem, também, ser utilizados na web.

Selecionados os cursos de inglês, avaliei a primeira unidade ou nível de cada um desses aplicativos. Fiz todas as atividades e tomei notas para que eu pudesse, posteriormente, descrever e avaliar o material. Em seguida, procurei artigos sobre os 4 aplicativos no portal de periódicos da CAPES e no Google Scholar para poder completar a descrição. Recorri também à *webpage* dos aplicativos para procurar mais informações.

Passo agora à descrição e a avaliação de cada um deles.

3. Avaliação dos aplicativos para ensino de inglês

A avaliação dos *apps* incluiu as seguintes informações: explicitação de número de níveis; gratuidade ou não; organização em níveis ou tópico; usabilidade; *feedback*; conceito de língua, método de ensino, gamificação; qualidade do *input*; qualidade do áudio; linguagem visual, as habilidades desenvolvidas; o estudo de vocabulário, incentivo à interação.

3.1. Duolingo

Segundo Munday (2016, p.85), "*Duolingo* é um aplicativo gratuito criado por Luis Von Ahn e Severin Hacker em novembro de 2011". De acordo com o site do *Duolingo*⁵, ele foi eleito o aplicativo do ano para *iPhone*, em 2013, e o melhor aplicativo em educação pelo *Google*, também em 2013.

Duolingo é o aplicativo mais citado por alunos, professores nas redes sociais e por

4 Ver listagem completa em <https://itunes.apple.com/br/genre/ios-educacao/id6017?mt=8>

5 <https://www.duolingo.com/info>



pesquisadores. Veja, por exemplo, Vesselinov e Grego (2012), Garcia (2013), Leffa (2014), Duarte (2014), Karlini e Rigo (2014), Ye (2014), Tavares, Fernandes e Souza (2015), Munday (2016) e muitos outros.

Vesselinov e Grego (2012), em pesquisa patrocinada pelo *Duolingo*, descrevem a eficácia do aplicativo para a aprendizagem de espanhol por estudantes americanos. O estudo foi realizado, em 2012, com uma amostra aleatória de aprendizes de espanhol, nativos de inglês, de origem não hispânica. Os alunos fizeram testes antes e depois de oito semanas de estudo e os pesquisadores consideraram que a aprendizagem foi efetiva.

O estudo de Munday (2016) também descreve a incorporação do *Duolingo* para complementar um curso de espanhol para alunos universitários. Os participantes poderiam usar o aplicativo em seus equipamentos móveis ou em *web browsers*. Ela avalia a experiência como positiva e considera que, apesar de as lições não focarem a competência comunicativa, os alunos gostavam da gamificação e da variedade de tarefas.

Leffa (2014, p.1) descreve o *Duolingo*,

mostrando que ele é, em termos de *design*, um exemplo de sucesso de *gamificação* na área de ensino de línguas, enquanto, em termos metodológicos, deixa a desejar, principalmente por ser um sistema fechado, não permitindo que as atividades propostas sejam adaptadas pelo professor para atender às necessidades específicas de seus alunos.

De fato, o curso se vale de recursos de gamificação. A cada fase vencida, o aprendiz desbloqueia novas fases e ganha “vidas” em forma de corações e lingotes. Gunter et al (2016) observam que “embora funcione com ícones de coração que podem ser perdidos durante cada aula, não há envolvimento emocional claro, pois não fica claro como a perda dos corações interfere no jogo como um todo”.

Duolingo é um site de aprendizagem de línguas gratuito, mas se o aprendiz quiser um certificado, ele deve pagar uma pequena quantia. Para acessar o sistema, o usuário pode criar uma conta ou entrar com a do *Facebook* ou do *Google*.

Nem o aplicativo no celular e nem a página *web* informam como o curso se organiza, mas, em descrição do aplicativo, Cunningham (2015) afirma serem 68 unidades que levam o aprendiz ao nível intermediário avançado. Na verdade, a organização se faz por tópicos, como observam (GUNTER et al, 2016). É possível inferir que o curso tem mais de um nível, pois na primeira tela, o aplicativo apresenta a seguinte mensagem: “Você é um iniciante? Comece aqui pelo Básico”. Munday (2016) também se refere ao fato de não se ter acesso ao conteúdo, previamente, e afirma que a única forma de descobrir é completando as atividades.

O curso utiliza o método de gramática e tradução, com o apoio de desenhos para a apresentação de vocabulário e de áudio para a pronúncia. A cada exercício feito, o aprendiz recebe *feedback* automático – “Correto!” – acompanhado de um som.



Os tipos de atividades em cada unidade são:

1. “Qual destas mostra X?, na qual há quatro desenhos acompanhados dos respectivos nomes em inglês. Cabe ao aprendiz tocar na opção correta.
2. Tradução de um sintagma nominal do português para o inglês com uma lista de palavras para escolha pelo toque.
3. Tradução de um ou dois sintagmas nominais do português para o inglês (requer digitação).
4. Tradução de uma frase do inglês para o português com uma lista de palavras para escolha pelo toque.
5. Tradução de uma frase do português para o inglês com uma lista de palavras para escolha pelo toque.
6. Tradução de uma frase do português para o inglês (requer digitação).
7. Tradução de uma palavra com uma lista de 3 palavras para escolha pelo toque.
8. Exercício de completar uma frase em inglês, digitando uma palavra escolhida em uma lista de 3 palavras.
9. Tradução de dois sintagmas nominais ligados pela conjunção *and* com seleção de opções.
10. Exercício “Toque nos pares”, para emparelhar palavras com suas respectivas traduções.
11. Exercício de “Como se diz X?”, com a imagem correspondente, requerendo a digitação da resposta.
12. Exercício de “Como se diz X?” com um lista de 3 palavras para escolha pelo toque.
13. Exercício de “Como se diz X?” para digitar a palavra.
14. Tradução de uma frase que pode ser lida e ouvida e cuja tradução deve ser digitada.
15. Tradução de dois sintagmas nominais em português ligados pela conjunção “e”.
16. Ditado de sintagmas e frases.
17. Exercício para gravação de frase. Se você acerta, o *feedback* oferece a tradução da frase. Se não, o *feedback* escrito diz: “Humm... não conseguimos entender o que você disse... Tente de novo”. Se o aprendiz torna a errar, o *feedback* é: “Ainda não conseguimos entender”. Na terceira tentativa errada, o *feedback* é: “Vamos seguir em frente”, e a tradução é fornecida. No entanto, cometi vários erros propositais e o *software* não os identificou. A identificação só ocorreu quando troquei todos os elementos da frase.

A aprendizagem se dá por meio da repetição de vocabulário e de estruturas sintáticas. O usuário tem a opção de verificar a resposta correta e também de reportar algum erro que encontre no material. Há tradução de palavras, de sintagmas nominais e de frases.

A tradução é feita por digitação ou por escolha de palavras ofertadas na tela. Se o aprendiz erra na digitação não tem a oportunidade de refazê-la.

Há alguns exercícios que são resolvidos apenas pelos desenhos, como o da figura 1, em que se pergunta “Qual destas mostra “bola?”” e oferece desenhos que mostram uma mulher, um homem, uma menina e uma bola vermelha, com os nomes em inglês. Os acertos podem ser compartilhados por mensagem e e-mail, em notas e em redes sociais (ver figura 2). É possível, também, compartilhar a forma correta após um erro.

Pop-ups com dicas de gramática surgem ao longo dos exercícios e, ao final de cada série de atividades, há *feedback*, dizendo que o aprendiz atingiu a meta do dia e dando-lhe a opção de continuar (ver figura 3).

Ao término de cada sequência, o aprendiz tem a oportunidade de optar por praticar a unidade e, cada vez que faz essa escolha, uma nova sequência dos exercícios já feitos aparece novamente. O aprendiz tem, também, a opção de pular etapas e desistir de uma unidade a qualquer momento. Ser recompensado com lingotes virtuais ao completar um nível (ver figura 4) é um estímulo ao aprendiz.

Figura 1 – exemplo de exercício

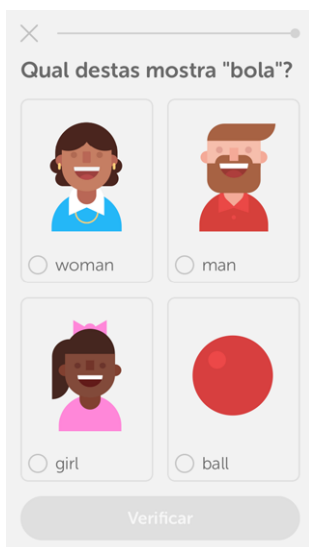


Figura 2 – Compartilhamento

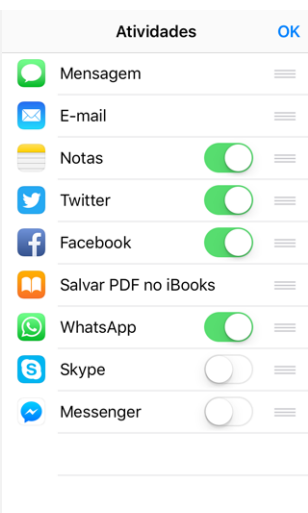


Figura 3 – m Anúncio de meta atingida



Figura 4 – Lingotes virtuais



Fonte: Prints de tela do iPhone da autora durante realização de tarefas no Duolingo.

Segundo informações no site do *Duolingo*, a cada nível, o aprendiz ganha um lingote multiplicado pelo número do nível para o qual passou, desde que não tenha usado atalhos para subir de nível. Há outras formas de ganhar lingotes: convidar um amigo e ele usar o aplicativo, 1 lingote a cada 10 dias de ofensiva e 1 lingote por voto favorável a documento enviado pelo estudante para a área de imersão.

Com essa moeda virtual, o aprendiz pode comprar mais conteúdo e bloqueio de ofensivas para que o número de ofensivas não caia, mesmo que ele fique inativo por um dia.

Como observado também por Gunter et al (2016), não há investimento na interação e nem em funções comunicativas, e a maioria das tarefas requer memorização mecânica.

O material contém frases e sintagmas nominais improváveis de serem encontrados na linguagem cotidiana, tais como: “I am a turtle”; “No, you are not a dog”; “I have an animal, it is a mouse”; “Goodbye, elephant”; “An orange and a girl”.

O aplicativo envia mensagens por e-mail, estimulando o aprendiz a continuar a fazer as atividades, como podemos ver na figura 5.

Fig. 5. Mensagem enviada pelo aplicativo para e-mail do aprendiz

Lembrete diário de Inglês

Oi **vlmop**, deixe a coruja feliz! Para aprender um idioma, é preciso praticar diariamente.



Fonte: E-mail recebido pela autora

O feedback é instantâneo e eficiente, entretanto, segundo Garcia (2013, p. 21),

Isso funciona muito bem nas primeiras lições, mas, quanto mais o aprendiz avança, mais difícil fica para o programa controlar todas as variáveis e, desta forma, maior é o risco de fornecer feedback errado. Quanto mais os aprendizes avançam, maiores também são as chances de eles perceberem que receberam feedback errado. O programa lida com isso, perguntando: “Ainda acha que está correto? Nos diga”, mas isso não é suficiente para evitar a frustração e aborrecimento

Apesar de a literatura sobre o aplicativo mencionar que a colaboração entre pares é encorajada (CARVALHO; OLIVEIRA, 2013; GARCIA, 2013; MUNDAY, 2016), verifiquei que isso não acontece no estágio inicial. Segundo Munday (2016, p.86), que avaliou todas as partes, “Duolingo funciona de forma semelhante a uma rede social. Você pode seguir outros estudantes, e outras pessoas podem te seguir”. Existe uma área de discussão e uma área de imersão para alunos mais avançados, em que “qualquer pessoa pode fazer upload de um documento público em qualquer língua e a comunidade pode começar a traduzi-lo” (MUNDAY, 2016, p.86). Os participantes podem fazer sugestões para a tradução ou fazer comentários. Mas essas funcionalidades não estão disponíveis para celulares.

É também Munday (2016, p. 88) quem informa:

Cientes de que muitos educadores estavam utilizando a ferramenta com seus estudantes, como comprovado em muitas listas de discussão, *Duolingo* abriu, em janeiro de 2015, uma nova área no site, dedicada a professores que querem usar a plataforma para suas aulas. A nova área, <https://dashboard.duolingo.com/>, permite que educadores criem ‘grupos’ ou turmas.



Iniciativas como a do *Duolingo*, certamente, contribuem para criar mais oportunidades de práticas para os aprendizes, mas é uma pena que, pelo menos o material inicial, seja tão artificial.

3.2. Busuu

O aplicativo é gratuito, mas se o aprendiz quiser desbloquear todas as funções, precisa fazer um *upgrade* para uma conta *Premium* no valor mensal de US\$5,99. A assinatura anual custa US\$3,17 ao mês e a vitalícia US\$149,99, em pagamento único. Ao sair da página de pagamento, uma tela surgiu oferecendo-me um desconto: US\$3,99 por 1 mês; US\$2,25 ao mês, pela assinatura anual, e US\$109,99 pela vitalícia.

O site⁶ do *Busuu* convida: “Pratique suas habilidades linguísticas com a nossa comunidade internacional de mais de 50 milhões de falantes nativos”. Na versão gratuita para celular, o usuário tem acesso a 4 níveis: Básico A1, com 20 unidades; Básico A2, com 16 unidades; Intermediário B1, com 14 unidades, e Intermediário Avançado B2, com 12 unidades. Há, ainda, a opção Curso para Viagem, com 5 unidades.

Para acessar *Busuu*, é necessário criar uma conta ou usar a do *Facebook* ou do *Google*. *Pop-ups* surgem para induzir o usuário a optar pelo curso pago. Veja dois exemplos: “Usuários Premium podem baixar lições para aprender enquanto estão off-line” e “Fique fluente mais rápido com acesso ilimitado e exercícios de gramática”. O acesso à gravação de áudio é também limitado à conta *Premium*, conforme alerta Valencia (2015, p.4).

Esse autor (2015) realizou um estudo etnográfico sobre o *Busuu*, participando, durante 10 semanas, de um curso de francês, inicialmente na opção gratuita e depois como membro *premium*. Ele completou 54 unidades, participou da comunidade e fez um diário, registrando “reações, sentimentos e reflexões depois de cada sessão de estudo” (VALENCIA, 2015, p.3). Seu estudo concluiu que *Busuu* integra diferentes visões de linguagem (estrutural, interacional e ecológica) que funcionam em sinergia.

Valencia (2015, p.1) explica que *Busuu* funciona como um sistema ecológico composto de subsistemas aninhados que refletem visões estrutural, interacional e ecológica da linguagem, entrelaçadas de formas complementares, e que são também conflitantes. São conflitantes porque concebem a linguagem como um conjunto de estruturas, mas também como interação. Ele acrescenta que “espaços como a interface de chat e o fórum mostram que a linguagem, mais do que cumprir uma função transacional, é performativa no sentido de que ela surge no decorrer da interação”. É ainda Valencia (2015, p.11) que chama a atenção para a metáfora utilizada pelo aplicativo:

Em concordância com visões ecológicas da aprendizagem de línguas (van Lier, 2004), a linguagem é vista como um organismo natural: uma árvore em crescimento que se desenvolve a partir do trabalho individual dos usuários completando unidades de aprendizagem e de suas atividades de interação com outros membros da comunidade.

6 <https://www.busuu.com/pt/>

Como comenta Valencia (2015, p.11), a metáfora da árvore⁷ “mostra que, para florescer, a árvore (língua) precisa interagir com outros elementos (ex.: água, sol e animais)”; no caso, os agentes que possibilitam esse crescimento são os próprios participantes em interação.

Meu estudo se limitou à versão gratuita do nível básico 1 para *iPhone* e minhas observações se baseiam nas atividades da primeira unidade que se divide em 20 lições assim nomeadas: 1. Muito prazer; 2. Sobre mim; 3. Sentimentos; 4. Gente; 5. Aparências; 6. Trabalhos; 7. Minha Família; 8. Objetos do dia a dia; 9. Tamanho; 10. Vilas e cidades; 11. Comida e Bebida; 12. Tempo Livre; 13. Interesses; 14. Minha casa; 15. Rotinas diárias; 16. Números e datas; 17. Tarefas diárias; 18. No bar; 19. Detalhes pessoais; 20. Direções.

Com exceção da lição 1, em que há apenas o tema da unidade, as demais oferecem 3 seções: o tema (*input* e exercícios); o item gramatical ou lexical (ex. pronomes pessoais; Ser/Estar: to be), bloqueado na opção grátis, e “Pratique sua escrita”, na qual o aprendiz encontra uma atividade para praticar a escrita dentro do tema.

A lição 1 tem início com fotos coloridas e cumprimentos. A unidade apresenta os cumprimentos que são acompanhados de fotos de excelente qualidade. Veja um exemplo na figura 6. Há exercícios de arrastar soltar (ver figura 7), e de certo e errado (ver figura 8). O usuário desliza a tela para a esquerda e a tela seguinte é uma dica sobre cumprimentos, clica no pé da página em “Ok, entendi” e aparece e um exercício de certo e falso.

Figura 6 – Exemplo de cumprimento

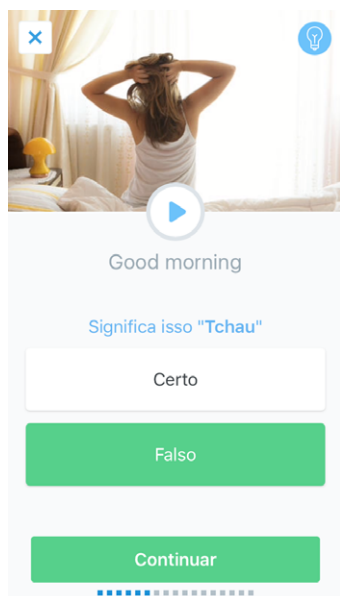


Fig. 7 – Exemplo de exercício arrastar e soltar

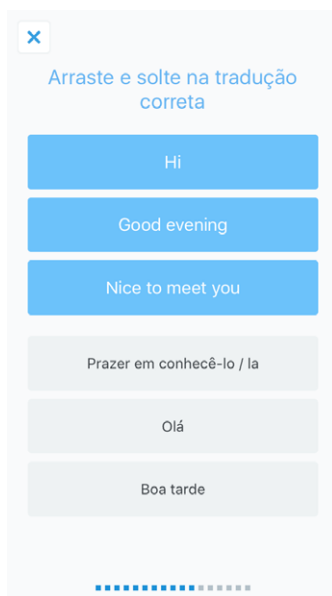
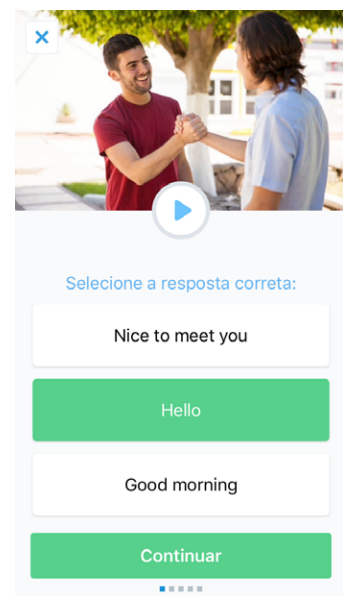


Figura 8 – Exemplo de exercício de certo e errado



Fonte: Prints de tela do iPhone da autora durante realização de tarefas no Bussu.

Outros tipos de exercício são o “Arraste e solte na tradução correta”, e o “Selecione a palavra correta”, após ouvi-la. Ao final da lição, há um teste. Uma atividade interessante é a inferência de sentido por meio de imagens, como pessoas apertando a mão, para que o aprendiz escolha entre as opções: “Nice to meet you (resposta correta)/Good evening/Goodbye”.

7 A metáfora da árvore não aparece no aplicativo para celular.



Na lição seguinte, além dos exercícios semelhantes aos da primeira lição, o aluno é convidado a ouvir e gravar frases. No entanto, só consegue fazer todos os exercícios se tiver a conta *premium*.

A gramática, dentro da seção nomeada pelo tema da lição, é praticada com exercícios para organizar as palavras em orações. O aprendiz é convidado a praticar mais, completando frases com um clique na palavra correta ou digitando palavras para completar frases.

Um aspecto negativo do aplicativo é o envio automático da resposta, não permitindo refazer a digitação quando se chega à última letra. Mesmo reconhecendo o erro, o aprendiz é obrigado a repetir toda aquela série de exercícios. Um aviso permanente – “Fique mais fluente mais rápido com acesso ilimitado e exercícios de gramática” – convida o aprendiz a migrar para a opção *premium*.

Um aspecto positivo é a seção com atividade de escrita que aparece a partir da lição 2. Nessa unidade, a atividade consistia em escrever uma resposta para “Hello! Nice to meet you. What’s your name?”. A resposta é enviada a outro usuário para correção e o aprendiz é convidado a retribuir, corrigindo a de outra pessoa que aprende sua língua. No meu caso, não havia ninguém precisando de ajuda e fui convidada a voltar depois, mas após poucos minutos apareceram auxílios e também um pedido de ajuda,

A frase que eu devia ter enviado era “Hello, My name is Vera. What’s your name?”, mas como o teclado do celular é pequeno, eu acabei esbarrando na tecla T e produzi “tour” em vez de “your”. Recebi feedback de uma italiana (identificada pela bandeira da Itália), falante de inglês, que enviou a frase correta e me atribuiu 4 estrelas. Havia também um texto de dois parágrafos em português esperando pela minha correção. Dei a minha contribuição e outras melhores surgiram em seguida. Essa interação é um ponto bastante relevante e motivador para a aprendizagem.

Na lição 2, a atividade era um pedido para descrever seu amigo, que exigia pelo menos 6 palavras. A atividade oferecia a opção de clicar em uma dica que mostrava um modelo de texto. Ao final das 6 palavras, surgiu uma nota na parte inferior da tela me estimulando: “Você está arrasando!” e, ao seu lado, um ícone de uma seta, apontando para cima. A seta, antes cinza, tornou-se verde e, ao clicar nela, o texto foi enviado para correção da comunidade. Nas demais atividades, o aprendiz tem a oportunidade de descrever pessoas, lugares e objetos, falar sobre trabalho e família, fazer lista de compras, falar sobre sua rotina, interesses e talentos etc.

O desenvolvimento da escrita segue a abordagem comunicativa não apenas na formulação de atividades em práticas sociais reais, mas, principalmente, pela inserção dos aprendizes em redes colaborativas.

A opção gratuita no celular não mostra os elementos de gamificação que, de acordo com Valencia (2005, p.11), consistem de maçãs (para participação em atividades interativas), framboesas (ao completar atividades) e distintivos de reconhecimento. Em nenhum momento do teste, recebi qualquer notificação sobre ter ganho cerejas, mas, como o aplicativo é sincronizado com a versão web, pude ver na minha página que eu



acumulara 20 framboesas. No entanto, não há nenhuma explicação do que posso fazer com elas. Provavelmente, elas servem de estímulo à competição com os amigos, pois a página *web* apresenta o seguinte estímulo: “Convide alguns amigos para competir com você!”. De qualquer forma, é apenas uma hipótese e considero a falta de informações detalhadas como ponto fraco do aplicativo e também da página na *web*.

Busuu é um aplicativo com muitos pontos relevantes e representa uma excelente contribuição ao ensino de línguas.

3.3. ABA (American British Academy)

ABA (American British Academy) pode ser acessado na *web*⁸ ou por tecnologia móvel. Para se registrar, pode-se usar o e-mail ou a conta do *Facebook*.

No site, encontramos a informação:

Como na vida real, **você usará o seu telemóvel para ouvir, falar, ler e escrever em inglês**: o seu subconsciente vai incorporar gradualmente o **novo vocabulário** e as **expressões inglesas**, e você progredirá sem dar-se conta!

Na verdade, o método é uma mistura de método estrutural com gramática e tradução, com *input* por meio de vídeo, texto e áudio, e atividades de repetição sempre acompanhadas de traduções.

O curso, que pode ser usado em vários dispositivos, é composto por seis níveis: *beginners, lower intermediate, intermediate, upper intermediate, advanced e business*. Cada nível tem 24 unidades. O aplicativo permite acesso a todas as atividades da primeira unidade de cada nível. É possível também acessar todas as vídeo-aulas de gramática de todos os níveis. Para fazer as outras unidades, as opções de pagamento são: 1 mês por US\$ 19,99; um semestre por US\$ 6,67 ao mês, e 1 ano por US\$ 5,83 ao mês.

Os *links* para todas as atividades aparecem, na página inicial, em 8 opções numeradas (ver figura 9): 1. ABA Film, 2. Fale (exemplo na figura 10), 3. Escreva, 4. Interprete, 5. Vídeo aula, 6. Exercícios (exemplo na fig. 11), 7. Vocabulário e 8. Avaliação, com o desenho de um cadeado, indicando que a opção está trancada e o aprendiz só pode acessá-la depois de completar as outras atividades. O ideal é seguir a sequência, mas é possível escolher qual quer fazer primeiro.

8 <http://www.abaenglish.com/pt/>

Figura 9 – Tela inicial do ABA



Figura 10 – Exemplo de prática oral

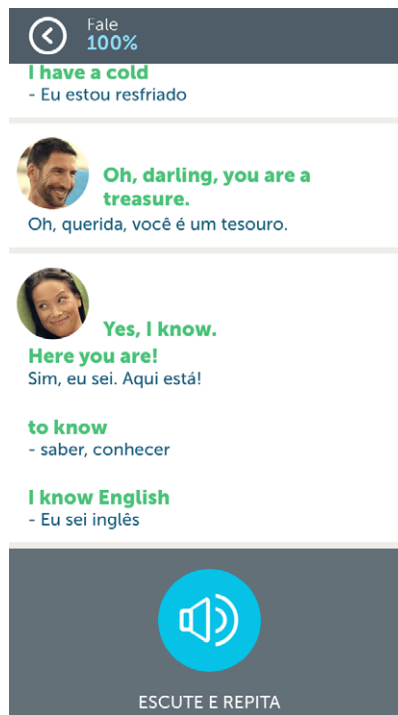
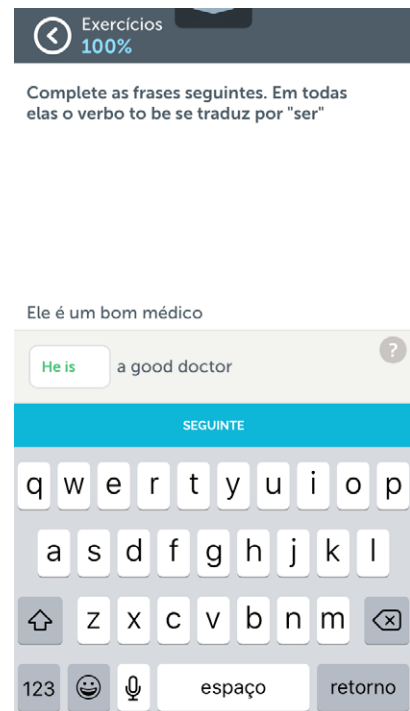


Figura 11 – m Exemplo de exercício



Fonte: Prints de tela do iPhone da autora durante realização de tarefas no ABA.

Analisei as atividades da primeira unidade, *A day in the beach*. O **filme**, com um casal de atores sentados em cadeiras na praia, apresenta uma conversa sobre o clima etc. Percebe-se que o vídeo foi gravado para fins didáticos.

Em **Fale**, os atores repetem o diálogo, o estudante ouve, grava, ouve sua gravação e torna a ouvir o ator ou a atriz. Além das falas do diálogo do filme, o aprendiz pode ouvir outras falas e revisar alguns itens de vocabulário. Por exemplo, no vídeo, a personagem feminina fala: "And...a very cold juice"; no exercício, o aluno repete essa frase, depois *cold/ I am cold* e *It is cold today*, tudo acompanhado da tradução.

Escreva oferece escrita em forma de ditado. O aluno ouve as frases do diálogo e as escreve. É possível repeti-las quantas vezes ele quiser. Ao se cometer um erro de ortografia, a palavra aparece em vermelho e o aprendiz tem a chance de reescrever. Só então pode passar para frente.

Em **Interprete**, o aprendiz escolhe o personagem e grava sua fala no mesmo diálogo em interação com o outro personagem e, depois, torna a gravar com as falas do segundo personagem. Ao final, pode ouvir o diálogo entre ele e o personagem escolhido.

Na **videoaula**, temos uma professora que explica a gramática, no caso a forma afirmativa do verbo *to be* e os pronomes pessoais. Pode-se pausar e assistir quantas vezes quiser. Informação no site do ABA afirma que os mesmos professores das videoaulas podem ser contatados durante o curso.

Os **Exercícios** apresentam a tradução de frases com lacunas para completar com os pronomes pessoais e o verbo *to be*. O feedback é dado pelas cores vermelho para erro e



verde para acerto e, na sequência, ouve-se a gravação da frase correta. Tanto o verbo por extenso como a forma contrata são acolhidos.

Em **vocabulário**, todas as palavras são apresentadas uma a uma, O aprendiz lê, ouve, repete e torna a ouvir para então passar para a próxima. Ele só pode fazer a avaliação quando concluir as 7 etapas. A **avaliação** consiste de itens de múltipla escolha que medem sua capacidade de usar os pronomes, verbo *to be* e vocabulário. Não há teste de compreensão e nem de produção oral.

A vantagem do ABA em relação aos outros aplicativos é o uso do vídeo, pois isso garante que ao aprendiz acesso à multimodalidade da linguagem: som, gesto, olhar, entonação, contexto.

3.4. Babel

O acesso é feito com a criação de um perfil. Como lembra Castro (2012, p.1), é possível “sincronizar seus exercícios no site web do aplicativo”. Ao abrir o aplicativo, o usuário encontra uma tela para escolher o idioma que quer aprender e, após a escolha, responde perguntas sobre idade, como ficou sabendo do aplicativo, onde o encontrou e o motivo da escolha do curso.

No site do aplicativo⁹, há a informação de que os níveis são baseados no Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas e os objetivos são claramente definidos. O curso de inglês para iniciantes equivale ao nível A1 (dividido em 6 níveis) e o intermediário, ao A2. O A2 é composto por um curso de revisão com 20 lições. Há, ainda, um curso de aprofundamento 1 com 15 lições. *Babbel* oferece ainda Extras, com as opções Gírias americanas (9 lições), Turismo nos Estados Unidos (8 lições), Números (8 lições) e Palavras e Frases, com 31 opções: Primeiras palavras e frases (12 lições), Comer e Beber (21 lições), Os animais (15 lições), O corpo (17 lições), Sociedade (17 lições), Esporte (19 lições), Comunicação (20 lições), O mundo digital (14 lições), A roupa (14 lições), Férias (22 lições), Sentimentos e opiniões (14 Lições), As relações humanas (14 lições), A vida (12 lições), Festivais e festas (7 lições), Transporte e viagens (13 lições), Lazer (18 lições), Cultura (19 lições), Qualidades (17 lições), O mundo acadêmico (13 lições), Mídia (18 lições), Serviços públicos (13 lições), Trabalho (15 lições), Em casa (16 lições), Ensino (13 lições), Paisagens (14 lições), As plantas (14 lições), Meio ambiente (15 lições), Cidade (13 lições), Vinho, cozinha e gastronomia (9 lições), Estrelas do rock e Fãs (8 lições) e Lifestyle (15 lições). Em todas essas alternativas, a primeira lição está disponível de forma gratuita.

A primeira lição do nível A1 começou com uma mensagem de boas vindas em português. Havia a opção de escolher o nível iniciante ou avançado. Escolhi o iniciante e tive que fazer um teste com questões com cumprimentos em texto, áudio e fotos de ótima qualidade que auxiliam o aprendiz na compreensão. As tarefas pediam que eu escolhesse a tradução correta. Havia também exercícios de combinar a tradução com as palavras “certo” ou “errado”.

9 <https://pt.babbel.com/aprender-ingles-online>

Ao acertar a resposta, o *feedback* aparecia com a frase correta e a respectiva foto.

Um dos diálogos chamou minha atenção, pois me parece totalmente implausível: *How are you?/I'm fine, thank you./ Why?* Afinal, ninguém pergunta “Why?” (Por quê?) após cumprimentos. Outro estranhamento foi a resposta em português sem espaço entre “Por” e “quê?”

Após o teste e a criação da conta, o acesso pode ser feito com o *Facebook* e o aprendiz pode fazer o *download* da primeira lição *HELLO! PARTE 1* é baixada. Na unidade 1, uma série de expressões é apresentada: *hello, goodbye, thank you*. O aprendiz deve ouvi-las e repeti-las, gravando-as. É dado acesso à forma escrita e à tradução (ver figura 12).

Em seguida, aparecem 3 opções de tradução, em português. O exercício tem o formato de *flash cards* (ver figura 13) e se há erro, o cartão não vira. Ao escolher a resposta correta, ouve-se o áudio e o cartão vira-se mostrando, abaixo da imagem¹⁰, a expressão correta, e a resposta em inglês é ouvida. Outra série de exercícios é de tradução das mesmas expressões, mas o aprendiz tem acesso às letras embaralhadas de cada palavra, o que acaba transformando a atividade em um mero exercício de ortografia (ver figura 14). O mesmo tipo de exercício se repete, mas agora para inserir as palavras dentro de diálogos que são reproduzidos oralmente. Após um exercício de tradução, novos cumprimentos (*good morning, good evening, good night*) são apresentados da mesma forma que os anteriores e a mesma sequência de exercícios se repete.

Figura 12 – Apresentação de vocabulário

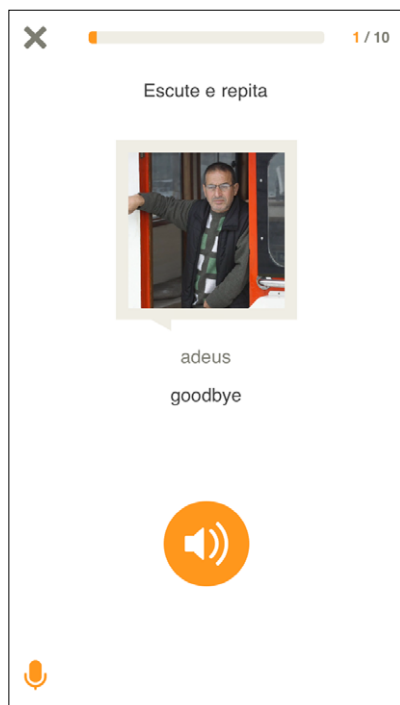


Figura 13 – *Flash cards*

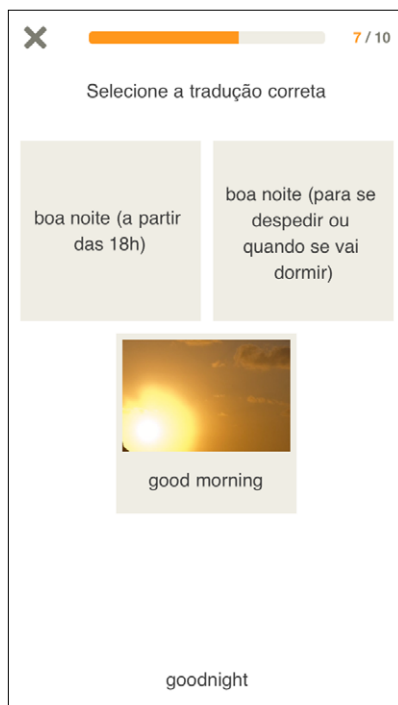
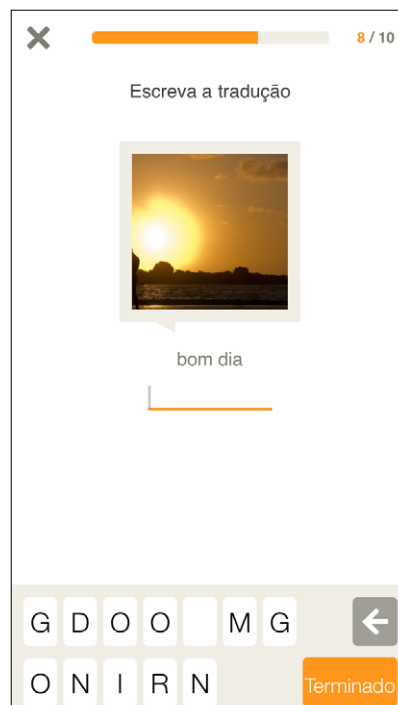


Figura 14 – Exemplo de exercício de tradução



Fonte: Print de tela do *iPhone* da autora durante realização de tarefas no *Babel*.

10 Ao clicar em algumas imagens, vi o aplicativo se utiliza de imagens gratuitas disponíveis no Flickr.



Ao terminar a lição, o aprendiz só pode passar para a próxima lição – HELLO! PARTE 2 – se optar pela versão paga com a opção de 1 mês (US\$9,99), 3 meses US\$6,66 ao mês, pagando-se US\$19,99 a cada 3 meses, 6 meses por US\$5,66 ao mês, pagando-se US\$33,99 a cada 6 meses, ou um ano US\$5,00 ao mês, pagando-se US\$59,99 a cada 12 meses.

Diferentemente dos demais aplicativos, para usar o *Babbel* é necessário fazer o download da lição.

4. Conclusão

O quadro 1 apresenta uma síntese das avaliações dos 4 aplicativos.

Quadro 1. Síntese Avaliativa

Aplicativos	Duolingo	Busuu	ABA	Babbel
Gratuito	<i>Sim</i>	<i>Parcialmente</i>	<i>Parcialmente</i>	<i>Parcialmente</i>
Preço por 1 mês	-	<i>US\$5,99</i>	<i>US\$19,99</i>	<i>US\$9,99</i>
Preço anual (mês)	-	<i>US\$3,17</i>	<i>US\$6,76</i>	<i>US\$5,00</i>
Número de níveis	<i>Sem descrição</i>	<i>4+1 opção</i>	<i>6</i>	<i>2 + extras</i>
Usabilidade	<i>Fácil</i>	<i>Fácil</i>	<i>Fácil</i>	<i>Fácil</i>
Feedback	<i>Sim</i>	<i>Sim</i>	<i>Sim</i>	<i>Sim</i>
Conceito de língua	<i>Estrutural</i>	<i>Visão complexa</i>	<i>Estrutural</i>	<i>Estrutural</i>
Método	<i>Gramática e Tradução</i>	<i>Eclético</i>	<i>Estrutural/Gramática e Tradução</i>	<i>Gramática e Tradução</i>
Gamificação	<i>Alta</i>	<i>Média</i>	<i>Não</i>	<i>Não</i>
Input Autêntico	<i>Não</i>	<i>Plausível</i>	<i>Plausível</i>	<i>Não</i>
Áudio	<i>Sim</i>	<i>Sim</i>	<i>Sim</i>	<i>Sim</i>
Linguagem visual	<i>Desenhos</i>	<i>Fotos</i>	<i>Filmes e fotos</i>	<i>Fotos</i>
Compreensão oral	<i>Insuficiente</i>	<i>Insuficiente</i>	<i>Insuficiente</i>	<i>Insuficiente</i>
Fala	<i>Repetição</i>	<i>Repetição</i>	<i>Repetição</i>	<i>Repetição</i>
Leitura	<i>Não</i>	<i>Não</i>	<i>Não</i>	<i>Não</i>
Escrita	<i>Tradução</i>	<i>Sim</i>	<i>Ditado</i>	<i>Não</i>
Vocabulário	<i>Sim</i>	<i>Sim</i>	<i>Sim</i>	<i>Sim</i>
Incentivo à Interação	<i>Não</i>	<i>Sim</i>	<i>Não</i>	<i>Não</i>

Fonte: dados da autora



Com exceção do *Duolingo*, todos os outros aplicativos analisados oferecem apenas uma degustação de suas atividades, como forma de propaganda para a venda do material. No entanto, o preço de todos eles é bastante acessível, sendo *Busuu* o mais em conta.

Ao contrário dos outros 3, o *Duolingo* não explicita os níveis de ensino ofertados, mas todos eles investem mais no nível básico.

A usabilidade de todos é muito boa. Eles funcionam por meio de toques e deslizamento de telas. Todos os 4 aplicativos oferecem *feedback* imediato a cada atividade realizada.

O conceito de língua predominante é o de conjunto de estruturas, sem preocupação com apresentação de amostras autênticas do idioma. Destaca-se o *Busuu* por se embasar em uma visão complexa de língua(gem), pois, ao mesmo tempo que apresenta estruturas e vocabulário, o curso também se baseia em uma visão sociocultural, ao incentivar o aluno a interagir com outros aprendizes e a colaborar em uma comunidade de prática. A literatura sobre o *Duolingo* informa que existe também uma comunidade, mas as práticas incentivadas são as de tradução.

O método mais utilizado é o da gramática e tradução. Há uma forte ênfase no ensino de vocabulário e o insumo é, geralmente, bastante artificial.

As atividades são, geralmente, desenvolvidas por meio de tradução, repetição e de associação entre palavras e imagens.

Quanto à gamificação, destaca-se o *Duolingo*, pois é o único em que, claramente, há um jogo de perde e ganha. Corações são perdidos ao se cometerem erros, lingotes são acumulados ao se vencerem etapas, mas são perdidos se o aprendiz não mantiver o ritmo de suas atividades.

Nenhum dos 4 aplicativos oferece *input* autêntico, mas *Busuu* e ABA contêm *input* mais plausível. Todos eles oferecem *input* em forma de texto e áudio, mas ABA apresenta filmes que, mesmo sendo produzidos para fins didáticos, apresentam diálogos semelhantes aos da vida real e investem na entonação. O uso de voz sintetizada, como no *Duolingo*, torna a entonação artificial.

No quesito linguagem visual, o ABA se destaca dos demais por oferecer filmes e fotos. *Duolingo* usa apenas desenhos e *Busuu* e *Babbel* usam fotos.

Nenhum dos aplicativos investe em atividades de compreensão oral propriamente ditas. Elas se restringem a ditados, como é o caso da seção "Escreva" do ABA, com frases completas para o aprendiz ouvir e escrever.

A fala é praticada por meio de repetição e não existem atividades comunicativas em nenhum dos aplicativos. O ABA é o único a possibilitar que o aprendiz grave falas de um diálogo e compare sua produção oral com a fala dos personagens dos diálogos.

A leitura, em todos os aplicativos, fica limitada a palavras, sintagmas e, em alguns casos, a diálogos. Quanto à escrita, *Busuu* é o único aplicativo que oferece atividade de escrita contextualizada e associada à realidade do aprendiz. Todos eles investem bastante no ensino de vocabulário, mas apenas *Busuu* promove a interação entre aprendizes.



Ciente das limitações de uma avaliação que se limitou ao primeiro nível/unidade de cada aplicativo, arrisco-me a afirmar que *Busuu* é o que oferece material de melhor qualidade, apesar de não ser totalmente gratuito. O ideal seria uma mistura do *Busuu* com o ABA. No entanto, se o critério gratuidade for o mais relevante para o aprendiz, a única opção é o *Duolingo*.

Referência

ARTHUR, C. The history of *smartphones*: timeline. **The Guardian**, 2012. Disponível em: <http://www.theguardian.com/technology/2012/jan/24/smartphones-timeline>. Acesso em: 21 jan. 2016.

CARVALHO, M.; OLIVEIRA, L. As emoções desencadeadas pelas interfaces web: o caso do site Duolingo. **Culturas Mediáticas**, v.6, n. 11, p.1-12, jul./dez. 2013.

CASTRO, C. H. S. de. Aplicativos gratuitos de ensino de inglês para Android: breve relato de testes. In: CONGRESSO NACIONAL UNIVERSIDADE, EAD E SOFTWARE LIVRE. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG. **Anais...**, 2012, p.1-5. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/ueadsl/article/view/2916>. Acesso em: 15 jan. 2015.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação nos domicílios brasileiros [livro eletrônico]: TIC domicílios 2014**. São Paulo, 2015. Disponível em: http://www.cgi.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_Domicilios_2014_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 10 fev. 2016.

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

DUARTE, G. B. O processo de gamificação e a aprendizagem de línguas pelo viés da Complexidade. In: CONGRESSO IBERO-AMERICANO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA, INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO. Buenos Aires. **Anais...**, 2014, p. 1-14. Disponível em: <http://www.oei.es/congreso2014/memoriactei/509.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2015

CUNNINGHAM, K. J. Duolingo. **TESL-EJ**, v. 19, n.1. May 2015. Disponível em: <http://www.tesl-ej.org/pdf/ej73/m1.pdf>. Acesso em: 3 jan. 2016.

GARCIA, I. Learning a Language for Free While Translating the Web. Does Duolingo Work? **International Journal of English Linguistics**, v. 3, n. 1, p. 19-25, 2013. Disponível em: <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ijel/article/viewFile/24236/15350>. Acesso em: 28 fev. 2016.

GODWIN-JONES, R. Emerging technologies: mobile apps for language learning. **Language Learning & Technology**, n.15, v. 2, p. 2–11, 2011. Disponível em: <http://llt.msu.edu/issues/june2011/emerging.pdf>. Acesso em: 02 nov. 2013

GUNTER, G. A. et al. Using the RETAIN Model to evaluate mobile educational games for language learning. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Belo Horizonte, v. 16, n. 2, out./dez. 2016.



KARLINI, D.; RIGO, S. J. ABCLINGO: Integrando Jogos Sérios e Mineração de Dados Educacionais no Apoio ao Letramento. IN: XIII SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 2014. Porto Alegre: SBC, **Anais...** 2014, v. 1, p. 1149-1152. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/short/Cult_Short_2_ABCLingo.pdf. Acesso em: 12 fev. 2016.

KIM, D. et al. Students' perceptions and experiences of mobile learning. **Language Learning & Technology**, n.17, v. 7, p. 52-73, 2013. Disponível em: <http://llt.msu.edu/issues/october2013/kimetal.pdf>. Acesso em: 24 out. 2016.

LEFFA, V. J. Gamificação adaptativa para o ensino de línguas. In: CONGRESSO IBERO-AMERICANO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA, INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO. Buenos Aires. **Anais...**, 2014, p. 1-12. Disponível em: <http://www.oei.es/congreso2014/memoriactei/499.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2015.

LIZ, N. **Tecnologia móvel no Ensino e aprendizagem de língua inglesa na escola**. 2015. 62 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, 2015. Disponível em: http://www.utfpr.edu.br/londrina/cursos/mestrados-doutorados/Ofertados-neste-Campus/mestrado-profissional-em-ensino-de-ciencias-humanas-sociais-e-da-natureza/dissertacoes/documentos-e-imagens-1/dissertacao_nevton. Acesso em: 24 jan. 2016.

MUNDAY, P. The case for using DUOLINGO as part of the language classroom experience. **Revista Iberoamericana de Educación a Distancia**, v. 19, n. 1. p. 83-101, 2016. Disponível em: <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/14581>. Acesso em: 03 fev. 2016.

RODRIGUES, S. J. S. **EnglishGap**: aplicativo móvel para o ensino de Língua Inglesa. 2014. 100 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, 2015. Disponível em: http://ww5.ead.ufrpe.br/ppgteg/pdf/2015/dissertacoes/Sarah_Jackelliny.pdf. Acesso em: 24 jan. 2016.

SHARPLES, M; TAYLOR, J.; VAVOULA, G. Towards a theory of mobile learning. In: MLEARN CONFERENCE, 2005, Cape Town, South Africa. **Proceedings...** Cape Town, South Africa, 2005. Disponível em: <http://faculty.ksu.edu.sa/7338/mobile%20learning/Towards%20theory%20of%20mobile%20learning.pdf>. Acesso em: 24 fev. 2016.

STOCKWELL, G. Using Mobile Phones for Vocabulary Activities: Examining the Effect of the Platform. **Language Learning & Technology**, n.14, v. 2, p. 95-110, 2010. Disponível em: <http://llt.msu.edu/vol14num2/stockwell.pdf>. Acesso em: 02 nov. 2013.

STOCKWELL, G.; LIU, Y. C. Engaging in mobile-bases activities for learning vocabulary: an investigation in Japan and Taiwan. **CALICO**, v. 32, n. 2, p. 299-322 2015.

TAVARES, M. J. G. V.; FERNANDES, D. R.; SOUZA, C. H. M. S. A telefonia móvel e seus rastros no processo de ensino aprendizagem na EJA - **LSP** - Revista Científica Interdisciplinar, n.2, v.2, p. 202-217, 2015. Disponível em: <http://revista.srvroot.com/linkscienceplace/index.php/linkscienceplace/article/view/101>. Acesso em: 25 fev. 2016.



YE, F. **Validity, reliability, and concordance of the Duolingo English test**. Disponível em: <https://s3.amazonaws.com/duolingo-papers/other/ye.testcenter14.pdf>. Acesso em: 22 fev. 2016.

VALENCIA, J. A. Language views on social networking sites for language learning: the case of Busuu. **Computer Assisted Language Learning**, v. 29, p.1-17, Aug. 2015.

VESSELINOV, R.; GREGO, J. **Duolingo Effectiveness Study** – final report, 2012. Disponível em: http://static.duolingo.com/s3/DuolingoReport_Final.pdf. Acesso em: 26 jan. 2016.

Recebido em 10 de junho de 2016.

Aceito em 21 de novembro de 2016.

Vera Lúcia Menezes de Oliveira e Paiva

Professora titular da Universidade Federal de Minas Gerais e pesquisadora nível 1 do CNPq e da FAPEMIG. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Linguística Aplicada, atuando principalmente nos seguintes temas: aquisição de língua inglesa, pesquisa narrativa, ensino de línguas mediado por computador, linguagem e tecnologia. É uma das pioneiras no ensino e pesquisa em educação a distância na área de Letras. Foi uma das editoras da *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, revista Qualis A1, de 2001 a 2016. vlmop@veramenezes.com