



UFPB

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
UNIDADE DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – UEd
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS E EDUCAÇÃO - CCAE
LICENCIATURA EM LETRAS LÍNGUA INGLESA A DISTÂNCIA**

**CONTRIBUTOS DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS
PARA A APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA**

Orientando: Helton da Silva Cavalcante – UFPB – heltoncmc_ap@hotmail.com

Orientadora: Prof^aDr^a. Juliene Paiva de A. Osias – UFPB – julienneosias@gmail.com

Examinadora: Prof^aMs. Barthyra Cabral V. de Andrade – UFPB – barthyracabral@outlook.com

Examinadora: Prof^aMs. Ruth Marcela Bown Cuello – UFPB – rmbown@hotmail.com

RESUMO

Sabemos que o mundo vive em constante mudança e o uso das novas tecnologias digitais em diferentes meios é imprescindível. Uma vez que elas se fazem presente no cotidiano das pessoas por que não trazê-las para o ambiente escolar como mais uma ferramenta para melhorar o ensino-aprendizagem dos alunos? Foi pensando nisso que nosso tema foi escolhido. Destacamos aqui os trabalhos de Jorge (2014), Moran (2009), Moran (2013), Schwienhorst (1998) e Souza (2004). A presente pesquisa busca relatar, usando o método comparativo de abordagem, os resultados obtidos através da experiência feita em grupos, fazendo um estudo qualitativo sobre o uso das novas tecnologias digitais para a aprendizagem da língua inglesa através dos aplicativos *Duolingo* e *Hello English*. O objetivo central foi analisar dois aplicativos dentre as diferentes ferramentas que as tecnologias digitais possuem para o ensino-aprendizagem da Língua Inglesa: *Duolingo* e *Hello English*, onde através de suas funcionalidades qual deles teve uma maior aceitação por parte dos alunos. Os resultados foram levantados a partir da realização de um experimento numa turma do Ensino Fundamental II numa escola municipal, dividida em quatro grupos, na cidade de São José dos Ramos, cujos alunos são adolescentes. Dois grupos usaram o aplicativo *Duolingo* e os outros dois o *Hello English* e depois houve a troca dos aplicativos. Além disto, houve seminários buscando conhecer um pouco sobre cada aplicativo, facilitando assim o processo de aprendizagem. As novas tecnologias digitais, por meio dos dois aplicativos, evidenciou a possibilidade de uso de novas ferramentas de caráter dinâmico e lúdico que podemos trazer para a sala de aula, fazendo com que os alunos se interessem mais pelas aulas de língua inglesa.

Palavras-chave: Aplicativos. Tecnologias digitais. Língua inglesa. Duolingo. Hello English.

ABSTRACT

We know that the world is constantly changing and the use of new digital technologies in different environments is essential, since they are present in the daily people's life and why do not bring them into the school environment as another tool to improve the teaching-learning of the students? It was thinking about it that our theme was chosen. We highlight here the works of Jorge (2014), Moran (2009), Moran (2013), Schwienhorst (1998) and Souza (2004). The present research seeks to report, using the comparative approach method, the results obtained through the experience made in groups, making a qualitative study on the use of new digital technologies for learning English through the Duolingo and Hello English applications. The main objective was to analyze two applications among the different tools that the digital technologies have for teaching-learning of the English Language: Duolingo and Hello English, where through their functionalities which of them had a greater acceptance on the part of the students. The results were raised from the realization of an experiment in a class of Elementary School II in a municipal school, divided in four groups, in the city of São José dos Ramos, whose students are adolescents, where two groups have used the application Duolingo and the other two Hello English and then there was the exchange of applications. In addition, there were seminars seeking to know a little about each application, thus making possible the learning process. The new digital technologies, through both applications, showed the possibility of using new dynamic and playful tools that we can bring to the classroom, making students more interested in English language classes.

Keywords: Applications. Digital technologies. English language. Duolingo. Hello English.

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa apresenta como tema os contributos das tecnologias digitais para a aprendizagem da Língua Inglesa, e a escolha desse tema surgiu a partir do nosso particular interesse por tecnologias, e, como o inglês é uma língua importante diante de um mundo globalizado, acreditamos na possibilidade de esta pesquisa contribuir para a discussão sobre ensino e aprendizagem de Língua Inglesa.

Percebemos e ouvimos, desde sempre, que as escolas públicas só ensinam o verbo “*To Be*”, e, mesmo sendo um assunto trabalhado repetidas vezes, ainda assim, comenta-se que os alunos não conseguem aprender e por em prática o que aprendeu com segurança.

A cada dia, o mundo está cada vez mais tecnológico. Tudo acontece muito rapidamente, e temos que tentar acompanhar os avanços, sair do tradicional quadro e giz e mudar as metodologias de ensino e aprendizagem, tentando quebrar o tabu de que o inglês é difícil. E, com inovações, isso pode acontecer, pois o que é novo chama a atenção e aguça a curiosidade para o aprendizado.

Interação e dinamismo são as palavras-chave para despertar o interesse por uma nova língua (que, em nosso caso, é o inglês), e sair da zona de conforto é o trampolim para grandes

conquistas. Então, a junção: ALUNO E PROFESSOR + INTERAÇÃO + DINAMISMO + TECNOLOGIA = APRENDIZAGEM SATISFATÓRIA.

Buscando ter essa aprendizagem satisfatória, a hipótese levantada é a de que as tecnologias digitais apresentam ferramentas que tendem a colaborar e complementar o ensino-aprendizagem da Língua Inglesa, diminuindo o desinteresse pela língua e incentivando a busca pelo saber. Então, este trabalho quer mencionar e elucidar aplicativos (ferramentas) que podem ajudar no desenvolvimento da aprendizagem de uma língua estrangeira.

Com tudo que foi exposto acima, a pesquisa busca responder à seguinte problematização: de que modo as tecnologias digitais podem contribuir para facilitar e melhorar o ensino-aprendizagem da Língua Inglesa?

Esse questionamento será respondido ao longo do estudo, por meio de todas as informações colhidas.

Uma vez que o mundo aumenta sua relação com a tecnologia, a cada avanço, o que era habitual torna-se ultrapassado. Por isso que, dentre as principais consequências ou impactos na escolha do referido tema, está a necessidade de se aprender uma nova língua além da língua materna, e a Língua Inglesa é uma das mais presentes entre os povos, motivo pelo qual se faz necessário aprendê-la, pois, além de melhorar a comunicação entre diferentes culturas, vemos que o mercado de trabalho valoriza quem fala mais de um idioma.

Assim, a escolha do tema deve-se ao desejo de querer contribuir com uma pesquisa no âmbito das novas ferramentas digitais (considerando que uma boa parte dos aprendentes não tem conhecimento de diversas ferramentas educativas) para que, por meio delas, seja possível melhorar e colaborar com o ensino-aprendizagem da Língua Inglesa, vista por muitos como uma língua difícil de ser aprendida e, além disso, mudar a metodologia tradicional. Pensando nisso, optamos por utilizar dois aplicativos para contribuir com nossa pesquisa: o *Duolingo* e o *Hello English*, uma vez que ambos os aplicativos são construídos no formato de *games* o que atrai o interesse dos usuários.

O estudo desenvolvido visou a comparar dois aplicativos (*Duolingo* x *Hello English*) entre os estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental II, tendo sido a turma dividida em quatro grupos de 8 pessoas, com dois deles utilizando o aplicativo *Duolingo* e os outros dois, o *Hello English*, para conhecer suas funcionalidades. Depois, houve a troca de aplicativos para poderem dar seus pontos de vista sobre eles. Os recursos utilizados foram aparelhos celulares e um notebook para a realização do presente estudo.

Buscando apresentar ferramentas para melhor trabalhar o ensino da língua em questão, far-se-á também com que essa contribuição mostre um leque de possibilidades para um

melhor ensino-aprendizagem, por meio de sites de interação, aplicativos, ambientes virtuais de aprendizagem e tantas outras ferramentas de que a tecnologia dispõe.

A exposição de novas contribuições poderá melhorar e dinamizar as aulas, fazendo com que o aluno quebre o medo de aprender uma segunda língua, percebendo que, com foco, determinação e motivação, as mudanças acontecem de forma eficaz, e os professores podem ter mais suportes para ensinar a tão interessante Língua Inglesa.

Sendo assim, a escolha do tema é relevante pelo fato de apresentar, tanto aos educandos quanto aos profissionais da educação, novas ferramentas que ajudarão a quebrar o tabu de que o inglês é difícil de aprender, incentivando e aguçando a curiosidade de todos em sala, podendo provocar o desejo de desenvolver mais ainda a Língua Inglesa até mesmo fora da escola, pois, uma vez que colaboramos com algo que ajudará no desenvolvimento da educação, o retorno vem de forma positiva.

A pesquisa apresenta, como objetivo geral, analisar dois aplicativos dentre as diferentes ferramentas que as tecnologias digitais possuem para o ensino-aprendizagem da Língua Inglesa: *Duolingo* e *Hello English*. Já os objetivos específicos são: reunir duas ferramentas que possam influenciar no desenvolvimento do aluno de Língua Inglesa; identificar, dentre as ferramentas, qual (is) estimula (m) o aluno a aprender uma nova língua por meio das contribuições apresentadas de forma animada e motivadora; apontar, dentre as contribuições, qual (is) apresenta (m) mais facilidades por meio de suas funcionalidades, auxiliando na aprendizagem da língua em questão.

O presente estudo tem, basicamente, o alicerce teórico dos seguintes autores: JORGE (2014), MORAN (2009), MORAN (2013), SCHWIENHORST (1998) e SOUZA (2004) e divide-se em 5 (cinco) seções: a primeira aborda as tecnologias digitais e o ensino-aprendizagem da LI; a segunda apresenta o aplicativo *Duolingo* e suas características; a terceira, o aplicativo *Hello English* e suas funcionalidades; a quarta mostra os procedimentos metodológicos utilizados, bem como, a análise e resultados adquiridos com o experimento, e a última, as considerações finais.

Buscando trazer inovações para a sala de aula e estimular os educandos a aprender a Língua Inglesa, pensamos na utilização desses aplicativos, uma vez que a maioria dos alunos estão sempre conectados, e unir a tecnologia com a aprendizagem de um idioma torna-se algo interessante.

Sendo assim, com tudo que foi exposto acima, passaremos a conhecer a dimensão da presente pesquisa e saber como foi a aceitação e o ponto de vista dos alunos envolvidos.

1 TECNOLOGIAS DIGITAIS E O ENSINO-APRENDIZAGEM DA LI

As tecnologias digitais são meios de comunicação, informação e expressão, e o seu uso é inevitável. Com isso, percebemos que a *Internet* vem contribuindo fortemente para mudanças nas práticas educacionais, como na leitura, na forma de escrever, nas pesquisas, e até como instrumento complementar na sala de aula ou como estratégia de divulgar a informação. Moran (2009) vem salientar que a *Internet* é um grande apoio à Educação e, para Souza (2005, p. 8), “a *Internet* abre possibilidades de ensino na língua estrangeira, pois surgem diferentes maneiras pedagógicas que vislumbram a tecnologia desempenhando um papel central na instrução”.

Segundo Moran (2009), a rede mundial propicia a troca de experiências, de dúvidas, de materiais, as trocas pessoais, tanto de quem está perto como longe geograficamente. E ainda, segundo Moran (2013), com as tecnologias atuais, a escola pode transformar-se em um conjunto de espaços ricos de aprendizagens significativas, presenciais e digitais, que motivem os alunos a aprenderem ativamente, a pesquisarem o tempo todo, a serem proativos, a saberem tomar iniciativas e interagir.

A cada passo, algo novo surge, e o tradicional não é mais suficiente, é necessário utilizar novas ferramentas, e um exemplo interessante de modelo pedagógico de telecolaboração é a aprendizagem de línguas em regime de “*tandem*”, ou “*tandem learning*”. Segundo Schwienhorst (1998), a concepção de aprendizagem em *tandem* vem originalmente da ideia de promover a parceria entre aprendizes falantes de diferentes línguas, ambos interessados em aprender a língua do outro como língua estrangeira. Nestas parcerias, os participantes dividem-se entre o uso da língua de proficiência de cada um, sendo que ambos terão os papéis de aprendizes, interlocutores e informantes.

Segundo Moran (2013), as tecnologias digitais facilitam a pesquisa, a comunicação e a divulgação em rede. Temos as tecnologias digitais, como os ambientes virtuais de aprendizagem – como o *Moodle* e semelhantes – que permitem que tenhamos certo controle de quem acessa o ambiente e do que precisa fazer em cada etapa de cada curso. Além desses ambientes mais formais, há um conjunto de tecnologias, que denominamos popularmente de 2.0, mais abertas, fáceis, gratuitas (*blogs, podcasts, wikis...*), onde os alunos podem ser protagonistas dos seus processos de aprendizagem, facilitando a aprendizagem horizontal, isto é, dos alunos entre si, das pessoas em redes de interesse, entre outros. A combinação dos ambientes mais formais com os informais, feita de forma integrada, permite-nos a necessária

organização dos processos com a flexibilidade da adaptação a cada aluno, segundo Moran, em sua obra *Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica* (2013).

Ainda segundo Moran (2013), os docentes podem utilizar os recursos digitais na educação, principalmente a *Internet*, como apoio para a pesquisa, para a realização de atividades discentes, para a comunicação com os alunos e dos alunos entre si, para a integração entre grupos dentro e fora da turma, publicação de páginas *web*, *blogs*, vídeos, participação em redes sociais, entre muitas outras possibilidades.

Sendo assim, a escolha desses autores e seus respectivos textos se deve pela relação das ideias deles com o assunto da pesquisa, possibilitando, assim, um embasamento teórico e o enriquecimento da pesquisa em questão.

2 O APLICATIVO DUOLINGO

Por ser um aplicativo muito popular entre vários aplicativos, ele foi uma das escolhas para a nossa pesquisa.

O *Duolingo* trabalha as quatro habilidades para se aprender uma língua: *listening* (ouvir), *reading* (ler), *speaking* (falar) e *writing* (escrever), o que faz com que o aprendizado seja completo. Como em um jogo, os usuários vão acumulando pontos ao longo dos estudos, ou seja, cada vez que vão completando as tarefas, vão adquirindo pontos e, para isso, têm que finalizar cada uma das lições propostas, podendo retornar e realizar a lição novamente, mesmo se errarem.

O conteúdo da plataforma é dividido por temas, como, por exemplo, saudações, verbos, comidas, roupas e tantos outros, o que facilita a compreensão de cada assunto.

Figura 01 – Visão parcial das unidades de inglês do Duolingo



Fonte: Duolingo

O aplicativo tem uma mascote, uma coruja (*Duo*), que sempre aparecerá ao longo dos estudos, podendo-se, por meio das pedras vermelhas ganhas (*lingots*), trocar a roupa da mascote ou mesmo apostar com outros participantes por mais XP (pontos), fazendo com que a disputa aumente o desejo de jogar cada vez mais e, assim, o usuário possa aprender mais sobre a Língua Inglesa.

Primeiros passos

Depois que se faz o *download* do aplicativo no dispositivo, o usuário o acessa e clica em “Começar agora”. Em seguida, escolherá a opção de qual idioma quer aprender – neste caso, o Inglês. Logo no início, o *Duolingo* mostra o modo de usá-lo, por exemplo: clicando ou passando o mouse na palavra sublinhada, ele dará as possíveis traduções e, com isso, começará a traduzir palavras e pequenas frases. Depois disso, aparecerá para escolher entre o módulo básico ou fazer um teste de nivelamento.

A cada lição concluída, o tema mudará de cor, e, com o passar do tempo, o *app* voltará a sua cor original, para que o usuário revise o determinado assunto e, assim, fixe o conteúdo. Se o participante passar alguns dias sem fazer uso do aplicativo, ele notifica o usuário, para que este volte a treinar, fazendo com que a pessoa se lembre de que tem um compromisso, pois, de acordo com o criador desse aplicativo, “as pessoas não precisam gastar dinheiro, mas gastar seu tempo aprendendo um novo idioma”. Por isso que ele foi criado.

3 O APLICATIVO HELLO ENGLISH

O aplicativo em questão é um bom *app* para quem não sabe falar ainda o inglês. De maneira rápida, simples e divertida, ele atrai as atenções de quem começa a conhecê-lo, já que apresenta as lições que podem ser feitas na primeira fase (um total de 25 lições) e, além disso, ele tem um jogo de tradução (jogo do chá), onde um copo apresenta-se cheio e vai secando até a pessoa clicar na resposta que acha correta, o que faz com que o usuário tenha atenção e agilidade para responder e não deixar o copo secar, já que, respondendo corretamente, ele enche novamente, e vem uma nova frase para ser completada, fazendo com que, ao final de cada jogo, ganhe moedas, sendo sempre recompensado.

Figura 02 - O jogo do chá



Fonte: Hello English

Outro ponto que merece destaque é que ele trabalha com a parte de conversação por meio de pequenos diálogos com uma personagem do aplicativo, onde o jogador (usuário) responderá às perguntas, dialogando com a personagem.

O *Hello English* vai ensinando, a cada nova frase, como é a forma correta gramaticalmente, e, se o aluno está começando a aprender a língua, achará as dicas muito importantes para o aprendizado. Ele também trabalha com as quatro habilidades da língua: *listening* (ouvir), *reading* (ler), *speaking* (falar) e *writing* (escrever), o que faz com que seja um aplicativo completo e capaz de concorrer com outros.

Além disso tudo que foi apresentado acima, ele tem a opção de fazer as lições *offline*, o que o faz estar um passo à frente dos outros aplicativos que existem no mercado. A diferença de fazer as lições estando *offline*, no entanto, é que não poderá ganhar a mesma quantidade de moedas estando *online*.

Cada lição descreve o assunto que vai ser ensinado logo no início, e ela se divide em três partes: fazer a lição, jogar o jogo de tradução (jogo do chá), jogar o jogo de soletrar ou jogar um jogo de conversação. Além disso, dentro do *app*, também há um dicionário para que o educando revise e aprenda novas palavras. Não podemos esquecer-nos de falar que ele não precisa de cadastro para poder usá-lo, ou seja, ele não precisa estar conectado com o *Facebook* ou qualquer outra conta para que possa acessá-lo.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Como colocamos inicialmente no texto do presente estudo, nosso principal objetivo é analisar dois aplicativos dentre as diferentes ferramentas que as tecnologias digitais possuem para o ensino-aprendizagem da Língua Inglesa: *Duolingo* e *Hello English*, o que fará também com que essa contribuição mostre possibilidades para um melhor ensino-aprendizagem, por meio de aplicativos (ferramentas) de que a tecnologia dispõe, apontando, dentre as contribuições, qual (is) apresenta (m) mais facilidades por meio de suas funcionalidades, auxiliando na aprendizagem da língua em questão.

Inicialmente, realizaram-se seminários sobre os dois aplicativos (*Duolingo* e *Hello English*), para que os alunos tivessem conhecimentos sobre ambos, seminários esses, que levaram um mês para serem apresentados pelos 04 grupos, onde cada grupo fez sua apresentação uma vez por semana. A pesquisa realizada pelos grupos foi bastante enriquecedora e deu pra que eles pudessem conhecer um pouco sobre cada aplicativo. Depois da apresentação dos seminários, chegou a hora do experimento na prática, pois como já foi mencionado, utilizamos como ferramentas dois aplicativos: o *Duolingo* e o *Hello English* numa turma de Ensino Fundamental II (8º ano), na Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Maria Caxias de Lima. Essa turma tem 32 alunos, distribuídos em quatro grupos (contendo 8 pessoas cada um deles), cada grupo com um *smartphone*, tendo dois deles utilizado o *Duolingo*, e os outros dois, o *Hello English*. Depois, houve a troca dos aplicativos, para que todos os grupos tivessem o conhecimento e a experiência sobre ambos, sendo

necessário também o uso da rede *Wi-fi* da escola, pois eram ferramentas que necessitavam de conexão com a *Internet*.

Diante da proposta acima citada, não poderíamos deixar de adotar o **Método Comparativo**, uma vez que, após as pesquisas, mostrou-se, entre as ferramentas, qual a mais facilitadora no que diz respeito à aprendizagem da Língua Inglesa. A natureza de nossa pesquisa foi **exploratória e descritiva**, explorando, necessariamente, em outras fontes já destacadas anteriormente na Fundamentação Teórica, o que pudesse guiar uma melhor elaboração da pesquisa.

Alinhando-se ao Método Comparativo, adotamos, em outra etapa, a **Pesquisa Bibliográfica**, para fundamentar nossa pesquisa. Em se tratando dos resultados, a junção do Método Comparativo com a Pesquisa Bibliográfica nos permitiu compreender de forma **qualitativa** como as tecnologias digitais podem contribuir e melhorar a aprendizagem da Língua Inglesa, como também ajudar os profissionais da educação a ter mais suporte para o ensino da língua em questão.

ANÁLISE E RESULTADOS

Foi muito gratificante ver a empolgação deles por fazer o experimento e sair das aulas tradicionais. Cada grupo começava com um dos participantes navegando no aplicativo e mostrando aos demais como funcionava, ou seja, cada um resolvia uma unidade e, na dúvida que surgia, tanto pediam a ajuda dos outros colegas, como também recorriam a minha ajuda, e, assim, a aula foi se passando, e foi quando houve a troca dos aplicativos: quem estava com o *Duolingo* passou a utilizar o *Hello English* e vice-versa, ou seja, ao final da primeira aula houve a troca para que todos os grupos conhecessem os dois aplicativos.

Perceberam que estavam trabalhando as quatro habilidades mencionadas no decorrer das aulas, pois ambos os aplicativos apresentam as quatro habilidades (escrever, falar, ler, ouvir), tendo que ler as frases curtas, escrevê-las (quando iam traduzi-las), ouvir os áudios e, então, oralizá-las.

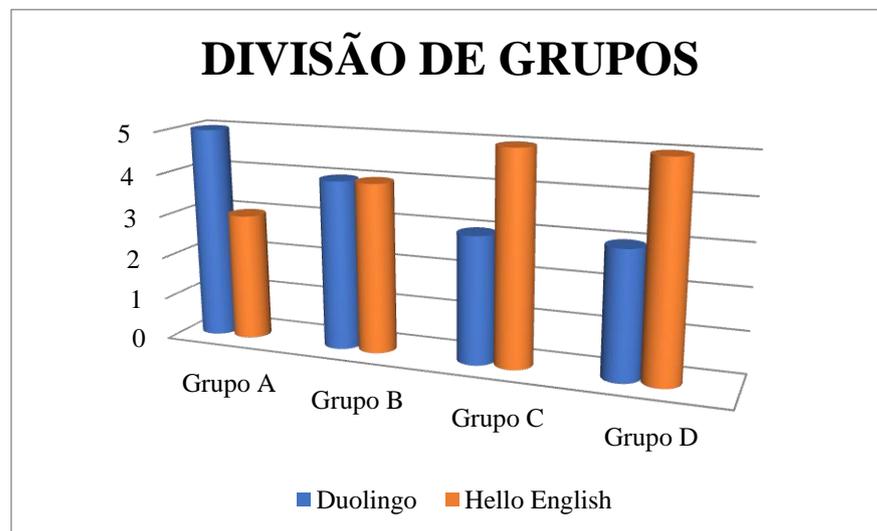
Ouvir e falar eram as partes consideradas mais difíceis para eles, pois não tinham o hábito de fazê-las tão assiduamente nos anos anteriores, mas, com incentivo, foram perdendo a vergonha e começaram a praticá-las. Na vivência letiva foi possível observar que, para o aluno, o *listening* (ouvir) é a etapa considerada a mais difícil no aprendizado da língua, e o *speaking* (falar) é a parte que mais os atemorizam, uma vez que eles sentem-se constrangidos

em errar a pronúncia. No entanto, também sabemos que, se ouvirmos bem (repetidas vezes, ou seja, com frequência), conseguiremos pronunciar bem melhor.

Após a experiência com os dois aplicativos, chegamos ao embate de qual dos dois eles acharam melhor para estudar Inglês. Os gráficos que surgem a seguir mostram a opinião e o ponto de vista de quais fatores um se sobressai do outro:

- O gráfico 01 representa a divisão da turma, onde esta corresponde a 32 alunos, sendo dividida em quatro grupos, composta de 8 alunos cada. Sendo assim, percebemos no Grupo A que a maioria dos alunos preferiu o *Duolingo*, no Grupo B houve um empate e os Grupos C e D preferiram o *Hello English*.

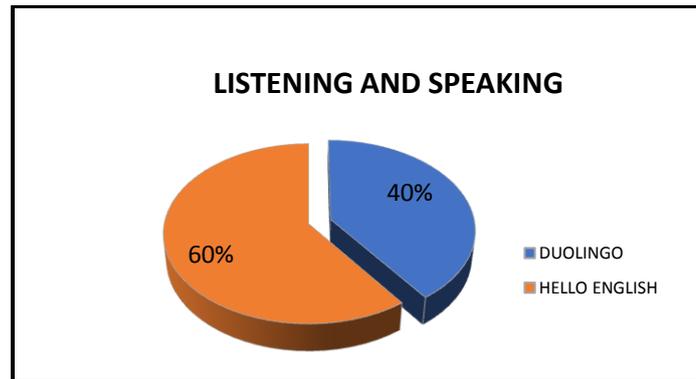
Gráfico 01. Divisão de grupos



Fonte: CAVALCANTE, Helton /2018

- Em relação ao *listening* e o *speaking*, o *Hello English* teve melhor aceitação, uma vez que o *Duolingo* apresenta apenas frases curtas para que o usuário as ouça e depois as repita. Já o *Hello English* tem um jogo de conversação, onde uma personagem dialoga com o usuário e nesse diálogo ela já fornece a resposta de como indivíduo que está utilizando o aplicativo deve responder. Percebemos, através do gráfico 02 que 60% do alunado preferiu o *Hello English*.

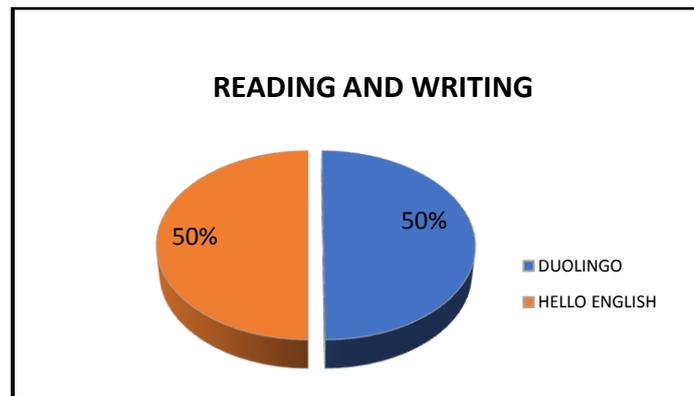
Gráfico 02. Listening and speaking



Fonte: CAVALCANTE, Helton /2018

- Em relação ao *reading* e o *writing*, ambos tiveram a mesma aceitação, uma vez que tanto o *Duolingo* como o *Hello English* apresentam frases claras de fácil compreensão para quem está lendo, como podemos observar no gráfico 03:

Gráfico 03. Reading and writing

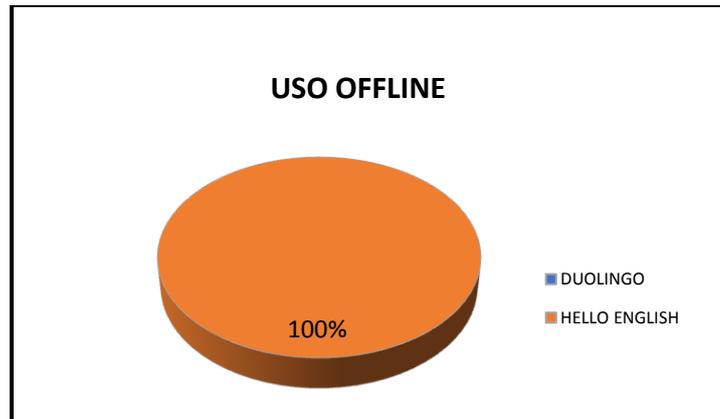


Fonte: CAVALCANTE, Helton /2018

Houve outro fator que também fez com que um aplicativo fosse escolhido ao invés do outro:

- Observamos no gráfico 04 que por conta da utilização do aplicativo sem a necessidade da rede *wi-fi*, o alunado em sua totalidade preferiu o *Hello English*.

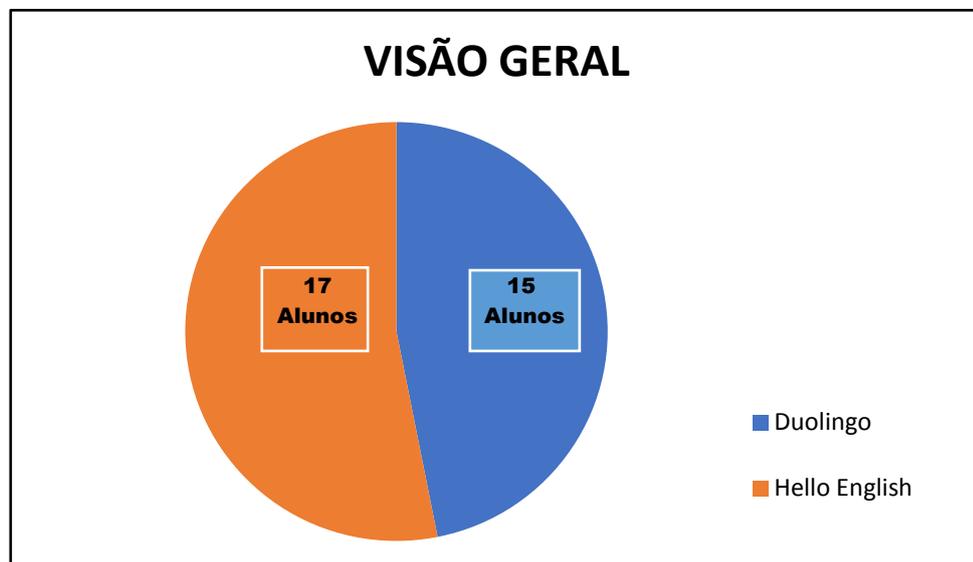
Gráfico 04. Uso offline



Fonte: CAVALCANTE, Helton /2018

- O gráfico 05 apresenta uma visão geral diante da utilização dos dois aplicativos como facilitador na aprendizagem. Com isso, percebemos que ambas ferramentas educativas conseguiram conquistar a atenção dos alunos, porém o *Hello English* conseguiu uma melhor aceitação diante dos dois aplicativos.

Gráfico 05. Visão geral



Fonte: CAVALCANTE, Helton /2018

Houve uma boa parte que gostou bastante do *Duolingo*, até porque ele é um aplicativo muito conhecido entre eles, mas a grande maioria optou pelo *Hello English* e, dentre as opiniões pela escolha do *Hello English*, surgiram as seguintes:

- “Ele é um aplicativo que funciona sem o *Wi-fi*, o que o torna útil e facilita o manuseio dele em qualquer lugar e assim não paramos de aprender inglês;
- Ele ensina primeiro pra depois testar nossos conhecimentos, ou seja, primeiro ele dá dicas de um determinado assunto e em seguida ele vê se prestamos atenção no que foi dito anteriormente;
- O jogo do chá é muito divertido, pois faz com que sejamos ágeis nas respostas para podermos ganhar as moedas e reforça o que foi ensinado na parte de gramática;
- Não podemos esquecer que ele tem a parte do jogo de conversação, uma ferramenta que o difere dos demais, pois faz com que percamos o medo de falar e os outros aplicativos não tem essa funcionalidade.”

Ambos os aplicativos são bons e devem ser trabalhados para ensinar inglês (como também outros idiomas), uma vez que eles tornam as aulas mais dinâmicas e lúdicas, o que faz com que os alunos se interessem mais em aprender uma nova língua e quebrem o tabu de que o inglês é muito difícil. Pois de certa forma, muitos educandos não se identificam com a língua, por não ter algo que os atraiam a aprendê-la e com a utilização desses aplicativos as aulas se tornam mais interessantes e produtivas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando a experiência realizada com os alunos, podemos observar que eles se tornaram mais participativos nas aulas e que o uso dos aplicativos foi um fator animador e motivador, que fez com que as aulas saíssem da mesma rotina e se tornassem mais prazerosas.

O confronto entre os grupos fez com que eles percebessem o que cada aplicativo pode proporcionar na aprendizagem da língua e que cada um possui uma forma de transmitir determinados conteúdos que são necessários para o estudo.

Outro ponto que merece destaque é que eles gostam de jogos, e os aplicativos são como *games* que desafiam o aluno a aprender, uma vez que eles vivem em meio às tecnologias digitais, e trazer essas tecnologias para a sala de aula faz com que eles tomem mais gosto pelo aprendizado.

Diante do exposto, podemos perceber que as tecnologias digitais consistem em um dos meios para modificar ou mesmo aguçar a curiosidade dos alunos, pois, quando trazemos algo do mundo deles para o cotidiano escolar, fazemos com que eles interajam e participem mais das aulas de forma eficaz e prazerosa.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Maria Cristina de. **Metodologia do Trabalho Científico**. p. 22.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS E TÉCNICAS. ABNT. NBR 10520, 6023, 6024, 6027, 6028 **Informação e documentação**.

DUOLINGO *website*. **Aplicativo educativo**. Disponível em: <<https://www.duolingo.com/>>. Acesso em 10 de set. 2016.

HELLO ENGLISH *website*. **Aplicativo educativo**. Disponível em: <<https://www.helloenglish.com/>>. Acesso em 03 de abr. 2018.

JORGE, Dalva de Jesus. **O Uso da Internet como Ferramenta Pedagógica na Aprendizagem da Língua Inglesa na Educação de Jovens e Adultos**. Ponta Grossa, 2014.

Disponível em:

<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_lem_pdp_dalva_de_jesus_jorge.pdf>. Acesso em: 12 de outubro. 2017.

MORAN, José Manuel. “**Desafios da Internet Para o Professor**” (2009). Disponível em: <http://www.mat.ufrgs.br/~vclotilde/disciplinas/Site%20V%EDdeos/html/textos_pdf/desafios_da_Internet_para_o_professor.pdf>. Acesso em: 13 de outubro. 2017.

_____. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica: Desafios que as Tecnologias Digitais nos Trazem**. Papyrus, 21^a ed, 2013, p. 30-35. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacao/desaf_int.pdf>. Acesso em: 15 de outubro. 2017.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **METODOLOGIA DO TRABALHO CIENTÍFICO: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. p. 120 – 121.

SCHWIENHORST, K. (1998) “**Matching Pedagogy and Technology – Tandem Learning and Learner Autonomy in Online Virtual Language Environments**.” Disponível em: <<http://www.tcd.ie/CLCS/assistants/kschwie/Publications/ECReportprint.htm>>.

SOARES, Amilton Quintela. TCC SEM DRAMA: Exemplo Justificativa TCC na Prática. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ODqu-Qhh1_k>. Acesso em: 5 de setembro. 2017.

SOUZA, Ricardo Augusto de. **Um Olhar Panorâmico sobre a Aprendizagem de Línguas Mediada pelo Computador: dos Drills ao Sociointeracionismo**. Florianópolis: Fragmentos, n° 26, p. 73-86, 2004. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/fragmentos/article/viewFile/7761/7131>>. Acesso em: 17 de outubro. 2017.