

PESQUISA E ANÁLISE DE USO DE APLICATIVOS NO ENSINO DE LÍNGUAS
RESEARCH AND ANALYSIS OF THE USE OF LANGUAGE TEACHING
APPLICATIONS

Wilson Mariano da Silva Ferreira¹

Marco Antonio Nagao²

RESUMO

Este artigo traz uma pesquisa, feita pelo Google Forms, com universitários, que mostra o uso de aplicativos no aprendizado de novas línguas. O objetivo da pesquisa é descobrir qual é a língua mais procurada pelos usuários de aplicativo de ensino de línguas e qual aplicativo mais utilizado. Os resultados mostram que, mesmo as pessoas que frequentam cursos de línguas, fazem uso de aplicativos; que as línguas que as pessoas mais procuram são o inglês e o espanhol; e que o aplicativo mais utilizado é o Duolingo. A facilidade do acesso aos *smartphones* deixa tal atividade mais simples e flexível. Os aplicativos em questão da pesquisa estão todos disponíveis gratuitamente para *download*.

Palavras-chave: Aprendizagem. Língua. *Smartphone*.

ABSTRACT

This paper shows a survey, made by Google Forms, with university students, using applications in learning new languages. The survey aims to find out which language is the most sought after by language teaching application users and which application is most used. The result is that even people who take language courses use apps; whereas the languages people are most looking for are English and Spanish; and that the most used application is Duolingo. Easy access to smartphones makes this activity simpler and more flexible. The apps in question from the survey are all freely available for download.

Key words: Learning. Language. Smartphone

¹ Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas - Fatec-Botucatu. Av. José Ítalo Bacchi, s/n - Jardim Aeroporto, Botucatu - SP, 18606-851. e-mail: wilson.ferreira01@fatec.sp.gov.br

² Docente da Faculdade de Tecnologia de Botucatu.

1 INTRODUÇÃO

A língua inglesa pode ser encontrada em todos os lugares até mesmo fora de um país falante inglês. Podem-se encontrar nomes de produtos em inglês, gírias em inglês, filmes, séries de televisão. O inglês aparece presente em nossas vidas, mas não há incentivo para seu estudo.

A falta de ensino da língua inglesa nas escolas públicas do Brasil tem diversas causas: falta de professores aptos ao ensino, turmas numerosas e baixa carga horária para as aulas, baixo investimento em estruturas de ensino entre outros (MESQUITA, 2018).

Devido à globalização, a necessidade de aprender a língua inglesa é fundamental (MUSSIO; VALIDÓRIO; MERLINI, 2018). As empresas e os colaboradores perceberam a necessidade de usar novos idiomas, com a garantia de ampliação dos mercados. Segundo Gonçalves (2009 citado por NEVES, 2011), a língua inglesa está presente em todas as áreas de trabalho, principalmente na área do comércio exterior, pelo fato de toda documentação, cursos, artigos e as matérias dessa área estarem todas em inglês.

Deve-se ter uma forte motivação na aprendizagem do inglês caso não seja nossa língua materna, sendo a língua utilizada para a comunicação com pessoas falantes de outro idioma (CRYSTAL, 2003). Atualmente, um meio fácil e motivador de se aprender é pelo celular. Segundo Mesquita (2018), os telefones celulares (*smartphones*) se tornaram frequentes em nosso cotidiano. Há algum tempo, os celulares deixaram de ser meros telefones. Tendo a capacidade de acesso à internet junto também a outros dispositivos, como *tablets* e *e-readers*, tornam-se “minicomputadores”. Usa-se como telefone e como meio de entretenimento. Devido à grande demanda e às fortes interações sociais pelos dispositivos móveis, cresceram as quantidades de aplicativos com o intuito de favorecer o aprendizado de linguagens (SOUZA, 2015). Entre esses aplicativos, um dos ensinamentos mais inovadores é a utilização da realidade aumentada. Por ser algo diferente e inovador, é possível encorajar mais as pessoas a estudarem (OLIVEIRA *et al.*, 2016), descobrindo qual aplicativo é o mais usado, entre vários aplicativos gratuitos disponíveis na *Play Store* (para usuários de *Android*) e na *AppStore* (para usuários de *iPhone/iOS*). O interesse em aprender uma nova língua pode aumentar considerando a facilidade e a flexibilidade do acesso aos *smartphones*, além da grande variedade de aplicativos gratuitos disponíveis. Pelos benefícios do uso dos dispositivos móveis, como: a portabilidade, a mobilidade, a forma flexível de acesso a diversos recursos, bem como a facilidade na comunicação (WOOD, 2010 citado por OLIVEIRA *et al.*, 2016), a tecnologia tornou-se de fácil acesso à população.

Com isso, este estudo tem como objetivo conhecer, por meio de uma pesquisa social, as porcentagens de pessoas que procuram aprender novas línguas utilizando aplicativos próprios a isso.

2 MATERIAL E MÉTODOS

Para a realização deste trabalho foi feita uma pesquisa usando o Google Forms (um aplicativo gratuito, com formulários e questionários, fornecido pela Google para gerenciamento de pesquisa, utilizado por usuários para coletar e pesquisar informações sobre outras pessoas). Foi elaborado um questionário coletando dados sobre a idade dos usuários, quais aplicativos foram usados e quais línguas foram escolhidas para estudar. A pesquisa conta com 140 respostas do grupo de docentes e discentes do ensino superior com 18 anos ou mais, realizada no final do primeiro semestre de 2021, entre os meses de abril até início de junho.

Os aplicativos poderiam ser tanto pagos como gratuitos. Foram sugeridos alguns aplicativos gratuitos como alternativa. *A priori* seria para aplicativos para dispositivos móveis mostrando a facilidade de acesso ao aprendizado a uma nova língua, seja por necessidade ou curiosidade de aprendizagem. Os aplicativos mais citados e mais utilizados são Duolingo, Busuu e Babbel.

Para a obtenção dos gráficos dos dados coletados foi utilizada a mesma plataforma, o Google Forms. Todos os resultados foram transportados para o Excel®, conseguindo, assim, organizar livremente a interação dos dados; todos estão em porcentagem para melhor visualização. Foram analisados e interpretados com o intuito de mostrar qual idioma e qual aplicativo é o mais usado pela população acadêmica.

2.1 Perguntas

As perguntas do questionário foram 11 no total:

1. Qual sua idade? (Realizado em gráfico de pizza);
2. Já usou algum aplicativo para aprender alguma língua? (Realizado também em gráfico de pizza);
3. Se sim, qual(is) aplicativo(s) usou? (Realizado em gráfico de barras);
4. Caso tenha usado mais de um, qual preferiu? (Também realizado em gráfico de barras);
5. Quanto tempo por dia usou esse aplicativo? (Feito em gráfico de pizza);

6. Quanto tempo ao todo usou esse aplicativo? (Usando gráfico de pizza);
7. Qual(is) língua(s) escolheu aprender? (Feito em gráfico de barras);
8. Qual sua avaliação ao seu rendimento com o uso do aplicativo? (Feito em gráfico de barras usando valores de 0, sendo o menor valor, a 10, valor máximo);
9. Já fez algum curso de idioma sem uso de aplicativo? (Realizado em gráfico de pizza);
10. Como ficou sabendo do aplicativo? (Transformado em gráfico de barras);
11. Indicaria o aplicativo? (Feito em gráfico de pizza);

As perguntas não eram todas obrigatórias a serem respondidas. Somente sobre a idade, se já fez uso de aplicativo e se já fez curso de idioma foram obrigatórias.

2.2 Aplicativos propostos

Foi colocado, como sugestão, na pergunta “Se sim, qual(is) aplicativo(s) usou?”, os aplicativos Duolingo, Busuu e Babbel, por serem os mais comuns encontrados na internet e gratuitos para *download*. Cada um desses aplicativos utiliza técnicas diferentes ao aprendizado.

2.2.1 Duolingo

Em 2013, publicado no *site* próprio, o Duolingo foi considerado o melhor aplicativo do ano em educação pelo Google (OLIVEIRA, 2017). É um *software* com bastante variações de línguas com diferentes traduções para cada um dos países falantes. A Figura 1 mostra a interface do aplicativo.

Figura 1. Interface do aplicativo Duolingo



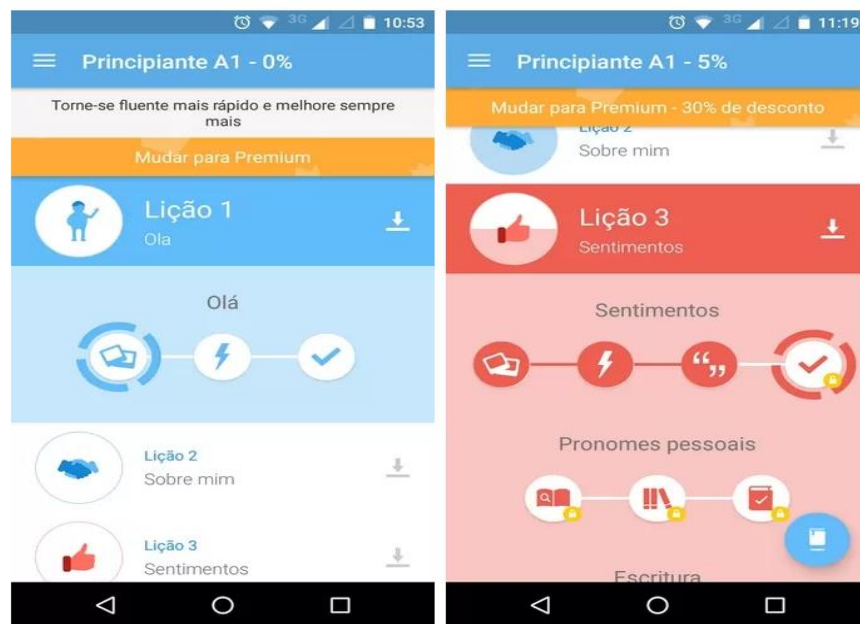
O aplicativo conta com vários exercícios a serem praticados. Dependendo da realização de cada um dos exercícios, as dificuldades aumentam. O tema é variado conforme o progresso do aplicativo. Existe a opção paga do aplicativo, habilitando outras opções de ensino.

Segundo o Duolingo (2020), o aplicativo tem como objetivo oferecer um ensino personalizado, fazer o aprendizado de uma maneira divertida, sendo sempre de fácil acesso a todos. Está disponível gratuitamente para *smartphones*.

2.2.2 Busuu

Conforme Busuu (2021), este é um aplicativo que oferece cursos em 12 idiomas diferentes. Está disponível tanto para celular como pela *web*. Existem versão gratuita e versão paga, assinatura Premium. As vantagens de se pagar o aplicativo são acesso a recursos adicionais com exercícios extras, certificados, treinador de vocabulário adaptável e uso no modo *off-line*. Na Figura 2, é possível ver como são as aplicações das atividades na versão gratuita do aplicativo.

Figura 2. Interface do aplicativo Busuu



Fonte: Próprio Autor, 2022.

2.2.3 Babbel

De início, Babbel realiza um teste de nivelamento da língua escolhida pelo usuário. Segundo Babbel (2021), esse aplicativo oferece cursos adaptados ao seu idioma nativo com

base no vocabulário já conhecido. Há atividades com exemplos de áudios e diálogos gravados com falantes nativos reais. Assim ajuda a ter uma pronúncia mais realista.

É um aplicativo usado para treino de vocabulário, com aplicabilidade para aqueles que desejam aperfeiçoar a pronúncia e a gramática. A Figura 3 exibe a lista de exercícios disponíveis gratuitamente para o teste de nível do usuário. Está disponível para *download* para dispositivos móveis.

Figura 3. Interface do aplicativo Babel

The screenshot shows the 'Cursos' (Courses) section of the Babel app. It features a hamburger menu icon in the top left and the title 'Cursos' at the top center. The content is organized into three main categories, each with a light green header bar: 'CURSOS PARA INICIANTES', 'CURSOS INTERMEDIÁRIOS', and 'PALAVRAS E FRASES'. Under 'CURSOS PARA INICIANTES', there are two items: 'Curso para iniciantes 1' with 18 lessons and 'Curso para iniciantes 2' with 15 lessons. Under 'CURSOS INTERMEDIÁRIOS', there is one item: 'Curso de revisão 1' with 20 lessons. Under 'PALAVRAS E FRASES', there are four items: 'Primeiras palavras e frases' (12 lessons), 'Comer e beber' (21 lessons), 'Os animais' (15 lessons), and 'O corpo' (17 lessons). Each item is followed by the number of lessons and a right-pointing chevron icon.

CURSOS PARA INICIANTES	
Curso para iniciantes 1	18 Lições >
Curso para iniciantes 2	15 Lições >
CURSOS INTERMEDIÁRIOS	
Curso de revisão 1	20 Lições >
PALAVRAS E FRASES	
Primeiras palavras e frases	12 Lições >
Comer e beber	21 Lições >
Os animais	15 Lições >
O corpo	17 Lições >

Fonte: Próprio Autor, 2022.

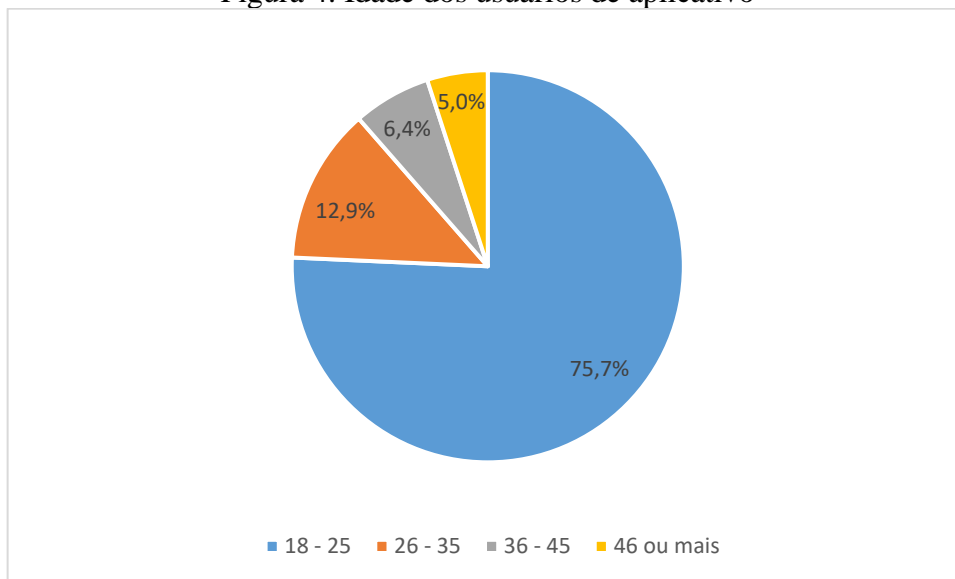
3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 Uso de aplicativo

Nesta parte do projeto são exibidos os resultados dos dados coletados por meio do Google Forms. Os gráficos a seguir mostram, primeiramente, na Figura 4, a utilização pela idade de cada usuário de aplicativos.

Tendo em vista que a pesquisa era focada em ambos os corpos do ensino superior (discentes e docentes), é possível perceber que a maior porcentagem está relacionada à parte estudantil. Aproximadamente 75% das respostas eram de pessoas entre 18 e 25 anos. Quanto à menor parcela, é de pessoas com mais de 45 anos.

Figura 4. Idade dos usuários de aplicativo

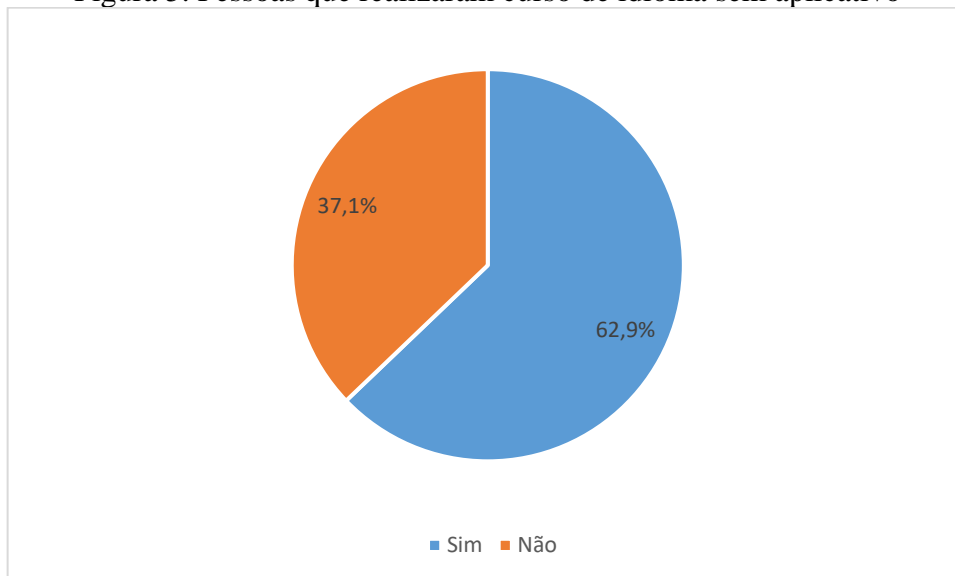


Fonte: Próprio Autor, 2022.

Com a pergunta sobre a realização de algum curso de idioma sem o uso do aplicativo, a maioria afirma já ter realizado, como mostra o gráfico na Figura 5.

Esse gráfico faz uma relação com a pergunta “como ficou sabendo do aplicativo”. Algumas pessoas que já haviam feito algum curso de idioma contam que conheceram aplicativos de ensino de línguas por indicações dos professores.

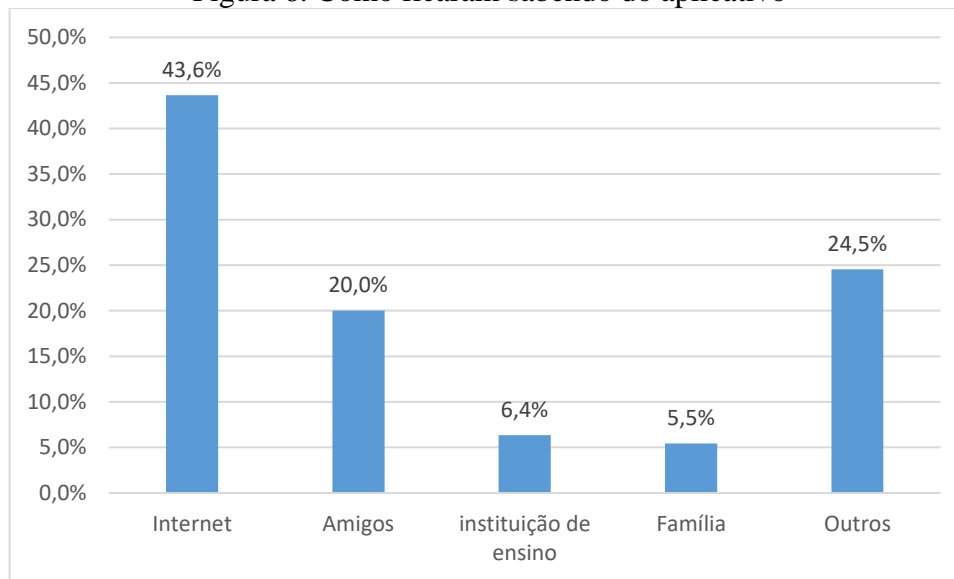
Figura 5. Pessoas que realizaram curso de idioma sem aplicativo



Fonte: Próprio Autor, 2022.

Na Figura 6, abaixo, é possível perceber que há forte influência para o uso de aplicativos de idiomas sendo sugeridos via internet, seja por propagandas veiculadas ou por anúncios em redes sociais, contando com 43,6% dos usuários. Percebe-se também que as pessoas que realizaram cursos sem aplicativos tiveram indicações dos professores ao uso de aplicativos próprios para ensino de línguas, sendo uma porcentagem baixa de 6,4%.

Figura 6. Como ficaram sabendo do aplicativo

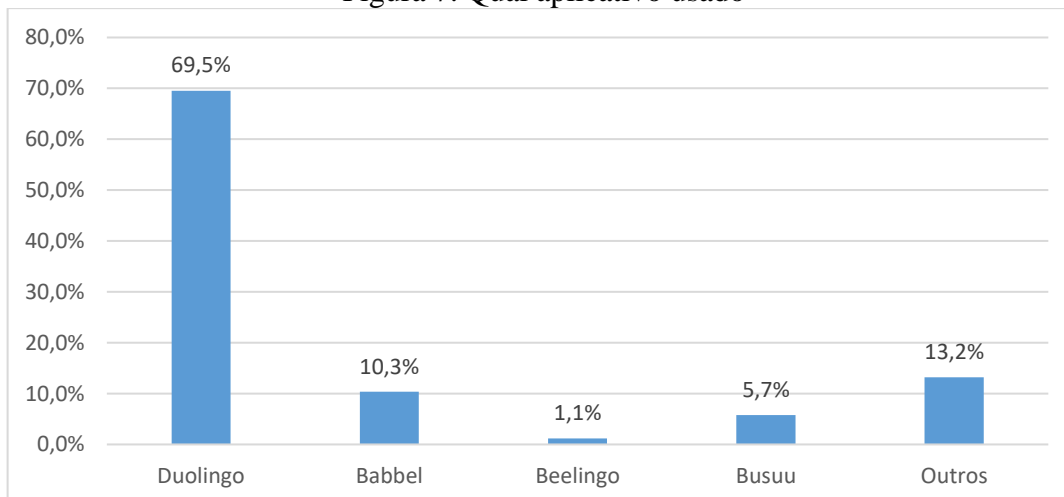


Fonte: Próprio Autor, 2022.

3.2 Aplicativos escolhidos

Os aplicativos indicados ou descobertos são exibidos na Figura 7, a seguir.

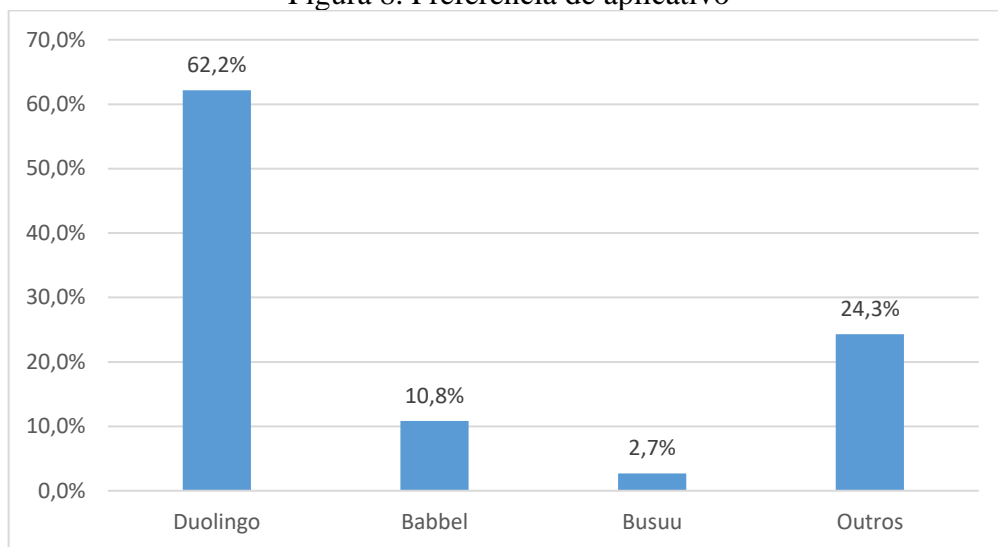
Figura 7. Qual aplicativo usado



Fonte: Próprio Autor, 2022.

Todos os aplicativos escolhidos eram gratuitos. Duolingo, com 69,5%, foi o mais utilizado entre todos os outros aplicativos. Beelingo foi o menos utilizado, com 1,1%. A partir da análise do gráfico anterior, o Duolingo possui grande visibilidade na internet, fazendo-o mais popular. No gráfico da Figura 8, são apresentadas as respostas ao aplicativo preferido, caso o usuário tivesse usado dois ou mais aplicativos. Duolingo, além de mais popular, foi o preferido entre todos. A proficiência dos aplicativos é avaliada por tais informações: interação, usabilidade, métodos de ensino e estudo do vocabulário (OLIVEIRA, 2017).

Figura 8. Preferência de aplicativo

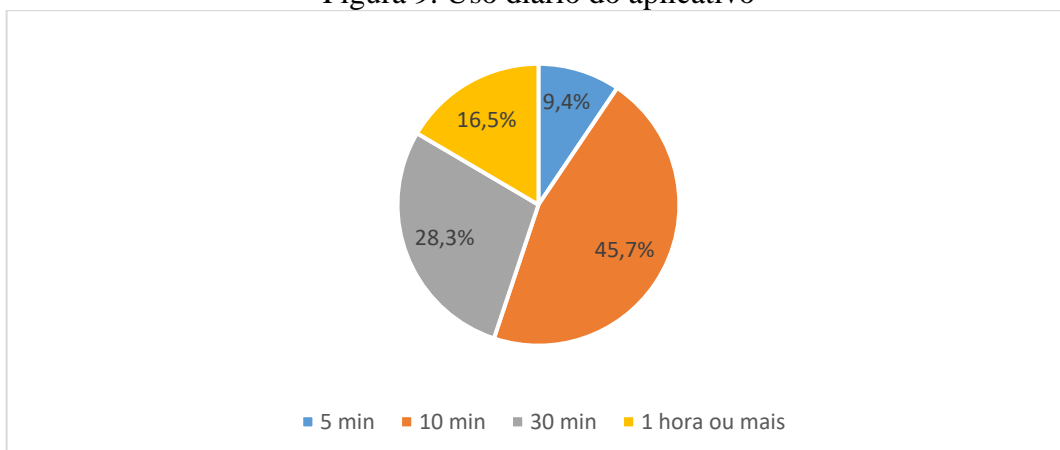


Fonte: Próprio Autor, 2022.

3.3 Tempo de uso do aplicativo

O tempo de uso diário de cada aplicativo tem maioria de 10 minutos, assim mostrado na Figura 9.

Figura 9. Uso diário do aplicativo

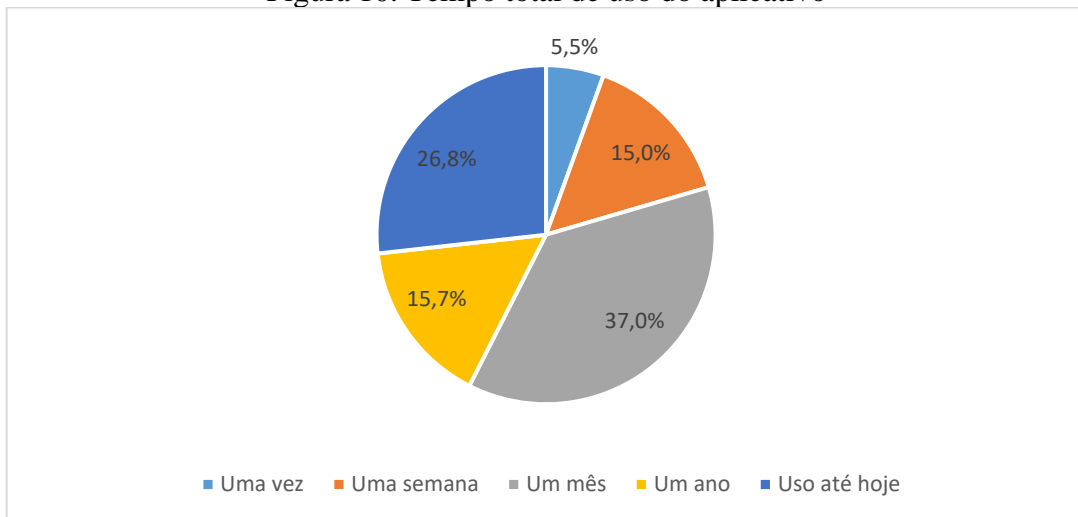


Fonte: Próprio Autor, 2022.

Considerando o tempo de uso diário do aplicativo, tem-se: 45,7% dos usuários usando 10 minutos por dia; 28,3% usando por 30 minutos diariamente; 16,5% usam por 1 hora ou mais; e 9,4%, por 5 minutos.

Correlacionando a Figura 9 com a Figura 10, percebe-se que algumas pessoas estão utilizando o aplicativo como aulas e um meio oficial de aprendizagem de línguas. Com a porcentagem de 26,8% das pessoas que utilizam até hoje o mesmo aplicativo nos justifica a facilidade de aprendizado por aplicativo. Com a pesquisa realizada em meio à pandemia do coronavírus, é possível dizer que o aplicativo foi ou é utilizado como substituto de aulas presenciais em cursos de idiomas.

Figura 10. Tempo total de uso do aplicativo

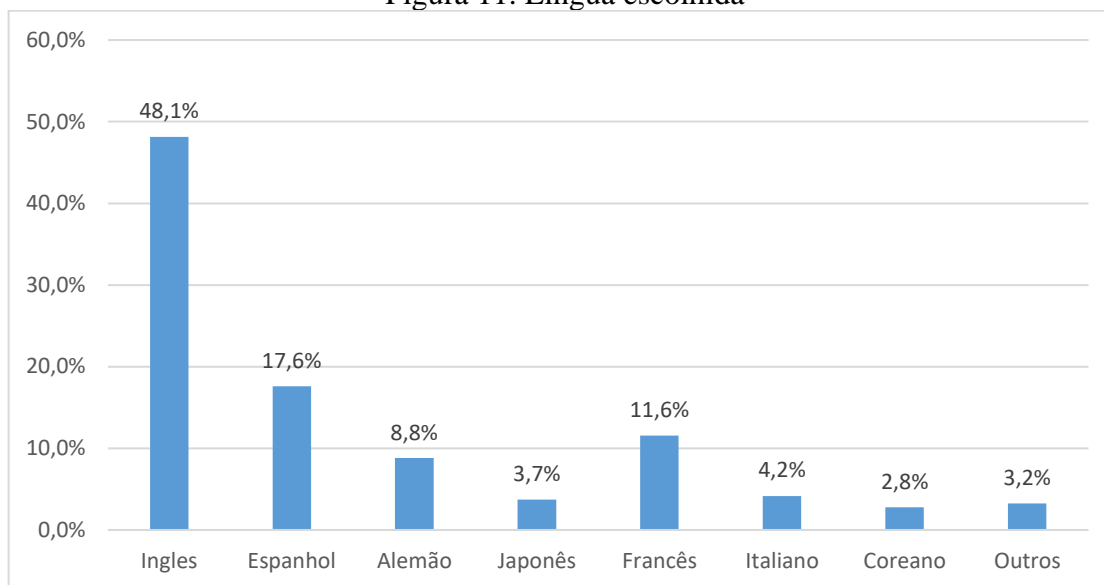


Fonte: Próprio Autor, 2022.

3.4 Idioma escolhido

A língua preferida ao aprendizado foi o inglês, com 48,1% entre os demais idiomas escolhidos. O inglês é o mais escolhido devido à grande demanda de profissionais com fluência em inglês, principalmente na área do comércio exterior (GONÇALVES, 2009 *apud* NEVES, 2011). A segunda língua mais estudada foi o espanhol, com 17,6% dos usuários. Onde está indicado “outros” no gráfico, há línguas mais exóticas que também foram escolhidas, como turco, latim, tupi e russo.

Figura 11. Língua escolhida

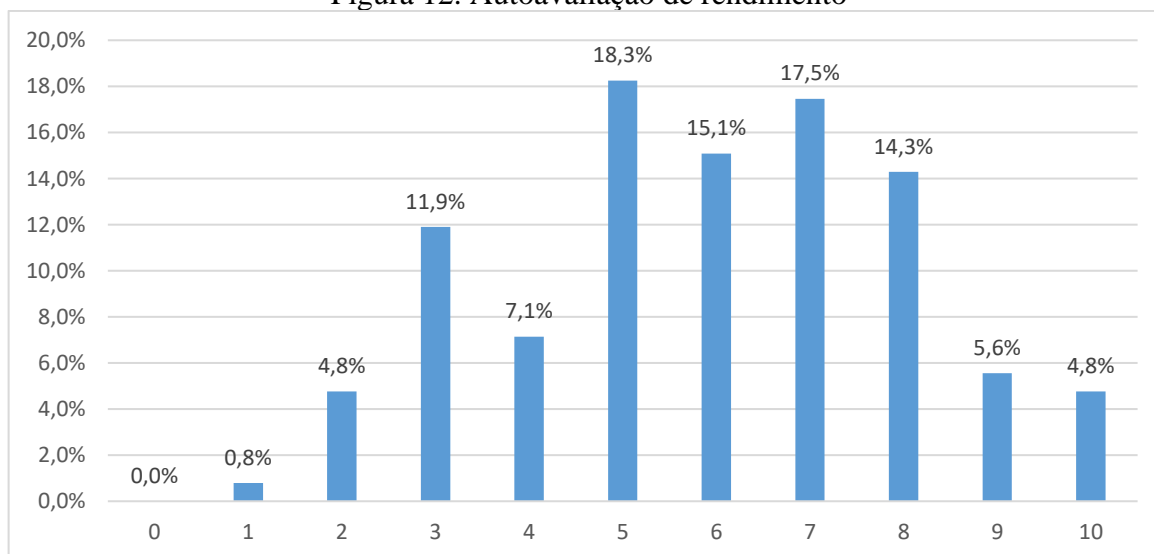


Fonte: Próprio Autor, 2022.

3.5 Rendimento com o uso do aplicativo

Na Figura 12, o gráfico mostra o rendimento avaliado pelo próprio usuário do aplicativo. Os valores variam entre 0, sendo péssimo, e 10, sendo fluente. Entre todos que usaram os aplicativos, ninguém avaliou os aplicativos como péssimo. A maioria permaneceu em 5 (cinco), tendo um rendimento médio. Há uma curva do 5 ao 8, que mostra a massa dos usuários se autoavaliando como tendo um bom rendimento, e uma porcentagem de 4,8% dizendo-se fluente no idioma por conta do aplicativo.

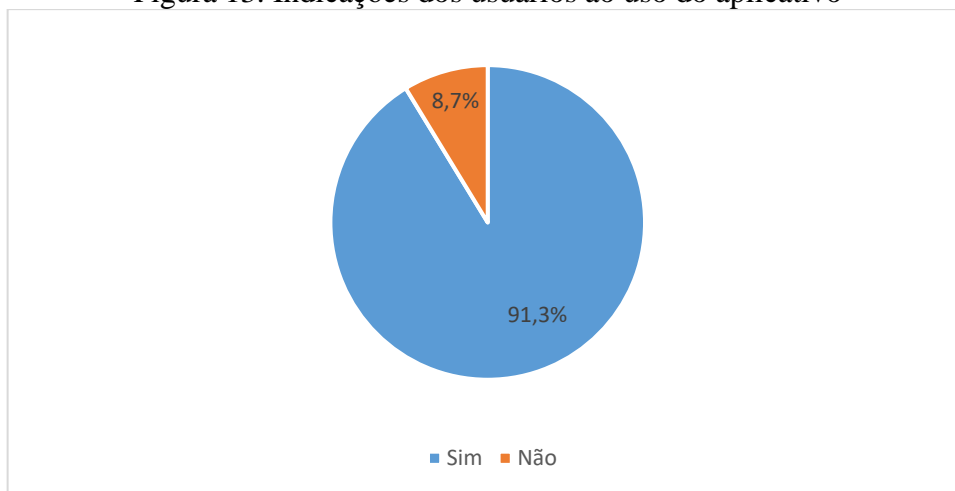
Figura 12. Autoavaliação de rendimento



Fonte: Próprio Autor, 2022.

91,3% dos usuários indicariam o aplicativo conforme a Figura 13.

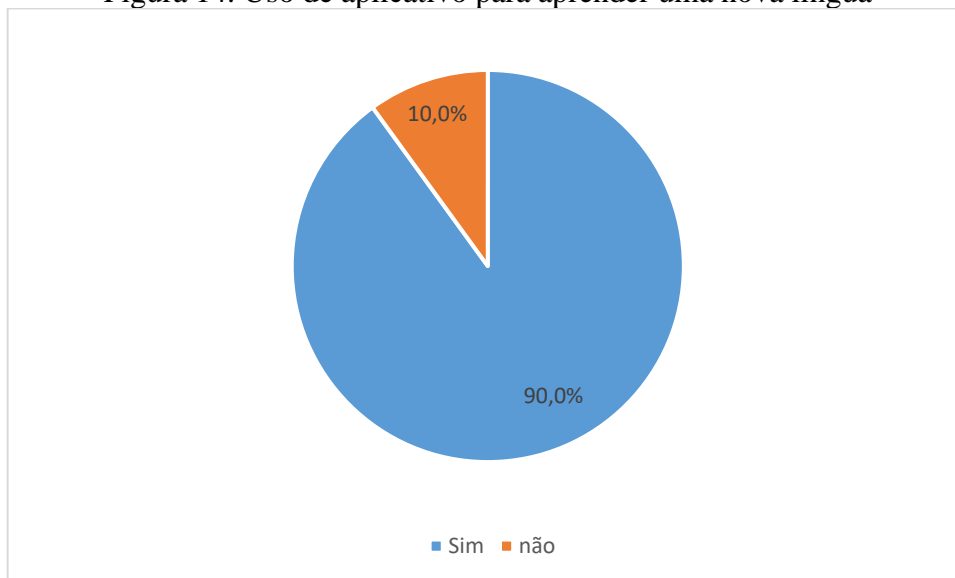
Figura 13. Indicações dos usuários ao uso do aplicativo



Fonte: Próprio Autor, 2022.

Nesta pesquisa, houve pessoas que responderam que nunca utilizaram algum aplicativo de aprendizagem de novas línguas com 10% das respostas, como ilustra a Figura 14, a seguir.

Figura 14. Uso de aplicativo para aprender uma nova língua



Fonte: Próprio Autor, 2022.

4 CONCLUSÕES

4.1 Explicitação dos resultados

A maioria dos usuários de aplicativo de ensino de línguas, de idade entre 18 e 25 anos, informa já ter tido aulas sem seu uso. Normalmente, esses aplicativos são descobertos pela internet, sendo o mais buscado, escolhido e preferido o Duolingo, com uma prática diária de 10 minutos e permanência de uso durante o período de um mês para o estudo, preferencialmente do inglês. Com o gráfico de autoavaliação de desempenho, percebe-se que há um rendimento de mediano a bom (5 a 8, em uma escala de 0 a 10) relatado pelos usuários; poucos se dizem fluentes e nenhum informa um péssimo desempenho durante o uso. A maioria indica o aplicativo usado e busca, por meio dele, aprender novas línguas.

4.2 Conclusão final

Com a necessidade crescente do uso de linguagens diferentes da língua materna, pode-se concluir que as pessoas estão em busca de novos idiomas, principalmente o inglês. Nesse contexto, o uso de aplicativo para aprender novas línguas é bastante comum e bem favorável aos usuários. Pelas análises dos gráficos elaborados com os dados da pesquisa, o desempenho dos usuários varia de medíocre a bom, justificando um bom rendimento pessoal do uso. Com os dispositivos móveis, por estarem mais facilmente ao alcance das mãos, aprender inglês ficou mais fácil. Devido a essa flexibilidade de acesso aos *smartphones*, o aprendizado é dinâmico e prático.

REFERÊNCIAS

BABEL. **Seu caminho mais curto para uma conversa na vida real**. Disponível em: <https://about.babbel.com/en/about-us/>. Acesso em: 22 maio 2021.

BUSUU. **Bem-vindo(a) ao Busuu!** Disponível em: <https://www.busuu.com/pt/about>. Acesso em: 22 maio 2021.

DUOLINGO. **Quem somos:** missão. Disponível em: <https://pt.duolingo.com/info>. Acesso em: 22 maio 2021.

CRYSTAL, David. **English as a global language**. 2nd. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

MESQUITA, Sandra Valéria Dalbello de. **Aprendizagem de língua inglesa mediada por tecnologia:** aplicativos para dispositivos móveis. 2018. 90 f. Dissertação (Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias.) – Universidade Norte do

Paraná – Unopar, Londrina, 2018. Disponível em:

<https://repositorio.pgsskroton.com/bitstream/123456789/12728/1/SANDRA%20disserta%C3%A7%C3%A3o.pdf>. Acesso em: 20 maio 2021.

MUSSIO, Simone Cristina; VALIDÓRIO, Valéria Cristiane; MERLINI, Véra Maria Ferro. A importância do espanhol e do inglês em empresa do ramo logístico. *In: IV CBTECLE-27 e 28 set. 2018*. 2018. Disponível em:

https://ocs.cbtecle.com.br/index.php/iv_cbtecle_2018/iv_cbtecle/paper/viewFile/38/32.

Acesso em: 20 maio de 2021.

NEVES, Martina de Freitas Sboneberg das. **A importância da língua inglesa para o profissional de logística internacional**. [S. l.]: Webartigos, 15 jul. 2011. Disponível em: encurtador.com.br/floqM. Acesso em: 22 maio 2021.

OLIVEIRA, Rafael Costa *et al.* Aplicativo de aprendizagem móvel utilizando realidade aumentada para ensino de língua inglesa. *In: WORKSHOPS DO CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO*. 2016. **Anais** [...]. 2016. p. 731.

Disponível em: <https://www.br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/6996/4870> Acesso em: 22 maio 2021.

SOUZA, Carlos Fabiano. Aprendizagem sem distância: tecnologia digital móvel no ensino de língua inglesa. **Texto livre: Linguagem e tecnologia**, v. 8, n. 1, p. 39-50, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/16686/13443> Acesso em: 22 maio 2021.

SOUZA, Ivan Douglas de; ARRUDA, Beatriz Camilo de. Gamificação: o aprendizado de idiomas com aplicativos para dispositivos móveis. **Revista Interdisciplinar de Tecnologias e Educação**, [S.l.], v. 1, n. 1, p. 191-200, ago. 2015. ISSN 2447-5955. Disponível em: <http://200.206.26.163/index.php/RInTE/article/view/0001-0025/25>. Acesso em: 20 maio 2021.