

Como você “Aprende” a língua inglesa?

Geovana Oliveira da Silva, Kauan Mateus Mendes da Silva,
Edilene Gasparini Fernandes, Lidiane Hernandez Luvizari Murad

geovana.silva.fatec@gmail.com, kauanmms71@gmail.com,
edilene.fernandes@fatec.sp.gov.br, lidiane.murad@fatec.sp.gov.br

Resumo: Este artigo tem como objetivo apresentar uma seleção de aplicativos de aprendizagem de língua inglesa para profissionais das áreas de negócios, tecnologia e áreas afins, que desejam aprimorar suas habilidades linguísticas. Além de apresentar os aplicativos, o artigo também abordará estratégias específicas para cada habilidade linguística que podem ser aplicadas durante o estudo. Com os imensuráveis recursos disponíveis na *Internet*, o aprendizado de línguas tornou-se mais acessível do que nunca, permitindo que os usuários acessem conteúdo de qualidade e desenvolvam suas habilidades a qualquer hora e em qualquer lugar. O artigo realizará uma pesquisa exploratória em lojas de aplicativos móveis, levando em consideração critérios como qualidade do conteúdo, estratégias de ensino, facilidade de uso e disponibilidade de recursos, para selecionar os aplicativos de aprendizagem de inglês mais relevantes e eficazes. A fluência em inglês é cada vez mais valorizada e necessária para profissionais em um mundo globalizado, e aprimorar as habilidades linguísticas pode ser crucial para o sucesso profissional e entrada em um mercado de trabalho cada vez mais competitivo. Espera-se que este artigo seja útil para profissionais que buscam aprimorar suas habilidades em inglês, oferecendo opções de aplicativos confiáveis e eficazes.

Palavras-chave: Aprendizagem de língua estrangeira, Inglês, Negócios, Tecnologia, Habilidades linguísticas, Fluência em inglês, Sucesso profissional, Aplicativos de aprendizagem de língua inglesa.

Abstract: *This article aims to present a selection of English language learning apps for professionals in the business, technology fields and related areas who wish to improve their language skills. In addition to introducing the apps, the article will also discuss specific strategies for each language skill that can be applied during the study. With the vast resources available on the internet, learning languages has become more accessible than ever, allowing users to access quality content and develop their skills anytime and anywhere. The article will conduct an exploratory research on mobile app stores, considering criteria such as content quality, teaching strategies, ease of use, and availability of resources, to select the most relevant and effective English language learning apps. Fluency in English is increasingly valued and necessary for professionals in a globalized world, and improving language skills can be crucial for professional success and entry into an increasingly competitive job market. It is hoped that this article will be useful for professionals looking to improve their English language skills by offering reliable and effective app options.*

Keywords: *Foreign language learning, English, Business, Technology, Language skills, Fluency in English, Professional success, English language learning apps.*

1. INTRODUÇÃO

1.1. Contextualização do tema: A importância do uso de aplicativos no aprendizado de línguas estrangeiras

À medida que ampliamos nossos círculos de relacionamentos e conhecemos pessoas de diferentes países e continentes, a necessidade de adquirir habilidades linguísticas para nos comunicarmos efetivamente nesse mundo globalizado se torna cada vez mais fundamental. Essa demanda surge das interações profissionais, culturais e pessoais que ultrapassam fronteiras, exigindo competência intercultural e adaptação a contextos linguísticos diversos.~

Com os avanços tecnológicos e a multinacionalização, como é o caso da fusão das empresas *Mercedes* e *Chrysler*, o impacto direto no ensino de línguas estrangeiras tem se intensificado. Essa fusão é um exemplo de uma transação comercial internacional que envolve

empresas operando em diferentes países e com uma base de clientes global. Nesse contexto, é essencial que os funcionários das empresas possuam habilidades linguísticas para se comunicarem com colegas de trabalho, parceiros comerciais e clientes ao redor do mundo.

Além disso, a fusão de empresas muitas vezes leva à necessidade de integração de equipes de trabalho de diferentes origens linguísticas. No exemplo da *Mercedes* e *Chrysler*, essas empresas possuíam equipes de desenvolvimento de produtos separadas antes da fusão. Era necessário estabelecer uma comunicação efetiva entre essas equipes para garantir a colaboração e o sucesso conjunto. Isso implica na necessidade de profissionais capazes de superar barreiras linguísticas e trabalhar em conjunto de forma produtiva.

Ao longo do tempo, tem-se observado adaptações e métodos modificados e aplicáveis ao nosso cotidiano, tornando a "troca de linguagens" comum e necessária para as pessoas de um determinado grupo. De acordo com Griffin (2011, p. 20, tradução nossa), "em suma, quando se trata de uma forma de comunicação entre os seres humanos, nos deparamos com um fenômeno dinâmico, mutável, diversificado e, em grande parte, praticamente impossível de ser observado e medido com precisão¹".

Nesse contexto, a utilização de aplicativos para aprendizado de línguas estrangeiras tem ganhado popularidade devido à sua abordagem flexível e facilidade de acesso. Esses aplicativos oferecem uma variedade de recursos, como lições interativas, exercícios de pronúncia, jogos educativos e a possibilidade de interagir com falantes nativos. Além disso, a inclusão de técnicas de *gamificação*², como recompensas e desafios, transforma o estudo numa atividade mais envolvente e estimulante.

Assim, este trabalho tem como objetivo principal apresentar aplicativos que promovam uma imersão na língua inglesa no contexto das áreas de negócios e informática, explorando suas ferramentas e estratégias de ensino. Serão realizadas pesquisas bibliográficas e análises dos aplicativos selecionados, buscando identificar suas características, funcionalidades e impacto no aprendizado da língua inglesa. O foco será fornecer aos interessados informações pertinentes para escolherem as ferramentas que melhor atendam às suas necessidades, auxiliando estudantes e profissionais a aprimorarem suas habilidades no idioma.

¹ *Texto original* "En definitiva, tratándose de una forma de comunicación entre los seres humanos, nos encontramos ante un fenómeno dinámico, cambiante, variado y en gran parte prácticamente imposible de observar y medir con precisión. Por lo tanto, se trata de estudiar algo complejo pero sencillo al mismo tiempo, ya que está demostrado que todo ser humano puede adquirir lenguas, incluso sin instrucción formal (GRIFFIN, 2011, p. 20)."

² "A gamificação tem como princípio a apropriação dos elementos dos jogos, aplicando-os em contextos, produtos e serviços que não são necessariamente focados em jogos, mas que possuem a intenção de promover a motivação e o comportamento do indivíduo (BUSARELLO et al., 2014)."

1.2 Justificativa

Aprender uma língua vai além de apenas receber conteúdo de forma passiva. É um processo ativo que envolve prática, interação e aplicação do conhecimento adquirido. Uma das maiores ferramentas nesse processo é o uso das várias habilidades para que o aprendizado se dê com consistência. Quer seja pela interação entre pares, pela associação da fala de personagens ao conteúdo aprendido, pela associação vocabular a imagens ou ícones, pela vivência que filmes e músicas proporcionam, aprender uma língua é sempre um processo vivo, latente e, como tal, precisa ser dinâmico.

Aprendizes possuem diferentes maneiras de se relacionar com a língua e, diferentemente do que pensamos, adquirir a prática de uma língua se dá diferentemente de aprendiz a aprendiz. Há pessoas que têm facilidade para aprender ouvindo músicas porque suas habilidades se mostram mais afeitas a essa área. Noutras, o aprendizado ocorre mais facilmente por meio de leitura ou de prática da fala.

Ao identificar e descrever esses aplicativos disponíveis na rede para o aprendizado de línguas pretendemos facilitar aos estudantes e profissionais a escolha das ferramentas adequadas, segundo suas maiores ou menores habilidade e gostos.

Portanto, este artigo exploratório é justificado pela relevância do tema, que pode contribuir para a formação de profissionais mais preparados e capacitados para atuar em ambientes internacionais.

1.3 Objetivos

Objetivo geral: Identificar e descrever os aplicativos disponíveis que se destinam ao aprofundamento da língua inglesa nas áreas de informática e negócios, analisando suas características e estratégias de ensino.

Objetivos específicos:

- Realizar uma revisão bibliográfica sobre ensino de línguas estrangeiras e aplicativos para aprendizado de inglês, buscando identificar as principais abordagens de ensino e suas estratégias.
- Identificar os aplicativos disponíveis nas lojas virtuais que se destinam ao aprofundamento da língua inglesa nas áreas de informática e negócios, avaliando características como a adequação ao público-alvo, qualidade das atividades e estratégias de ensino utilizadas.
- Descrever as funcionalidades e estratégias de ensino dos aplicativos identificados, buscando identificar as atividades e ferramentas que favorecem a imersão na língua inglesa e aprimoramento das habilidades linguísticas dos usuários.

1.4 Metodologia

Este artigo adota uma abordagem teórica e prática para explorar a utilização de aplicativos no aprofundamento da língua inglesa nas áreas de informática e negócios. De acordo com Theodorson e Theodorson (1970, tradução nossa) um estudo exploratório é um estudo preliminar, cujo objetivo principal é familiarizar-se com um fenômeno que se pretende investigar. Ele permite ao pesquisador definir o problema de pesquisa com mais precisão, formular hipóteses e escolher as técnicas mais adequadas para a pesquisa. Além disso, um estudo exploratório pode destacar potenciais desafios, sensibilidades e áreas de resistência relacionadas ao tema em questão³. Nesse sentido, este artigo segue uma abordagem exploratória para investigar o uso de aplicativos no contexto do aprofundamento da língua inglesa nas áreas de informática e negócios.

1.4.1 Coleta e tratamento de dados

Foram realizadas pesquisas bibliográficas sobre ensino de línguas estrangeiras, aplicativos para aprendizado de inglês e suas características. Para identificar os aplicativos disponíveis, serão realizadas buscas em lojas virtuais de aplicativos, como a App Store⁴ e Google Play⁵. Serão analisadas as descrições e funcionalidades dos aplicativos, bem como as avaliações de usuários. A análise dos aplicativos será realizada a partir de critérios como adequação ao público-alvo, qualidade das atividades e estratégias de ensino utilizadas.

³ *Texto original* “*Exploratory study. A preliminary study the major purpose of which is to become familiar with a phenomenon that is to investigate, so that the major study to follow may be designed with greater understanding and precision. The exploratory study (which may use any of a variety of techniques, usually with a small sample) permits the investigator to define his research problem and formulate his hypothesis more accurately. It also enables him to choose the most suitable techniques for his research and to decide on the questions most in need of emphasis and detailed investigation, and it may alert him to potential difficulties, sensitivities, and areas of resistance.*”

⁴ *App Store: A App Store é uma plataforma de distribuição de aplicativos criada pela Apple Inc. Ela é exclusiva para dispositivos iOS, como o iPhone, iPad e iPod Touch. Através da App Store, os usuários podem navegar, pesquisar e baixar uma ampla variedade de aplicativos desenvolvidos para atender diferentes necessidades e interesses.*

⁵ *Google Play: O Google Play é uma plataforma de distribuição de aplicativos desenvolvida pelo Google. Ele é exclusivo para dispositivos Android, que incluem uma ampla gama de smartphones e tablets de diferentes fabricantes. O Google Play oferece aos usuários do Android acesso a uma extensa biblioteca de aplicativos, jogos, filmes, músicas, livros e outros conteúdos digitais. Através da interface do Google Play, os usuários podem pesquisar, navegar e baixar aplicativos gratuitos ou pagos.*

1.4.2 Atividades

- Pesquisa bibliográfica sobre ensino de línguas estrangeiras e aplicativos para aprendizado de inglês em livros e artigos acadêmicos.
- Identificação e seleção dos aplicativos disponíveis nas lojas virtuais.
- Análise das funcionalidades e habilidades de ensino dos aplicativos selecionados.
- Elaboração do artigo exploratório.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O ensino de línguas estrangeiras

O ensino das línguas estrangeiras surgiu por meio da necessidade de comunicação intercultural. Desde tempos remotos, indivíduos buscaram aprender a ler, escrever, escutar e falar outras línguas com clareza. Apesar dos problemas que os professores enfrentaram no início dessa nova modalidade de ensino, eles desempenharam um papel fundamental nesse processo, adaptando suas abordagens ao longo da história. Métodos variados foram aplicados, incluindo o método direto, gramatical e comunicativo, cada um com suas ênfases e abordagens únicas.

A terminologia associada ao ensino de línguas estrangeiras também evoluiu com o tempo, refletindo avanços na pedagogia linguística. Essa evolução na terminologia reflete a constante busca por estratégias de ensino mais eficazes. Atualmente, o ensino de línguas estrangeiras continua a evoluir, integrando tecnologia e metodologias modernas, mas ainda se baseando nas lições aprendidas ao longo da história.

A história do ensino de línguas estrangeiras não oferece apenas uma ideia de clareza sobre como as línguas foram transmitidas no passado, mas também influencia as práticas educacionais atuais, ressaltando a importância de abordagens eficazes e adaptativas para atender às necessidades dos alunos contemporâneos.

2.1.1 O ensino de línguas estrangeiras no Brasil

O ensino de línguas estrangeiras no Brasil tem suas raízes na necessidade de comunicação clara e eficaz entre os indivíduos, envolvendo habilidades de fala, audição, leitura e escrita. Portanto, a forma como essas línguas são ensinadas, e a objetividade e a clareza que são transmitidas aos alunos, bem como os métodos e terminologias utilizados, são elementos essenciais a serem considerados.

De acordo com Leffa (2016), levando em consideração o processo de colonização e a catequização dos índios, o português era considerado uma língua estrangeira e era ensinado nas

escolas por padres jesuítas vindos de Portugal. Isso contribuiu para um contato significativo com outras línguas, como o grego e o italiano.

No entanto, o ensino de línguas estrangeiras enfrentava desafios em relação à sua administração, as decisões curriculares e à metodologia adotada, que muitas vezes se baseava na tradução de textos e na análise gramatical. Esses fatores contribuem para o declínio do ensino de línguas durante o período imperial, quando a ênfase estava na aprovação em exames, em detrimento do papel fundamental da escola de ensinar, educar e formar, como diz Chagas (1957), "a escola foi privada de sua função primordial, sendo relegada a uma rotina burocrática de aprovação e concessão de diplomas" (p.88).

2.1.2 A modernização do "aprendizado" de línguas estrangeiras

Ao longo do tempo, houve uma mudança significativa na metodologia de ensino de línguas estrangeiras no Brasil. Abordagens mais comunicativas passaram a ser adotadas, priorizando a interação e a comunicação efetiva em situações reais. Os métodos atuais valorizam o uso da língua-alvo em contextos autênticos, incentivando os alunos a se envolverem em atividades de conversação, discussões, simulações e projetos.

Além disso, as tecnologias da informação e comunicação (TICs) têm desempenhado um papel importante no ensino de línguas estrangeiras. Recursos como aplicativos, plataformas *online*, vídeos e áudios gravados têm sido incorporados às aulas, proporcionando aos alunos acesso a uma variedade de materiais e oportunidades para praticar as habilidades linguísticas de forma interativa e envolvente.

Essas mudanças na metodologia do ensino de línguas têm como objetivo desenvolver a proficiência comunicativa dos alunos, capacitando-os não apenas a compreender e produzir a língua estrangeira, mas também a se comunicar de maneira eficaz em situações reais, como uma entrevista de emprego, viagens a outros países ou até mesmo a reunião com estrangeiros em seu ambiente de trabalho.

2.2 Aplicativos móveis para aprendizagem de línguas estrangeiras

Com o avanço da tecnologia, a aprendizagem de línguas tornou-se cada vez mais acessível, e os aplicativos móveis se tornaram uma opção popular para aqueles que desejam aprender ou aprimorar um idioma de forma imersiva, interativa e flexível. No entanto, surge a questão: seria realmente possível um aplicativo auxiliar no processo de aprendizado de línguas?

Os aplicativos podem ser ferramentas extremamente convenientes para o aprendizado de línguas, oferecendo uma série de benefícios. Vejamos quais são alguns deles: eles podem ser acessados em qualquer lugar, proporcionando um acesso rápido a aulas e materiais. Além disso, oferecem exercícios, jogos e quizzes, tornando o aprendizado mais divertido e envolvente.

Um exemplo de aplicativo móvel muito popular para aprender línguas é o *Duolingo*. Esse aplicativo oferece uma variedade de lições e exercícios que ajudam os usuários a aprenderem vocabulário, gramática e pronúncia em diferentes idiomas. Ele utiliza a abordagem de gamificação, incentivando os usuários a progredirem por meio de níveis, conquistando

rankings e posições em divisões, o que motiva os usuários a continuarem estudando (TECMUNDO,2023).

Além disso, o *Duolingo* está explorando o uso de inteligência artificial para aprimorar o processo de aprendizagem (ALMENARA, 2023). O resultado dessa exploração é o *Duolingo Max*, uma inovação que utiliza inteligência artificial para proporcionar uma experiência de aprendizado avançada. Com funcionalidades como "Explique Minha Resposta" e "Bate-Papo", o *Duolingo Max* oferece revisões personalizadas e prática de conversação, impulsionando a compreensão e fluência do usuário de maneira eficaz. Essa abordagem inovadora promete transformar o aprendizado de idiomas em uma experiência personalizada e envolvente, estabelecendo um novo padrão na educação linguística (ALMENARA, 2023). Outro aplicativo é o *Ewa*, que possui livros em inglês. Ele possibilita que os usuários ouçam audiobooks ou os leiam em inglês, e permite que o leitor escolha o nível do livro, dentre eles, O fácil, O médio ou O original (CARVALHO, 2021).

Esses aplicativos móveis demonstram como a tecnologia pode ser aproveitada como uma ferramenta complementar no aprendizado de línguas, proporcionando uma experiência flexível, envolvente e acessível aos usuários.

2.3 HABILIDADES LINGUÍSTICAS: LEITURA, ESCRITA, ESCUTA E FALA

2.3.1 Leitura

A habilidade de leitura é fundamental para o desenvolvimento da comunicação e linguagem. Ela permite compreender e interpretar textos escritos por meio da decodificação de símbolos gráficos a fim de extrair significados e informações.

De acordo com Frith (1985, apud MARANHE, 2011), o desenvolvimento da leitura e escrita requer a interação de três fases: logográfica, alfabética e ortográfica. Na fase logográfica, a criança reconhece visualmente palavras familiares, baseando-se em sua memória visual. Na fase alfabética, a criança adquire conhecimento sobre o princípio alfabético e realiza associações entre fonemas e grafemas. Na fase ortográfica, a criança integra as duas fases anteriores, lendo e escrevendo palavras de forma automática.

Portanto, a habilidade de leitura desempenha um papel fundamental na formação de indivíduos críticos e conscientes, contribuindo para o desenvolvimento acadêmico e profissional. É responsabilidade dos educadores adotar práticas pedagógicas que identifiquem o nível de leitura dos estudantes e suas dificuldades, a fim de promover intervenções adequadas para o aprimoramento dessa habilidade (SILVA, 2021).

É crucial incentivar e desenvolver a leitura desde a infância, proporcionando materiais diversos e estimulando a prática regular. Isso contribui para o crescimento intelectual, comunicação eficaz e enriquecimento ao longo da vida. De acordo com Santos (2012, p.39), estudos mostram que bons leitores combinam os processos *bottom-up* e *top-down* de forma interativa. O processo *bottom-up* parte dos elementos individuais como letras e sons para formar palavras e significados. Já o processo *top-down* parte do texto como um todo, utilizando conhecimentos prévios para inferir sentido.

2.3.2 Escrita

A habilidade de escrita é fundamental para comunicação eficaz, pois requer expressar ideias de maneira clara, coerente e correta, seguindo as normas gramaticais. Por meio da escrita, é possível transmitir mensagens de forma organizada em diversos contextos como acadêmico, profissional e pessoal, o que contribui para o desenvolvimento do pensamento crítico, uma vez que demanda análise de informações para embasar argumentos lógicos.

Além disso, a escrita permite despertar a criatividade, possibilitando contar histórias e expressar experiências por meio das palavras, estimulando também o amadurecimento pessoal ao explorar diferentes gêneros textuais. Para aprimorar a competência da escrita, recomenda-se dedicar-se à leitura ampla junto à produção textual frequente, buscando *feedback* que auxilie a identificar aspectos a serem melhorados.

Ao longo do tempo, distintas visões influenciaram a compreensão do processo de escrita. Até a década de 1980, predominou o foco no resultado do texto. Posteriormente, passou-se a analisar também as etapas de desenvolvimento como rascunho e revisão, assim como fatores do contexto como o autor (SANTOS 2012, p.40).

Redigir de forma fluida e estruturada exige domínio de estratégias como revisão e incorporação de subsídios externos. Bons redatores sabem avaliar pontos fortes e fracos, auxiliando no aprimoramento contínuo mediante uso adequado de recursos (MACARO, 2001).

2.3.3 Escuta

A compreensão auditiva é uma habilidade essencial que pode ser aprimorada por meio de abordagens variadas. As abordagens *bottom-up* se concentram nos elementos menores do som, como fonemas e palavras, enquanto as abordagens *top-down* utilizam o conhecimento prévio para interpretar o que é ouvido.

De acordo com Macaro (2001), ouvintes menos eficientes tendem a priorizar um processo de "decodificação", tentando entender todas as palavras na sequência em que são ouvidas, enquanto os ouvintes mais eficientes fazem maior e melhor uso de estratégias *top-down*, como inferências baseadas em conhecimento prévio ou monitoramento de coerência. Estudos também destacam que a combinação eficaz de diferentes estratégias é mais determinante para o sucesso na compreensão oral do que o uso isolado de estratégias específicas (GRAHAM et al., 2008; SANTOS et al., 2008; VANDERGRIFT, 2003).

Durante a prática da compreensão auditiva, é benéfico expor-se a uma variedade de materiais autênticos, como diálogos, entrevistas, *podcasts* e programas de TV ou rádio na língua-alvo. Isso ajuda a desenvolver a familiaridade com diferentes sotaques, ritmos e entonações, além de melhorar a capacidade de compreender falantes nativos em situações do mundo real.

Além da exposição a materiais autênticos, a prática regular de escuta ativa por meio de exercícios e atividades específicas, como preenchimento de lacunas, resumo de palestras ou discussões sobre temas abordados em áudios, pode fortalecer a habilidade de compreensão auditiva.

2.3.4 Fala

A habilidade de se expressar oralmente de maneira clara e eficaz requer o uso estratégico dos recursos linguísticos. A competência estratégica desempenha um papel fundamental nesse processo, envolvendo o conhecimento e aplicação de técnicas para superar desafios em situações comunicativas.

As estratégias de fala impactam importantes aspectos como fluência, precisão e complexidade da mensagem produzida. Elas incluem mecanismos como paráfrases e pedidos de ajuda, que auxiliam a contornar eventuais dificuldades e manter a interação fluida.

De acordo com o modelo de Canale e Swain (1980), as estratégias ocupam *status* similar à gramática e adequação sociocultural, pois se referem ao conhecimento e habilidade em usar recursos que compensem eventuais falhas na comunicação (SANTOS, 2012, p.42). Estratégias como paráfrases, inferências e imitações podem influenciar a competência oral.

Portanto, o ensino e aprimoramento das estratégias de fala são essenciais para que o indivíduo possa se expressar de maneira entendível, superando limitações linguísticas por meio de habilidades comunicativas adequadas. Isso requer práticas que estimulem o domínio de tais estratégias.

3. AQUISIÇÃO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS: ESTRATÉGIAS EFICAZES E APLICATIVOS INOVADORES

3.1. Habilidade de leitura e suas estratégias

Dominar a habilidade de leitura é essencial, pois nos permite acessar e assimilar informações, ampliar nosso conhecimento e desenvolver pensamento crítico e criativo. Além disso, melhora nossa capacidade de comunicação escrita e verbal. Dominar essa habilidade não apenas nos capacita a absorver e interpretar textos, mas também nos torna indivíduos informados, reflexivos e engajados na sociedade. Por isso, é crucial desenvolver essa habilidade para o crescimento pessoal e profissional. As estratégias de compreensão escrita podem auxiliar no domínio da leitura quando aplicadas corretamente.

De acordo com Santos (2012), a maioria dos textos em inglês possuem "palavras transparentes", que são palavras que se assemelham a palavras da língua portuguesa, como *energy, sun, centre, nuclear, fission*, entre outras. Identificar essas palavras pode facilitar a compreensão geral do conteúdo. No entanto, os leitores devem estar cientes de que existem "falsos amigos", palavras que se parecem com palavras em português, mas têm um significado diferente. Por exemplo, a palavra "*Costume*" parece se referir a "costume" em português, mas

na verdade significa "fantasia", e "*Exquisite*" parece se relacionar a "esquisito", mas significa "requintado". Para identificar os "falsos amigos", é importante conhecê-los bem.

Segundo Santos (2012), para compreender um texto, é necessário usar conhecimentos que já possuímos, e isso ocorre de forma automática. Esse processo envolve o conhecimento prévio do mundo de maneira geral, bem como o conhecimento da língua na qual o texto está escrito e de sua estrutura textual. Com o conhecimento sobre o assunto, a estrutura do texto e a língua utilizada, é possível trabalhar com as "palavras transparentes" e tornar a leitura mais dinâmica, pois há maior chance de encontrar palavras que já conhece, evitando assim cair em "falsos amigos".

Além dessas estratégias, existem outras que podem auxiliar no processo de leitura, como ler textos com imagens, que fornecem detalhes visuais relacionados ao texto, oferecendo suporte por meio de elementos paralinguísticos, e o uso de dicionários bilíngues.

3.1.1 O uso do aplicativo *EWA* e *BEELINGUAPP* para o desenvolvimento da leitura em inglês

O aplicativo *EWA* é uma ferramenta poderosa projetada para auxiliar no aprendizado de línguas, com uma abordagem abrangente e recursos inovadores, como livros bilíngues, audiolivros adaptados, filmes e séries. Assim como o *Beelinguapp*, o *EWA* oferece aos usuários a oportunidade de ler textos em dois idiomas simultaneamente e ouvir o áudio correspondente, o que contribui para uma imersão eficaz no idioma em estudo.

Uma das principais características do *EWA* é a sua *interface* intuitiva e de fácil utilização. O aplicativo disponibiliza uma extensa biblioteca de artigos e histórias que abrangem uma ampla variedade de tópicos e níveis de dificuldade. Isso permite que os usuários escolham textos adequados ao seu nível de proficiência e interesses pessoais, tornando o processo de aprendizado da leitura mais personalizado e envolvente.

O *Beelinguapp*, por sua vez, também oferece uma abordagem inovadora para o aprendizado de idiomas por meio de audiolivros bilíngues. Com o *Beelinguapp*, os usuários podem aprender a ler e falar um novo idioma ao acompanhar histórias em diferentes idiomas. Eles têm a opção de ler o texto no seu idioma nativo como referência e ouvir o áudio no idioma que desejam aprender.

Assim como o *EWA*, o *Beelinguapp* oferece uma ampla seleção de textos para os usuários explorarem. Desde histórias infantis até contos e romances, o *Beelinguapp* abrange diversos gêneros literários em diferentes idiomas. Isso proporciona uma variedade de opções para os usuários escolherem conteúdo que seja interessante e relevante para eles.

Ambos os aplicativos, *EWA* e *Beelinguapp*, têm em comum a proposta de permitir que os usuários pratiquem a leitura e a audição em um novo idioma de forma simultânea. Essa abordagem imersiva promove o desenvolvimento da compreensão auditiva, da pronúncia correta e da familiarização com a estrutura e o vocabulário da língua-alvo.

No entanto, é importante destacar as particularidades de cada aplicativo. Enquanto o *EWA* se destaca pela sua abordagem abrangente e pela inclusão de recursos adicionais, como

filmes e séries, o *Beelinguapp* se concentra principalmente nos audiolivros bilíngues e na associação do texto escrito com o áudio correspondente.

Ambos os aplicativos oferecem uma maneira inovadora e eficaz de aprender idiomas, cada um com suas características únicas. Cabe aos usuários explorarem e escolherem aquele que melhor se adapte às suas necessidades e preferências individuais. O importante é aproveitar as oportunidades oferecidas por essas ferramentas para aprimorar as habilidades linguísticas e alcançar os objetivos de aprendizado desejados.

Ao iniciar o aplicativo *EWA*, o usuário é direcionado para a tela de *login*, conforme mostrado na figura 01a. Se o usuário já tiver uma conta, basta clicar no botão "Já tem uma conta". Caso contrário, é possível clicar em "Continuar" para criar uma nova conta. Após confirmar essa opção, a IA da *EWA* solicitará o nome do usuário, como mostrado na figura 01b. Em seguida, na figura 01c, o usuário pode selecionar o idioma que deseja aprender.

Conforme ilustrado na imagem, o aplicativo *EWA* oferece suporte apenas para o ensino de dois idiomas: inglês e espanhol.

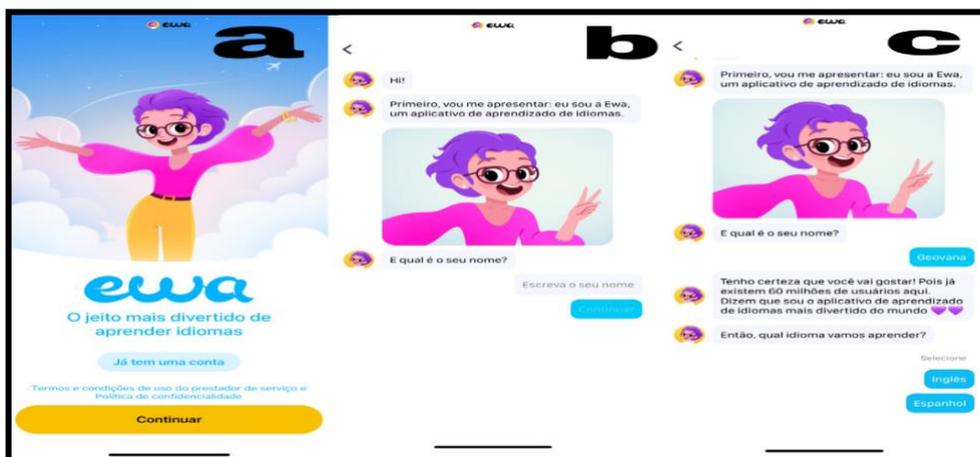


Figura 01: Telas processos iniciais *EWA*. a) tela *login*, b) tela apresentação nome, c) escolha idioma

Na figura 02a, é solicitada a sua idade, e na figura 02b é perguntado qual é o seu nível de proficiência no idioma: *Novato*, *Principiante*, *Intermediário* ou *Avançado*. Antes de iniciar o curso, na figura 02c, é perguntado de que forma gostaria de aprender: por meio de cursos de conversação com filmes, lendo livros ou aprendendo palavras comuns.

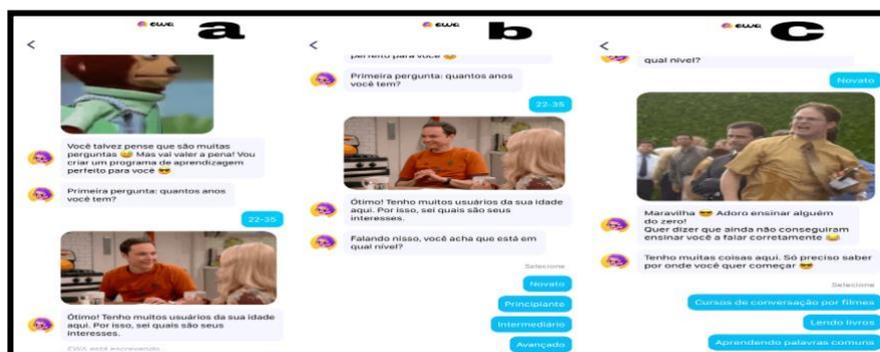


Figura 02: Coletando dados do usuário. a) coletando idade, b) nível de proficiência e c) tipo de aprendizagem escolhida

Como podemos observar na figura 03, o aplicativo possui uma *interface* intuitiva e fácil de usar, o que permite que os usuários naveguem facilmente pelas diferentes seções e recursos disponíveis. A organização dos menus e o *layout* dos elementos visuais contribuem para uma experiência agradável e livre de complicações.

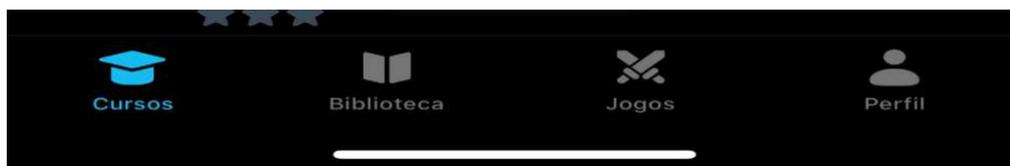


Figura 03: Menu Integrado do EWA

Ao acessar o menu "Biblioteca", será direcionado para a tela mostrada na figura 04. No final dessa tela, é possível observar vários menus de navegação, dos quais três deles serão importantes durante sua jornada de leitura: "Audiolivros", "Gêneros" e "Dificuldade".

A primeira tela que iremos abordar é a figura 04b, que aparece logo após entrar no menu "Audiolivros". Nessa tela, encontrará uma lista de livros com suas respectivas dificuldades, permitindo que escolha de acordo com seus gostos pessoais. Além disso, há uma barra de pesquisa que possibilita realizar buscas específicas.

Por último, temos o menu de "Dificuldade", onde são exibidas quatro opções de níveis de dificuldade de livros: "Principiante", "Intermediário", "Avançado" e "Originais". Essas opções são baseadas no seu nível de proficiência no idioma. Vale ressaltar que a opção "Originais" indica que esses livros são considerados mais desafiadores de se ler.

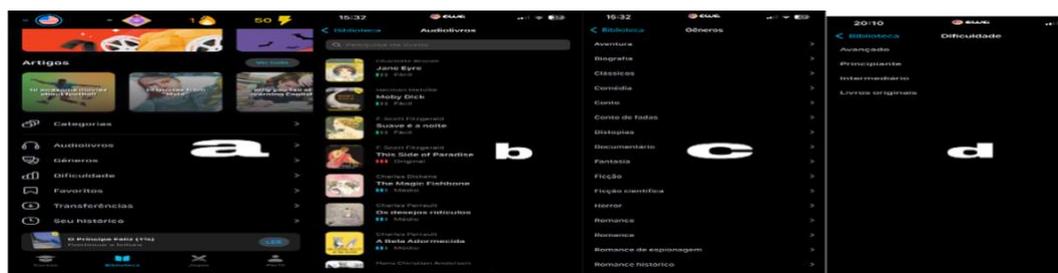


Figura 04: Menus de navegação EWA. a) tela principal onde fica livros e artigos, b) tela de audiolivros, c) tela de gêneros e d) tela de níveis de dificuldade

A segunda tela é a de "Gêneros", que pode ser visualizada na figura 04c. Nessa tela, é possível explorar diversos gêneros, desde fantasia até biografias. Essa opção permite que encontre livros que se encaixem nos seus interesses literários.

Após selecionar uma das opções de gênero, será redirecionado para outra tela onde serão exibidos diversos livros filtrados pelo gênero escolhido, como é possível observar na figura 05b. Nessa tela, poderá explorar os livros específicos relacionados ao gênero de sua preferência.

Da mesma forma, ao escolher um tipo de dificuldade, terá acesso a uma tela que apresentará diversos livros de acordo com a dificuldade selecionada, conforme ilustrado na figura 05a. Essa opção permite que encontre livros adequados ao seu nível de proficiência e desafio desejado. Essas funcionalidades proporcionam uma experiência personalizada e facilitam a busca por livros que atendam às suas preferências de gênero e níveis de dificuldade, tornando o processo de escolha e leitura mais adaptado às suas necessidades.

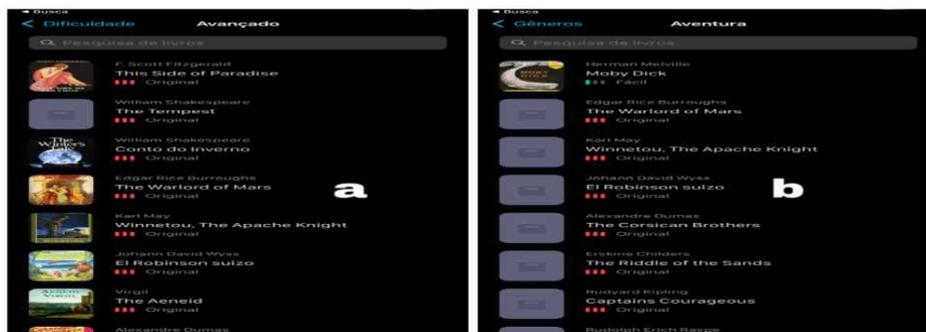


Figura 05: Tela de livros por gênero e dificuldade escolhidos. a) Tela filtrada por dificuldade e b) Tela filtrada por gênero

Depois de selecionar um livro, como mostrado na figura 06a, existem algumas funcionalidades que podem auxiliar na sua jornada de leitura. Já se sentiu travado em uma palavra sem entender o seu significado? Basta clicar na palavra e uma opção será exibida, permitindo que visualize a tradução da palavra, ouça a sua pronúncia e até mesmo veja suas fonéticas, como ilustrado na figura 06b. Isso facilita o entendimento e a compreensão do texto, ajudando a expandir o vocabulário.

Além disso, para tornar a experiência de leitura ainda mais agradável, dentro do próprio livro, pode encontrar um símbolo de fone de ouvido. Ao clicar nesse símbolo, é possível transformar o livro em um audiolivro, permitindo que ouça a narração enquanto acompanha o texto. Também pode pausar a leitura ou ajustar a velocidade de reprodução de acordo com sua preferência.

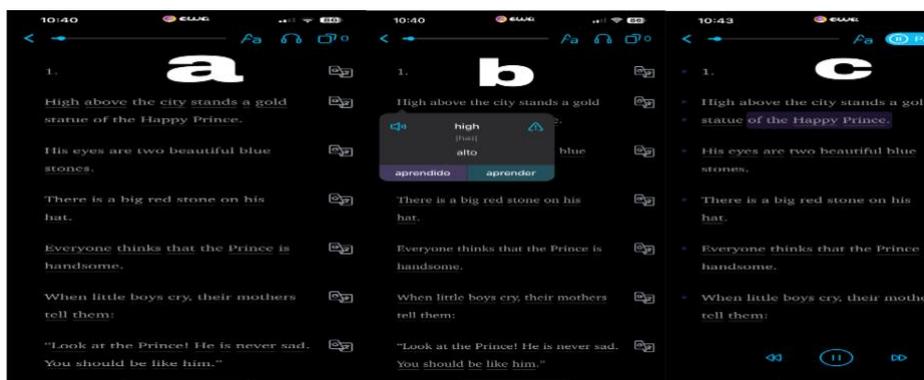


Figura 06: Tela de visualização e leitura de livros e suas funcionalidades. a) visualização do livro, b) tradução da palavra, c) modo audiolivro

Essas funcionalidades são projetadas para facilitar o processo de leitura, promover a compreensão do texto e proporcionar uma experiência personalizada e agradável durante o aprendizado da língua inglesa.

Em conclusão, o EWA é uma ferramenta valiosa para aprimorar a habilidade de leitura em inglês. Por meio de sua *interface* intuitiva, materiais autênticos e recursos interativos, o aplicativo oferece uma experiência envolvente e personalizada para os usuários. Ao investir no EWA, os usuários têm a oportunidade de expandir seus horizontes literários em inglês, desenvolver uma compreensão mais profunda do idioma e alcançar um nível de leitura mais avançado.

3.2. Habilidade de escrita e a estratégia de “Tomar notas”

A habilidade de escrita é fundamental para expressar nossos pensamentos e ideias de forma clara e impactante. Dominar a escrita nos permite comunicar efetivamente, influenciar leitores e alcançar nossos objetivos. Além disso, a escrita nos desafia a organizar nossos pensamentos, melhorar nosso vocabulário e aprimorar nossa gramática. É uma habilidade essencial em várias áreas da vida, desde a educação até o ambiente profissional, capacitando-nos a comunicar de maneira precisa e persuasiva.

Ao tomar notas, é crucial reconhecer que não há maneiras "certas" ou "erradas" de fazê-lo, como ressaltado por Santos (2012). É importante considerar a finalidade das notas ao decidir sobre sua organização. Um escritor estratégico deve refletir sobre quais informações serão úteis e relevantes no futuro, garantindo que as notas sejam compreensíveis e utilizáveis.

Existem duas abordagens legítimas para tomar notas, conforme mencionado por Santos (2012): *linear notes* (notas lineares) e *pattern notes* (notas em formato de padrões). As notas lineares são adequadas para registrar ideias sequenciais, seguindo a ordem de apresentação do conteúdo. Já as *pattern notes*, como os mapas mentais, permitem associações livres e não necessariamente vinculadas à ordem do texto original.

Para organizar as notas de forma mais eficaz, Santos (2012) sugere o uso de recursos visuais, como sublinhar, utilizar negrito, itálico, marcadores de texto, cores diferentes e setas. Esses recursos auxiliam na criação de hierarquias de ideias e no destaque de pontos importantes. Além disso, é essencial distinguir claramente os elementos do texto das opiniões ou comentários pessoais, por exemplo, utilizando cores diferentes para cada tipo de informação.

Ao lidar com textos mais extensos, Santos (2012) recomenda a criação de um pequeno resumo ao final da leitura. Esse resumo deve capturar a ideia geral do texto e alguns detalhes relevantes, possibilitando uma revisão rápida e uma compreensão mais abrangente.

3.2.1. O uso do *LingoClip* no aprimoramento da escrita em inglês

O *LingoClip*, também conhecido como *LyricsTraining*, é uma plataforma de aprendizado de idiomas que combina música, vídeos e letras de canções para ajudar as pessoas a aprenderem inglês, espanhol, francês e outros idiomas de forma divertida e envolvente. O objetivo principal do *LingoClip* é melhorar a compreensão oral, expandir o vocabulário, aprimorar a compreensão de leitura e reforçar os conhecimentos gramaticais dos usuários.

Por meio do *LingoClip*, os usuários podem escolher uma música de sua escolha e ouvi-la atentamente enquanto preenchem as palavras que faltam na letra da música. Isso ajuda a desenvolver a compreensão auditiva, uma habilidade essencial na aprendizagem de um novo idioma. Além disso, a plataforma oferece diferentes modos de jogo, como "Escolha" e "Escreva", permitindo aos usuários selecionarem a dificuldade que se adequa ao seu nível de proficiência.

O uso do modo de jogo "Escreva" no *LingoClip* proporciona benefícios significativos para o desenvolvimento da habilidade de escrita em inglês. Ao preencher as palavras que são ouvidas durante as músicas, os usuários têm a oportunidade de expandir seu vocabulário, aprimorar sua ortografia e fortalecer seu conhecimento gramatical. Essa atividade desafiadora não apenas ajuda os usuários a se familiarizarem com novas palavras e expressões, mas também a praticarem a aplicação correta das regras ortográficas e gramaticais em um contexto real. Combinando diversão e aprendizado, o *LingoClip* se torna uma ferramenta valiosa para aprimorar a habilidade de escrita em inglês de forma envolvente e eficaz.

Ao entrar no *LingoClip*, o usuário é apresentado às figuras 7a, 7b e 7c. Após avançar por essas telas, ele é direcionado para a tela de seleção de idioma, onde pode escolher entre uma variedade de idiomas para aprender. Essa *interface* intuitiva facilita a navegação e a escolha do idioma desejado, proporcionando uma experiência agradável desde o início.

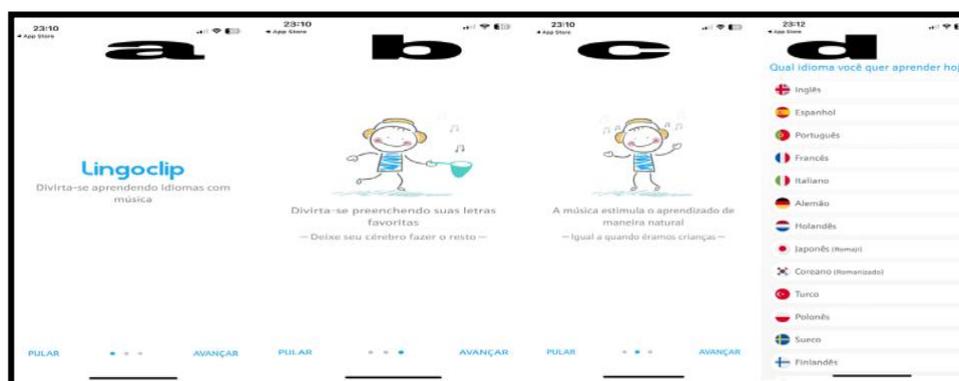


Figura 07: Telas iniciais aplicativo *LingoClip*. As telas a), b) e c) são as telas iniciais do aplicativo e a d) é a tela de seleção de idioma.

Após selecionar o idioma desejado, o usuário é redirecionado para a figura 8a, onde ele pode escolher entre uma variedade de artistas e estilos musicais para encontrar a música que melhor combina com ele. Uma vez escolhida a música preferida, o usuário pode selecionar o modo de jogo na figura 8b, com foco no modo de jogo de digitação. Após selecionar esse modo, uma próxima tela é aberta, conforme mostrado na figura 8c, onde o usuário encontra a quantidade de palavras de cada música e o respectivo nível de dificuldade, variando de iniciante a especialista. Cada música possui sua própria contagem de palavras por nível, oferecendo uma experiência diversificada e desafiadora.

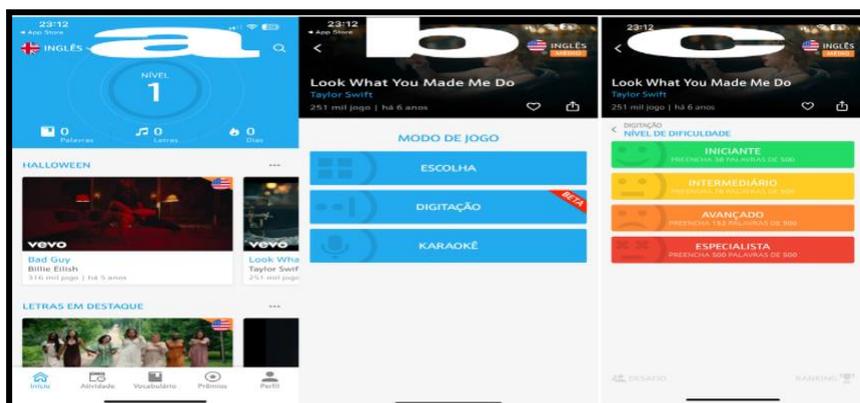


Figura 08: Telas iniciais de escolha de música. a) Tela de seleção de música, b) Tela de seleção de modo de jogo e c) Tela de nível de dificuldade.

Ao escolher o modo de digitação e o nível de dificuldade preferido, a tela da figura 9a é aberta e a música começa a tocar no vídeo. À medida que a música é reproduzida, lacunas aparecem, requerendo que o usuário preencha as palavras corretas para marcar pontos. Quando o preenchimento é feito corretamente, um ponto verde é exibido abaixo da palavra, como mostrado na figura 9b. No entanto, se o usuário começar a digitar a letra errada, o quadrado ficará vermelho como pode ser visualizado na figura 9c, mas o usuário tem a oportunidade de corrigir a palavra digitada. Embora uma sugestão de escrita seja fornecida, cabe ao usuário fazer a correção manualmente. Após a digitação correta, um ponto vermelho é exibido abaixo da palavra, indicando que houve um erro anteriormente e que a correção foi feita.



Figura 9: Telas do modo de jogo digitação. a) Tela de preenchimento de lacunas, b) Tela de lacuna preenchida corretamente e c) Lacuna não preenchida corretamente

Após concluir o preenchimento de pelo menos uma música, é possível visualizar o seu vocabulário no menu "Vocabulário", conforme mostrado na figura 10a. Nesse menu, pode ver as palavras que acertou, as palavras que errou e aquelas em que quase acertou, representadas pela "Força" das palavras. Quanto mais cheias as barras, mais perto esteve de acertar ou acertou completamente. Se todas as barras estiverem verdes, indicam que acertou. Se houver apenas uma barra vermelha, indica que errou.

No menu de atividades, mostrado na figura 10b, ao clicar, é direcionado novamente para o modo de jogo, como pode ser visualizado na figura 8b. Por fim, ao clicar na parte do

menu indicada na Figura 10c, é direcionado para a tela do seu *ranking* mundial, mostrado na figura 10d, ou para o *ranking* nacional, mostrado na figura 10e.

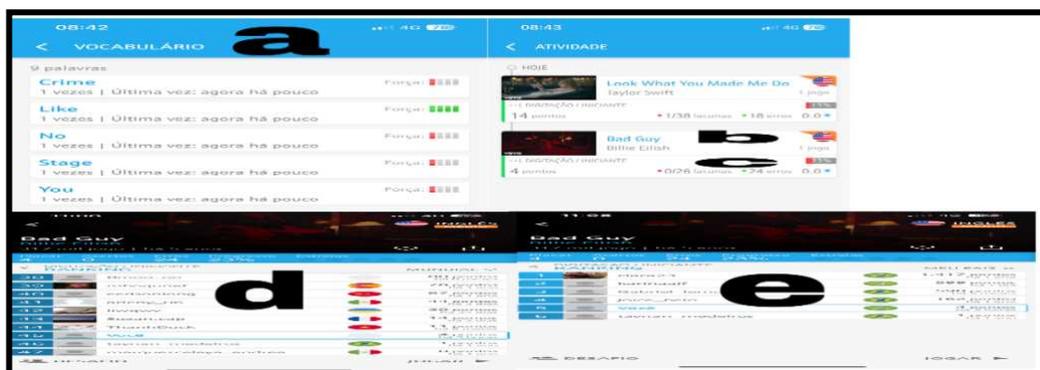


Figura 10: Menus *LingoClip*. a) Menu vocabulário, b) e c) Menu de atividades, d) *ranking* mundial e E) *ranking* nacional.

Para concluir, o aplicativo *LingoClip* oferece uma experiência interativa e envolvente para aprimorar a habilidade de escrita em diferentes idiomas. Por meio do jogo de digitação com músicas, os usuários podem desafiar suas habilidades enquanto se divertem. Com recursos com/o menu de vocabulário e *rankings*, o aplicativo proporciona *feedback* e incentivo para o progresso contínuo. Com sua abordagem dinâmica e foco na prática da escrita, o *LingoClip* é uma ferramenta eficaz para melhorar as habilidades linguísticas de forma divertida e envolvente.

3.3. A habilidade de escuta e suas estratégias

A habilidade de escuta, conhecida como *listening*, é essencial para compreender e interpretar o inglês de forma eficaz. Ela permite que compreenda e assimile as sutilezas da pronúncia, entonação e ritmo do idioma em situações do mundo real. Além disso, o *listening* desempenha um papel fundamental no desenvolvimento do vocabulário e na compreensão gramatical, contribuindo para uma comunicação mais eficaz.

Segundo Santos (2012), o foco em *keywords*, ou palavras-chave, pode ser uma boa estratégia de compreensão oral, afinal, essa estratégia diminui a pressão do ouvinte precisar entender tudo sobre o texto. Essa estratégia leva o foco da pessoa para somente o que é *essential*, ou essencial, para o texto. E o primeiro passo para uma utilização mais assertiva dessa estratégia é saber quais as palavras-chave do texto. De acordo com Santos (2012), algumas vezes encontrar palavras-chaves é de forma imediata, por exemplo, ao pedir informações sobre uma rua, temos indicações de referência (*bank, corner, traffic light*) e até mesmo a direção (*right, left, straight on*). De modo geral, há elementos que podem ajudar o ouvinte a identificar as palavras-chave, como palavras frequentes ou ideias semelhantes expressas por meio de sinônimos ou paráfrases, palavras negativas como *not, never* e os derivados de *not*, além disso, a identificação dos tempos verbais que oferecem entendimento do tempo em que se fala.

Uma estratégia adicional que pode ser utilizada para aprimorar a escuta é a abordagem *bottom-up*, conforme descrita por Santos (2012). Essa estratégia parte dos elementos do texto

para o seu entendimento, focando em ideias específicas. Ao fazer previsões sobre o assunto, palavras-chave e respostas aos exercícios, os ouvintes direcionam sua atenção para essas ideias específicas, tornando o processo de escuta uma verificação dessas previsões.

Além disso vocalizar o que é escutado, conforme mencionada por Santos (2012), pode ser uma abordagem eficaz para melhorar a compreensão auditiva e o desenvolvimento da pronúncia. Ao vocalizar, o ouvinte conecta-se com o texto ouvido e apropria-se dele, integrando o que foi ouvido ao seu repertório de produção oral.

A vocalização permite que o ouvinte "congele" o que foi ouvido, mas não completamente compreendido, ganhando um pouco mais de tempo para processar a informação. Ao repetir em pensamento ou em voz baixa o que foi ouvido, o ouvinte está engajado em um processo cognitivo para controlar sua compreensão oral. Isso pode ser especialmente útil quando há uma dificuldade momentânea na compreensão ou quando o ouvinte deseja praticar a produção oral de algo que ainda não domina plenamente.

3.3.1 O uso do Aplicativo *Sounter* para melhorar a habilidade de escuta

O *Sounter* é um aplicativo inovador para aprender inglês (e outros idiomas como francês e italiano) por meio de músicas. O método do aplicativo baseia-se no uso de suas músicas favoritas para auxiliar no aprendizado do idioma. Não importa se é um iniciante, intermediário ou avançado, o *Sounter* oferece um curso de inglês gratuito *online* que se adapta ao seu nível de proficiência.

A música tem mostrado ser um recurso eficaz para o aprendizado de idiomas, pois é repetitiva e tem o poder de se fixar na mente. Ao aprender inglês gratuitamente com músicas, terá a oportunidade de memorizar vocabulário e frases de forma mais fácil e natural. Além disso, aprender por meio de músicas é um hábito agradável e fácil de incorporar à sua rotina diária, ao contrário de cursos tradicionais que podem exigir horas de estudo ou tarefas monótonas.

Ao iniciar o aplicativo *Sounter*, a primeira tela que aparece é a figura 11a, onde é possível selecionar a opção "Começar". Após selecionar essa opção, será direcionado para a figura 11b, onde será perguntado o idioma que gostaria de aprender.

Depois de fazer a escolha do idioma desejado, a próxima tela será a figura 11c, onde poderá selecionar a música que deseja começar a estudar. Nessa tela, serão exibidas opções de músicas disponíveis para o aprendizado, permitindo que escolha aquela que mais lhe agrada.

Essa sequência de telas proporciona uma experiência interativa ao utilizar o aplicativo *Sounter*, permitindo que inicie o processo de aprendizado de idiomas de forma personalizada, escolhendo o idioma desejado e a música com a qual deseja começar a estudar.



Figura 11: Telas iniciais do aplicativo *Sounter*. a) Tela de início, b) Escolha de idioma e c) Escolha da música inicial.

Após escolher sua música favorita, conforme mostrado na figura 12a, terá a opção de definir uma meta de estudo diário. Isso permite que estabeleça um objetivo alcançável para o seu aprendizado.

Logo em seguida, será apresentado aos diferentes métodos de aprendizado disponíveis para a música escolhida. Por exemplo, na figura 12b, encontrará exercícios de audição e preenchimento, nos quais ouvirá trechos da música e completará as partes faltantes.

Esses exercícios ajudam a desenvolver sua compreensão auditiva e familiaridade com as palavras e frases da música.

Na figura 12c, terá acesso a lições projetadas para ouvir e aprender palavras específicas. Nesse formato, poderá praticar ouvindo a pronúncia correta das palavras e entendendo seus significados no contexto da música.

Por último, na Figura 12d, terá a oportunidade de aprender por meio de exercícios de audição e tradução. Nesse caso, ouvirá trechos da música e terá que preencher os espaços em branco com a tradução correta das palavras ou frases ausentes. Essa atividade ajuda a aprimorar sua compreensão auditiva e habilidades de tradução.

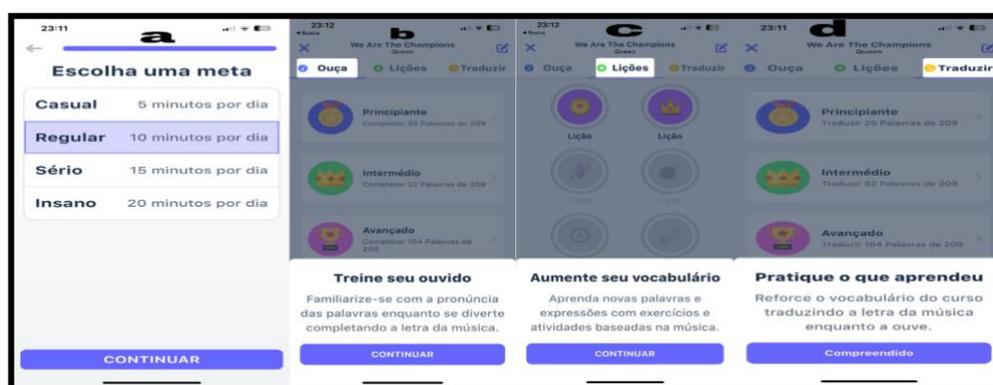


Figura 12: Telas após a escolha da música inicial. a) Meta de tempo de estudo por dia, b) Treinar o ouvido, c) Lições e d) Tradução

Essas opções de aprendizado por meio da música selecionada proporcionam uma abordagem diversificada e interativa para aprimorar suas habilidades no idioma, permitindo que

pratique a compreensão auditiva, a tradução e o vocabulário, de acordo com suas preferências e metas de estudo.

Ao continuar na opção "Ouça", será direcionado para a tela mostrada na figura 13a. Nessa tela, terá a oportunidade de ouvir a música selecionada enquanto visualiza a letra correspondente. Isso permite que acompanhe a música e se familiarize com as palavras e frases usadas.

Após ouvir a música e visualizar a letra, serão apresentadas opções para completar os espaços em branco, como mostrado na figura 13a. Nesses exercícios, terá a tarefa de preencher as lacunas com as palavras corretas. Ao responder, o sistema avaliará suas respostas, juntará as pontuações com base nos acertos e fornecerá informações sobre a quantidade de acertos e falhas que teve.

Da mesma forma, a tela de traduções, mostrada na figura 13b, segue a mesma lógica. Nessa tela, terá que preencher as lacunas com as traduções corretas das palavras ausentes. Essa atividade ajuda a fortalecer sua habilidade de tradução e compreensão do conteúdo da música.

Essas opções interativas de completar espaços em branco e preencher traduções permitem que pratique e aprimore suas habilidades no idioma de maneira envolvente e divertida. Além disso, o *feedback* fornecido sobre o seu desempenho ajuda a acompanhar seu progresso ao longo do tempo.

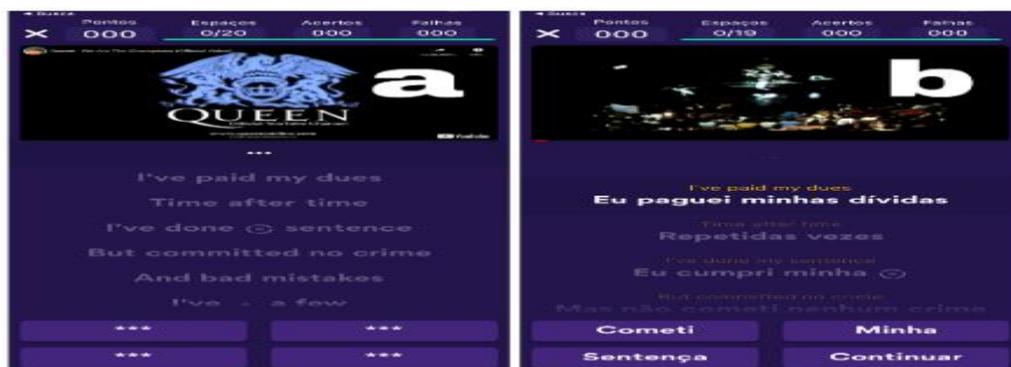


Figura 13: Exercícios. a) Exercício de preencher parte da música e b) Exercício de preencher a tradução faltante

Conclui-se que o *Sounter* é uma ferramenta inovadora que utiliza músicas como uma maneira cativante e eficaz de melhorar a habilidade de escuta em inglês. Com sua abordagem adaptável, divertida e fácil de incorporar à rotina, o *Sounter* oferece uma experiência de aprendizado única e prática. Ao investir no *Sounter*, estará no caminho para aprimorar suas habilidades de escuta em inglês de maneira agradável e eficiente.

3.4 Habilidade de fala e suas estratégias

A habilidade de fala desempenha um papel crucial na nossa comunicação verbal. É por meio da fala que expressamos nossos pensamentos, sentimentos, ideias e informações para os outros. A capacidade de se comunicar efetivamente por meio da fala é fundamental em diversas áreas da vida, seja pessoal, acadêmica ou profissional.

A fala envolve uma série de processos cognitivos e físicos. Para produzir uma fala clara e compreensível, é necessário coordenar os músculos envolvidos na respiração, na produção de sons vocálicos e na articulação dos sons da fala. Além disso, a fala requer o domínio da linguagem, incluindo o vocabulário, a gramática, a entonação e a prosódia adequadas.

O automonitoramento durante a fala implica em estar consciente do próprio discurso em tempo real. Envolve a capacidade de observar e refletir sobre a escolha de palavras, a gramática, a pronúncia, a fluência e outros aspectos linguísticos e comunicativos. Ao fazer o automonitoramento, os falantes podem ajustar e corrigir sua fala para torná-la mais precisa, clara e efetiva.

De acordo com Santos (2012), o automonitoramento durante a fala pode ser facilitado quando o tópico da conversa está relacionado à própria fala e quando os participantes estão acostumados a trabalhar coletivamente. Em situações em que os interlocutores estão engajados em discutir sobre o que estão falando, as interações podem se tornar oportunidades para o monitoramento e a correção mútua do discurso.

3.4.1 Uso do aplicativo *FALOU* e *Cake* na melhora da fala

Falou é um aplicativo revolucionário para aprender inglês, projetado para ajudar os usuários a aprimorarem suas habilidades no idioma de forma prática e eficiente. Com uma abordagem inovadora, o aplicativo oferece uma variedade de recursos e ferramentas interativas, tornando o aprendizado do inglês divertido e envolvente.

No entanto, é importante destacar que também existe o *Cake*, uma ferramenta complementar ao *Falou*, especialmente relevante para pessoas que já possuem uma certa dominância da língua e desejam expandir seu vocabulário e conhecimentos em níveis mais avançados. O *Cake* se destaca por apresentar vocabulários mais complexos, que geralmente não são explicados nos cursos universitários, mas são amplamente utilizados por falantes nativos.

Com o *Cake*, os usuários têm a oportunidade de aprender expressões em inglês utilizadas na realidade, selecionadas por especialistas, e praticar sua fala por meio de quizzes. A prática e a repetição tornam o aprendizado das expressões mais simples, contribuindo para o aprimoramento da fluência e da compreensão da língua. Além disso, o *Cake* oferece uma experiência divertida, permitindo que os usuários aprendam com vídeos de celebridades, artistas e vloggers, além de conteúdo original empolgante.

Uma das vantagens do *Cake* é a exposição a diferentes sotaques e pronúncias, proporcionando familiarização com a diversidade linguística do inglês. Os usuários também têm a oportunidade de aprender a expressar uma frase de várias formas diferentes, enriquecendo sua capacidade de comunicação em situações reais.

Além disso, o *Cake* oferece recursos que auxiliam no aprimoramento da fala. Os usuários podem assistir a vídeos com legendas e repetir após cada frase, tendo sua pronúncia verificada pela inteligência artificial do aplicativo. Dessa forma, é possível praticar a fala como em uma conversa real, contribuindo para o desenvolvimento da expressão oral de forma mais autêntica.

Ao iniciar o aplicativo *FALOU*, o usuário se depara com algumas telas, conforme mostrado na figura 14. A primeira tela, a) é a escolha do idioma, onde é possível selecionar o idioma que gostaria de aprender. Essa escolha definirá o direcionamento do seu aprendizado dentro do aplicativo.

Na segunda tela, b), terá a oportunidade de visualizar os impactos positivos que aprender o idioma escolhido pode trazer para sua vida. Por exemplo, poderá explorar como o conhecimento do idioma pode facilitar viagens ou abrir portas para oportunidades de emprego melhores.

Na última tela, c), será questionado sobre seu nível de proficiência no idioma escolhido. Poderá indicar se é um iniciante ou se já possui habilidades para ter uma boa comunicação, respondendo perguntas e tendo diálogos nessa língua. Essa informação ajudará o aplicativo a personalizar o conteúdo e os exercícios de acordo com o seu nível de conhecimento.

Essas telas iniciais do *FALOU* permitem que faça escolhas personalizadas e forneça informações relevantes para moldar sua experiência de aprendizado. O aplicativo utiliza essas informações para adaptar o conteúdo e os recursos de acordo com suas necessidades e objetivos, proporcionando uma experiência de aprendizado mais eficaz e envolvente.



Figura 14: Telas iniciais aplicativos *FALOU*. a) Escolha de idioma, b) Escolha de impacto e c) Escolha de nível de proficiência

Após passar por todas as etapas de coleta de dados iniciais, o curso no aplicativo *FALOU* se inicia, conforme pode ser observado na figura 15a. Esse processo inclui diversas etapas que são projetadas para proporcionar uma experiência de aprendizado abrangente e eficaz.

O curso começa com um vídeo explicativo sobre o assunto em questão, fornecendo uma introdução clara e detalhada. Em seguida, os usuários têm a oportunidade de escutar um diálogo relacionado ao tema, permitindo que pratiquem a compreensão auditiva e se familiarizem com a aplicação prática das palavras e estruturas aprendidas.

Ao chegar à etapa de conversação, conforme mostrado na figura 15b, o aplicativo solicitará permissão para acessar o microfone e o reconhecimento de voz. Essa permissão permite que a IA (Inteligência Artificial) do aplicativo analise sua pronúncia e identifique possíveis erros.

Após a permissão concedida, estará apto a pronunciar a frase ou o diálogo proposto, como ilustrado na figura 15c. A IA de reconhecimento de voz do aplicativo avaliará sua pronúncia e como mostrado na figura 15d fornecerá *feedback* instantâneo sobre os erros cometidos, bem como uma porcentagem de acerto.



Figura 15: Tela do curso e a tela das etapas do curso. a) Tipos de cursos, b) Ativação de microfone e IA, c) Começando a pronúncia, d) Corrigindo a pronúncia.

Essa abordagem interativa e prática do aprendizado de idiomas, que inclui vídeos, diálogos, exercícios e *feedback* de pronúncia em tempo real, permite que os usuários desenvolvam suas habilidades de maneira progressiva e eficiente.

Em conclusão, o aplicativo *FALOU* oferece uma experiência de aprendizado de idiomas inovadora, envolvente e personalizada. Com recursos como vídeos explicativos, diálogos, exercícios variados e análise de pronúncia por meio de reconhecimento de voz, o *FALOU* auxilia os usuários a aprimorarem suas habilidades no idioma de forma prática e eficaz.

3.5. Utilizando o *Duolingo* para desenvolver as habilidades linguísticas de forma abrangente

Dominar um novo idioma requer a utilização simultânea e integrada de todas as habilidades linguísticas. O *Duolingo*, um aplicativo revolucionário para aprender idiomas, oferece uma abordagem inovadora que auxilia os usuários no desenvolvimento prático e eficiente de suas habilidades.

Com o *Duolingo*, os usuários têm a oportunidade de aprimorar sua compreensão auditiva, leitura, escrita e fala de forma equilibrada. O aplicativo oferece uma variedade de exercícios interativos que abrangem todas essas habilidades. É possível praticar a compreensão auditiva por meio de diálogos e exercícios de áudio, melhorar a leitura com textos e frases, desenvolver a escrita por meio de atividades de preenchimento de lacunas e construção de respostas, além de praticar a fala repetindo frases e recebendo *feedback* imediato sobre a pronúncia.

Ao utilizar o *Duolingo*, os usuários têm a vantagem de desenvolver suas habilidades linguísticas de forma geral, fortalecendo o vocabulário, a pronúncia, a gramática e a fluência. O aplicativo proporciona um ambiente interativo e prático para a prática conjunta de todas essas habilidades, potencializando o progresso e levando a um domínio mais completo do idioma-alvo.

Conforme mencionado por Hartman (2022), os personagens desempenham um papel importante no *Duolingo*. Eles foram introduzidos com o objetivo de tornar a experiência de aprendizado mais prazerosa e envolvente. Os personagens do *Duolingo* foram cuidadosamente desenvolvidos para refletir as qualidades do produto, combinando diversidade, diversão e personalidade. Eles criam cenários que permitem aprender idiomas de forma divertida, adicionando um toque de entretenimento aos exercícios. A inclusão de personagens com os quais os usuários podem se identificar e se apaixonar aumenta a motivação e o engajamento com o aplicativo.

Ao iniciar o aplicativo *Duolingo*, os usuários são recebidos por uma tela de apresentação que apresenta algumas informações importantes. Nessa tela, eles têm a oportunidade de conhecer o mascote do *Duolingo*, chamado "Duo", que é representado por uma corujinha verde (Figura 16a). Esse simpático personagem estará presente ao longo da jornada de aprendizado, trazendo diversão e motivação para os usuários.

Além disso, o *Duolingo* faz algumas perguntas para personalizar a experiência do usuário. Entre essas perguntas, é solicitado ao usuário que escolha o idioma que deseja aprender (Figura 16c) e perguntam sobre seu nível de inglês (Figura 16b), com opções que variam de iniciante a avançado. Essas informações ajudam o aplicativo a adaptar o conteúdo e os exercícios de acordo com as necessidades e objetivos de cada usuário.



Figura 16: Algumas telas iniciais *Duolingo*. a) Mascote *Duolingo* Duo, b) Nível e c) Escolha de idioma

Podemos observar que o *Duolingo* valoriza a integração de habilidades, como evidenciado na figura 17a. Nessa imagem, é possível ouvir o som da palavra, visualizar a imagem correspondente e, em seguida, selecionar a palavra adequada. Esse processo também se repete na figura 17b, em que pode ouvir a palavra "Hello" e escolher a opção correta, exercitando assim a habilidade de escuta e leitura. Já a imagem 17c representa o *feedback* automático fornecido pelo aplicativo quando a escolha é feita corretamente.



Figura 17: Telas de exercícios *Duolingo*. a) Exercício de escolha, b) Exercício de traduzir e c) Tradução correta.

Além disso, o *Duolingo* oferece uma variedade de exercícios adicionais. Por exemplo, na figura 18b, encontra o exercício de combinar pares, que consiste em associar uma palavra em inglês (ou no idioma escolhido para aprender) com sua tradução na língua original, como o português. Na figura 18c, há o exercício de escutar uma frase ou palavra e selecionar as palavras corretas para completá-la. Já na imagem 18d, encontra o exercício de ouvir uma palavra e escolher a opção correta. Além disso, o *Duolingo* oferece *feedback* não apenas quando acerta, mas também quando comete erros. Na figura 18a, por exemplo, é possível visualizar um *feedback* de erro que indica onde ocorreu o equívoco cometido. Essa abordagem do aplicativo contribui para uma aprendizagem mais efetiva e direcionada.

No *Duolingo*, a gamificação está presente de várias maneiras. Uma delas é a ofensiva, representada pelo ícone de uma chama (como mostrado na figura 19b). Essa chama simboliza o número de dias consecutivos em que completou uma lição. Ao completar uma lição diária, sua ofensiva aumenta em 1 dia. A chama permanece apagada, na cor cinza, até que alcance sua ofensiva. Quando completa sua lição diária e atinge sua ofensiva, a chama se acende, indicando seu progresso contínuo. Esse sistema de ofensiva cria um desafio pessoal e incentiva os usuários a manterem uma prática diária consistente.



Figura 18: Outros exercícios *Duolingo*. a) *Feedback* de erro, b) Exercício de combinação, c) Exercício de escuta e preenchimento e d) Exercício de escuta e escolha.

Além disso, o *Duolingo* oferece o recurso de bloqueio de ofensiva, representado pelo ícone na figura 19a. Com o bloqueio de ofensiva, pode evitar perder sua sequência de dias consecutivos quando se esquecer de praticar por um dia. Ao adquirir um bloqueio de ofensiva na loja do aplicativo ou da versão *web* do *Duolingo*, protege sua sequência de dias e mantém seu progresso intacto. É possível utilizar até 2 bloqueios de ofensiva simultaneamente. Outro elemento de gamificação no *Duolingo* são os cristais (ou lingots na versão *web*), que são moedas virtuais obtidas ao completar lições e alcançar a meta diária de XP. Os cristais são exibidos na figura 19c. Eles podem ser utilizados para fazer compras na loja do aplicativo ou da versão *web*, permitindo que os usuários aproveitem recursos extras, como o bloqueio de ofensiva, recarga de vidas e aposta de ofensiva. Esses recursos adicionais tornam o aprendizado mais interativo e recompensador.



Figura 19: a) Bloqueio de ofensiva, b) Ofensiva e c) Cristais

Na imagem 20a, pode-se observar que a cada atividade realizada no *Duolingo*, o usuário recebe uma pontuação correspondente. Essa pontuação é exibida ao final de cada exercício e reflete o desempenho do usuário naquela atividade específica. Além disso, na imagem 20b, é possível visualizar o sistema de *ranking* de divisão do *Duolingo*. Esse sistema classifica os usuários com base em sua pontuação acumulada de XP. Quanto mais pontos o usuário acumular ao longo do tempo, mais ele avança no *ranking* e sobe de divisão. As divisões podem variar de bronze, prata e ouro, até divisões superiores, como diamante dependendo do desempenho do usuário.



Figura 20: a) Tela de níveis de exercício e b) *Ranking*

Com esses elementos de gamificação, o *Duolingo* torna o aprendizado de inglês mais envolvente, motivador e desafiador. Os usuários são incentivados a praticar diariamente, acompanhando suas pontuações e buscando subir no *ranking* de divisão. Essa abordagem gamificada ajuda a estabelecer uma rotina consistente de estudos e proporciona uma experiência gratificante de aprendizado.

4. Eficácia dos aplicativos na melhoria das habilidades linguística

Os aplicativos de aprendizagem de idiomas têm sido cada vez mais utilizados por pessoas que desejam aprender um novo idioma. No entanto, a eficácia desses aplicativos na melhoria das habilidades linguísticas pode variar de acordo com o usuário e seu nível de dedicação no processo de aprendizado.

Um estudo conduzido pelo professor Shawn Loewen, do Departamento de Linguística e Idiomas Germânicos, Eslovos, Asiáticos e Africanos da Universidade do Estado de Michigan, investigou a eficácia da plataforma de aprendizagem de idiomas Babbel. O estudo envolveu 85 estudantes graduandos que utilizaram o aplicativo por 12 semanas para aprender espanhol.

No início do estudo, os alunos realizaram um pré-teste para avaliar sua proficiência oral, vocabulário e gramática no idioma estudado. Após as 12 semanas de uso do aplicativo, os alunos foram submetidos ao mesmo teste novamente para avaliar o conhecimento adquirido.

Os resultados do estudo mostraram que a maioria dos alunos que completaram o curso apresentou melhorias significativas em sua capacidade oral e habilidades de comunicação em espanhol. O estudo também revelou que o tempo investido no aplicativo estava positivamente correlacionado com o grau de aproveitamento e melhoria dos alunos.

No entanto, é importante ressaltar que o sucesso na melhoria das habilidades linguísticas por meio desses aplicativos depende do comprometimento e dedicação do usuário. Embora os aplicativos possam fornecer uma estrutura de aprendizado acessível e flexível, é essencial que o usuário se envolva ativamente nas atividades propostas, pratique regularmente e busque oportunidades de aplicar o idioma em situações reais de comunicação.

Portanto, a eficácia dos aplicativos na melhoria das habilidades linguísticas é um resultado conjunto entre a qualidade do aplicativo e o empenho do usuário em seu processo de aprendizado.

5. DISCUSSÃO

5.1. Análise crítica dos resultados em relação aos objetivos propostos

Ao analisar criticamente os resultados em relação aos objetivos propostos, podemos observar que este estudo cumpriu sua finalidade de apresentar uma seleção de aplicativos de

aprendizagem de língua inglesa relevantes e eficazes para profissionais que desejam aprimorar suas habilidades linguísticas.

A revisão bibliográfica realizada permitiu obter uma compreensão aprofundada sobre a importância do aprendizado de línguas estrangeiras, especialmente do inglês, no contexto globalizado das áreas de negócios e tecnologia. Foi ressaltada a necessidade de os profissionais desenvolverem suas habilidades linguísticas para se destacarem em um mercado de trabalho cada vez mais competitivo e global.

A pesquisa nas lojas de aplicativos móveis proporcionou a identificação de uma variedade de aplicativos voltados para o aprendizado de inglês. Foram considerados critérios relevantes, como a qualidade do conteúdo, as estratégias de ensino, a facilidade de uso e a disponibilidade de recursos. Com base nessas considerações, foram selecionados os aplicativos mais relevantes e eficazes para atender às necessidades dos profissionais das áreas de negócios e tecnologia.

A análise das funcionalidades e estratégias de ensino dos aplicativos permitiu compreender como essas ferramentas podem contribuir para o aprimoramento das habilidades linguísticas dos usuários. Foram identificados recursos interativos, exercícios de pronúncia e jogos educativos como características presentes nos aplicativos selecionados. Essas características promovem uma experiência de aprendizado envolvente e eficaz, facilitando o desenvolvimento da fluência em inglês.

6. CONCLUSÃO

Em conclusão, reconhecemos a importância dos aplicativos de aprendizagem de língua inglesa no desenvolvimento de habilidades linguísticas para profissionais nas áreas de negócios, tecnologia e áreas afins. Este trabalho oferece uma fonte importante de informações sobre opções confiáveis e eficazes de aplicativos, que podem auxiliar aqueles que desejam aprimorar suas habilidades no idioma.

Por meio da pesquisa exploratória realizada em lojas de aplicativos móveis, foram selecionados aplicativos de qualidade, levando em consideração critérios como conteúdo, estratégias de ensino, facilidade de uso e disponibilidade de recursos. Essas informações fornecem uma base sólida para profissionais que buscam melhorar suas habilidades em inglês, permitindo-lhes escolher as ferramentas mais adequadas às suas necessidades.

Acreditamos que este trabalho pode ser especialmente útil para aqueles com conhecimentos limitados sobre aplicativos de aprendizagem de língua inglesa. As opções apresentadas oferecem uma variedade de recursos, como lições interativas, exercícios de

pronúncia e interação com falantes nativos, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente e estimulante.

Em um mundo cada vez mais globalizado, a fluência em inglês é valorizada e necessária para o sucesso profissional. Aprimorar as habilidades linguísticas por meio desses aplicativos pode fornecer uma vantagem competitiva no mercado de trabalho.

7. REFERÊNCIAS

ALMENARA, I. *Duolingo vai usar IA para você aprender um novo idioma*. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/inteligencia-artificial/duolingo-vai-usar-ia-para-voce-a-aprender-um-novo-idioma-243118/>>. Acesso em: 9 set. 2023.

BUSARELLO, R. I. et al. *A gamificação e a sistemática de jogo*. In: FADEL, L. M. et al. (Org.). *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

CANALE, M.; SWAIN, M. *Theoretical bases of communicative approaches to language teaching and testing*. *Applied Linguistics* 1(1), p. 1-47, 1980.

CARVALHO, A. C. *EWA English: Como funciona o aplicativo para praticar inglês*. Disponível em: <<https://diariodaaninhacarvalho.com/ewa-english-como-funciona-o-aplicativo-para-praticar-ingles/>>. Acesso em: 9 set. 2023.

CARVALHO, G. *Quão eficazes são os aplicativos de aprendizagem de idiomas?* Mural Científico, [S.l.], 12 jun. 2020. Disponível em: <https://muralcientifico.com/2020/06/12/quao-eficazes-sao-os-aplicativos-de-aprendizagem-de-idiomas/>. Acesso em: 9 dez. 2023.

CHAGAS, R. Valnir C. *Didática especial de línguas modernas*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1957.

GRAHAM, SANTOS, D.; VANDERPLANK, R. *Listening comprehension and strategy use: a longitudinal exploration*. *System* 36(1).p. 52-68, 2008.

GRIFFIN, K. *Lingüística aplicada a la enseñanza del español como 2/L*. 2 ed. Madrid: Arco Libros, 2011.

HARTMAN, G. (23 de Junho de 2022). "*Como personagens podem ajudar no aprendizado de um idioma.*" *Duolingo*. Disponível em: <<https://blog.duolingo.com/pt/personagens-gamification/>>. Acesso em: 22 out. 2023.

LEFFA, VILSON J. *Língua estrangeira. Ensino e aprendizagem* - Pelotas: EDUCAT, 2016.

MACARO, E. *Learning strategies in foreign and second language classrooms*. Londres e Nova York: Continuum, 2001.

MARANHE, E. A. *Uma Visão sobre a Aquisição da Leitura e da Escrita*. Objetos Educacionais Unesp Textos – OE, 2011.

SANTOS, Denise. *Ensino de língua inglesa: foco em estratégias*. Barueri, SP: DISAL, 2012.

SILVA, Josisvaldo Barbosa. *Leitura e escrita: aspectos cognitivos na prática docente*. EDITORA REALIZE, 2022. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/ebooks/coneil/2022/ebook1/TRABALHO_COMPLETO_EV182_MD4_ID84_TB38_15112022155856.pdf. Acesso em: 9 dez. 2023.

TECMUNDO. *É possível ficar fluente em inglês com o Duolingo?* Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/mercado/267766-possivel-fluente-ingles-duolingo.htm>>. Acesso em: 9 set. 2023.

THEODORSON, G. A. & THEODORSON, A. G. *A modern dictionary of sociology*. London, Methuen, 1970.

VANDERGRIFT. *Orchestrating strategy use: toward a model of the skilled second language listener*. *Language Learning* 53(3), p. 463-496, 2003.