

HELLOTALK E HINATIVE: POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGEM COLABORATIVA EM APLICATIVOS DE LÍNGUAS

*Marcus Guilherme Pinto de Faria Valadares**, *Mariana Botarro Bambirra***

RESUMO

Os últimos avanços tecnológicos, especialmente com o desenvolvimento e a popularização dos *smartphones*, trouxeram novas possibilidades para o cenário de aprendizagem de línguas. Nesse contexto, os aplicativos vêm assumindo um papel de destaque na complementação, ou como primeira opção, na aquisição de uma nova língua. O objetivo deste trabalho foi, portanto, identificar e explorar possibilidades de aplicativos de aprendizagem de línguas que, indo de encontro a métodos mais tradicionais de ensino, oferecessem uma proposta mais comunicativa, baseada em práticas socioculturais reflexivas de uso da linguagem. Diante disso, foram selecionados, como exemplo, dois aplicativos que se destacaram dentre os demais pelas propostas de aprendizagem autêntica, atualizada e colaborativa de língua: o *HelloTalk* e o *HiNative*.

Palavras-chave: *Smartphones*. Aplicativos. Aprendizagem de línguas.

HELLOTALK AND HINATIVE POSSIBILITIES OF COLLABORATIVE LEARNING IN LANGUAGE APPLICATIONS

ABSTRACT

The latest technological advances, especially with the development and popularization of smartphones, have brought new possibilities to the language learning scene. In this context, applications have assumed a prominent role as a

* Doutor em Linguística Aplicada pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Mestre em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica (PUC-MG). Bacharel em Comunicação Social/Jornalismo pela Universidade Fundação Mineira de Educação e Cultura (FUMEC). Licenciado em Letras/Inglês pela UFMG e Português/Espanhol pela Universidade de Uberaba (UNIUBE). Professor do curso de Letras da Faculdade Pedro II. Professor e analista de área de conhecimento do Colégio Santo Agostinho, Contagem (MG). ORCID: 0000-0002-8083-4480. Correo eletrônico: marcus.valadares@gmail.com

** Mestra em Linguística Aplicada pela Pontifícia Universidade Católica (PUC-MG). Licenciada em Letras/Português pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) e em Inglês (PUC-MG). Licenciada em Pedagogia pelas Faculdades IESA (Instituto de Educação e Ensino Superior de Samambaia). Professora de Português do Colégio Santo Agostinho, Contagem (MG). ORCID: 0000-0002-1896-6546. Correo eletrônico: botarromariana@gmail.com

complement, or as a first option, in acquiring a new language. The objective of this work was, therefore, to identify and explore possibilities of language learning applications that, going against more traditional teaching methods, offer a more communicative proposal, based on reflexive sociocultural practices of language use. Therefore, two applications were selected as examples for standing out from the others because of their authentic, updated and collaborative language learning approaches: HelloTalk and HiNative.

Keywords: *Smartphones. Applications. Language learning.*

HELLOTALK E HINATIVE LAS POSIBILIDADES DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN APLICACIONES DE IDIOMAS

RESUMEN

Los últimos avances tecnológicos, especialmente con el desarrollo y la popularización de los teléfonos inteligentes, han traído nuevas posibilidades a la escena del aprendizaje de idiomas. En este contexto, las aplicaciones han asumido un papel destacado en la complementación, o como primera opción, en la adquisición de un nuevo idioma. El objetivo de este trabajo fue, por lo tanto, identificar y explorar las posibilidades de las aplicaciones de aprendizaje de idiomas que, en la dirección opuesta a los métodos de enseñanza más tradicionales, ofrecen una propuesta más comunicativa, basada en prácticas socioculturales reflexivas del uso de la lengua. Ante esto, se seleccionaron dos aplicaciones como ejemplo que destacaron entre las demás por sus propuestas de aprendizaje de idiomas auténtico, actualizado y colaborativo: HelloTalk e HiNative.

Palabras clave: *Teléfonos inteligentes. Aplicaciones. Aprendizaje de idiomas.*

1 INTRODUÇÃO

O acesso a práticas socioculturais por meio de dispositivos móveis, especialmente com a popularização de *smartphones*, tem crescido vertiginosamente. Segundo dados da 30.^a Pesquisa Anual da Fundação Getúlio Vargas (MEIRELLES, 2019), muitas dessas práticas, como o uso de serviços bancários, interação em redes sociais e compras são dominadas por aparelhos *smartphones*. Se somados aos notebooks e *tablets*, o Brasil possui uma média de 1,6 aparelho móvel por pessoa, totalizando 324 milhões de dispositivos portáteis em uso. Os dados atestam a disponibilidade dessas tecnologias para a população brasileira e sua possibilidade de expansão de atividades que, mesmo com o advento da *internet* e dos microcomputadores, estavam anteriormente restritas a contextos bem delimitados.

A possibilidade de desenvolvimento de um espectro crescente de tarefas pertencentes a diferentes esferas de nossa vida, e mediadas por esses dispositivos, foram facilitadas pelos avanços tecnológicos que tornaram o telefone

celular de outrora em minicomputadores. De acordo com Godwin-Jones (2011), o lançamento em 2007 do *Iphone* da *Apple* marcou o avanço na área de telefonia móvel, não apenas pelas contribuições em termos de funcionalidade, mas também pelo incentivo ao desenvolvimento de novos dispositivos pela concorrência, como a tecnologia *Android* e o *Windows Phone 7*. Posteriormente, Chan e Ang (2017) mostraram-nos o aperfeiçoamento de *software* social e de serviços baseados em localização encontrados em tecnologias *Web 2.0* de aplicativos. Os *sites* de mídia e rede social, por sua vez, colaboraram para o espraiamento dos *smartphones*.

Os avanços tecnológicos, a mobilidade das tecnologias digitais e sua ampla aquisição tornaram o contato linguístico com uma segunda língua, e consequentemente a possibilidade de aquisição de uma língua adicional, mais acessível e também possível em diferentes situações e contextos de ensino/aprendizagem, sejam eles formais, sejam informais (DEMOUNY *et al.*, 2016). Dessa forma, uma série de aplicativos de aprendizagem de línguas encontra-se à disposição de usuários de faixas etárias e grupos socioeconômicos distintos, que têm se voltado para os seus aparelhos portáteis como opção primeira ou complementar de contato com outra língua.

Por um lado, as vantagens em termos de acesso, contexto, colaboração e recurso tornam a aprendizagem móvel mais acessível em detrimento de outras metodologias (GEDDES, 2004), além de ter o potencial de transformar a concepção de aprendizagem de línguas (HEIL *et al.*, 2016), em decorrência da gama virtualmente infinita de possibilidades e de insumos para aprendizagem em termos gerais e, também, de uma língua adicional. Por outro lado, as pesquisas que envolvem os aplicativos de aprendizagem de línguas (HEIL *et al.*, 2016; KUKULSKA-HULME; SHIELD, 2007; LEFFA, 2016; MUNDAY, 2016; PAIVA, 2017; VALADARES; MURTA, 2016, entre outros) têm revelado que esses recursos apresentam uma tendência behaviorista em sua concepção de língua, estruturada em metodologias de ensino que trabalham a língua a partir de repetição e tradução de estruturas isoladas e descontextualizadas.

Cabe ressaltar que, embora toda iniciativa inovadora seja importante, promovê-la sem um aporte teórico adequado pode, muitas vezes, não gerar resultados satisfatórios. Pensando, por exemplo, em Tecnologias Educacionais, tudo que é novo pode gerar curiosidade por parte dos usuários, mas, se não forem construídas com o intuito de se reinventarem com a mesma velocidade com que os mecanismos de entretenimento evoluem, logo ficam ultrapassados e desinteressantes.

Nesse sentido, o objetivo deste trabalho foi o de explorar possibilidades de aplicativos de aprendizagem de línguas que, indo de encontro a métodos mais tradicionais de ensino, oferecessem uma proposta mais comunicativa, baseada em práticas socioculturais reflexivas de uso da linguagem. Ou seja, objetos de ensino estruturados a partir de estratégias pedagógicas e metodologias construtivas. Dessa maneira, foram usados, como exemplo, dois aplicativos que se destacaram dentre os demais pela sua proposta de aprendizagem colaborativa de língua.

Na próxima seção, discutiremos o papel das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação como propiciadoras de insumos linguísticos e aprendizagem de línguas.

2 O AVANÇO TECNOLÓGICO E A APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS

A *internet* e os microcomputadores penetraram nas mais distintas esferas da sociedade (HJARVARD, 2012; MARCUSHI, 2005) e provocaram transformações paradigmáticas na comunicação e no ato de produção e recepção de informação (ALZAMORA, 2007; JENKINS; DEUZE, 2008; O'RELLEY, 2007; PRIMO, 2007). Os *smartphones*, por sua vez, viabilizaram a ubiquidade de entrada e participação em ambientes *on-line*. Todas essas mudanças impactaram o cenário de aprendizagem de línguas (KUKULSKA-HULME, 2017) “[...] não somente pela mobilidade da tecnologia, mas também, mais importante, pela flexibilização do tempo, espaço e experiência de aprendizagem.” (LAI; ZHENG, 2018, p. 300)¹.

“A aprendizagem de línguas pode ocorrer numa grande variedade de contextos, de aulas de línguas formais conduzidas por um professor, a clubes linguísticos semiformais e materiais de autoestudo, à aprendizagem informal no dia a dia e no trabalho.” (KUKULSKA-HULME, 2017, p. 220). No entanto, muitos aprendizes encontram-se em situações longe das ideais no que se refere ao suporte de falantes fluentes da língua e de contato com situações reais de comunicação, voltando-se exclusivamente para contextos de aprendizagem mediados por artefatos tecnológicos (KUKULSKA-HULME, 2016) em busca de contato linguístico e exposição à língua.

Paiva (2009) discorre sobre os desafios de se aprender uma língua adicional na América Latina, devido ao forte domínio das Línguas Portuguesa e Espanhola. No caso do Brasil, a dificuldade apresenta-se em decorrência da extensão continental do país, que prejudica a possibilidade de contato com falantes de outras línguas, restringindo-se apenas a contatos com o espanhol em zonas fronteiriças. As mesmas dificuldades parecem ser comuns em outros locais, como o Japão e a Finlândia, conforme nos mostra a autora, ao se referir a narrativas de aprendizes desses países. Nesse sentido, ainda segundo Paiva (2006, 2009), os artefatos culturais (rádio, televisão, cinema, revistas, livros, jornais, computadores e, agora, celulares e demais aparelhos móveis) exercem papel crucial na mediação entre aprendizes e nativos, e na exposição à língua.

A possibilidade de comunicação mediada por computador, no entanto, ampliou expressivamente a oportunidade de interação entre línguas (GAO, 2006) e culturas, e sua flexibilização em termos de “[...] espaço, tempo e experiência de aprendizagem [...]” (LAI; ZHENG, 2018, p. 300) pode intensificar as oportunidades de aprendizagem e manutenção da língua-alvo em ambientes mediados. As novas tecnologias a favor da aprendizagem promovem mudanças tanto físicas quanto virtuais ao oferecer ao aprendiz experiências diferentes de uso da língua em relação às comumente encontradas na sala de aula (KUKULSKA-HULME, 2016).

Uma abundância de recursos propiciadores de exposição à cultura e à língua de interesse está à distância de um toque (KERNS, 2014) e, agora, menos restritas a delimitações de espaço e tempo.

No que diz respeito à aprendizagem de línguas, a *internet* permite o acesso pela pesquisa a uma vasta gama de textos, filmes, músicas, notícias, informações, recursos pedagógicos, sons e imagens de todo o mundo. Ela também oferece oportu-

¹ Todas as traduções de trechos presentes neste artigo foram realizadas pelos autores deste texto.

tunidades sem precedentes para a comunicação direta e barata através de grandes distâncias. Isso leva alguns a pensar que os alunos já não têm de ir para o exterior para procurar a língua estrangeira e a cultura, pois a *internet* agora traz o mundo do Outro para a sua área de trabalho (KERNS, 2014).

Souza e Almeida (2012), em consonância, evidenciam a relevância do papel da *internet*, impulsionada pelo baixo custo, pela facilidade e rapidez no acesso a insumos promotores de práticas linguísticas, como também na produção de ambientes e conteúdos facilitadores desse contato. Uma gama extensa de experiências surge nesse espaço por meio de ambientes claramente instrucionais e também de outros dispositivos mediadores, adaptados pelos usuários dessa tecnologia, que permite que qualquer um, em posse desses artefatos, engaje-se em práticas de uso na língua estrangeira.

As vantagens dessas transformações tecnológicas e dos propiciamentos por elas proporcionados encontram evidências em estudos que buscam a influência de aparatos tecnológicos na aprendizagem de línguas. A pesquisa de Berns *et al.* (2007) destaca-se nessa seara ao investigar o impacto da mídia no inglês de jovens em uma ampla pesquisa na Europa. Imersos em um mundo onde o inglês está profundamente conectado à mídia, estando presente na *internet*, no rádio, nos jornais, nas músicas, nos jogos, nos filmes, dentre muitos outros, o inglês adquirido pelos jovens é, possivelmente, uma mistura fruto de todos esses contatos e não simplesmente daquele aprendido na escola.

No Brasil, os trabalhos de Silva (2012) e Rodrigues (2014) vão ao encontro das ideias apresentadas no contexto europeu, na medida em que apontam indícios da influência das tecnologias de informação e comunicação no uso do inglês e, portanto, no aprimoramento, na manutenção e na aprendizagem da língua. Os sujeitos de ambas as pesquisas entendem as práticas midiáticas – jogar *games*, assistir a vídeos (programas de TV, filmes e seriados), escutar música, navegar na *internet* – mediadas pelos novos artefatos culturais como fomentadoras de propiciamentos linguísticos e sociais e, por isso, espaço propício para o contato com a língua inglesa em contexto natural e autêntico.

A pesquisa de Valadares (2017), na mesma linha, encontrou evidências do impacto na Língua Inglesa causado pela inserção em práticas de uso da língua em ambiente digital. Nesse sentido, os novos artefatos tecnológicos parecem promover uma nova configuração de dominância linguística na realidade brasileira, que, marcada pelo português, sofre influência da expansão da língua inglesa em domínios de letramento digital, e podem ter efeito na aprendizagem de vocabulário fruto da inserção em práticas midiáticas.

Apesar de toda a euforia em torno das possibilidades de prática linguística e aprendizagem viabilizadas pelos novos artefatos tecnológicos, os ambientes instrucionais, as abordagens de ensino propostas e suas atividades parecem não acompanhar as discussões atuais da área de pedagogia e linguística aplicada no que se refere ao entendimento do processo de ensino e aprendizagem de idiomas. No caso de estudos sobre aplicativos, por exemplo, as pesquisas vêm demonstrando que tais ambientes refletem o que há de mais arcaico no tocante às concepções de língua e de sua aprendizagem. É importante salientar que, no que tange ao desenvolvimento de Tecnologias Educacionais, como os aplicativos em evidência neste trabalho, é indispensável um planejamento pedagógico, uma vez

que ele permitirá que o usuário compreenda as sequências didáticas apresentadas de forma satisfatória.

3 METODOLOGIA

A busca dos aplicativos de ensino de línguas foi realizada pelos serviços de distribuição de aplicativos *Google Play* e *Apple Store* com a entrada para pesquisa “idiomas para aprender”. Foram selecionados aplicativos que oferecessem o ensino ou a prática de mais de um idioma, entre eles o inglês, e outro, preferencialmente, o espanhol. Aplicativos como dicionários e tradutores foram descartados. No quadro abaixo, encontram-se os aplicativos em ordem de aparição no *Google Play* e na *Apple Store*.

Quadro 1 – Lista de aplicativos

Ordem	<i>Google Play</i>	<i>Apple Store</i>
1	<i>Babbel</i>	<i>Busuu</i>
2	<i>Busuu</i>	<i>Babbel</i>
3	<i>Duolingo</i>	<i>Memrise</i>
4	<i>Memrise</i>	<i>HelloTalk</i>
5	<i>Drops</i>	<i>Lingo play</i>
6	<i>Aprender 50 línguas*</i>	<i>Mondly</i>
7	<i>Mondly</i>	<i>Fluentu*</i>
8	<i>HelloTalk</i>	<i>Mosalingua</i>
9	<i>Beelinguapp</i>	<i>Speaky</i>
10	<i>Fun Easy Learn</i>	<i>Aprender idiomas iniciantes</i>
11	<i>Rosetta stone</i>	<i>En 24 horas – aprender idiomas</i>
12	<i>Tandem</i>	<i>Translate Lingo*</i>
13	<i>Utalk</i>	<i>Lingo cards</i>
14	<i>Speaky</i>	<i>Smigin - idiomas para viajar</i>
15	<i>HiNative</i>	<i>Go talk - aprender línguas</i>
16	<i>Lingualia*</i>	<i>Innovative 101 learn languages*</i>
17	<i>Luvlingua</i>	<i>Hello-Hello Idiomas*</i>
18	<i>Bravol Language Learning</i>	<i>Aprender Idiomas Pick & Speak</i>
19	<i>Metalanguage</i>	<i>Fun Easy Learn</i>
20	<i>Mosalingua</i>	

Fonte: Elaborado pelos autores.

Todos os aplicativos foram usados na busca por ambientes que proporcionassem práticas diferentes daquelas comumente descritas na literatura, baseadas em aprendizagem de gramática, repetição de estruturas descontextualizadas e vocabulários isolados. Ou seja, procuramos propostas construtivistas, que levassem o estudante a não somente aprender determinada palavra, mas a refletir sobre a sua existência, a entender a sua relação com outras e a saber utilizá-las em contextos distintos.

Dentre os aplicativos encontrados, não foram usados, por problemas técnicos de acesso e funcionamento ou clareza sobre a política de pagamento, os seguintes aplicativos: *Aprender 50 línguas*, *Lingualia*, *Fluentu*, *Translate Lingo*, *Innovative 101 learn languages*, *Hello-Hello Idiomas*.

Os aplicativos *Busuu*, *HelloTalk*, *Beelinguapp*, *Speaky*, *Tandem*, *HiNative*, por conter um ou mais elementos em sua proposta, foram considerados representa-

tivos de uma concepção de aprendizagem mais reflexiva, comunicativa, contextualizada e autêntica no tocante a práticas cotidianas de uso da linguagem. Para o artigo em questão, foram selecionados os aplicativos *HelloTalk* e *HiNative* para análise. Estes têm como guia pontos das avaliações contidas em Heil *et al.* (2016) e Paiva (2017).

4 ANÁLISE DOS APLICATIVOS DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS

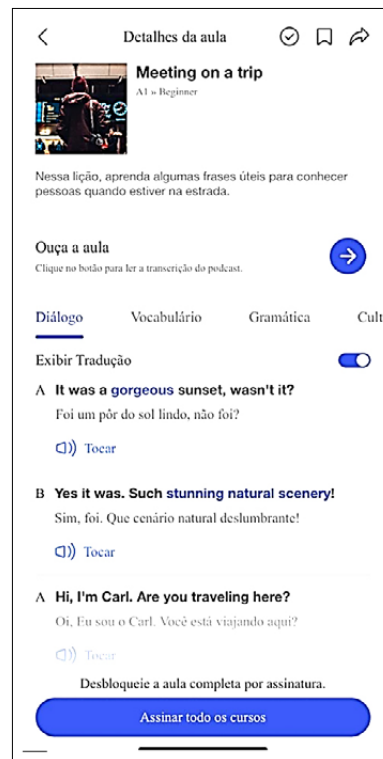
O *HelloTalk* é um aplicativo de aprendizagem de línguas e de interação entre usuários que possui o formato de uma rede social, como o *Facebook* e o *Instagram*, e oferece duas possibilidades de uso: a primeira refere-se ao acesso a 9 cursos de idiomas; a segunda, a recursos que permitem a interação entre usuários de línguas distintas, além daquelas oferecidas no curso, e o estímulo à colaboração entre eles. Todos os cursos oferecem conteúdo nos níveis A1, A2, B1, B2, C1, C2. Em cada uma das línguas oferecidas, é possível liberar gratuitamente três lições/aulas. Todas as aulas apresentam um *podcast* com a explicação do diálogo da lição. Para análise do aplicativo, realizamos as três lições desbloqueadas do curso de inglês do nível A1 e as três lições desbloqueadas do curso de espanhol do nível C1.

Imagem 1 – Marca da *HelloTalk*



Fonte: HelloTalk (2020).

Imagem 2 – modelo de aula A1



Fonte: HelloTalk (2020).

O áudio da aula do curso de inglês é todo em Língua Inglesa. O áudio do curso de espanhol, no entanto, é em Língua Espanhola, mas com traduções de palavras e estruturas para o inglês. Não há tradução de áudio para o português, pelo menos não para as aulas liberadas gratuitamente. As lições são divididas em diálogo, vocabulário, gramática e cultura.

Em diálogo, está disponível o áudio do diálogo tema da lição, cada fala escrita em inglês seguida da tradução em português e do áudio referente apenas àquele trecho. O texto apresenta palavras e estruturas destacadas. Ao colocar o dedo em qualquer uma das palavras do texto, destacadas ou não, aparece uma janela com a palavra, a transcrição fonética, a tradução, o áudio, a frase em que ela aparece de forma isolada e a frase traduzida.

Em vocabulário, algumas das palavras destacadas no texto aparecem em forma de lista, seguidas da abreviação da categoria gramatical, transcrição fonética, tradução em português (algumas em chinês) e o símbolo para o áudio.

Em gramática, são apresentadas estruturas grifadas no texto com a explicação em inglês e a tradução em português. São disponibilizados outros exemplos com as estruturas e suas respectivas traduções em português.

Em cultura, são oferecidas informações que tratam de aspectos culturais de falantes da língua-alvo e ligadas ao contexto comunicacional apresentado na lição.

Os cursos, baseados nas três lições realizadas nas duas línguas, parecem um estímulo para a parte do aplicativo dedicada à interação entre os usuários. Como em demais redes sociais, o usuário possui uma página de perfil com suas informações disponíveis para o acesso de outros usuários. No perfil, é possível ter acesso à foto do usuário, sua localização e nacionalidade, língua(s) que domina e interesses, último acesso, perfil com foto, biografia em forma de texto escrito ou áudio, número de atividades ou funções realizadas, etiquetas de interesse, conexões (usuários seguidos e os que o seguem) e momentos.

Em momentos, como acontece no *Facebook* ou no *Instagram*, o usuário pode postar conteúdos audiovisuais, como fotos e vídeos, e texto escrito. Os conteúdos postados podem ser curtidos e comentados por outros. Além disso, há ferramentas que possibilitam a reprodução em áudio do conteúdo escrito, tradução, transliteração, cópia, seleção para favoritos e correção do usuário por um outro que domine a língua de registro.

Outra forma de interação entre os usuários, além das assíncronas por meio dos chamados momentos, é a interação no bate-papo, que ocorre de forma síncrona, ou não. Como nas plataformas convencionais de redes sociais, nos ambientes de interação direta, é possível dialogar em forma de texto escrito ou envio de áudios. Os mesmos recursos disponíveis na parte de momentos podem também ser usados nos bate-papos.

As interações são sempre incentivadas com o objetivo de estimular a aprendizagem e a colaboração entre os usuários. O aplicativo fornece indicações de como interagir e ajudar outros usuários na aprendizagem da língua-alvo e informa uma lista de comportamentos reprovados que, por desviarem do objetivo de aprendizagem colaborativa, podem levar à remoção da conta.

O *HiNative* é um aplicativo de aprendizagem de línguas que funciona como uma comunidade de prática com o objetivo de esclarecer dúvidas sobre uma língua de interesse e aspectos culturais de falantes. As atividades do aplicativo giram em torno de um sistema colaborativo no formato de perguntas, feitas por qualquer usuário, e respostas de usuários experts ou nativos de determinada língua. As perguntas seguem os seguintes formatos: “Como se diz isso?”; “Isso soa natural?”; “Por favor, me mostre exemplos com.”; “O que significa?”; “Qual a dife-

rença?"; "Por favor, me mostre como pronunciar."; "Como está a minha pronúncia?"; "Quer perguntar sobre um país ou região?"; e "Pergunta livre."

Imagem 3 – Símbolo do HiNative



Fonte: HiNative (2020).

O usuário possui uma página de perfil com foto e descrição de informações pessoais. Além disso, o participante deve escolher suas línguas nativas, suas línguas de interesse com os respectivos níveis, os países que conhece bem e os países de interesse. Ainda na página de perfil, encontram-se dois registros de pontuação. O primeiro refere-se a respostas fornecidas a perguntas que surgem, curtidas ou respostas em destaque. Quanto mais pontos, mais visível ficam as perguntas feitas por aquele usuário e, portanto, mais fácil e rápido as possibilidades de solucionar questionamentos feitos. Dessa forma, são estimuladas as perguntas, mas também o fornecimento rápido de respostas. A segunda pontuação é feita conforme cur-

tidas de usuários da língua, que julgam a resposta como positiva, ou quando a resposta é avaliada com nota alta pelo dono da pergunta. Há também registros de números de curtidas, respostas em destaque, número de perguntas realizadas e respostas concedidas.

As perguntas podem ser feitas de forma escrita, com gravação de voz ou a partir de fotos e imagens. As respostas podem ser dadas em forma escrita ou oral. O aplicativo permite o compartilhamento das respostas em outras plataformas, como, por exemplo, o *Facebook*, o *Twitter* e o *Whatsapp*. A autoavaliação de proficiência linguística ajuda na composição da resposta, pois há a recomendação de qual língua usar, dependendo do nível de quem faz a pergunta.

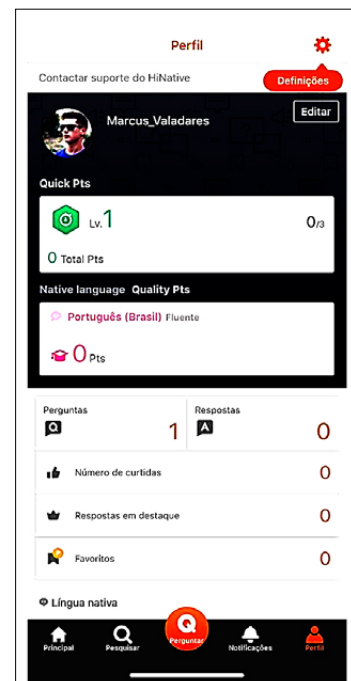


Imagem 4 – Modelo de perfil de usuário

Fonte: HiNative (2020).

Imagem 5 – Modelo de interação entre aprendizes



Fonte: HiNative (2020).

Os recursos gratuitos permitem uso satisfatório da plataforma. A versão *Premium*, paga, permite acesso a respostas de usuários em áudio e vídeo às perguntas feitas, possibilidade de perguntas em destaque, mais acesso a modelos de perguntas, remoção de anúncios, acesso ilimitado a todas as respostas (usuários comuns visualizam apenas resultados limitados), novas opções de pesquisa e organização de interesses e recebimento de alertas segundo perguntas de interesse.

5 CONCLUSÃO

O presente artigo teve como objetivo oferecer duas possibilidades de aplicativos que trabalham a aprendizagem de línguas de forma autêntica, atualizada e colaborativa: *HelloTalk* e *HiNative*.

A partir da análise dos aplicativos supracitados, percebemos que ambos oferecem oportunidade de contato linguístico e aprendizagem diferentes da maior parte dos aplicativos encontrados na pesquisa, que privilegiam a repetição, a tradução,

o ensino de gramática, estruturas isoladas e palavras descontextualizadas, como também comumente mencionados na literatura.

Reconhecemos, no entanto, as limitações do trabalho e a possibilidade de existência de outros aplicativos similares, ou mesmo, com potencial superior aos usados neste trabalho.

Destacamos, também, que a autonomia do usuário pode facilitar a abertura de novas possibilidades de comunicação, uma vez que contribuições podem ser feitas, evitando um ensino unidirecional e arbitrário.

É preciso, por um lado, o desenvolvimento de pesquisas na área que discutam possibilidades pedagógicas e apontem possibilidades de aplicação de propostas que escapem da concepção estruturalista da língua. Por outro lado, é necessário que os desenvolvedores de aplicativos e demais ambientes de aprendizagem acompanhem as discussões mais recentes a respeito de aprendizagem (de língua) e estejam intimamente atentos aos conceitos pedagógicos construtivistas, que defendem que o aprendiz, mesmo diante de uma proposta de ensino autônoma, seja capaz de ir além e que essas tecnologias educacionais promovam a reflexão, a criticidade e a argumentação.

Concernente ao exposto, é possível concluir que é completamente plausível se comunicar e educar a distância, desde que os indivíduos estejam predispostos a esse fim e o ambiente contextual seja adequado. A partir do momento em que se estabelece uma comunicação adequada, dialógica, interativa entre a Tecnologia Educacional e o aprendiz, é possível reduzir consideravelmente a distância transacional e, assim, promover um ensino de qualidade (OLIVEIRA *et al.*, 2010).

REFERÊNCIAS

- ALZAMORA, G. C. Fluxos de informação no ciberespaço: conexões emergentes. *Galáxia: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica*, São Paulo, n. 13, p. 75-88, 2007. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1467>. Acesso em: 8 mar. 2021.
- BERNS, M.; DE BOT, K.; HASEBRINK, U. *In the presence of english: media and european youth*. Berlin: Springer Science & Business Media, 2007.
- CHAN, N. N.; ANG, C. S. Investigating the use of mobile applications in everyday language learning. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, Geneva, v. 11, n. 4, p. 378-394, 2017. DOI: 10.1504/IJMLO.2017.10007389. Disponível em: <https://www.inderscience.com/offer.php?id=87088>. Acesso em: 8 mar. 2021.
- DEMOUY, V.; JONES, A.; KAN, Q.; KUKULSKA-HULME, A.; EARDLEY, A. Why and how do distance learners use mobile devices for language learning? *The EuroCALL Review*, Valencia, v. 24, n. 1, p. 10-24, 2016. DOI: 10.4995/eurocall.2016.5663. Disponível em: <https://polipapers.upv.es/index.php/eurocall/article/view/5663>. Acesso em: 8 mar. 2021.
- GAO, L. Language contact and convergence in computer-mediated communication. *World Englishes*, [S. l.], v. 25, n. 2, p. 299-308, 2006. DOI: 10.1111/j.0083-2919.2006.00466.x. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.0083-2919.2006.00466.x>. Acesso em: 8 mar. 2021.
- GEDDES, S. J. Mobile learning in the 21st century: benefit for learners. *Knowledge Tree E-journal*, Brisbane, v. 30, n. 3, p. 214-228, 2004. Disponível em: <http://hdl.voced.edu.au/10707/383787>. Acesso em: 8 mar. 2021.
- GODWIN-JONES, R. Mobile apps for language learning. *Language Learning & Technology*, [S. l.], v. 15, n. 2, p. 2-11, 2011. DOI: 10.125/44244. Disponível em: <https://www.lltjournal.org/item/2730>. Acesso em: 08 mar. 2021.
- HEIL, C. R.; WU, J. S.; LEE, J. J.; SCHMIDT, T. A review of mobile language learning applications: trends, challenges, and opportunities. *The EuroCALL Review*, Valencia, v. 24, n. 2, p. 32-50, 2016. DOI: 10.4995/eurocall.2016.6402. Disponível em: <https://polipapers.upv.es/index.php/eurocall/article/view/6402>. Acesso em: 8 mar. 2021.
- HELLOTALK: aprender inglês. [S. l.]: [s. n.], 2020. Disponível em: <https://apps.apple.com/br/app/hellotalk-aprender-ingl%C3%AAs/id557130558>. Acesso em: 20 abr. 2020.
- HINATIVE: aprenda línguas. [S. l.]: [s. n.], 2020. Disponível em: <https://apps.apple.com/br/app/hinative-aprenda-l%C3%ADnguas/id923920480>. Acesso em: 19 abr. 2020.
- HJARVARD, S. Mídiação: teorizando a mídia como agente de mudança social e cultural. *MATRIZES*, São Paulo, v. 5, n. 2, p. 53-91, 2012. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v5i2p53-91. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38327>. Acesso em: 8 mar. 2021.

- JENKINS, H.; DEUZE, M. Editorial: convergence culture. *Convergence: the international journal of research into new media technologies*, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 5-12, 2008. DOI: 10.1177/2F1354856507084415. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1354856507084415>. Acesso em: 8 mar. 2021.
- KERNS, R. Technology as pharmakon: the promise and perils of the internet for foreign language education. *The Modern Language Journal*, [S. l.], v. 98, n. 1, p. 340-357, 2014. DOI: 10.1111/j.1540-4781.2014.12065.x. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1540-4781.2014.12065.x>. Acesso em: 8 mar. 2021.
- KUKULSKA-HULME, A. Mobile assistance in language learning: a critical appraisal. In: PALALAS, A.; ALLY, M. (ed.). *The international handbook of mobile-assisted language learning*. Beijing: China Central Radio: TV University Press Co., Ltd., 2016. p. 138-160.
- KUKULSKA-HULME, A. *et al.* Mobile language learning experiences for migrants beyond the classroom. In: BEACCO, J. C.; KRUMM, H. J.; LITTLE, D.; THALGOTT, P. (ed.). *The linguistic integration of adult migrants: some lessons from research*. Berlin: De Gruyter Mouton, 2017. p. 219-224. Disponível em: <https://rm.coe.int/the-linguistic-integration-of-adult-migrants-lessons-from-research-l-i/168070a67f>. Acesso em: 8 mar. 2021.
- KUKULSKA-HULME, A.; SHIELD, L. *An overview of mobile assisted language learning: can mobile devices support collaborative practice in speaking and listening?*. London: The Open University, 2007. p. 1-20.
- LAI, C.; ZHENG, D. Self-directed use of mobile devices for language learning beyond the classroom. *ReCALL*, Cambridge, v. 30, n. 3, p. 299-318, 2018. DOI: 10.1017/S0958344017000258. Disponível em: <https://www.cambridge.org/core/journals/recall/article/selfdirected-use-of-mobile-devices-for-language-learning-beyond-the-classroom/C60A8CE7FA2F2D3CC4548398BDAB828B>. Acesso em: 8 mar. 2021.
- LEFFA, V. Redes sociais: ensinando línguas como antigamente. In: ARAÚJO, J.; LEFFA, V. (org.) *Redes sociais e ensino de línguas: o que temos de aprender?* São Paulo: Parábola Editorial, 2016. p. 137-151.
- MARCUSCHI, L. A. Apresentação. In: ARAÚJO, J. C.; BIASI-RODRIGUES, B. (org.). *Interação na internet: novas formas de usar a linguagem*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. p. 9-12.
- MEIRELLES, F. S. *30.ª Pesquisa Anual do Uso de TI nas Empresas*. São Paulo: FGV, 2019. Disponível em: https://eaesp.fgv.br/sites/eaesp.fgv.br/files/pesti2019fgv_ciappt_2019.pdf. Acesso em: 14 jul. 2019.
- MUNDAY, P. The case for using DUOLINGO as part of the language classroom experience. *RIED: revista iberoamericana de educación a distancia*, Madrid, v. 19, n. 1, p. 83-101, 2016. DOI: 10.5944/ried.19.1.14581. Disponível em: <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/14581>. Acesso em: 8 mar. 2021.
- OLIVEIRA, C.; MOELLWALD, M.; CORRÊA, M.; HINCKEL, N.; BASTOS, V. Distância transacional: um espaço possível de aprendizagem. *Revista Texto Digital, Florianópolis*, v. 6, n. 1, 2010. DOI: 10.5007/1807-9288.2010v6n1p36. Disponível

em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2010v6n1p36>. Acesso em: 8 mar. 2021.

O'REILLY, T. What is Web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software. *Communications & strategies*, [S. l.], n. 65, p. 17-37, 2007. Disponível em: <http://www-public.imtbs-tsp.eu/~gibson/Teaching/Teaching-ReadingMaterial/OReilly07.pdf>. Acesso em: 8 mar. 2021.

PAIVA, V. L. M. O. Aplicativos móveis para aprendizagem de língua inglesa. *Polifonia*, Cuiabá, v. 24, n. 35/1, p. 10-31, 2017. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/polifonia/article/view/6025>. Acesso em: 8 mar. 2021.

PAIVA, V. L. M. O. O computador: um atrator estranho na educação linguística na América do Sul. *Revista Tecnologias na Educação*, Minas Gerais, v. 1, n. 1, 2009, p. 1-22. Disponível em: <http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2015/07/pal5-vol1-dez-20091.pdf>. Acesso em: 8 mar. 2021.

PAIVA, V. L. M. O. O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras: breve retrospectiva histórica. In: ENCONTRO DO CENTRO DE ESTUDOS LINGÜÍSTICOS DO SUL (CELSUL), 7., 2006, Pelotas. *Anais [...]*. Santa Maria: Gráfica Editora Pallotti, 2006, p. 1-16.

PRIMO, A. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. *E-Compós*, Brasília, v. 9, p. 1-21, 2007. DOI: 10.30962/ec.153. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/153>. Acesso em: 8 mar. 2021.

RODRIGUES, M. C. B. *As experiências com as TICs no uso do inglês como L2: um estudo com base em frequências lexicais e análise de conteúdo*. 2014. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/MGSS-9LZNTN>. Acesso em: 8 mar.

SILVA, A. C. O. *Mediação tecnológica e uso da língua inglesa em dois contextos universitários brasileiros*. 2012. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) - Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2012. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/LETR-99MLVY>. Acesso em: 8 mar. 2021.

SOUZA, R. A.; ALMEIDA, D. C. O computador tutor e o computador ferramenta no ensino de línguas: reflexões a partir de dois estudos de caso. *Revista Linguagem & Ensino*, v. 10, n. 1, p. 15-45, 2012. DOI: 10.15210/rle.v10i1.15649. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/rle/article/view/15649>. Acesso em: 8 mar. 2021.

VALADARES, M. *Padrões emergentes de dominância linguística em português e inglês: o impacto de práticas socioculturais de letramento (digital) na amplitude lexical de brasileiros falantes de língua inglesa como L2*. 2017. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) - Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/LETR-AP5HTS>. Acesso em: 8 mar. 2021.

VALADARES, M.; MURTA, C. Aplicativos móveis para aprendizagem de línguas: Duolingo e Sentence Builder. In: ENCONTRO VIRTUAL DE DOCUMENTAÇÃO EM

SOFTWARE LIVRE, 13., CONGRESSO INTERNACIONAL DE LINGUAGEM E TECNOLOGIA ONLINE, 10., 2016, Minas Gerais. *Anais [...]*. Minas Gerais: UFMG, 2016. Disponível em: http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/view/10656. Acesso em: 8 mar. 2021.

Recebido em: 11 ago. 2020

Aceito em: 17 set. 2020