

APLICATIVOS VIRTUAIS COMO FERRAMENTA PARA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA E IMERSÃO CULTURAL

Juliana Pereira Passos*
Laura de Almeida**

Resumo: Este trabalho identifica aplicativos voltados para a aprendizagem da língua inglesa que atendam às necessidades profissionais e estudantis considerando a autonomia, adaptabilidade, rapidez e dinamismo. Com base teórica em Santos (2000), Castells (2001), Caviola et al. (2016) e Pungartnik (2018), coletamos nove aplicativos virtuais na plataforma *Google Play*. O critério para a escolha dos aplicativos foi com base nas avaliações dos usuários, preço da assinatura, área comunicativa explorada, nível de fluência, quantidade de downloads e interface. Consideramos as funcionalidades dos aplicativos relacionando o aprendizado da língua inglesa por meio de exercícios que auxiliam o desenvolvimento das habilidades comunicativas em inglês e aplicado ao mundo dos negócios. Utilizando o método quali-quantitativo analisamos como o acesso a canções por intermédio de aplicativos virtuais promove a imersão cultural ao difundir informações sobre povos de culturas diferentes. Dentre os aplicativos analisados, destacamos três: *Genius*, acesso a músicas possibilitando a imersão cultural com usuários de diversas partes do mundo; *Knudge.me*, programas específicos voltados para a área dos negócios e cursos preparatórios para exames internacionais de proficiência em língua inglesa; e, finalmente, *Elsa Speak*, que exercita a pronúncia dos usuários de forma temática considerando o nível de fluência com base em um teste previamente realizado.

Palavras-chave: Tecnologia. Cultura. Aplicativos.

Abstract: This paper identifies applications aimed at learning the English language that meet professional and student needs considering autonomy, adaptability, speed and dynamism. With the theoretical foundation in Santos (2000), Castells (2001), Caviola et al. (2016) and Pungartnik (2018), we selected nine virtual applications on the Google Play platform. The criteria to choose these applications was based on user's evaluation, signature price, communicative area explored, fluency level, quantity of downloads and interface. We considered the functionalities of the applications concerning the English language learning through exercises which help the development of communicative skills in English and applied to business. Based on the quali-quantitative method we analyzed how the access to songs through virtual applications can promote cultural immersion by spreading information about people from different cultures. Among the analyzed applications, we highlight three: *Genius*, access to music enabling cultural immersion with users from various parts of the world; *Knudge.me*, specific programs focused on the business area and preparatory courses for international English language proficiency exams; and, finally, *Elsa Speak* which exercises the pronunciation of users in a thematic way considering the level of fluency based on a previously performed test.

Keywords: Technology. Culture. Applications.

* Graduada em Línguas Estrangeiras Aplicadas às Negociações Internacionais do Departamento de Letras e Artes pela Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, Bahia, Brasil. Bolsista de iniciação científica: PROIC/ICB/UESC. E-mail: pereirapassos.juliana@gmail.com

** Professora Titular A no curso de Letras do Departamento de Letras e Artes, da Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, Bahia, Brasil. E-mail: prismaxe@gmail.com

Introdução

Na presente pesquisa, temos por objetivo traçar um paralelo entre as ideias expostas pelos teóricos Santos (2000), Castells (2001), Caviola et al. (2016) e Pungartnik (2018), porém com ênfase no aprendizado, especialmente o aprendizado autodidata, em um contexto no qual as novas tecnologias funcionam como ferramentas para um acesso mais democratizado ao aprendizado da língua inglesa. Esse aprendizado, no ambiente virtual, pode ser otimizado pelo uso dos aplicativos virtuais, o foco dessa pesquisa. Com o intuito de cumprir o objetivo acima, traçamos os seguintes objetivos específicos: apresentar e analisar aplicativos virtuais auxiliares do processo ensino/aprendizagem; expor a conexão existente entre o discurso oral e escrito e a linguagem musical; pontuar os benefícios existentes no método de inserção da música como instrumento auxiliador do processo de aprendizagem da língua inglesa e como meio de inserção cultural.

Selecionamos nove aplicativos virtuais que podem ser encontrados na plataforma *Google Play*. O critério para escolha dos aplicativos foi com base nas avaliações dos usuários, preço da assinatura, área comunicativa explorada, nível de fluência e interface. Em suma, aplicativos que visam ao desenvolvimento das habilidades comunicativas em inglês, bem como a aquisição de vocabulário geral e aplicado a casos específicos (como o *business*). Assim, queremos auxiliar a comunidade acadêmica no processo de seleção e utilização de aplicativos virtuais que sejam úteis aos mais variados propósitos dos estudantes e profissionais. Dessa forma, trazemos ao centro da pesquisa tanto aplicativos virtuais gamificados quanto aplicativos com foco sociocultural, além daqueles puramente didáticos.

Com base no exposto, buscamos estabelecer uma relação entre a tecnologia e os processos de aprendizagem da língua inglesa. Primeiramente, apresentamos alguns autores que abordam a influência da internet na sociedade, a fim de delinear o ambiente virtual no qual os aplicativos usados para aprender inglês ocorrem. A seguir, traçamos um paralelo na forma como a internet tem possibilitado a aprendizagem da língua inglesa.

A difusão massiva de informação por meio de diversos dispositivos eletrônicos – como smartphones, tablets, computadores etc. – vem alterando significativamente as relações sociocomunicativas da nossa era; por exemplo, se algumas décadas atrás as pessoas se comunicavam por cartas que levavam meses para chegar aos seus destinatários, hoje uma mensagem pode ser enviada em questão de segundos via *WhatsApp*, *Telegram* e similares

para qualquer pessoa em qualquer parte do mundo. Esse é um dos resultados do nosso mundo globalizado em que intercâmbios sociais, culturais e econômicos são essenciais ao relacionamento entre os países.

Castells (2001) explica a influência da Internet sobre a sociedade e sobre os negócios, abordando inclusive aspectos históricos, políticos e culturais. Essa obra nos traz um panorama sobre a dependência da nossa sociedade contemporânea em relação ao uso das redes virtuais. Aqui, destacamos o seguinte trecho:

Uma rede é um conjunto de nós interconectados. A formação de redes é uma prática humana muito antiga, mas as redes ganharam vida nova em nosso tempo transformando-se em redes de informação energizadas pela Internet. As redes têm vantagens extraordinárias como ferramentas de organização em virtude de sua flexibilidade e adaptabilidade inerentes, características essenciais para se sobreviver e prosperar num ambiente em rápida mutação. É por isso que as redes estão proliferando em todos os domínios da economia e da sociedade, desbancando corporações verticalmente organizadas e burocracias centralizadas e superando-as em desempenho (CASTELLS, 2001, p. 07).

Nesse contexto socioeconômico, aprender uma língua estrangeira (especificamente o inglês) torna-se essencial, seja por motivos profissionais, acadêmicos ou relativos a lazer. Dominar uma língua estrangeira é poder se diferenciar em um mercado de trabalho onde existe grande competição e o processo para atingir esse domínio, que é a fluência, pode levar alguns anos. Santos (2000) destaca que saímos do mundo da competição para entrar no mundo da competitividade em que cada vez mais ciência, organização e tecnologia são cruciais à produção de resultados positivos para as empresas, que conseqüentemente passam a exigir mais de seus funcionários.

Outro aspecto relacionado à aprendizagem da língua inglesa é o conceito da gamificação explorado por Pungartnik (2018), considerado como ferramenta capaz de potencializar o ensino da língua inglesa, de modo que os professores possam conhecer formas mais modernas e dinâmicas para promover a transmissão de informação aos seus alunos.

Ainda no âmbito informativo, Santos (2000) trata dos efeitos da globalização sobre o cenário sociopolítico do séc. XXI, alterando relações de emprego, consumo e culturais.

Fundamentados em Caviola et al. (2016), que relacionam música cantada à representação de hábitos e modo de vida do povo de um determinado período, buscamos

analisar nos aplicativos como se estabelece esta relação da música com a aprendizagem da língua inglesa.

Sabemos que ao mesmo tempo em que são uma necessidade, as novas tecnologias são ferramentas de auxílio, já que um estudante de inglês com um smartphone em mãos pode acessar não apenas conteúdos didáticos via Internet, mas toda a produção cultural e científica em inglês disponível no espaço virtual, isso expressa os aspectos de adaptabilidade e otimização de tarefas proporcionados pela Internet, tendo sido explicados por Castells:

[...] a introdução da informação e das tecnologias de comunicação baseadas no computador, e particularmente a Internet, permite às redes exercer sua flexibilidade e adaptabilidade, e afirmar assim sua natureza revolucionária. Ao mesmo tempo, essas tecnologias permitem a coordenação de tarefas e a administração da complexidade. Isso resulta numa combinação sem precedentes de flexibilidade e desempenho, de tomada de decisão coordenada e execução descentralizada, de expressão individualizada e comunicação global, horizontal, que fornece uma forma organizacional superior para a ação humana (CASTELLS, 2001, p. 08).

O processo de aprendizagem do inglês, considerando o advento da Internet, vem sendo facilitado pela existência de aplicativos virtuais que relacionam o aspecto didático com o cultural e com o lazer, entrando assim no campo da gamificação – que diz respeito ao uso de jogos voltados ao aprendizado, corroborando com o afirmado por Pungartnik (2018):

A ideia de usar pensamento e mecânicas de jogos para resolver problemas é antiga. Durante o jogo, as capacidades mental e emocional do jogador são totalmente ativadas. A tecnologia dos dispositivos móveis está ao alcance de boa parte da população e as gerações mais novas possuem grande habilidade com um smartphone na mão. A sala de aula e o modo como se aprende mudou. Instituições e professores têm buscado novos caminhos para potencializar o processo de aprendizagem. Nesse sentido, manter alunos estimulados e interessados é um dos principais desafios do século XXI para o campo educacional (PUNGARTNIK, 2018, p. 322).

Vale ressaltar que esses aplicativos virtuais não substituem instituições de ensino presenciais, visto que elas ainda são importantes para o desenvolvimento das habilidades comunicativas – especialmente no que diz respeito ao convívio social. Contudo, esses aplicativos virtuais são ferramentas que podem preencher possíveis lacunas no aprendizado a partir do momento em que agem como ferramentas personalizadas de aperfeiçoamento e de incentivo, sendo de grande importância para o aprendizado autodidata, por exemplo, e para a democratização do acesso à informação. Em suma, ressaltamos que o uso de jogos e desafios

virtuais – a anteriormente mencionada gamificação – é capaz de despertar nos estudantes o interesse pela continuidade dos seus estudos através de motivações como a competição e o alcance de metas pré-estabelecidas.

Destacamos os aplicativos virtuais cujas funcionalidades se relacionam com o treino do *listening* por meio de canções da cultura popular, bem como a interpretação e discussão a respeito de suas letras, o que abre a possibilidade para imersão cultural e interação social em ambiente virtual. Para isso, realizamos nos resultados o detalhamento do aplicativo *Genius* que promove ao mesmo tempo o acesso a letras de canções em inglês, oferecendo interpretações acerca de seus significados e possibilitado entre os usuários discussões a respeito de suas próprias impressões e interpretações sobre essas letras.

Através do acesso a essas letras, um estudante pode identificar marcas e marcos de uma época e estabelecer um paralelo consigo, com os demais e com sua realidade, como afirmam Caviola et al (2016, p.02) a seguir:

Ao pensar a música como uma representação cultural inserida em uma rede de significados e significantes dentro de um tempo histórico específico, é possível identificar nesse produto não só a criação artística de um autor ou compositor, mas uma manifestação legítima de seu tempo. Através de versos cantados, o cotidiano é contemplado (CAVIOLA et al., 2016, p. 02).

Nessa contemplação do cotidiano em que imersão e interação sociais são proporcionadas, observamos que o acesso a situações históricas se torna cada vez mais rápido e acessível com a difusão da Internet e dos aplicativos virtuais.

Nessa seção visamos apresentar um panorama geral do universo virtual apresentado pelos autores elencados de forma a contribuir para a aprendizagem autodidata da língua inglesa por meio das novas tecnologias. Em suma, de que forma o advento da Internet facilita o aspecto didático, pela existência de aplicativos virtuais e agregando o aspecto cultural com o lazer por meio da gamificação.

A seguir, na parte destinada à metodologia, descreveremos como foi aplicada a coleta dos aplicativos e realizada a análise dos mesmos.

Metodologia utilizada

A metodologia empregada é basicamente de cunho bibliográfico, ou seja, foram realizadas leituras nas áreas de linguística textual, linguística aplicada e outras áreas afins como a cibernética. Além disso, foram realizadas investigações na internet com o intuito de estudar os gêneros digitais propostos. O projeto constitui-se do estudo dos aplicativos de ensino de línguas aliado ao uso da música no ensino da língua inglesa. Os itens citados convergem para a coleta de material voltado para o gênero específico. Os dados coletados foram armazenados em tabelas e gráficos. As análises tiveram uma abordagem qualitativa e quantitativa a fim de avaliar as ferramentas e seus usos.

Primeiramente, quantificamos os dados por meio de um quadro, exposto abaixo, no qual apresentamos os aplicativos, as habilidades desenvolvidas por eles e a imersão cultural. Por imersão cultural nos referimos ao trabalho com gírias, expressões idiomáticas, textos informativos sobre temas variados e uso de canções da cultura popular – elementos que possibilitam aos estudantes, por meio do estudo de características linguísticas, conhecerem aspectos culturais dos povos oriundos de países de língua inglesa onde esses elementos são utilizados.

A análise qualitativa foi realizada por meio do Diagrama de *Venn* no qual mostramos a relação entre os aplicativos virtuais analisados e o nível de fluência dos usuários.

Por meio da plataforma virtual *Google Play*, selecionamos nove aplicativos virtuais com base nos seguintes critérios: avaliações, preço da assinatura, área comunicativa explorada, quantidade de *downloads* e interface.

As avaliações se referem ao *feedback* fornecido pelos usuários após a utilização dos aplicativos; com base no relato dessas experiências, novos usuários podem decidir se lhes será conveniente adquiri-los ou não. As avaliações na *Google Play* variam de 1 a 5 estrelas, sendo estas correspondentes à pontuação máxima e aquelas correspondentes à mínima; com base nesse critério, selecionamos os aplicativos que dispunham de entre 4 e 5 estrelas.

Quanto ao preço da assinatura, buscamos por aqueles que fossem gratuitos ou que oferecessem períodos grátis de testes para análise, o que representaria maior probabilidade para adesão dos usuários visto que não incorreriam em despesas para eles.

Com o critério da área comunicativa explorada, analisamos aplicativos com propostas que envolvessem o exercício do *Listening*, *Speaking*, *Reading* e *Writing* de maneira

contextualizada, explorando os contextos das áreas acadêmica, empresarial, cultural, saúde e vida cotidiana, por exemplo, o que representaria (além do exercício das quatro habilidades comunicativas) a possibilidade de aquisição de conhecimentos relativos às culturas de outros países.

A respeito da quantidade de downloads, selecionamos os aplicativos que apresentaram mais de 1000, visto que quanto maiores essas quantidades, mais avaliações havia e, conseqüentemente, mais informações sobre as experiências de outros usuários no uso dos aplicativos.

Consideramos a interface como um dos critérios mais importantes por ser esta capaz de motivar os usuários no processo de utilização das funcionalidades desses programas. Selecionamos aqueles que apresentaram em sua estrutura imagens, textos, jogos, letras com fonte e tamanho legíveis, além de recursos em áudio.

Os testes dos aplicativos foram realizados durante um período de oito meses – de agosto de 2019 a março de 2020. Os dados coletados foram organizados em gráficos e tabelas com suas respectivas interpretações. Nesses testes, analisamos se no contexto do exercício das quatro habilidades comunicativas era possível descobrir aspectos sobre as culturas dos países de língua inglesa; buscamos por expressões idiomáticas, *phrasal verbs* e vocabulário contextualizados.

Resultados

Buscando estabelecer uma relação entre os teóricos e a pesquisa sobre os aplicativos, reportamo-nos à Pungartnik (2018) no tocante ao âmbito sociocultural, pois segundo a autora, o papel da internet está estreitamente relacionado aos aplicativos virtuais, na medida em que nos tira de nossa zona de conforto físico da sala de aula e atua como uma ponte entre dois mundos que se fundem, ampliando a visão do sujeito e do outro como diferente.

Ao considerarmos esse papel sociocultural das tecnologias digitais, testamos as funcionalidades e analisamos aplicativos com propósitos relacionados a essa definição. Os resultados encontram-se na tabela a seguir, contendo a relação dos aplicativos analisados no período estipulado na metodologia. Nela, consideramos as habilidades comunicativas mais treinadas com exercícios disponibilizados pelos aplicativos, bem como se os aplicativos foram

capazes de possibilitar algum grau de imersão cultural. Para melhor compreensão e organização associamos as seguintes letras com as habilidades e aspectos linguísticos treinados: *Listening* (L), *Reading* (R), *Speaking* (S), *Writing* (W) – referentes às habilidades comunicativas – e *Grammar* (G), *Vocabulary* (V) e *Translation* (T) – como aspectos linguísticos que mais se relacionam com aspectos culturais. Respectivamente traduzimos essas habilidades e aspectos linguísticos como: habilidade auditiva, leitura, fala, escrita, gramática, vocabulário e tradução.

A tabela a seguir mostra os aplicativos, habilidades comunicativas e imersão cultural presentes:

Tabela 1 – Identificação das habilidades comunicativas e da possibilidade de imersão cultural nos aplicativos

| APLICATIVOS | HABILIDADE | IMERSÃO CULTURAL |
|---------------------|--------------------|------------------|
| BBC Learning | (L), (R) | X |
| Bravolol | (T) | |
| Cake | (L), (S), (V) | X |
| ELSA Speak | (R), (S), (V) | X |
| Genius | (L), (R) | X |
| Knudge.me | (L), (R), (V), (G) | X |
| Slowly | (R), (W) | X |
| Spotify | (L) | X |
| TED | (L) | X |

Fonte: elaborada pelos autores do presente artigo (2020)

Como mostrado na tabela acima, os exercícios disponibilizados pelos aplicativos exploram mais as habilidades de escuta e leitura e a maior parte deles possibilita o que entendemos como imersão cultural. A seguir, descrevemos as principais características de cada aplicativo:

- *BBC Learning*: explora notícias como fonte para o aprendizado do inglês, exercitando principalmente o *Listening* e fixando as informações através de *Quizzes*; mais de 1.000.000 downloads realizados; gratuito; avaliação média de 4,3 estrelas; por veicular notícias do canal BBC, mostra-se um canal de estudo satisfatório para estudantes do curso de Línguas Estrangeiras Aplicadas às Negociações Internacionais (LEA) já que proporciona a aprendizagem do idioma de acordo com o contexto sociocultural da atualidade.
- *Bravolol*: dicionário virtual que traz a transcrição fonética das palavras buscadas, junto com demonstrações em áudio da pronúncia dessas palavras em inglês britânico e

americano; o aplicativo ainda mostra frases como exemplos dos contextos em que essas palavras podem ser utilizadas; mais de 1.000.000 de downloads; o uso de algumas funcionalidades exige pagamento; avaliação média de 4,6 estrelas.

- *Cake*: apresenta trechos de vídeos do *YouTube*, separados por temática, para promover aos usuários a aquisição do vocabulário do cotidiano, como gírias e expressões; havia mais de 10.000.000 downloads realizados no período da pesquisa; gratuito; avaliação de 4,8 estrelas; por meio deste os estudantes podem ainda praticar a pronúncia das palavras e termos e receber uma avaliação em relação aos seus desempenhos.
- *ELSA Speak*: o foco do aplicativo está no desenvolvimento da pronúncia do inglês; há séries de exercícios para treinamento e ao final de cada um deles os usuários recebem uma porcentagem que compara à similaridade de sua pronúncia com a pronúncia de um nativo; mais de 1.000.000 de downloads realizados; o uso de algumas funcionalidades exige pagamento; avaliação média de 4,8 estrelas.
- *Genius*: por meio deste, letras de música tornam-se uma fonte de aprendizado que envolve aquisição de vocabulário e imersão cultural; aqui, temos a explicação do significado poético, social ou histórico de cada canção, havendo ainda uma sessão para discussão e colaboração entre os usuários; mais de 5.000.000 downloads realizados; gratuito; avaliação média de 4,4 estrelas.
- *Knudge.me*: explora *phrasal verbs*, expressões idiomáticas, ditados populares, vocabulário, mini cursos com foco em áreas que variam da matemática aos negócios, além daqueles voltados ao preparo para exames internacionais de proficiência; possui mais de 1.000.000 de downloads de usuários; o uso de algumas funcionalidades exige pagamento de assinatura; avaliação média de 4,5 estrelas.
- *Slowly*: rede social para o envio de cartas virtuais; usuários de várias partes do mundo podem entrar em contato por meio desse aplicativo; além de exercitar o *Writing*, possibilita intercâmbios culturais; mais de 1.000.000 de downloads; o uso de algumas funcionalidades requer pagamento; avaliação média de 4,5 estrelas; o vemos como mais uma oportunidade para que os estudantes do curso LEA possam praticar a habilidade da escrita enquanto adquirem vocabulário e conhecimentos culturais ao contatarem pessoas de várias partes do mundo.
- *Spotify*: o objetivo maior dessa ferramenta é a difusão de conteúdo musical, mas ao mesmo tempo oferece a funcionalidade de *podcasts*, alguns voltados para o ensino de

língua inglesa, como é o caso dos seguintes: *Luke's English Podcast* e *Speak English Now Podcast*, este voltado para estudantes iniciantes a intermediários, aquele voltado para estudantes avançados; mais de 500.000.000 de downloads; requer pagamento de assinatura; avaliação média de 4,5 estrelas.

- *TED*: apresenta palestras com vocabulário técnico; os temas envolvem ciência, tecnologia, artes etc.; mais de 10.000.000 de downloads; gratuito; avaliação média de 4,6 estrelas; por meio do acesso às palestras é possível desenvolver as habilidades de escuta e leitura enquanto se adquire informação sobre temas que concernem à nossa sociedade.

Sobre o uso dos referidos aplicativos, precisamos mencionar alguns aspectos negativos. Quanto ao aplicativo *Cake*, foram observadas algumas falhas no sistema durante o período de testes, o que gera perda de tempo à medida que alguns dos exercícios não são corretamente carregados, o que pode desmotivar os usuários. Referente ao *Elsa Speak*, devemos recordar que ser fluente em um idioma não significa apenas pronunciar as palavras como um nativo, os falantes de língua inglesa não são apenas os nativos e sendo o inglês uma língua que representa um mundo globalizado, haverá diferentes sotaques e alguns ditos erros de pronúncia. Ser fluente em um idioma é compreender a mensagem de seu interlocutor e ser compreendido por ele. O sistema que compara a pronúncia de um estudante de inglês com a de um nativo auxilia a reconhecer aspectos a serem aperfeiçoados no que diz respeito à pronúncia das palavras, mas ao mesmo tempo pode representar um entrave ao progresso daqueles que se fixarem apenas no objetivo dos 100% de similaridade em relação à pronúncia dos nativos.

Com base no Diagrama de *Venn*¹ na figura 1 abaixo, realizamos uma triagem relativa aos aplicativos e suas adequações ao nível de fluência dos seus usuários, mas vale lembrar que apesar dessa classificação o que vai determinar a compatibilidade dos exercícios dos

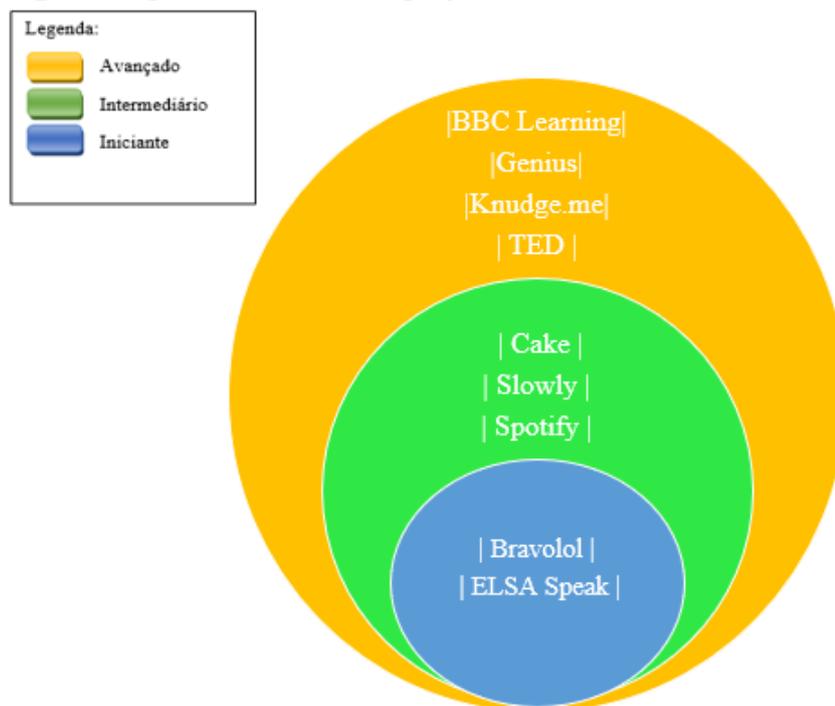
¹ Apesar de ser nomeado em homenagem ao matemático inglês John Venn, existem registros que mostram que o diagrama de Venn é utilizado desde o século XIII. Hoje em dia, é amplamente difundido e suas aplicações vão desde a matemática até a gestão de negócios, passando por linguística e educação [...] O diagrama de Venn é uma representação visual das similaridades e diferenças entre dois ou mais itens. Ele consiste na sobreposição de uma série de formas, normalmente círculos. Também conhecidos como diagramas de conjuntos ou diagramas lógicos, são amplamente utilizados na matemática, estatística, lógica, ensino, linguística, ciência da computação e nos negócios. (CÉSAR, 2020).

aplicativos com o nível de entendimento dos usuários são as necessidades e progressos de cada um. Há aplicativos, como os dois dicionários virtuais, que foram incluídos na categoria iniciante, mas que podem e devem ser utilizados por estudantes de qualquer nível, por exemplo, e pela ocorrência dessas intersecções escolhemos o Diagrama de *Venn* como forma de representação. A cor azul envolve os aplicativos recomendados para os estudantes iniciantes, a cor verde para os intermediários e a amarela para os estudantes avançados.

Essa organização expressa a relação de conjuntos: temos grupos de aplicativos classificados de acordo com seu grau de complexidade, contudo, isso não significa que um estudante avançado deverá ou poderá utilizar apenas os aplicativos recomendados para avançados; ele poderá, por exemplo, realizar o curso para negócios do aplicativo *Knudge.me*, associando-o à escuta periódica de *podcasts* que trazem notícias relacionadas à economia mundial e são disponibilizados pelo *Spotify*, somando à prática de sua pronúncia em inglês por meio do *Elsa Speak*. Nesse caso, percebemos o exercício simultâneo de leitura, escuta, pronúncia, gramática, vocabulário e ainda a imersão cultural, que foi relacionada aos referidos aplicativos na tabela anteriormente demonstrada.

Um detalhe que não se encaixa na representação do diagrama abaixo, mas que deve ser considerado é a situação na qual um estudante iniciante pretenda também utilizar os aplicativos recomendados para os níveis mais avançados; isso reflete o maior grau de independência nos estudos proporcionado por essas tecnologias. Pautamo-nos aqui em Castells (2001) o qual ressalta que as redes têm vantagens extraordinárias como ferramentas de organização em virtude de sua flexibilidade e adaptabilidade inerentes, características essenciais para sobreviver e prosperar num ambiente em rápida mutação.

A seguir mostraremos na figura abaixo com base no Diagrama de *Venn* uma triagem relativa aos aplicativos e suas adequações ao nível de fluência dos seus usuários como: avançado, intermediário e iniciante. Consideramos essencial identificar a complexidade dos conteúdos oferecidos pelos aplicativos, visto que essa informação não foi disponibilizada pelos desenvolvedores. Ter um panorama do grau de complexidade desses conteúdos possibilita a economia de tempo por parte dos usuários que podem se guiar, na escolha dos aplicativos a serem baixados, pelo nível de fluência que possuem ou pelo qual pretendem alcançar.

Figura 1. Aplicativos e suas adequações ao nível de fluência dos seus usuários

Fonte: Elaborado com base em CÉSAR, C. Diagrama de Venn: o que é e como fazer. Voitto, 2020.

Pela sua importância no aspecto da imersão cultural, destacamos o *Genius*, cujas características foram detalhadas anteriormente na tabela e na enumeração que a seguiu. Apesar desse aplicativo ser recomendado para estudantes mais avançados, entendemos que o fator determinante para a compreensão e absorção do conteúdo será a afinidade dos usuários com as canções estudadas e o grau de complexidade relativo à compreensão de expressões que possuem significado dependente do contexto, ou seja, o significado que não se encaixa exatamente àquele proposto pelos dicionários.

No tocante à relação da aprendizagem da língua inglesa e do uso da canção, concordamos com Caviola et al (2016, p.02) que consideram a música como uma representação cultural inserida em uma rede de significados e significantes dentro de um tempo histórico específico, que proporciona identificar marcas e marcos de uma época e estabelecer um paralelo consigo, com os demais e com sua realidade.

Com base no exposto acima, buscamos estabelecer um paralelo com um dos aplicativos ao acessarmos o sítio da plataforma *Genius*, pesquisamos a canção *Fortunate Son* do grupo *Creedence Clearwater Revival* (<https://genius.com/Creedence-clearwater-revival->

fortunate-son-lyrics). Um dos critérios para a escolha da canção foi seu conteúdo, que apesar de histórico – relacionado ao período da Guerra do Vietnã (1955-1975), mostra-se também atual, pois reflete uma problemática que ainda nos afeta como sociedade.

Em dezembro de 2018, a revista *Veja* publicou uma matéria *online* em que tratou das guerras que ocorriam no mundo naquele momento e que persistiriam no ano seguinte, como expresso pelo extraído a seguir:

Longe da sonhada paz, 2019 herdará pelo menos oito das maiores guerras e conflitos armados em curso, com seus graus de complexidade elevados pela interferência de potências regionais e mundiais. O quadro para o próximo ano será tão intrincado para a diplomacia e doloroso para as populações civis envolvidas quanto o registrado em 2018 (BRAUN, VEJA, 2018).

Além da temática sociopolítica contida na letra de *Fortunate Son*, consideramos como critério para a escolha da canção a presença de elementos que refletem algumas características do discurso oral coloquial, por exemplo, o uso de *ain't* (expressando uma negação). Por fim, entendemos que a letra da canção, ao se utilizar de figuras de linguagem (como em “*some folks inherit star spangled eyes*”), leva o interlocutor – no caso, o usuário do aplicativo e estudante de língua inglesa – à tentativa de compreender as palavras em um contexto específico, não apenas de maneira denotativa.

No *Genius* encontramos a letra da canção dividida em versos e estrofes; cada verso trazendo a interpretação oficial da canção, segundo seu compositor John Fogerty, com a explicação do seu contexto histórico, social e cultural proposta pelos organizadores da própria plataforma, como é possível observar a seguir:

The decline of patriotism in the United States was perhaps at its most extreme during the 1960s. The decline is commonly accredited to the schism between the US government and the American youth of the time. From 1940 to 1973, American men, 18 to 25 years of age, were entered into a draft lottery and if their number was selected, they were to be drafted to the United States military. Out of 27 million possible men, 2,215,000 men were drafted and deployed to Indochina to serve in the Vietnam war (GENIUS, c2020).²

² O enfraquecimento do patriotismo nos Estados Unidos da América talvez tenha sido mais extremo na década de 60. Ele é geralmente associado à rixa entre o governo e juventude da época no país. De 1940 a 1973, homens americanos na faixa etária de 18 a 25 anos entravam em uma espécie de loteria na qual caso seus números fossem selecionados eles seriam incorporados ao exército dos Estados Unidos. Dos 27 milhões de homens possíveis para ocupar as vagas, mais de 2 milhões foram selecionados e enviados para a Indochina para servirem na Guerra do Vietnã (GENIUS, c2020, tradução nossa).

Na seção do *Genius* específica para comentários de seus usuários, encontramos relatos de suas experiências em situações de guerra, grande parte relacionada à própria Guerra do Vietnã. Ressaltamos aqui o espaço dado para comentários que pode ser visto como oportunidade de verdadeira interação com outros falantes de inglês, oportunidade contextualizada de produção escrita.

Percebemos que tanto os comentários dos usuários quanto as informações disponibilizadas pela plataforma podem auxiliar um estudante de inglês em seu processo de aquisição de vocabulário, porém o grau de compreensão a respeito do conteúdo das canções dependerá do nível de fluência do estudante, considerando a complexidade de algumas temáticas abordadas e expressões utilizadas nas canções.

Isso não deve ser um empecilho, contudo, para que estudantes de nível iniciante usem a plataforma, já que letras de canções nem sempre trarão palavras ou expressões de interpretação e tradução complexas. Além disso, os dicionários virtuais como o *Bravolol* podem ser utilizados como ferramentas capazes de auxiliar os estudantes a superarem barreiras relativas à compreensão do significado das palavras. O ideal é que se interprete as canções pelo seu contexto já que isso desencadeia maior atividade por parte dos estudantes, mas em algum ponto esses dicionários podem e devem ser úteis. Ao trabalhar com o *Genius* e o *Bravolol*, como exemplificado anteriormente, os usuários estarão em um processo de desenvolvimento simultâneo de habilidades comunicativas distintas.

Considerações finais

O objetivo desse estudo foi de relacionar o uso da tecnologia e da música no ensino/aprendizagem de língua inglesa por meio da análise dos aplicativos Knudge.me, BBC Learning, Cake, TED, SLOWLY, Genius e ELSA Speak.

Os resultados demonstram que tal objetivo foi integralmente atingido, já que, esses aplicativos oferecem um suporte de aprendizado que representa os principais aspectos da sociedade em rede: flexibilidade, adaptabilidade, otimização, colaboração, maior poder de decisão – devido ao grande leque de possibilidades disponíveis – e maior independência no campo de aquisição do conhecimento, nesse caso, nos referimos ao processo que leva à fluência da língua inglesa.

Concluímos que os aplicativos analisados atendem a diversos propósitos, cada qual com suas especificidades, dispondo os usuários – na execução das atividades propostas pelos aplicativos – de maior independência e flexibilidade em seus processos de aprendizagem.

Ressaltamos que, além dos analisados, existem diversos outros aplicativos para smartphones e computadores destinados ao aprendizado do inglês; esses aplicativos constantemente têm suas funcionalidades otimizadas e atualizadas, trazendo novas abordagens e novos métodos para o desenvolvimento das habilidades comunicativas de maneira motivadora. A abordagem que escolhemos destacar como mais interessante para alunos do LEA foi o acesso a músicas cantadas em inglês por meio do aplicativo *Genius*, pois por meio dele além da possibilidade da aquisição de vocabulário, percebemos também a de imersão cultural, tanto pelo significado sociocultural das letras disponibilizadas quanto pela interação entre usuários de diversas partes do mundo compartilhando seus próprios pontos de vista e experiências a respeito dos temas abordados nessas músicas.

Além do *Genius*, acreditamos que os aplicativos *Knudge.me* e *Elsa Speak* também se destacam em relação aos demais quando pensamos nos usuários de nível avançado, o primeiro por trazer programas específicos voltados para a área dos negócios e cursos preparatórios para exames internacionais de proficiência em língua inglesa – em sua maior parte por intermédio de jogos, exercícios de repetição e recursos visuais atrativos; o segundo por incentivar o exercício da pronúncia dos usuários de forma temática (negócios, cultura, educação etc.), considerando o nível de fluência de cada um com base em um teste realizado previamente pelo aplicativo.

Por outro lado, o aplicativo *Slowly* aparece como uma oportunidade para interação entre pessoas de várias partes do mundo com base em seus interesses em comum, sejam nas artes, ou na música, literatura etc. Isso permite, por exemplo, que um aluno do LEA possa praticar o inglês escrito com outros falantes de língua inglesa enquanto se abre para novas perspectivas e visões de mundo.

Desse modo, entendemos que os aplicativos virtuais evoluem com as necessidades dos usuários e com suas constantes transformações no mundo. Podendo ser utilizados individualmente ou em conjunto, eles possibilitam que o processo para a aquisição da fluência no inglês se torne mais dinâmico e motivante.

Referências

BRAUN, J. Jogo de forças mundial: as guerras que continuam em 2019. **Veja**, 2018.

Disponível em: <https://veja.abril.com.br/mundo/jogo-de-forcas-mundial-as-guerras-que-continuam-em-2019/>. Acesso em: 20 jun. 2020.

CASTELLS, M. **A galáxia da Internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

CAVIOLA et al. **A história cantada**: história, cultura e música. Academia. [S.I.] 2016.

Disponível em: https://www.academia.edu/37256666/A_HISTÓRIA_CANTADA_HISTÓRIA_CULTURA_E_MÚSICA. Acesso em: 03 abr. 2020.

CÉSAR, C. Diagrama de Venn: o que é e como fazer. **Voitto**, 2020. Disponível em: <https://www.voitto.com.br/blog/artigo/diagrama-de-venn>. Acesso em: 5 abr. 2020.

GENIUS MEDIA GROUP INC. Genius, c2020. FORTUNATE SON LYRICS. Disponível em: <https://genius.com/Creedence-clearwater-revival-fortunate-son-lyrics>. Acesso em: 08 abr. 2020.

PUNGARTNIK, Cláudia. Caminhos da gamificação: o dispositivo móvel como ferramenta potencializadora do ensino de língua inglesa. In: CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA, XXII, 2018, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Cadernos do CNLF, vol. XXII, n. 03, Textos Completos, 2018. p 320-339.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização**: do pensamento único à consciência universal. Rio de Janeiro: Record, 2000.