

O USO DE APLICATIVOS DIGITAIS E A ATUAÇÃO ESTRATÉGICA DOS APRENDIZES DE LÍNGUA ESPANHOLA

Myrian Cristina Cardoso Costa¹
João da Silva Araújo-Júnior²

Resumo: No âmbito das pesquisas sobre o uso de tecnologias digitais (TD) no processo de aprendizagem de línguas é cada vez mais corrente a compreensão de que o uso dessas tecnologias traz implicações significativas para a atuação estratégica dos aprendizes. Nesse sentido, os aplicativos digitais (APPS) constituem um importante suporte para a mobilização de estratégias de aprendizagem (EA) dos mais diferentes tipos. Os resultados deste estudo, realizado com base na análise de questionários aplicados a aprendizes de língua espanhola, apontam para uma pluralidade de EA mobilizadas pelos aprendizes e refletem a priorização de determinadas EA a partir do uso de aplicativos.

Palavras-chave: Tecnologias Digitais. Estratégias de Aprendizagem. Aplicativos.

Abstract: Digital technologies (TD) in the language learning process, it is increasingly common to understand that the use of these technologies has significant implications for the strategic performance of learners. In this idea, digital APPLications (APPS) constitute an important support for the mobilization of learning strategies (EA) of the most different types. The results of this study, based on the analysis of questionnaires APPLIED to Spanish-speaking learners, point to a plurality of EAs mobilized by APPrentices and reflect the prioritization of certain EAs from the use of APPLications.

Keywords: Digital Technologies. Learning Strategies. APPLications.

1 Considerações iniciais

As implicações dos usos das Tecnologias Digitais (TD) no processo de aprendizagem têm constituído interesse dos mais variados estudos no âmbito da Linguística Aplicada (LA). No que diz respeito especificamente ao processo de aprendizagem de línguas estrangeiras (LE), é possível observar que, ao longo dos anos, essas tecnologias passaram a fazer parte do processo, interferindo na forma como se aprende.

No que concerne às pesquisas voltadas para a compreensão do uso de TD no processo de aprendizagem de LE, tem crescido o interesse em compreender a mobilização de estratégias de aprendizagem (EA) no contexto de uso dessas tecnologias.

¹ Universidade Federal do Maranhão-UFMA. e-mail: cccmyrian@hotmail.com

² Universidade Federal do Maranhão-UFMA. e-mail: joaojunior14@yahoo.com.br

Nessa perspectiva, tem sido frequente o entendimento de que a internet, e suas variadas ferramentas, potencializam o uso de uma pluralidade de EA, sejam de natureza social, cognitiva ou metacognitiva.

Dentre as inúmeras ferramentas digitais disponíveis aos aprendizes encontram-se os aplicativos digitais, programas destinados à realização de atividades específicas. Assim, é possível encontrar aplicativos que realizam atividades diretamente relacionadas à aprendizagem de línguas, como por exemplo, o *Doulingo* e o *Babbel*, entre tantos outros.

Há ainda a possibilidade de utilizar no processo de aprendizagem de línguas aplicativos que não foram originalmente pensados para tal fim. É o que ocorre, por exemplo, com o *Facebook* e com o *WhatsApp*, dois dos aplicativos mais baixados do mundo.

Diante do exposto, interessa-nos neste estudo compreender o papel dos aplicativos digitais (*APPS*) na mobilização de estratégias de aprendizagem (EA) por aprendizes de língua espanhola, identificando a relação entre os usos dos *APPS* e a emergência de EA.

2 Os *APPS* no processo de aprendizagem de línguas

O surgimento e a popularização das TD significaram um divisor de águas nos mais diversos setores da sociedade. Na educação, por exemplo, o impacto dessas tecnologias resultou no aprimoramento da chamada modalidade de educação a distância (EAD) ou em políticas públicas de expansão tecnológica, como o PROInfo e o PROUCA.

Na área da linguística aplicada (LA) o interesse em investigar as implicações das TD no processo de aprendizagem de LE fica evidente em diversos estudos desenvolvidos nos últimos anos. Em geral, esses estudos se voltam para o desenvolvimento de alguma habilidade comunicativa em processos formais de ensino e aprendizagem, como a compreensão auditiva (LEAL, 2009) ou a produção oral (MARTINS, 2010; MENEZES, 2010). Há também os estudos que se voltam para o

trabalho pedagógico envolvendo algum gênero textual digital (SOARES et al, 2010); há ainda os estudos que se voltam para as tentativas de conciliar metodologicamente diferentes modalidades de ensino (HEINZE & PROCTER, 2004; GARRISON & VAUGHAM, 2008). Ainda nessa perspectiva, encontramos estudos que se voltam para a emergência de eventos complexos em aulas on-line e face a face, à luz do paradigma da complexidade (MARTINS, 2008).

No que tange à relação entre tecnologias digitais (TD) e aprendizagem de LE, um dos aspectos mais recorrentes nos estudos sobre o assunto é a questão das EA mobilizadas pelos aprendizes usuários dessas tecnologias. Ao tratarem da questão, Leffa (2003), Braga (2004) e Paiva (2005), por exemplo, apontam para a relação entre as estratégias e o desenvolvimento da autonomia dos aprendizes.

As EA podem ser compreendidas com um conjunto de ações, pensamentos ou habilidades que um aprendiz mobiliza para aprender ou para usar a língua alvo, portanto, compreendê-las pode dar pistas, por exemplo, acerca de como se desenvolve a autonomia do aprendiz em um determinado contexto, como no caso do contexto dos usos das TD.

O constante desenvolvimento das TD possibilita o surgimento de ferramentas que conferem praticidade a uma série de atividades do cotidiano dos usuários, como é o caso de aplicativos digitais. O Mini Aurélio (2001) define aplicativos como “programas destinados a auxiliar os usuários em determinada atividade sua, e não na manutenção do computador.” (FERREIRA, 2001, p. 52).

Utilizados por uma grande parcela da população mundial, esses programas, ou *softwares*, surgiram no contexto da popularização dos telefones inteligentes, que adentraram o mercado por volta do ano de 2007, quando começaram a ser aperfeiçoados, possibilitando essa gama de serviços que os usuários têm à disposição nos atuais *smartphones*.

Os *APPS* são, atualmente, importantes veículos de informação, interação, educação e conhecimento, de modo que a aquisição de um *smartphone*, por exemplo, está diretamente relacionada às possibilidades de uso desses programas, uma vez que o uso de aplicativos está totalmente incorporado ao cotidiano de boa parte dos indivíduos. A incorporação do uso de *APPS* no cotidiano dos indivíduos possibilita o

desenvolvimento de uma série de atividades como, por exemplo, a aprendizagem de línguas.

Entre os aplicativos para aprendizagem de línguas (doravante APL), entendidos nesta pesquisa como aqueles destinados exclusivamente aos usuários interessados em uma LE, destacam-se, atualmente, no Brasil, o *Doulingo* com mais de um bilhão de usuários; o *Babbel*, APP de aprendizagem de idiomas mais vendido no mundo, de acordo com o *Google Play*; o *Ligee*, buscador de traduções que permite o acesso a mais de um bilhão de traduções na internet e o *WordReference*, APP do site de um dos dicionários de tradução mais populares que possui fóruns com mais de dois milhões de perguntas e respostas em LE.

Com relação aos APL, em 2015, a BBC Brasil publicou um pequeno artigo que lista cinco aplicativos úteis para aprender línguas. Dentre os citados encontram-se o *Doulingo* e o *Babbel*, dois APPS adquiridos, em maior número, por usuários que têm interesse em aprender ou aperfeiçoar seus conhecimentos na LE. A esse respeito, podemos afirmar que embora as motivações variem de um usuário para o outro, os objetivos são, basicamente, os mesmos, aprender a língua alvo ou ampliar os conhecimentos sobre uma LE.

O *Doulingo* é um APL que foi desenvolvido com a finalidade de ajudar os usuários a aprenderem e a desenvolverem habilidades ao jogar. O curso conta com sete colaboradores de diferentes nacionalidades e encontra-se dividido em três níveis; básico, intermediário e avançado, oferece sessenta e quatro unidades que variam de uma a dez lições. O aplicativo conta ainda com um sistema de controle que envia mensagens diariamente ao e-mail dos usuários lembrando o participante de praticar e cumprir suas metas. Permite a contestação de respostas por meio de um fórum aberto a todos os participantes. Encontra-se disponível nas principais lojas de dispositivos móveis; *Google play*; *APP store* e *Windows store* ou no endereço <https://www.doulingo.com/>, na internet.

O uso de tais aplicativos no processo de aprendizagem representa o claro reflexo das implicações do desenvolvimento das TD no modo como se aprende uma língua estrangeira atualmente. Tais efeitos podem ser mais bem observados na

mobilização de estratégias de aprendizagem e de uso da língua alvo pelos aprendentes. Assim, é importante nos atentarmos às EA emergentes no âmbito dos usos desses *APPS*.

3 Estratégias de aprendizagem (EA)

Oxford (1990), em seu estudo que resultou no inventário de estratégias de aprendizagem de línguas (IEALE), define as estratégias de aprendizagem como: ações conscientes empregadas pelos aprendizes para melhorarem o próprio desempenho no processo de aprendizagem de uma língua, com vistas ao desenvolvimento da competência comunicativa.

Dentre as propostas de compreensão das EA no âmbito da aprendizagem de LE (WENDEN e RUBIN, 1987; O'MALLEY e CHAMOT, 1990; BROWN, 1994; COHEN, 1998; PAIVA, 2005), a de Oxford (1990) parece ter sido a que mais influenciou os estudos na área na LA. O inventário de sessenta e duas estratégias de aprendizagem, proposto por essa autora recebeu uma versão em português (PAIVA, 1998) e tem sido usado por grande parte dos estudiosos do assunto no Brasil, a exemplo de Braga (2004) e Benevides Júnior (2012).

O mérito principal dessa proposta é, sem dúvida, o reconhecimento da natureza dinâmica e multidimensional do processo de uso de EA pelos aprendizes, além do fato de que a autora apresenta um inventário de EA, o qual resulta de um estudo rigoroso da atuação dos aprendentes. A classificação de estratégias proposta por Oxford (1990) e o seu inventário, adotados metodologicamente como principal referência do nosso estudo, apresentam um agrupamento minucioso das EA, a começar pela identificação de duas grandes classes de estratégias: as estratégias diretas e as estratégias indiretas.

A classe de estratégias diretas relaciona-se a processos de aprendizagem que envolvem o manejo direto da língua-alvo e divide-se em três grupos: estratégias de memória, estratégias cognitivas e estratégias de compensação. A classe de estratégias indiretas, por sua vez, relaciona-se a processos de planejamento e gerenciamento da aprendizagem e divide-se em três grupos: estratégias metacognitivas, estratégias afetivas e estratégias sociais. Esta classificação proposta por Oxford (1990) pode ser visualizada no quadro 1.

Quadro 1- Classificação das estratégias: classes e grupos (OXFORD, 1990)

CLASSE DE ESTRATÉGIAS	GRUPOS DE ESTRATÉGIAS
<i>Estratégias Diretas</i>	<i>Estratégias de memória</i>
	<i>Estratégias cognitivas</i>
	<i>Estratégias de compensação</i>
<i>Estratégias Indiretas</i>	<i>Estratégias metacognitivas</i>
	<i>Estratégias afetivas</i>
	<i>Estratégias sociais</i>

Fonte: Inventário (OXFORD, 1990)

Na classe de estratégias diretas, o primeiro subgrupo é o de estratégias de memória (EMm), que se referem ao processo de armazenamento de novas informações da língua-alvo mediante procedimentos como: o uso de imagens e sons, uso de rimas, utilização de palavras-chave, substituição de novas palavras em um contexto etc.

O segundo subgrupo de EA diretas é o das estratégias cognitivas (ECg), as quais constituem processos de compreensão e produção de novas informações na língua-alvo. São exemplos de estratégias dessa natureza a tradução, o uso de dicionários, as anotações e os resumos.

O terceiro subgrupo das EA diretas é o das estratégias de compensação (ECp), que permitem aos aprendizes utilizar a língua-alvo, mesmo que eles não tenham conhecimento suficiente, fazendo uso de procedimentos como: inferência com base no contexto ou em pistas linguísticas (prefixos, desinências etc.), uso da língua materna, gestos etc.

As estratégias indiretas, por sua vez, estão relacionadas ao gerenciamento da aprendizagem, mediante processos de planejamento, avaliação, controle da ansiedade, uso da língua-alvo em processos de interação, entre outros. Essa classe divide-se em três grupos: estratégias metacognitivas (EMg), estratégias afetivas (EAf) e estratégias sociais (ESc). Além dos aspectos de planejamento e gerenciamento, esse grupo de EA contempla aspectos da dimensão social do processo de aprendizagem, em especial no que concerne à interação dos aprendizes com outros aprendizes ou com usuários mais proficientes da língua-alvo, sejam falantes nativos ou não.

Na classe de EA indiretas, as estratégias metacognitivas (EMg) são responsáveis pela reflexão acerca do próprio processo de aprendizagem e permitem que

os aprendizes organizem e planejem a forma de aprender. As Estratégias afetivas (EAF), por sua vez, referem-se ao monitoramento de fatores emotivos em favor da aprendizagem. São ações que visam administrar (controlar e manejar) atitudes, emoções e motivação relacionadas à aprendizagem.

O terceiro grupo das EA indiretas é constituído pelas estratégias sociais (ESc), as quais referem-se à prática de interação e colaboração com outros indivíduos, sejam estes aprendizes ou falantes da língua-alvo. Essas estratégias ajudam os aprendizes a exporem-se a situações significativas de comunicação a fim de verificarem em situações concretas o que aprenderam.

No que diz respeito à multiplicidade dos fatores envolvidos no processo de aprendizagem de línguas, cabe destacar: o propósito do aprendiz ao utilizar uma estratégia; o problema de aprendizagem ou de comunicação a ser resolvido; as estratégias para as quais os aprendentes foram instruídos; as preferências dos aprendizes por determinadas estratégias; o nível de competência comunicativa dos aprendizes; o contexto tecnológico em que se dá a aprendizagem; entre outros fatores. A interação dinâmica e aleatória entre esses fatores implica na impossibilidade de se prever as estratégias que serão utilizadas por um determinado aprendiz no processo de aprendizagem de LE. Nesse sentido, considerando o objetivo deste estudo, apresentamos a seguir os procedimentos utilizados nesta pesquisa para identificar e compreender a mobilização das EA no âmbito do uso de aplicativos digitais.

4 Percorso metodológico

Essa pesquisa corresponde à primeira fase prática do projeto “O uso de aplicativos digitais na aprendizagem de línguas”, que tem como objetivos analisar as estratégias de aprendizagem de línguas no âmbito do uso dos aplicativos digitais, buscando estabelecer uma relação entre o uso de *APPS* e a emergência de EA por aprendizes de língua espanhola.

Este estudo caracterizou-se como uma pesquisa de natureza exploratória e para a sua realização aplicamos um questionário elaborado com recurso *Google_docs_form* disponível em https://docs.google.com/forms/d/1xIj2yQSwDslPrLN4jz1lqc_AwUHW8t

ofxjt4GqLGVsY/edit, cuja URL foi enviado por meio do *WhatsApp* para os 20 participantes, aprendizes de diferentes níveis de língua espanhola do curso de graduação em Letras/Espanhol da Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

O questionário utilizado, com questões abertas e fechadas, foi elaborado com base no Inventário de Estratégias de Aprendizagem de Línguas (IEALE), (OXFORD, 1990) e tendo como referência os aplicativos mais usados para aprendizagem de língua espanhola, como, por exemplo, o *Doulingo*, o *Linguee* e o *Babbel*.

Para elaboração do questionário, tivemos o cuidado de contemplar as principais EA do inventario de Oxford (1990), incluindo perguntas sobre estratégias de memória, cognitivas, de compensação, metacognitivas, afetivas e sociais. Os resultados obtidos nas análises dos questionários foram apresentados com base no inventário de estratégias de aprendizagem de línguas de Oxford (1990), de modo que buscamos analisar a ocorrência de estratégias de cada uma das classes de EA apresentadas no item anterior.

4 Análise de resultados

Neste item apresentamos os resultados das análises dos questionários respondidos pelos aprendizes de língua espanhola. Os dados serão apresentados, conforme antecipamos, a partir dos questionamentos propostos aos alunos. Isso nos permitirá visualizar mais claramente a ocorrência das EA, bem como a predominância de determinado grupo de estratégias e as relações dessa ocorrência com o uso de aplicativos.

A seguir, apresentamos o quadro que contém os aplicativos mencionados pelos aprendizes na primeira pergunta do questionário, dividido em duas categorias.

Quadro 2. Aplicativos de Língua (APL) x Aplicativos de outra natureza

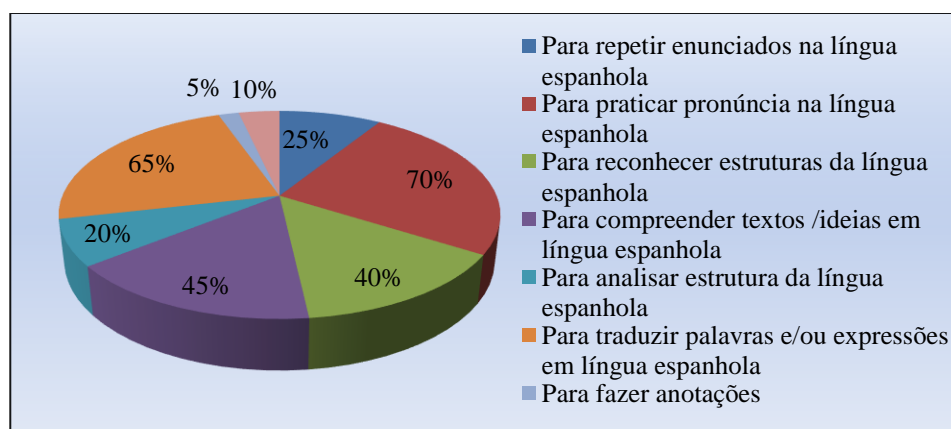
APLICATIVO DE LÍNGUAS (APL)	APLICATIVO(S) DE OUTRA NATUREZA
Doulingo	Netflix
Babbel	Facebook
Linguee	Youtube
Wordreference	WhatsAap
Drae	Groove
SpeakLanguages	
Google tradutor	

Fonte: (Costa e Araújo Júnior, 2017)

5.1 Mobilização de estratégias cognitivas (ECg)

As ECg, como vimos acima, constituem um conjunto complexo de ações, pensamentos e habilidades que garantem aos aprendizes o manuseio dos insumos linguísticos aos quais esses indivíduos têm acesso. No gráfico a seguir, é possível notar a predominância de dois subgrupos de estratégias desse segmento: as estratégias de tradução (70%) e as de pronúncia (65%).

Gráfico 1. Com que finalidades você utiliza esses APPS?



Fonte: (Costa e Araújo Júnior, 2017)

Para compreendermos esses dados quantitativos, não só das duas estratégias mais recorrentes, mas de todas as que aparecem no gráfico 1, devemos considerar também os indícios qualitativos. Nesse sentido, vale destacar, por exemplo, que ao mobilizar estratégias desta natureza o aprendiz usuário de um APL, pode não estar, necessariamente, interessado em utilizar estratégias como a tradução e a pronúncia para aprender língua alvo, no entanto, essas possibilidades são as ofertadas pelo APP. Algo diferente ocorre com usuários de APPS como o *Google Tradutor* e o *WordReference*.

Alguns aprendizes, ao serem questionados sobre o uso da tradução mencionam o uso do *Google Tradutor*. A esse respeito, é pertinente diferenciar um processo de tradução que envolve uma estratégia de aprendizagem propriamente dita, de um processo de tradução que tem a finalidade precípua de traduzir. No primeiro caso, a finalidade do aluno é aprender a língua, de modo que a tradução é um meio (estratégia)

para alcançar o intuito. No segundo caso, por sua vez a tradução é uma finalidade em si mesma.

É importante notar, no entanto, que os aplicativos pensados para a tradução, como o *Google tradutor*, podem, eventualmente, ser utilizados para finalidades outras, como por exemplo, aprender vocabulário utilizando o aplicativo como dicionário bilíngue. Esse processo de incorporação de aplicativos a aprendizagem de LE reflete a natureza dinâmica do processo de aquisição, já que este incorpora, por exemplo, elementos que não foram pensados originalmente para aprender.

O *Google tradutor*, aplicativo que oferece unicamente o serviço de tradução instantânea, e o *WordReference*, versão *online* do *Gran diccionario* Espasa-Calpe (español-portugués/ português-espanhol), embora sejam *APPS* especializados em tradução, constituem, para os aprendizes em questão, meios através dos quais é possível mobilizar estratégias de aprendizagem, pois o uso deles pode contribuir para o processo de aquisição da LE. Nesse caso a tradução não é meramente instrumental, uma vez que o aluno usa tais *APPS* para aprender, aprimorar, se comunicar ou escrever na língua alvo.

Com relação às práticas de repetição (25%) e análise de estruturas na língua (20%), embora constituam algumas das principais características dos APL, não são estratégias que se destacam entre os aprendizes usuários de *APPS*, dado que apenas uma pequena parcela afirma usar *APPS* para tais fins.

Quanto à estratégia de compreensão de textos (45%), os aprendizes atribuem maior relevância, algo que supera o uso de aplicativos para anotar (10%) e resumir (5%). Isso se deve, principalmente, ao caráter dinâmico da tecnologia e não significa, necessariamente, que esse tipo de estratégia seja ineficaz. É também reflexo da não exploração dessas técnicas, uma vez que, não é de nosso conhecimento neste estudo, *APPS* de língua que possuam atividades voltadas para mobilização de técnicas como resumos e anotações no âmbito da aquisição de LE.

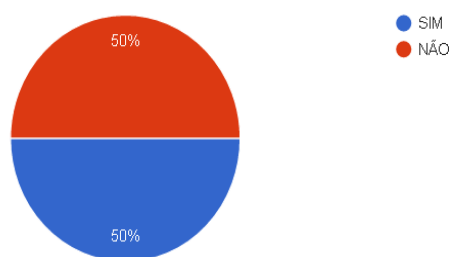
Em suma, embora algumas estratégias cognitivas desponham mais que outras, como observamos no gráfico 1, é possível afirmar que, por meio dessas estratégias, os aprendizes atuam diretamente sobre a informação a ser aprendida, buscam solucionar problemas que requerem análise direta de materiais de aprendizagem.

5.2 Mobilização de estratégias de compensação (ECp)

Como vimos, as ECp constituem um conjunto de ações, pensamentos e habilidades voltados para a superação das limitações do conhecimento da língua alvo e permitem que os aprendizes façam uso da língua mesmo sem o conhecimento suficiente para fazê-lo, utilizando, por exemplo, a estratégia de pedir ajuda de outros aprendizes ou mesmo de pessoas nativas da LE estudada.

Nesse sentido, questionamos os aprendizes sobre o uso *APPS* para pedir ajuda a outras pessoas durante o processo de aprendizagem. No gráfico a seguir é possível notar que metade dos aprendizes costuma usar os *APPS* para tal fim (50%).

Gráfico 2. Você costumar usar *APP(s)* para pedir ajuda a outras pessoas?



Dentre os *APPS* mencionados, o *Doulingo* e o *WordReference* são os que mais possibilitam a mobilização de estratégias dessa natureza, visto que destinam um espaço (fóruns) com a finalidade de que o aprendiz possa “pedir ajuda” a outros aprendizes, a professores, a nativos para esclarecerem dúvidas com relação a determinado conhecimento na LE. A esse respeito, podemos afirmar que as redes sociais, como o *Facebook*, também oferecem uma gama de possibilidades.

5.3 Mobilização de estratégias de metacognitivas (EMg)

Na classe de EA indiretas, as EMg são as responsáveis pelo gerenciamento do processo de aprendizagem. Essas estratégias ajudam os aprendizes a se organizar, planejar e autoavaliar-se. Nessa perspectiva, indagamos os aprendizes acerca das seguintes questões:

Gráfico 3. Você costuma organizar seu tempo para utilizar APP(s), isto é, se planeja para utilizar?

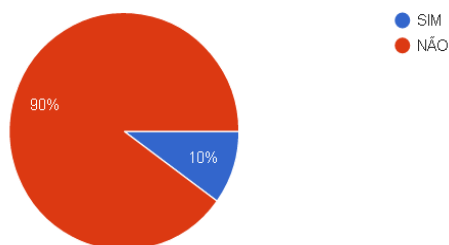
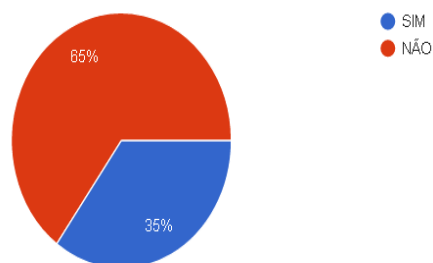


Gráfico 4. Você costuma seguir e se orientar pelas metas estabelecidas pelos APPS que utiliza?



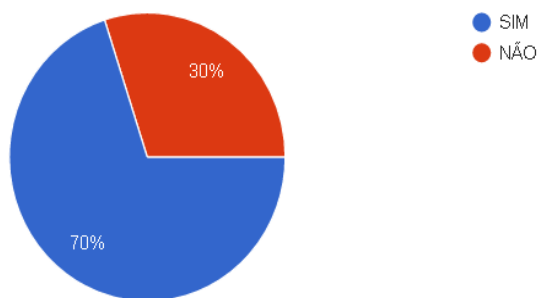
Os resultados quantitativos, no que diz respeito ao planejamento da aprendizagem, apontam para a expressiva negação dos usos das estratégias de organização do espaço e tempo (90%) mediante o uso de aplicativos (ver gráfico 3.) e do planejamento para realizar uma tarefa (65%).

O fato de a grande maioria negar a organização do tempo para usar aplicativos confirma o caráter dinâmico com que os aprendizes utilizam os APPS. Nesse sentido, é válido considerar que investigamos a mobilização de EA no âmbito do uso autônomo de aplicativos digitais, uma vez que eles negam organizar o tempo para usar os APPS constatamos que esses programas constituem, na verdade, instrumentos dispensáveis, que dependem da motivação e dos objetivos de cada aprendiz. Diante do exposto, entendemos que o aluno está muito mais propício a se auto avaliar do que se planejar e organizar seu tempo para usar APPS.

5.4 Mobilização de estratégias de afetivas (EAf)

As EAf têm estreita relação com a autoestima dos aprendentes, sendo esta compreendida como a atitude de aprovação ou reprovação que o indivíduo tem com relação a si mesmo e ao processo de aprendizagem. No gráfico a seguir observamos o resultado da estratégia afetiva “relaxar” no contexto de uso dos aplicativos digitais. A maioria dos aprendizes afirma relaxar ao usar APPS na aprendizagem (70%).

Gráfico 7. Você costuma relaxar ao usar determinados APPS para aprender?



Considerando o uso de aplicativos como parte integrante do processo de aprendizagem, uma vez que o aprendiz adota essa ferramenta com o objetivo ampliar ou adquirir novos conhecimentos na LE, buscamos saber se os aplicativos utilizados pelos usuários ajudam a relaxar enquanto eles aprendem.

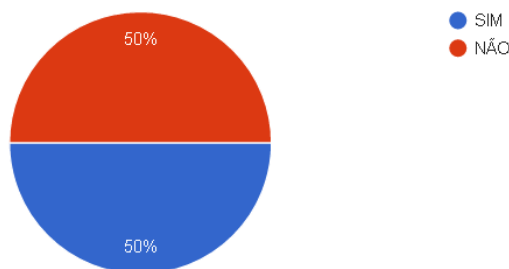
Dentre os *APPS* mencionados pelos aprendentes, consideramos o *Doulingo* como o principal APL no qual é possível relaxar enquanto se aprende. Ao jogar, o aprendiz entra em contato com a dimensão afetiva da aprendizagem, adquire conhecimentos enquanto se entretém e se sente gratificado diante das afirmações positivas contidas no curso. Esses fatores constituem aspectos relevantes para o processo de aquisição de uma LE, seja no manejo do *input*, seja nos processos de comunicação significativa.

Por outro lado, os *APPS* de outra natureza, como o *Groove*, usado para baixar e reproduzir músicas, e o *Netflix*, constituem fortes instrumentos para a mobilização desse tipo de estratégia, uma vez que escutar músicas, assistir filmes ou séries legendadas também são estratégias de aprendizagem, ainda que os *APPS* usados para mobilizá-las não sejam APL.

5.5 Mobilização de estratégias de sociais (ESc)

O grupo ESc, proposto por Oxford (1990), reúne uma ampla gama de possibilidades de ações baseadas fundamentalmente nos usos significativos da língua alvo para interagir, cooperar e negociar significados. Nessa perspectiva, buscamos saber dos usuários de aplicativos, sobre a incidência das estratégias de natureza sociais através das seguintes questões:

Gráfico 8. Você costuma *APP(s)* para interagir em Língua Espanhola ou falar com nativos?



Metade dos aprendizes (50%) afirma usar *APPS* para interagir na língua alvo. Uma das práticas mais comuns de quem aprende uma língua estrangeira atualmente é o contato com nativos, na tentativa de se aproximar o máximo possível do que se almeja.

Com relação ao resultado do gráfico acima, podemos afirmar que as redes sociais ainda constituem o meio mais eficaz de se estabelecer esse contato, a própria natureza dessas redes remete a essas estratégias. Entre os APL mencionados pelos aprendizes nesta pesquisa, nenhum deles está voltado para a interação significativa.

6 Considerações

Compreender o papel dos aplicativos digitais (*APPS*) na mobilização de estratégias de aprendizagem e identificar a relação entre os usos dos *APPS* e a recorrência de EA contribui para atestar a relevância dos estudos em EA na aprendizagem de línguas, uma vez que o uso dos aplicativos constitui uma potencialização das possibilidades de mobilização de estratégias pelos aprendizes de línguas.

Um exemplo dessa potencialização é o uso do *Doulingo*, aplicativo mencionado pelos aprendizes neste estudo que possibilita o uso de um leque significativo de EA, as quais vão desde estratégias cognitivas, como repetir e traduzir, até as de natureza social; quando o aprendiz interage com outros aprendizes, metacognitiva; quando o aprendiz é incitado a organizar seu tempo de estudo, e afetiva, quando o aprendiz recebe mensagens de motivação.

Ainda no que tange ao *Doulingo*, exemplo de aplicativo desenvolvido especificamente para aprendizagem de línguas, é importante notar que o desenvolvimento desse *APP* reflete a priorização de determinadas EA. É nessa perspectiva que devemos compreender que a

significativa ocorrência, por exemplo, da estratégia de *prática da pronúncia*, uma EA muito frequente processo inicial de aprendizagem de LE em contexto instrucional.

Nesse sentido, vale notar que não há uma grande inovação em termos de EA utilizadas pelos aprendizes usuários de *APPS*, de modo que predominam EA recorrentes no âmbito da instrução formal, tais como a tradução e a pronúncia. As limitações dos aplicativos em termos de possibilidades de usos de EA não refletem necessariamente uma limitação tecnológica, mas uma limitação à compreensão do processo de aprendizagem como muito restrito ao processo cognitivo, e por vezes muito distante de práticas de interação significativa.

Por fim, vale destacar que embora existam aplicativos especificamente voltados para aprendizagem de línguas, como o *Doulingo*, *WordReference*, *Babbel*, há também significativo uso dos aplicativos de outra natureza, como é o caso do *Facebook*, para aprender. Esse dado constitui um indício de que o processo de aprendizagem de uma língua adapta-se ao contexto tecnológico ao incorporar instrumentos alheios ao processo de aprendizagem.

Referências

BENEVIDES-JÚNIOR, F. T. C. **Estratégias de aprendizagem de inglês como língua estrangeira em EAD**. Dissertação de mestrado. (Mestrado em Linguística)- Programa de Pós-Graduação em Linguística. Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2012.

BORGES, V. M. C.; BEVENIDES-JÚNIOR, F. T. C. **Perfis de uso de estratégias de aprendizagem de alunos em ambiente virtual**. Horizontes de Linguística Aplicada, ano 11, n. 1, jan./jun. 2012.

BRAGA, J. C. F. **Aprendizagem de línguas em regime de tandem via e-mail: colaboração, autonomia e estratégias sociais e de compensação**. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais. 2004.

BROWN, H. D. **Principles of Language Learning and Teaching**. New Jersey: Prentice-Hall, 1994.

COHEN, A. D. **Strategies in learning and using a second language**. London: Longman, 1998.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio Século XXI Escolar: o minidicionário da língua portuguesa**. Editora Nova Fronteira, 2001.

LEAL, J. H. G. **O ensino de E/LE e as novas tecnologias: repensando o trabalho com as atividades de compreensão auditiva.** Anais do III Encontro Nacional Sobre Hipertexto. Belo Horizonte, 2009. Disponível em: www.hipertexto2009.com.br. Acessado em 20/04/2010.

LEFFA, V. J. . **Quando menos é mais: a autonomia na aprendizagem de línguas.** In: Christine Nicolaidés; Isabella Mozzillo; Lia Pachalski; Maristela Machado; Vera Fernandes. (Org.). O desenvolvimento da autonomia no ambiente de aprendizagem de línguas estrangeiras. Pelotas: UFPEL, 2003, p. 33-49.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação.** São Paulo, Papirus, 2007.

MARTINS , A. C. **A emergência de eventos complexos em aulas on-line e face a face: uma abordagem ecológica.** Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos). Belo Horizonte: PosLin-UFMG, 2008.

MARTINS , A. C. S. **A emergência de dinâmicas interacionais em aulas de inglês em contexto de blended learning.** Anais do III Encontro Nacional sobre Hipertexto. Belo Horizonte, MG – 29 a 31 de outubro de 2009. <www.hipertexto2009.com.br>. Acesso em 20/04/2010.

MENEZES, V. L. (Org). **Interação e aprendizagem em ambiente virtual.** 2 ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

O'MALLEY, J.M. & CHAMOT, A.U. **Learning Strategies in Second Language Acquisition.** Cambridge, U.K.: Cambridge University Press, 1990.

OXFORD, R.L. **Language Learning Strategies: What Every Teacher Should Know.** Boston: Heinle&Heinle, 1990.

OXFORD, R.; CROOKALL, D. **Research on six situational language learning strategies: methods findings and instructional issues.** “Modern language journal”, 73, 1989.

PAIVA, V.L.M.O. **Autonomia e complexidade: uma análise de narrativas de aprendizagem.** In: FREIRE, M.M; ABRAHÃO, M.H.V; BARCELOS, A.M.F (Orgs.). Linguística Aplicada e Contemporaneidade. Campinas e São Paulo: Pontes e ALAB, 2005 (b). p.135-153.

PAIVA, V.L.M.O. **Desenvolvendo a habilidade de leitura** In: PAIVA, V.L.M.O. (Org.). Práticas de ensino e aprendizagem de inglês com foco na autonomia. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2005 (a). p. 129-14.

RUBIN, J. **What the “Good Language Learner” Can Teach Us.** TESOL Quarterly..V. 9, n.1, 1975. p.41-51.

SOARES, E. A. L; RIBEIRO, L. A; RODRIGUES, M. C. B. **O ensino-aprendizagem de língua estrangeira por meio de edublog: por uma dimensão interacional da linguagem.** Anais do terceiro encontro nacional sobre hipertexto. Belo Horizonte, MG, 2009. Disponível em: <www.hipertexto2009.com.br>. Acesso em 20/05/2010.

VILAÇA, Márcio Luiz Corrêa. **Pesquisas em estratégias de aprendizagem: um panorama Revista do Curso de Letras da UNIABEU**, v. I, Número1, Jan- Abr. Rio de Janeiro, 2010.

VILAÇA, Márcio Luiz Corrêa. **A importância de pesquisas em estratégias de aprendizagem no ensino de línguas estrangeiras.** Cadernos do CNLF, Volume XIV, no. 04 Anais do XIV CNLF (TOMO 1) p 208-220. Rio de Janeiro, 2010.

WENDEN, A. and RUBIN, J.(Eds.) **Learning strategies in language learning.** Prentice Hall International. 1987.