

**APLICATIVOS EDUCACIONAIS PARA O ENSINO DE IDIOMAS NOS ANOS FINAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL: DESAFIOS, POTENCIALIDADES E CONTRIBUIÇÕES**

**EDUCATIONAL APPLICATIONS FOR LANGUAGE TEACHING IN THE FINAL YEARS
OF ELEMENTARY SCHOOL: CHALLENGES, POTENTIAL, AND CONTRIBUTIONS**

**APLICACIONES EDUCATIVAS PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUAS EN LOS
ÚLTIMOS AÑOS DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA: DESAFÍOS, POTENCIALIDADES Y
CONTRIBUCIONES**

 <https://doi.org/10.56238/arev8n2-101>

Data de submissão: 23/01/2026

Data de publicação: 23/02/2026

Luciana Rocha Cavalcante

Doutora em Linguística e Língua Portuguesa
Instituição: Universidade Federal do Maranhão
E-mail: luciana.rocha@ufma.br

Hermes Luiz de Sousa Santos Junior

Mestrando em Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEB)
Instituição: Universidade Federal do Maranhão
E-mail: hermes.luiz@discente.ufma.br

Francilene Silva Cruz

Mestranda em Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEB)
Instituição: Universidade Federal do Maranhão
E-mail: francilenesilvacruz@gmail.com

Robert Wagner Melo Lima

Mestrando em Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEB)
Instituição: Universidade Federal do Maranhão
E-mail: robertwagner.melolima@gmail.com

Carla Vêras Bezerra Galvão

Mestranda em Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEB)
Instituição: Universidade Federal do Maranhão
E-mail: verascarla02@gmail.com

Samara Oliveira de Góis

Mestra em Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEB)
Instituição: Universidade Federal do Maranhão
E-mail: samaraoliveiradegois@gmail.com

Jackeline Braga Cunha

Mestra em Letras (PGLETRAS)
Instituição: Universidade Federal do Maranhão
E-mail: jack_brag@hotmail.com

Adah Livia Costa Pereira Alves

Especialista em Tecnologias Digitais para a Sala de Aula

Instituição: Secretaria Municipal de Educação (SEMED) - São José de Ribamar

E-mail: adahcosta@gmail.com

RESUMO

Esta pesquisa investigou o uso de aplicativos móveis educacionais para o ensino de idiomas nos anos finais do ensino fundamental. O estudo teve como objetivo identificar trabalhos publicados entre 2020 e 2024 sobre o tema, analisando os aplicativos gratuitos mais utilizados, suas funcionalidades e contribuições para o aprendizado. A pesquisa, de natureza exploratória e bibliográfica, foi realizada nas bases SciELO e BDTD, utilizando a análise de conteúdo de Bardin (2004). Os resultados indicaram escassez de estudos sobre o uso pedagógico de aplicativos móveis para o ensino de idiomas nessa etapa escolar, com apenas uma dissertação identificada. Observou-se que os aplicativos EWA e Madefire potencializaram o engajamento e a compreensão textual dos alunos. Conclui-se que há uma lacuna significativa de pesquisas empíricas sobre o tema e que os docentes necessitam de formação específica para integrar esses recursos ao planejamento pedagógico.

Palavras-chave: Aplicativos de Idiomas. Ensino Fundamental II. Aprendizagem Móvel. M-learning.

ABSTRACT

This research investigated the use of educational mobile applications for language teaching in the final years of elementary school. The study aimed to identify researches published between 2020 and 2024 on the subject, analyzing the most widely used free applications, their features, and their contributions to the learning process. Conducted as an exploratory and bibliographic study, the research examined the SciELO and BDTD databases, employing Bardin's (2004) content analysis. The results indicated a scarcity of studies regarding the pedagogical use of mobile applications for language teaching at this specific educational level, with only one dissertation identified. It was observed that the EWA and Madefire applications enhanced student engagement and reading comprehension. The study concludes that there is a significant gap in empirical research on the topic and that teachers require specific training to integrate these resources into their pedagogical planning.

Keywords: Language Apps. Elementary School. Mobile Learning. M-learning.

RESUMEN

Esta investigación investigó el uso de aplicaciones móviles educativas para la enseñanza de idiomas en los últimos años de primaria. El estudio tuvo como objetivo identificar trabajos publicados entre 2020 y 2024 sobre el tema, analizando las aplicaciones gratuitas más utilizadas, sus funcionalidades y contribuciones al aprendizaje. La investigación, exploratoria y bibliográfica, se realizó en las bases de datos SciELO y BDTD, utilizando el análisis de contenido de Bardin (2004). Los resultados indicaron la escasez de estudios sobre el uso pedagógico de aplicaciones móviles para la enseñanza de idiomas en este nivel escolar, con solo una tesis identificada. Se observó que las aplicaciones EWA y Madefire mejoraron la participación del alumnado y la comprensión textual. Se concluye que existe una brecha significativa en la investigación empírica sobre el tema y que el profesorado necesita formación específica para integrar estos recursos en la planificación pedagógica.

Palabras clave: Aplicaciones Lingüísticas. Primaria II. Aprendizaje Móvil. M-learning.

1 INTRODUÇÃO

O ensino de idiomas permanece mundialmente relevante, impulsionado pela globalização, pelo uso massivo das redes sociais e pela necessidade de comunicação em uma sociedade multicultural. Com isso, aprendizagem de línguas estrangeiras, em especial o inglês, representa um diferencial para as relações sociais, desde o acesso às produções científicas relevantes para a humanidade até o contato com culturas diversas. (incluir referências) Nesse contexto, o uso de tecnologias digitais na educação desponta como uma possibilidade para o ensino e a aprendizagem de idiomas.

Frente a isso, os ambientes virtuais de aprendizagem, as plataformas interativas e os aplicativos de ensino de idiomas têm ganhado destaque por sua praticidade, acessibilidade e potencial de engajamento discente. Tais aplicativos oferecem recursos diversos — jogos, vídeos, áudios, exercícios interativos e feedback instantâneo — que podem complementar o ensino tradicional e tornar o aprendizado mais dinâmico e personalizado. Assim, compreender como essas ferramentas podem ser integradas às práticas escolares e quais suas contribuições efetivas para o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos alunos constitui uma demanda contemporânea da educação básica brasileira.

Conforme a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2016), a competência comunicativa em língua estrangeira é um requisito fundamental para a formação integral dos estudantes, por isso, compreender de que modo os aplicativos educacionais podem contribuir para o acesso mais democrático a esse conhecimento se faz relevante. Face a isso, é importante investigar como esses aplicativos podem ser utilizados no contexto escolar, quais são seus desafios e potencialidades, e como eles podem contribuir para o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos discentes. Também é importante verificar quais são as opções de aplicativos móveis educacionais voltados para o ambiente escolar e que podem auxiliar os professores na prática de sala de aula.

Diante desse cenário, a presente pesquisa tem como objetivo geral levantar os trabalhos, dos últimos 5 anos, que abordam o uso e as contribuições de aplicativos móveis educacionais para o ensino de idiomas nos anos finais do ensino fundamental. Especificamente, busca-se identificar os aplicativos gratuitos mais utilizados, suas funcionalidades para o ensino de idiomas no ambiente escolar, como estão sendo empregados nos anos finais do ensino fundamental e quais são as contribuições apontadas para a aprendizagem dos alunos.

A metodologia utilizada foi a revisão bibliográfica de natureza exploratória, com coleta de dados em artigos, teses e dissertações nas plataformas Scientific Electronic Library Online (SciELO) e Biblioteca Brasileira Digital de Teses e Dissertações (BDTD). A análise dos trabalhos selecionados

permitiu traçar um panorama do uso de aplicativos de ensino de idiomas nos anos finais do ensino fundamental, identificando tendências, desafios e oportunidades para aprimorar a prática pedagógica.

Com esta pesquisa, espera-se contribuir para a discussão sobre o uso de tecnologias digitais no ensino de idiomas, oferecendo valiosas contribuições para professores, alunos e pesquisadores da área. Os resultados obtidos poderão auxiliar na escolha e no uso de aplicativos de ensino de idiomas mais adequados para os anos finais do ensino fundamental, além de fornecer subsídios para a criação de novas estratégias pedagógicas que integrem as tecnologias digitais de forma eficiente e inovadora.

2 OS APLICATIVOS MÓVEIS (APP) E A EDUCAÇÃO

Os aplicativos móveis, também conhecidos como *apps*, são *softwares* desenvolvidos para dispositivos móveis que geralmente operam os sistemas Android ou IOS, como *smartphones* e *tablets*, com o objetivo de auxiliar na realização de atividades diárias de seus usuários. Dentre as suas principais funcionalidades, Adolpho (2011, p.14) destaca: “vendas online, previsão do tempo, jogo (de entretenimento ou educacionais), entre outras”. Os aplicativos móveis educacionais se diferenciam de outros tipos de aplicativos por terem um propósito pedagógico intencional, ou seja, são projetados para melhorar os processos pedagógicos e promover a aquisição de conhecimentos, o desenvolvimento de habilidades ou a mudança de comportamentos relacionados à educação, se usados adequadamente (Moraes, 2003).

O aprendizado móvel, conhecido como *mobile learning* (*m-learning*), tem sido apontado na literatura contemporânea como uma das tendências mais significativas da educação mediada por tecnologias digitais. Segundo Kukulska-Hulme; Lee (2020), o aprendizado móvel amplia as oportunidades de aprendizagem personalizada e colaborativa, deslocando o foco do ensino centrado no professor para o protagonismo do estudante. Essa abordagem permite que o aluno aprenda em diferentes contextos e ritmos, dentro e fora da sala de aula, utilizando dispositivos que já fazem parte do seu cotidiano.

Esses aplicativos móveis educacionais podem apresentar diversas características importantes para o processo educacional, como: interatividade, adaptabilidade, personalização, gamificação e *feedback* instantâneo. A interatividade permite que os alunos participem ativamente do processo de aprendizagem, interagindo com o conteúdo por meio de jogos, exercícios e simulações. A adaptabilidade possibilita que o aplicativo se ajuste ao nível de conhecimento e às necessidades de cada aluno, oferecendo atividades e desafios adequados. A personalização permite que o aluno escolha o ritmo de aprendizado, os temas de interesse e os recursos que mais lhe agradam. A gamificação utiliza elementos de jogos, como desafios, recompensas e rankings, para motivar os

alunos e tornar o aprendizado mais divertido. O *feedback* instantâneo informa ao aluno sobre seu desempenho, corrigindo erros e incentivando o aprendizado contínuo.

Segundo Leffa *et al* (2016, p. 118), o *feedback* ocupa um importante papel na aprendizagem de línguas, tanto por estimular a continuidade dos estudos quanto por seu efeito corretivo em busca de construções linguísticas mais adequadas:

Na aprendizagem de línguas, o feedback, de uma maneira geral, é muito importante. Seja para estimular o aluno em seu desempenho, seja para corrigir a produção de alguma estrutura inadequada, ele faz parte da atuação dos professores em suas aulas. O feedback corretivo, mais especificamente, tem o papel de apontar as inadequações linguísticas e os caminhos para formação das expressões, estruturas ou palavras mais adequadas.

Dessa forma, a capacidade que os apps educacionais têm de fornecer um *feedback* imediato e preciso podem contribuir com o trabalho docente, especialmente em contextos de turmas superlotadas e com tempo limitado para a correção das atividades.

Autores como Bacich e Moran (2020) destacam que as tecnologias digitais, quando usadas de forma pedagógica, favorecem a construção ativa do conhecimento e o desenvolvimento de competências essenciais, como a autonomia, a comunicação e o pensamento crítico. Nesse sentido, os aplicativos educacionais para o ensino de idiomas podem atuar como mediadores da aprendizagem, criando ambientes de interação e experimentação linguística que estimulam o envolvimento do estudante.

Além disso, o uso de aplicativos educacionais está alinhado aos pressupostos da BNCC (BRASIL, 2016), especialmente no campo da Língua Inglesa, ao valorizar o desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita, fala e escuta, bem como a dimensão intercultural da comunicação. Assim, o aprendizado móvel contribui para uma educação mais inclusiva, contextualizada e significativa, na qual o aluno participa ativamente do processo de construção do conhecimento.

2.1 APLICATIVOS DE ENSINO DE IDIOMAS: DESAFIOS, POSSIBILIDADES E CONTRIBUIÇÕES PARA OS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Os aplicativos móveis educacionais oferecem recursos que podem enriquecer o ensino de idiomas, como vídeos, áudios, jogos, exercícios interativos, dicionários *online*, ferramentas de tradução, conversas em tempo real com falantes nativos ou com Inteligências Artificiais. Eles podem ser utilizados para desenvolver as habilidades linguísticas de leitura, escrita, fala e compreensão oral, assim como podem alcançar os eixos oralidade, escrita, leitura, conhecimentos linguísticos e

dimensão intercultural, previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como habilidades fundamentais para um estudante.

A variedade de apps não isenta o uso de aplicativos de ensino de idiomas de desafios, pois é importante que os professores estejam preparados para utilizar esses recursos de forma eficaz, selecionando aplicativos de qualidade, integrando-os ao planejamento pedagógico e acompanhando o desempenho dos alunos. Com isso, os professores devem estar preparados para avaliar as ferramentas mais adequadas à sua prática, sendo coerentes com o público que atendem. Segundo Vieira (2005, p. 01) “Um aplicativo para ser considerado educativo deve ser pensado segundo uma teoria sobre como o sujeito aprende, como ele se apropria e constrói seu conhecimento”. Isso coloca os professores como parte indissociável do processo de ensino, pois cabe a eles a seleção das ferramentas mais adequadas e como serão utilizadas analisando as particularidades de cada aluno. Dessa maneira, as tecnologias educacionais servem não para substituir o trabalho dos professores, mas como suporte a eles e aos discentes (Skinner, 1972).

Todavia, para que alunos e professores possam utilizar os aplicativos móveis educacionais com todas as funcionalidades disponíveis, geralmente é necessário que tenham acesso a dispositivos móveis com conexão à internet. Assim, de acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua) sobre Tecnologia da Informação e Comunicação 2023, 163,8 milhões de pessoas tinham aparelho celular para uso pessoal, o equivalente a 87,6% da população com 10 anos ou mais. Já os domicílios com internet chegaram a 72,5 milhões, que equivale a 92,5% dos domicílios brasileiros. Essa mesma pesquisa ainda aponta que em 91,9% dos domicílios funcionavam serviços de rede móvel celular para internet ou ligação (IBGE, 2024). Esses dados são fundamentais para entendermos a aplicabilidade desses recursos na realidade brasileira atual.

Por outro lado, uma pauta tem tomado destaque nos debates públicos nos últimos anos: o uso excessivo de telefones celulares por crianças e adolescentes no ambiente escolar, principalmente no pós-pandemia. Lima, Silva, Sartori (2024) apontam que adolescentes têm utilizado esses dispositivos por um longo período de tempo, inclusive nas escolas. Essencialmente, para navegação nas redes sociais Instagram e WhatsApp, pouco utilizando para as pesquisas escolares. Haidt (2024) destaca que a primeira geração americana com acesso a smartphones e a internet, entre 2010 e 2015, tem sofrido muito mais com ansiedade, depressão, automutilação e até mesmo suicídio, se comparada a gerações anteriores. Porém ele destaca que esse fenômeno não se restringe aos Estados Unidos e padrões semelhantes podem ser identificados no Reino Unido, Canadá e outros países, com dados predominantes sobre o Ocidente.

Frente a essa problemática de proporções mundiais, o governo brasileiro promulgou em 13 de janeiro de 2025 a Lei nº 15.100 (Brasil, 2025), que restringe o uso de celulares nas escolas brasileiras. Essa normativa não proíbe totalmente o uso destes aparelhos nas imediações das escolas, apenas delimita seu uso para fins pedagógicos, acessibilidade, saúde e segurança, visando proteger a saúde mental, física e psíquica de crianças e adolescentes. Essa medida está de acordo com o que defendem Lima, Silva, Sartori (2024, p. 10) ao argumentarem que

[...] proibir o uso de celular na escola não é solução, como defendem alguns pais e professores. A sua utilização “livre”, sem regras, igualmente nada resolverá. Precisamos de encontros de discussão e acordos claros: com quais objetivos poderemos utilizar o celular na escola e por quanto tempo? Pontos de concordância entre professores, estudantes, pais, direção e funcionários serão a “lei” de sua utilização na escola.

Desse modo, é possível que o professor extraia as vantagens dos recursos tecnológicos, sem interferir no processo educacional escolar e, principalmente, ficar atento aos impactos para a saúde mental dos indivíduos em desenvolvimento que são atendidos nas escolas.

Destacam-se a seguir alguns dos aplicativos de ensino de idiomas gratuitos mais populares na loja de aplicativos móveis para o sistema operacional Android, Play Store:

Quadro 1 - Aplicativos populares de ensino de idiomas

Aplicativo	Descrição
Duolingo: inglês e muito mais	Com mais de 500 milhões de downloads oferece cursos de idiomas de forma gamificada e interativa. Utiliza-se de exercícios de vocabulário, gramática, leitura e escrita, além de oferecer desafios para motivar os alunos
Babbel: aprenda inglês e mais	Com mais de 50 milhões de downloads, oferece cursos de idiomas mais completos e personalizados. Utiliza diálogos e exercícios práticos para ensinar idiomas de forma contextualizada, além de oferecer feedback individualizado.
Memrise: fale um novo idioma	Com mais de 10 milhões de downloads, utiliza técnicas de memorização, como <i>flashcards</i> e repetição espaçada, para auxiliar na aprendizagem de vocabulário e gramática. Oferece cursos elaborados por usuários, proporcionando múltiplas perspectivas.
EWA English: aprenda inglês	Com mais de 10 milhões de downloads, combina leitura de textos, vídeos e áudios com exercícios interativos. O aplicativo utiliza inteligência artificial para personalizar o aprendizado e aprimorar a pronúncia e o vocabulário.

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

No quadro acima é possível ter uma noção do leque de possibilidades que os aplicativos móveis educacionais oferecem aos alunos e professores. Cada aplicativo apresenta características próprias que podem se adequar a diferentes públicos, considerando-se idade, nível de escolarização e

processos de aprendizagem distintos. Também se adequam a diferentes objetivos acadêmicos, como leitura, escrita, oralidade, escuta e análise linguística.

3 METODOLOGIA

O presente estudo configura-se como uma pesquisa qualitativa de natureza exploratória, adotando a pesquisa bibliográfica como procedimento técnico para a obtenção dos dados. A pesquisa bibliográfica visa proporcionar ao pesquisador contato direto com o material já publicado sobre o tema, permitindo a identificação de tendências, lacunas e contribuições na produção científica existente (Prodanov; Freitas, 2013). Dessa forma, analisou-se obras publicadas sobre o ensino de idiomas através de aplicativos móveis educacionais. Segundo Prodanov e Freitas (2013, p. 54) a pesquisa bibliográfica, enquanto procedimento de pesquisa, é

[...] elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa.

Isso permitiu identificar as principais ideias, tendências e lacunas existentes na literatura, proporcionando uma compreensão abrangente do uso de aplicativos móveis educacionais para o ensino de idiomas nos anos finais do ensino fundamental.

A coleta de dados foi realizada em duas bases de dados de relevância científica: 1) Scientific Electronic Library Online (SciELO): a SciELO é uma biblioteca eletrônica que reúne periódicos científicos de diversas áreas do conhecimento, incluindo a educação. A busca na SciELO permitiu identificar artigos científicos relevantes para a pesquisa, que contribuam para a compreensão do tema em questão; 2) Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD): a BDTD, serviço do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT), reúne e disponibiliza, em acesso aberto, os textos completos de teses e dissertações defendidas em instituições brasileiras de ensino e pesquisa, bem como teses e dissertações defendidas no exterior por brasileiros. A consulta à BDTD possibilitou a identificação de trabalhos acadêmicos que aprofundam a análise do uso de aplicativos educacionais no ensino de idiomas.

Foram utilizados nesta pesquisa trabalhos que atenderam aos seguintes critérios de inclusão: artigos científicos, teses e dissertações que abordam o uso de aplicativos educacionais para o ensino de idiomas nos anos finais do ensino fundamental, publicados nos últimos 5 anos (2020-2024) e escritos em português. Os termos pesquisados foram: "aplicativos educacionais", "aplicativos de ensino", "tecnologias educacionais" e "ensino de idiomas". Adicionalmente, foram utilizados os

seguintes filtros nas buscas nas bases de dados: "língua portuguesa", "ensino fundamental" e "tecnologias educacionais". Foram excluídos da pesquisa trabalhos que não se enquadraram nos critérios de inclusão mencionados, tais como: livros, capítulos de livros, resumos de eventos científicos, trabalhos não publicados, trabalhos que não abordam o ensino de idiomas e trabalhos que não tratam sobre aplicativos móveis educacionais. Essa medida visou garantir a qualidade e relevância dos trabalhos selecionados, bem como a homogeneidade da amostra.

O processo de seleção e análise dos trabalhos foram realizados em três etapas: 1) Identificação: os trabalhos foram identificados por meio de buscas nas bases de dados SciELO e BDTD, utilizando as palavras-chave "aplicativos educacionais", "aplicativos de ensino", "tecnologias educacionais" e "ensino de idiomas". Essa etapa teve como objetivo rastrear o maior número possível de trabalhos relevantes para a pesquisa. 2) Seleção: os trabalhos identificados na etapa anterior foram selecionados com base na leitura dos títulos e resumos. Foram selecionados os trabalhos que abordam o tema da pesquisa e que se enquadram nos critérios de inclusão previamente estabelecidos. Essa etapa visou refinar a amostra, eliminando trabalhos que não se encaixam no escopo da pesquisa. 3) Análise: os trabalhos selecionados foram analisados na íntegra, com o objetivo de identificar as principais ideias, tendências e resultados relacionados ao uso de aplicativos educacionais para o ensino de idiomas nos anos finais do ensino fundamental. Essa etapa consistiu na análise crítica e aprofundada dos trabalhos, buscando estabelecer relações entre os diferentes estudos e identificar possíveis lacunas ou divergências na literatura.

Para a análise dos textos coletados, utilizou-se a análise de dados de Bardin (2004, p. 201) que se propõe

[...] como uma operação de desmembramento do texto em unidades onde é possível identificar os diferentes núcleos de sentido que constituem a comunicação, e, posteriormente realizar o seu reagrupamento em classes [...]

Os dados coletados foram organizados e sintetizados em um quadro, contendo informações cruciais para a análise, a saber: título do trabalho, autores, ano de publicação, base de dados de origem, tipo de documento (artigo científico, tese ou dissertação), objetivo geral da pesquisa, metodologia utilizada, principais resultados encontrados e conclusões apresentadas pelos autores. A organização dos dados em um quadro (Quadro 2) permitirá uma visualização clara e concisa das informações, facilitando a identificação de padrões, tendências e lacunas na literatura.

Isso permitiu traçar um panorama do uso de aplicativos educacionais para o ensino de idiomas nos anos finais do ensino fundamental. Nesse sentido, utilizou-se a técnica de análise categorial

proposta por Bardin (2004) onde as seguintes categorias foram selecionadas para as discussões deste trabalho: principais desafios, possibilidades e contribuições para o aprendizado dos alunos. A análise crítica dos resultados e conclusões dos estudos selecionados permitiu estabelecer um diálogo entre os diferentes trabalhos, buscando identificar pontos de convergência e divergência. Adicionalmente, a análise dos dados possibilitou a identificação de possíveis lacunas na literatura, sugerindo possibilidades para futuras pesquisas.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nesta seção apresentam-se os resultados da pesquisa bibliográfica sobre o uso de aplicativos educacionais para o ensino de idiomas nos anos finais do ensino fundamental. Os dados analisados foram obtidos entre os meses de janeiro e fevereiro de 2025, em horários diversos, nas plataformas BDTD e SciELO e buscou identificar trabalhos que abordassem a temática "Aplicativos digitais para ensino de idiomas: desafios, possibilidades e contribuições para o ensino e a aprendizagem". A busca inicial, utilizando esses exatos termos, não obteve resultados em nenhuma das plataformas.

Diante disso, a pesquisa foi redirecionada para palavras-chave pré-estabelecidas, buscando ampliar o escopo da investigação. Na BDTD, o termo "tecnologias educacionais", filtrado por "língua portuguesa", "ensino fundamental" e "tecnologias educacionais", resultou em 17 trabalhos, dos quais duas dissertações tangenciam o ensino de idiomas com tecnologias educacionais, com apenas uma focando em aplicativos móveis. Observou-se também a presença de quatro trabalhos sobre o uso de tecnologias digitais no ensino de matemática.

A busca por "aplicativos de ensino" na BDTD, utilizando os mesmos filtros, retornou 13 resultados, com duas dissertações abordando o ensino de idiomas com tecnologias educacionais, e novamente, apenas uma tratando de aplicativos móveis para essa finalidade. Cinco trabalhos nesse conjunto focaram no estudo e ensino de matemática.

Com a palavra-chave "aplicativos educacionais" na BDTD, e os filtros já mencionados, foram encontrados seis trabalhos, com uma dissertação pertinente ao ensino de idiomas através de aplicativos móveis. Três trabalhos adicionais exploravam o estudo e ensino de matemática.

Ainda na BDTD, a busca por "ensino de idiomas", com filtros "língua portuguesa" e "tecnologias educacionais", revelou 19 resultados, incluindo nove dissertações e duas teses que abordavam o ensino de idiomas com tecnologias educacionais, mas sem menção a aplicativos móveis. Um trabalho tratava do estudo e ensino de matemática. A remoção do filtro "ensino fundamental" não gerou resultados.

Na plataforma SciELO, a pesquisa com a palavra-chave "aplicativos educacionais" e os filtros já mencionados, encontrou 11 trabalhos, com apenas um artigo sobre a temática educacional. A busca por "aplicativos de ensino" retornou um artigo cujo conteúdo divergia do tema em questão. A utilização do termo "tecnologias educacionais" resultou em 74 arquivos, nenhum deles aderente ao escopo da pesquisa. A busca por "ensino de idiomas" localizou seis resultados em português, mas nenhum abordando o ensino de línguas estrangeiras por meio de aplicativos educacionais.

Embora tenham sido encontrados alguns trabalhos, a incidência de estudos focados especificamente na aplicação de aplicativos móveis para o ensino de idiomas nessa etapa da educação básica é baixa. Resumiu-se a 1(um) exemplar, conforme demonstra a Quadro 2 - Características do trabalho encontrado atendendo aos critérios da pesquisa, a seguir:

Quadro 2 - Características do trabalho encontrado atendendo aos critérios da pesquisa

Característica	Descrição
Tipo de Trabalho	Dissertação
Título	O uso de aplicativos móveis para o ensino de leitura em língua inglesa: uma experiência com alunos concluintes do nono ano do ensino fundamental público
Autor	Diogo Orlando Elias do Espírito Santo
Ano de publicação	2021
Base de dados	BDTD
Objetivo da pesquisa	a) Averiguar se aplicativos que possuem como foco a leitura em inglês podem contribuir no processo de desenvolvimento de habilidade de leitura na língua estrangeira para alunos que estão na iminência de ingressarem no ensino médio; b) Identificar o papel do professor como facilitador no que concerne a implementação de atividades pedagógicas com tais dispositivos; c) Observar se o uso do dispositivo móvel nas aulas de inglês promove maior engajamento do aluno, d) Verificar se a leitura digital ligada ao conceito multimodalidade, traz maior envolvimento do aprendiz quando comparado à leitura convencional, que seriam os objetivos específicos do trabalho.
Metodologia	A abordagem metodológica qualitativa foi implementada para a análise dos dados gerados, com uma construção gradativa de um quadro teórico sobre o fenômeno social estudado, e a técnica de pesquisa utilizada foi a pesquisa-ação pois a pesquisa busca a resolução dos de problemas sociais e educacionais levantados no contexto do sistema público de educação.
Resultados e Conclusões	Os dados gerados pela pesquisa foram apresentados para demonstrar a dificuldade de aprendizado de língua estrangeira pelo estudante inserido no sistema público brasileiro de educação, que acaba se formando no ensino fundamental sem ter desenvolvido adequadamente a habilidade da leitura em língua inglesa. a proposta foi demonstrar que o m-learning- um conceito pedagógico baseado em uso de celulares no contexto escolar para fins educacionais- pode servir de elemento facilitador tanto para o professor de língua inglesa, no que cerne à dinamicidade e à atratividade das aulas, quanto para o aluno, em relação a motivação e ao aprimoramento da língua de pequenos textos redigidos na língua inglesa

Aplicativos de idiomas utilizados	Madefire e Ewa
-----------------------------------	----------------

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

A pesquisa bibliográfica realizada nas bases SciELO e BDTD revelou uma escassez de estudos voltados especificamente ao uso de aplicativos móveis no ensino de idiomas nos anos finais do ensino fundamental. Entre os trabalhos encontrados, apenas uma dissertação se enquadrava plenamente nos critérios estabelecidos: O uso de aplicativos móveis para o ensino de leitura em língua inglesa: uma experiência com alunos concluintes do nono ano do ensino fundamental público, de Espírito Santo (2021).

O estudo de Espírito Santo (2021) investigou o potencial dos aplicativos EWA e Madefire no desenvolvimento da habilidade de leitura em língua inglesa. Os resultados apontaram que o uso pedagógico desses aplicativos contribuiu para o aumento do engajamento discente e para a ampliação da compreensão textual. O Madefire, por sua estrutura multimodal, favoreceu a leitura de histórias em quadrinhos com suporte audiovisual, tornando o processo mais atrativo. Já o EWA possibilitou o treino da leitura e da escuta de palavras e frases, oferecendo feedback instantâneo e promovendo a autonomia do aluno.

Esses achados confirmam que os aplicativos móveis podem atuar como ferramentas de apoio à prática docente, desde que integrados de maneira planejada ao currículo escolar. Estudos internacionais (Kukulka-Hulme; Lee, 2020; Godwin-Jones, 2017) reforçam que o uso de aplicativos móveis pode ampliar o engajamento discente e favorecer a aprendizagem autônoma, quando integrado ao planejamento docente. Nessa perspectiva, o papel do professor é ressignificado: mais do que transmissor de conteúdos, ele se torna mediador das interações e orientador das experiências de aprendizagem digital.

Além disso, o estudo de Espírito Santo (2021) evidenciou que o uso pedagógico de aplicativos contribui para o desenvolvimento de habilidades previstas na BNCC (Brasil, 2016), como a competência de identificar informações-chave em textos em língua inglesa (habilidade EF07LI07). Essa constatação revela que os aplicativos podem ser aliados importantes na promoção da competência leitora, desde que sua utilização esteja alinhada a objetivos pedagógicos claros.

Apesar das contribuições identificadas, o autor também apontou desafios relevantes: a necessidade de formação docente para o uso qualificado das tecnologias digitais, a limitação de acesso a dispositivos móveis em contextos escolares vulneráveis e a ausência de políticas institucionais consistentes para a incorporação pedagógica dos aplicativos. Tais aspectos corroboram as análises de

Bacich e Moran (2020), para quem o potencial educativo das tecnologias depende diretamente da intencionalidade pedagógica e da competência digital dos professores.

Assim, a análise conjunta dos resultados permite afirmar que, embora o número de estudos sobre o uso de aplicativos de ensino de idiomas nos anos finais do ensino fundamental ainda seja reduzido, as evidências disponíveis indicam contribuições significativas para a aprendizagem, especialmente no que se refere ao aumento da motivação, da autonomia e do desempenho dos alunos em leitura e compreensão textual. O avanço dessa área exige novos estudos empíricos, com metodologias diversificadas, capazes de avaliar de forma mais ampla o impacto pedagógico dos aplicativos no ensino de línguas.

4.1 DESAFIOS, POSSIBILIDADES E CONTRIBUIÇÕES

Figurando como um dos principais desafios está a escassez de pesquisas. Essa ausência de estudos sistematizados dificulta a consolidação de práticas pedagógicas baseadas em evidências e evidencia uma lacuna relevante na produção acadêmica nacional. Isso aponta para a necessidade de que se explore mais o potencial dessas ferramentas digitais no contexto educacional, especialmente nos anos finais do ensino fundamental. Além disso, há que se garantir que todos os alunos tenham acesso a dispositivos móveis e conexão à internet, o que nem sempre é possível em escolas com recursos limitados. Também é importante que os professores recebam formação adequada para utilizar os aplicativos de forma eficaz, explorando todas as suas funcionalidades e integrando-os ao currículo escolar. Essa formação é condição essencial para que o uso das tecnologias digitais seja orientado por intencionalidade didática e integração curricular (Bacich; Moran, 2020).

Outro desafio é a qualidade dos aplicativos disponíveis. Nem todos os aplicativos de ensino de idiomas são adequados para o ambiente escolar, sendo importante que os professores façam uma seleção criteriosa, buscando aplicativos que ofereçam conteúdo relevante, exercícios interativos e feedback de qualidade. Apesar dos desafios, os aplicativos móveis educacionais apresentam amplo potencial de inovação pedagógica no ensino de idiomas, pois favorecem práticas personalizadas, interativas e gamificadas, alinhadas às competências da BNCC (Brasil, 2016), que incluem o desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita, fala, escuta e dimensão intercultural.

Vale salientar, que a pesquisa descrita no Quadro 2 desenvolveu-se em contexto pandêmico, onde o *smartphone* passa de presença não grata, até mesmo indesejada, para em muitos contextos a alternativa primária para manter o processo de ensino e escolarização por ocasião da suspensão de aulas presenciais. No decorrer da pesquisa o autor revelou como dificuldade “a escassez de suporte legislativo para o uso do dispositivo móvel em sala de aula” (Espírito Santo, 2021), entretanto, no

ano de 2025 o uso desses dispositivos móveis no ambiente escolar foi regulamentado por meio da Lei nº 15.100/2025 (Brasil, 2025), limitando seu uso para finalidades pedagógicas, cabendo às redes de ensino federais, estaduais, municipais e privadas que adequar-se a esta lei de acordo com suas particularidades.

No entanto, as possibilidades do uso de aplicativos de ensino de idiomas nos anos finais do ensino fundamental são inúmeras. Além de complementar o ensino tradicional, os aplicativos podem ser utilizados para desenvolver projetos interdisciplinares, promover a interação entre os alunos e tornar o aprendizado mais divertido e engajador. Com a orientação adequada, os alunos podem utilizar os aplicativos para praticar o idioma em seu próprio tempo, desenvolvendo suas habilidades linguísticas de forma autônoma e personalizada.

Em consonância com a literatura revisada, o estudo de Espírito Santo (2021) mostrou que o uso dos aplicativos *Madefire* e *EWA* contribuiu para o engajamento dos alunos e o aprimoramento da compreensão textual em língua inglesa, além de estimular o protagonismo e a autonomia discente. Estudos internacionais (Kukulska-Hulme; Lee, 2020; Godwin-Jones, 2017) reforçam essa constatação ao apontar que o *mobile learning* amplia as oportunidades de aprendizagem autônoma, colaborativa e contextualizada, deslocando o foco do ensino centrado no professor para uma aprendizagem ativa e significativa. Dessa forma, o uso pedagógico de aplicativos de idiomas pode favorecer a consolidação de metodologias que aproximam o ensino das realidades digitais dos estudantes e estimulam o interesse contínuo pela aprendizagem da língua estrangeira.

Notou-se também que esses aplicativos auxiliaram os alunos no desenvolvimento da habilidade “(EF07LI07) Identificar a(s) informação(ões)-chave de partes de um texto em língua inglesa (parágrafos)”, prevista na BNCC (Brasil, 2016). Com isso, percebeu-se a evolução dos alunos de forma mais efetiva nas atividades de compreensão de texto através dos aplicativos de leitura com foco em língua inglesa. Isso também levou o autor a inferir o fundamental papel do professor no direcionamento dos discentes para a escolha de ferramentas digitais capazes de ajudá-los a melhorar seu desempenho acadêmico (Espírito Santo, 2021).

Os resultados desta pesquisa trazem contribuições em dimensões complementares: na dimensão acadêmica ao identificar a lacuna de estudos sobre o uso de aplicativos móveis no ensino de idiomas nos anos finais do ensino fundamental, o presente trabalho contribui para o mapeamento do estado da arte e reforça a necessidade de novas investigações empíricas e comparativas sobre o tema; na dimensão pedagógica ao demonstrar que os aplicativos podem atuar como aliados na construção das competências linguísticas previstas na BNCC, especialmente a competência leitora, desde que utilizados de forma intencional e mediados por professores capacitados; e nas dimensões

institucional e política ao sugerir que redes de ensino invistam em formação continuada de professores, em infraestrutura tecnológica e em critérios pedagógicos para a seleção de aplicativos educacionais, promovendo o uso ético, seguro e efetivo das tecnologias digitais no ensino de idiomas.

Assim, os aplicativos educacionais podem ser considerados recursos pedagógicos complementares que, se integrados de maneira crítica e planejada, têm o potencial de enriquecer o processo de ensino e aprendizagem de idiomas, promovendo o engajamento dos estudantes e fortalecendo o papel mediador do professor no contexto da educação contemporânea.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa buscou compreender o uso de aplicativos móveis educacionais como instrumentos de apoio ao ensino de idiomas nos anos finais do ensino fundamental, tendo em vista a crescente incorporação das tecnologias digitais na educação básica. O levantamento bibliográfico evidenciou uma lacuna significativa na produção acadêmica sobre o tema, uma vez que, entre as publicações analisadas nas bases SciELO e BDTD, apenas uma dissertação abordou de forma direta o uso pedagógico de aplicativos móveis no ensino de idiomas nessa etapa da educação.

Apesar dessa escassez, os resultados analisados permitem afirmar que os aplicativos educacionais possuem potencial expressivo para inovar as práticas pedagógicas, sobretudo quando integrados ao planejamento docente com intencionalidade formativa. O estudo de Espírito Santo (2021) demonstrou que o uso dos aplicativos *Madefire* e *EWA* contribuiu para o engajamento discente, o desenvolvimento da competência leitora e o aprimoramento da compreensão textual em língua inglesa, confirmando que o *mobile learning* pode favorecer a aprendizagem ativa e personalizada. Esses achados corroboram pesquisas internacionais (Kukulska-Hulme; Lee, 2020; Godwin-Jones, 2017) que reconhecem o potencial dos dispositivos móveis como mediadores de aprendizagens autônomas e interativas, ampliando o protagonismo do estudante.

No âmbito acadêmico, este estudo contribui ao consolidar um estado da arte atualizado sobre o uso de aplicativos móveis no ensino de idiomas, oferecendo subsídios teóricos para futuras investigações empíricas. No plano social, a pesquisa reforça a importância da democratização do acesso às tecnologias digitais, da formação docente continuada e do desenvolvimento de critérios pedagógicos que orientem a adoção responsável de aplicativos nas escolas públicas. Assim, este trabalho soma-se ao esforço coletivo de pensar uma educação mais inclusiva, inovadora e coerente com as demandas da cultura digital contemporânea.

Como limitações, destaca-se o número restrito de estudos analisados, o que impossibilita generalizações mais amplas sobre o impacto dos aplicativos educacionais no ensino de idiomas. Além

disso, a natureza bibliográfica da pesquisa impediu o acompanhamento direto de práticas pedagógicas ou a análise de percepções de professores e estudantes em contextos reais de uso.

Para estudos futuros, recomenda-se a realização de pesquisas empíricas que investiguem o uso de aplicativos de idiomas em diferentes níveis de ensino e modalidades educacionais, com metodologias quantitativas e qualitativas capazes de avaliar o impacto no desempenho, na motivação e na autonomia dos alunos. Sugere-se, ainda, a análise comparativa entre aplicativos distintos, a criação de critérios de avaliação pedagógica para aplicativos educacionais e a investigação dos efeitos das políticas públicas de formação docente sobre a integração das tecnologias digitais no ensino de línguas estrangeiras.

Por fim, reafirma-se que o uso pedagógico de aplicativos móveis, quando fundamentado em práticas reflexivas e mediado pelo professor, constitui um caminho promissor para a construção de processos de ensino e aprendizagem mais significativos, conectados à realidade dos estudantes e às exigências da sociedade contemporânea.

REFERÊNCIAS

ADOLPHO, Conrado. Os 8Ps do marketing digital: o guia estratégico de Marketing digital. São Paulo: Novatec, 2011.

BACICH, Lilian; MORAN, José; FILATRO, Andrea. Metodologias ativas e tecnologias digitais. Porto Alegre: Penso, 2020.

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. 3. ed. Lisboa: Edições 70, 2004.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2016.

BRASIL. Lei Nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025. Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 2025.

ESPÍRITO SANTO, Diogo Orlando Elias do. O uso de aplicativos móveis para o ensino de leitura em língua inglesa: uma experiência com alunos concluintes do nono ano do ensino fundamental público. 2021.142 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <<http://www.bdt.d.uerj.br/handle/1/16789>>. Acesso em: 12 fev. 2025.

GODWIN-JONES, Robert. Data informed language learning. *Language Learning & Technology*, v. 21, n. 3, 2017, pp. 9-27. Disponível em: <<https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/server/api/core/bitstreams/a262c2ee-cd4f-43d1-87ec-23a609e768f1/content>>. Acesso em: 12 fev. 2025.

HAIDT, Jonathan. A geração ansiosa: como a infância hiperconectada está causando uma epidemia de transtornos mentais. São Paulo: Companhia das Letras, 2024.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua: acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2023. Brasília, DF: IBGE, 2024.

KUKULSKA-HULME, A.; LEE, H. Intelligent assistants in language learning: an analysis of features and limitations. In: FREDERIKSEN, K. et al. Call for widening participation: short papers from EUROCALL 2020. Voillans: Research-publishing.net, 2020. E-book. pp.172–176. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=fLQOEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&ots=hPCVqm_xY&sig=BKWmkM1JuGv2rC8QMXgGJvKNzFU&redir_esc=y#v=onepage&q&f=true>. Acesso em: 12 fev. 2025.

LEFFA, V. J.; ALDA, L.; DUARTE, G. B. Gamificação e o feedback corretivo: considerações sobre a aprendizagem de línguas estrangeiras pelo Duolingo. *Raído*, Dourado, MS, v. 10, n. 23, 2º semestre 2016. Disponível em: <<https://ojs.ufgd.edu.br/Raído/article/view/4959/3172>>. Acesso em: 12 fev. 2025.

LIMA, M. R.; SILVA, P. H. S.; SARTORI, A. T. “A máquina está a serviço de quem?": uma reflexão crítica sobre as tecnologias digitais e a educação. *Texto Livre*, v. 17, 2024. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/tl/a/bkWCLrXLXx8PHCMFnsvtGdb/>>. Acesso em: 12 fev. 2025.

MORAIS, R. X. T. Software educacional: a importância de sua avaliação e do seu uso nas salas de aula. 2003. 52 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Faculdade Lourenço Filho, Lourenço Filho, 2003.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

SKINNER, B. F. Tecnologia do ensino. São Paulo: Ed. Da Universidade de São Paulo, 1972.

VIEIRA, F. M. S. Avaliação de software educativo: reflexões para uma análise criteriosa. Revista Educação Pública, 2005. Disponível em:
<<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/2/1/avaliacaode-de-software-educativo-reflexoes-para-uma-analise-criteriosa>>. Acesso em: 14 fev. 2025.