ISSN: 2358-8829

DA GAMIFICAÇÃO À INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: UM ESTUDO COMPARATIVO DE APLICATIVOS MÓVEIS PARA O ENSINO DE LÍNGUAS

Yane de Andrade Ramalho [1]
Felipe Alves Pereira Pinto [2]

RESUMO

Este trabalho compara aplicativos móveis para o ensino de línguas estrangeiras, atento ao deslocamento da gamificação para a inteligência artificial generativa. O objetivo é caracterizar esses aplicativos e verificar em que medida a inteligência artificial alterou os recursos que oferecem a quem ensina e a quem aprende uma língua. A fundamentação teórica apoia-se em Almeida e Lima (2018), sobre a distinção entre aplicativo e software; Lima (2025), sobre inteligência artificial; e Melo (2021), sobre aplicativos no ensino de línguas. A pesquisa, qualitativa e exploratória, teve três etapas: levantamento bibliográfico, exame das especificações técnicas dos softwares e análise comparativa dos recursos. O corpus reúne Duolingo, Babbel, Busuu, Memrise e Kahoot, além de aplicativos de conversação com tutores artificiais. A comparação orientou-se por quatro categorias: função da gamificação; tratamento das habilidades linguísticas, com ênfase na produção oral; tipo de recurso de inteligência artificial; e estruturação do percurso didático. Os resultados indicam que a gamificação se tornou recurso padrão e já não diferencia as ferramentas, enquanto a produção oral, historicamente seu ponto frágil, tornou-se o principal campo de disputa, mediante conversação, dramatização e retorno de pronúncia. Evidencia-se um deslocamento da pontuação e das recompensas para a interação oral simulada, que redefine o que esses aplicativos oferecem ao ensino. Conclui-se que a escolha docente se dá entre dois modelos: os que mantêm um curso em lições e níveis com recursos de inteligência artificial, mais adequados à progressão sistemática, e os que oferecem apenas tutoria conversacional, voltados à fluência oral. Como contribuição, o estudo fornece critérios para uma seleção informada dessas ferramentas, deslocando o debate da inovação técnica para a adequação didática, e aponta que a ampliação da prática oral não substitui a interação em sala de aula.

Palavras-chave: Aplicativos móveis. Aprendizagem móvel. Gamificação. Inteligência artificial. Ensino de línguas.

[1] Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, nanyramalho@hotmail.com;
[2] Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Sistemas e Computação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, felipe.pinto@ifrn.edu.br.