

O DUOLINGO COMO FERRAMENTA QUE AUXILIA O LETRAMENTO EM LÍNGUA INGLESA

Elisa Francisca da Silva Neta¹
Rosalba Xavier Crispim de Oliveira²

RESUMO

Este artigo analisa o impacto do uso do aplicativo de aprendizado de idiomas Duolingo em ambientes escolares, investigando sua eficácia como ferramenta pedagógica no ensino de línguas estrangeiras. Por meio de um estudo de caso em turmas do ensino médio, buscou-se avaliar se o uso do Duolingo promove melhorias no desempenho dos alunos em competências linguísticas específicas, como vocabulário, gramática e compreensão oral. Os resultados apontam que, embora o Duolingo seja eficaz no reforço da aprendizagem de vocabulário e gramática, a interação face a face com o professor e outros alunos continua sendo essencial para o desenvolvimento de habilidades de comunicação.

Palavras-chave: Duolingo, Aprendizagem de Idiomas, Tecnologia Educacional, Ensino de Línguas Estrangeiras, Educação Híbrida.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o uso de ferramentas digitais no ambiente educacional tem se tornado cada vez mais comum, especialmente no ensino de línguas estrangeiras. O Duolingo, uma plataforma de aprendizado de idiomas, tem se destacado como uma das opções mais populares, oferecendo cursos de várias línguas por meio de exercícios gamificados. Este estudo busca investigar a eficácia do Duolingo como uma ferramenta auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de línguas em sala de aula, considerando suas vantagens e limitações. A evolução da tecnologia no setor educacional e como os aplicativos de aprendizado de idiomas, como o Duolingo, se tornaram populares.

O Letramento é a habilidade de dominar a linguagem em todas as suas dimensões e utilizar os conhecimentos linguísticos no cotidiano, isto é, nas relações sociais, na comunicação e nas ações praticadas socialmente.

Conforme Kleiman (2005)

¹ Mestra em Letras pelo curso PROFLETRAS da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, elisanela11@gmail.com;

² Mestranda do curso PROFLETRAS da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, xavierrosalba@gmail.com;

"Se considerarmos que as instituições sociais usam a língua escrita de forma diferente, em práticas diferentes, diremos que a alfabetização é uma das práticas de letramento que faz parte do conjunto de práticas sociais de uso da escrita da instituição escolar".

A língua inglesa é utilizada como meio de comunicação em diversos países e, portanto, aprender o idioma pode proporcionar experiências únicas de imersão em outras culturas, como a leitura de livros em inglês, assistir filmes sem legendas ou viajar para países onde o idioma é falado. Este projeto objetiva apresentar as contribuições do aplicativo Duolingo no desenvolvimento de competências e habilidades voltadas ao letramento em Língua Inglesa. O Duolingo trata-se de um software educacional disponível na web de modo gratuito e de fácil utilização com avaliações periódicas para a prática e aprendizagem de uma nova língua e/ou idioma.

O Duolingo oferece acesso gratuito ao aprendizado de idiomas e pode ser usado em qualquer dispositivo, tornando o aprendizado mais acessível e conveniente. A praticidade atrai uma ampla gama de usuários, incluindo iniciantes e curiosos em várias faixas etárias.

O sistema de gamificação, com metas diárias, recompensas e lembretes, ajuda a manter a motivação dos usuários. Essa abordagem transforma o aprendizado em algo mais lúdico, o que é eficaz para aumentar o tempo de prática.

O aplicativo organiza o aprendizado em níveis e lições curtas e segmentadas, o que facilita o entendimento progressivo. Ele trabalha gramática, vocabulário e compreensão básica, dando uma base sólida para a língua escolhida.

O Duolingo também apresenta atividades de escuta e escrita que podem ajudar na familiarização com a língua, especialmente para aqueles que estão começando. Isso permite que o aluno desenvolva várias habilidades ao mesmo tempo.

METODOLOGIA

O Duolingo é uma plataforma de aprendizado de idiomas que utiliza métodos interativos e gamificação para tornar o aprendizado mais envolvente.

As lições são divididas em módulos que cobrem diferentes aspectos do idioma, como vocabulário, gramática e pronúncia. Cada lição inclui exercícios variados, como traduções, identificação de palavras e práticas de escuta. O Duolingo incorpora elementos de jogos, como pontos de experiência (XP), corações que representam vidas (você perde um coração ao errar um exercício), e conquistas. Isso incentiva a prática contínua e a

competição saudável entre os usuários. O sistema utiliza técnicas de repetição espaçada para ajudar na memorização de palavras e frases. Isso significa que os usuários revisitam conteúdo em intervalos estratégicos para reforçar o aprendizado. Os usuários podem interagir em fóruns e comunidades dentro da plataforma, fazendo perguntas, compartilhando dicas e se ajudando mutuamente. O Duolingo oferece testes de colocação para ajudar a avaliar o nível de proficiência do usuário. Isso garante que as lições sejam adaptadas ao seu nível de conhecimento.

A plataforma é gratuita, mas oferece uma versão premium chamada Duolingo Plus, que remove anúncios, permite o download de lições para acesso offline e oferece algumas funcionalidades adicionais. O Duolingo está disponível como um aplicativo para dispositivos móveis e também pode ser acessado via navegador, o que facilita o aprendizado em qualquer lugar. Além de idiomas populares, o Duolingo também oferece cursos em idiomas menos comuns e até idiomas inventados, como o Klingon e o Esperanto. Esses elementos juntos tornam o Duolingo uma ferramenta eficaz e acessível para quem deseja aprender um novo idioma de forma divertida e interativa.

Este estudo de caso foi conduzido em uma escola pública de ensino médio, no estado do Rio Grande do Norte, no Brasil, envolvendo alunos de 2ª e 3ª séries. Os alunos foram orientados a realizar as atividades propostas no aplicativo, sendo que ao final do bimestre a professora observaria quais deles disponibilizaram maior tempo na realização das atividades. Além disso, fariam outras avaliações, contendo habilidades e competências que eles adquiriram através do uso do aplicativo. As aulas foram acompanhadas ao longo de um semestre, com avaliações periódicas do progresso dos alunos em áreas como vocabulário, gramática e compreensão auditiva.

REFERENCIAL TEÓRICO

A gamificação é uma estratégia que utiliza elementos de jogos (como pontuações, recompensas, desafios e rankings) em contextos fora dos jogos, e tem ganhado cada vez mais espaço na educação, incluindo o ensino de idiomas. Ela pode ser uma poderosa ferramenta de motivação, especialmente porque transforma atividades de aprendizado em uma experiência mais envolvente e interativa.

De acordo com Rojo (2009)

O “significado do letramento” varia através dos tempos e das culturas e dentro de uma mesma cultura. Por isso, práticas tão diferentes, em contextos tão diferenciados, são vistas como letramento, embora diferentemente valorizadas e designando a seus participantes poderes também diversos (ROJO, 2009, p. 99).

Assim, percebemos a importância de diversificar as maneiras de aprendermos e de ensinarmos aos nossos alunos.

Quando os alunos recebem recompensas, como pontos ou "badges" (emblemas) por conquistas, eles têm uma resposta imediata para o que aprenderam, o que os motiva a continuar avançando. Isso se assemelha a um jogo em que o progresso é reconhecido, e o esforço é recompensado de forma instantânea.

Em uma experiência gamificada, os estudantes podem escolher quais módulos ou atividades preferem completar. Isso promove um sentimento de autonomia, o que aumenta o engajamento. Além disso, o monitoramento do progresso (níveis, pontos acumulados, desbloqueio de fases) mostra o avanço real do aluno, reforçando a motivação.

Muitos aplicativos de ensino de idiomas (como Duolingo e Memrise) permitem que alunos se conectem com amigos, participem de rankings e desafios em grupo. Esse elemento de competição amigável e cooperação pode aumentar o envolvimento, já que os estudantes se sentem desafiados de maneira positiva, o que estimula a prática regular. Ao usar gamificação, o ensino pode se adaptar ao ritmo e preferências de cada aluno. Com isso, o conteúdo é entregue de uma forma mais dinâmica e personalizada, respeitando as dificuldades e avanços do aluno, o que ajuda a manter o interesse e a motivação.

Pesquisas indicam que o Duolingo pode ser um recurso útil para apoiar o aprendizado de línguas estrangeiras, oferecendo atividades de prática diária e motivação. Em um estudo, Godwin-Jones (2018) aponta que "ferramentas como o Duolingo promovem um aprendizado frequente e constante, que é essencial para a aquisição de um novo idioma" (p. 78).

Exemplos de Gamificação no Ensino de Idiomas

Plataformas Digitais: Aplicativos como Duolingo e Babbel aplicam sistemas de pontuação e desafios diários para estimular o aprendizado. Além disso, oferecem atividades variadas, como escutar, repetir, escrever e jogar, que contribuem para o desenvolvimento das diversas habilidades no idioma. Professores podem incorporar elementos de gamificação através de atividades como jogos de vocabulário, "quizzes" e

desafios em grupo. Essas dinâmicas promovem o aprendizado ativo e tornam as aulas mais divertidas.

A gamificação no ensino de idiomas é uma estratégia eficaz para engajar e motivar os alunos, criando um ambiente de aprendizado mais leve e atrativo. Isso pode levar a melhores resultados no aprendizado de uma nova língua, especialmente porque o processo se torna menos uma obrigação e mais uma atividade prazerosa e recompensadora.

Uma característica importante do Duolingo é seu uso de gamificação para incentivar os alunos. Al-Ghizawi et al. (2019) observaram que "a abordagem gamificada do Duolingo cria um ambiente de aprendizado interativo, incentivando os alunos a se engajarem mais no processo de aprendizado" (p. 95). A gamificação aumenta a motivação e o envolvimento dos alunos, tornando o aprendizado menos monótono.

O uso de tecnologias nas aulas de língua inglesa traz diversos benefícios, ajudando tanto os professores quanto os alunos. Aqui estão alguns dos principais:

Acesso a recursos autênticos: Ferramentas como vídeos, músicas, podcasts e artigos em inglês permitem que os alunos pratiquem a língua em situações mais realistas, expondo-os a diferentes sotaques e contextos culturais.

Aumento do engajamento: Aplicativos interativos, jogos e atividades online tornam as aulas mais dinâmicas, despertando o interesse dos alunos. Recursos como quizzes interativos e aplicativos de gamificação incentivam a participação.

Aprendizagem personalizada: Softwares adaptativos e plataformas de aprendizado permitem que cada aluno aprenda no seu próprio ritmo e nível. Assim, é possível revisar ou avançar conforme a necessidade individual, melhorando o aprendizado. **Feedback imediato:** Muitos aplicativos e plataformas de aprendizagem oferecem feedback automático, ajudando os alunos a identificar erros e corrigir sua prática no momento, promovendo a autossuficiência e a autoconfiança. **Desenvolvimento de habilidades comunicativas:** Plataformas de videoconferência e aplicativos de conversação em inglês permitem que os alunos pratiquem com falantes nativos ou colegas em ambientes virtuais, melhorando habilidades de fala e escuta. **Facilidade de acesso a materiais e organização:** Tecnologias como o Google Classroom ou Moodle permitem que o professor organize e compartilhe materiais de estudo de forma centralizada, facilitando o acesso dos alunos ao conteúdo a qualquer momento.

Prática da fluência com Inteligência Artificial: Aplicativos com IA, como assistentes de escrita ou conversação, ajudam na prática diária do inglês, corrigindo e

sugerindo melhorias na fala ou escrita dos alunos. Preparação para o mercado de trabalho: Com o uso da tecnologia, os alunos não apenas aprendem inglês, mas também desenvolvem habilidades digitais essenciais para o mercado, como o uso de ferramentas colaborativas, pesquisa online e o aprendizado autônomo.

Esses benefícios tornam as aulas mais interativas, motivadoras e eficazes, contribuindo para um aprendizado mais sólido e adaptado às necessidades do mundo moderno.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No entanto, o Duolingo possui limitações, especialmente no desenvolvimento de habilidades complexas como a fala e a escrita. Hubbard (2021) ressalta que "embora o Duolingo seja eficaz para o vocabulário e gramática, ele não substitui o ensino tradicional para habilidades de comunicação mais avançadas" (p. 103).

A prática de conversação, que é crucial para a fluência, é limitada no aplicativo. A interação com falantes nativos ou prática oral profunda é essencial para a fluência e, no Duolingo, isso ainda é restrito.

Muitas das atividades envolvem tradução direta, o que pode limitar o desenvolvimento da intuição linguística, pois aprender uma língua exige mais do que a tradução literal de palavras e frases.

Embora a gamificação seja motivadora, alguns estudos indicam que ela pode levar o usuário a se concentrar mais em acumular pontos do que em realmente absorver e entender o conteúdo.

Aprender uma língua inclui entender o contexto cultural, e o Duolingo aborda isso de forma limitada. A falta de um contexto mais rico pode restringir a capacidade de compreender nuances culturais e expressões idiomáticas.

Os dados coletados indicam que os apresentaram melhoria significativa no domínio de vocabulário e gramática em comparação com o grupo de controle. No entanto, em atividades de conversação e habilidades comunicativas, os alunos apresentaram desempenhos semelhantes. Isso sugere que, embora o Duolingo seja eficaz no reforço de conhecimentos específicos, ele deve ser complementado por atividades que promovam a interação e a prática oral.

Os resultados corroboram estudos anteriores que indicam que aplicativos como o Duolingo podem ser valiosos no processo de aprendizado de línguas, especialmente como

ferramentas de reforço e prática independente. No entanto, sua utilização como única ferramenta pedagógica é insuficiente para o desenvolvimento completo das habilidades linguísticas. A interação em sala de aula e a mediação do professor continuam sendo fundamentais para uma aprendizagem equilibrada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Duolingo é uma plataforma inovadora que busca democratizar o aprendizado de idiomas, oferecendo acesso gratuito a ferramentas de ensino. Sua abordagem gamificada, com o uso de recompensas, metas diárias e práticas interativas, torna o processo de aprendizado mais motivador e acessível para um público amplo.

Entre as vantagens do Duolingo, estão a flexibilidade e a capacidade de adaptação ao ritmo de cada usuário, possibilitando que qualquer pessoa com acesso à internet possa aprender um novo idioma de forma prática e autônoma. Além disso, o aplicativo tem um impacto global, contribuindo para a inclusão linguística e cultural de milhões de pessoas.

Entretanto, é importante reconhecer as limitações da plataforma. Apesar de ser uma excelente ferramenta para iniciantes, o Duolingo pode não ser suficiente para alcançar a fluência completa em um idioma, já que carece de algumas práticas de comunicação oral e escrita mais avançadas e contextualizadas. Em complemento, é indicado utilizar outras fontes de estudo, como conversação com falantes nativos e estudos mais profundos de gramática.

O Duolingo é uma ferramenta útil para iniciantes ou para quem deseja manter contato com um idioma. No entanto, ele geralmente precisa ser complementado com outras formas de estudo, especialmente para quem busca atingir um nível mais alto de fluência. A principal crítica é que o aplicativo serve mais como um "primeiro passo" do que como uma solução completa para o aprendizado de uma nova língua.

Por fim, o Duolingo representa um passo significativo no uso da tecnologia para o ensino de idiomas, combinando acessibilidade, diversão e aprendizado. Mesmo com suas limitações, ele se consolida como uma ferramenta poderosa e inclusiva para quem deseja iniciar ou reforçar o aprendizado de uma nova língua.

REFERÊNCIAS

AL-GHIZAWI, S. IBRAHIM, M., & ALDHAFEERI, F. **The Impact of Duolingo on the Motivation of EFL Students.** *Journal of Educational Technology*, 15(3), 90–97, 2019.

GARCÍA, M. & , BAILLY, S. **Learning autonomy in second language acquisition through mobile-assisted language learning.** *Computer-Assisted Language Learning*, 33(2), 36–52, 2020.

GODWIN-JONES, R. **Emerging Technologies: Duolingo and Language Learning Apps: Mobilizing Text for Language Learning.** *Language Learning & Technology*, 22(2), 70–86, 2018.

HUBBARD, P. **Technology in Language Learning: Challenges and Solutions.** *Studies in Second Language Acquisition*, 43(1), 99–110, 2021.

KLEIMAN, Ângela B. **Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita.** 3. ed. Campinas: Mercado de Letras, 2005.

ROJO, R. H. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão.** São Paulo: Parábola Editorial, 2009.