



APLICAÇÃO DO DUOLINGO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA COMPLEMENTAR AO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA EM UMA TURMA DE TERCEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO

CORIOLOANO, Bruno¹
SANTOS, José Dorgival dos²
ALVES, Ivo Camargo André³
NETO, José Jorge de Moura⁴
MEDEIROS, Paulo Márcio de⁵

RESUMO: Este trabalho narra uma experiência de ensino realizada no âmbito do Programa de Residência Pedagógica (PRP). A investigação teve início a partir da utilização do Duolingo como recurso pedagógico complementar ao ensino de língua inglesa em uma turma do terceiro ano do Ensino Médio. Com a introdução do aplicativo, a pesquisa teve o objetivo de proporcionar aos alunos maior tempo de contato com o idioma alvo e reforçar o aprendizado de vocabulário e gramática da língua inglesa. Metodologicamente, esta é uma pesquisa de natureza qualitativa em que os procedimentos metodológicos foram organizados em três etapas, sendo estas: aplicação de questionário diagnóstico, implementação e acompanhamento do uso do aplicativo e averiguação do aprendizado. Quanto aos resultados, observamos que a metodologia gamificada do Duolingo fez os alunos progredirem no aprendizado de vocabulário e gramática da língua inglesa, bem como aumentou o tempo de contato dos estudantes com o idioma. Assim, o estudo demonstra o potencial do aplicativo Duolingo em atuar como uma ferramenta pedagógica no ensino de língua inglesa.

PALAVRAS-CHAVE: Residência Pedagógica; Duolingo; Língua inglesa.

1 INTRODUÇÃO

As inovações tecnológicas têm sido objeto de diferentes perspectivas ao longo do tempo, com algumas pessoas demonstrando reservas a seu respeito enquanto outras mostram entusiasmo. No entanto, independente do ponto de vista adotado, é amplamente reconhecido que essas inovações desempenham um papel inquestionável no ensino de línguas modernas (Menezes, 2019). Isso porque essas tecnologias têm servido como alternativas eficientes para os educadores que

¹ Doutor em língua inglesa e professor do Departamento de Linguagens e Ciências Humanas (DLCH) da Universidade Federal Rural do Semi-Árido - UFERSA. Coordenador de área. Bolsista do Programa Residência Pedagógica, UFERSA, Campus Caraúbas. bruno.coriolano@ufersa.edu.br

² Graduado em Letras-Inglesa. Preceptor, Bolsista do Programa de Residência Pedagógica, UFERSA, Campus Caraúbas. dorgivalsantossantos@gmail.com

³ Graduando em Licenciatura em Letras-Ingês. Voluntário no Programa de Residência Pedagógica, UFERSA, Campus Caraúbas. ivo.alves@alunos.ufersa.edu.br

⁴ Graduando em Licenciatura em Letras-Ingês. Bolsista no Programa de Residência Pedagógica, UFERSA, Campus Caraúbas. jose.neto53231@alunos.ufersa.edu.br

⁵ Graduando em Licenciatura em Letras-Ingês. Bolsista no Programa de Residência Pedagógica, UFERSA, Campus Caraúbas. paulo.medeiros50448@alunos.ufersa.edu.br

buscam fugir da liturgia cansativa da sala de aula, uma vez que elas são capazes de acrescentar ludicidade e interatividade ao ensino.

Porém, mais do que atuarem como uma espécie de elemento surpresa nas aulas, as Tecnologias Informação e Comunicação (TICs), quando bem gerenciadas, também são capazes de potencializar o processo de ensino e fazer do aprendizado uma experiência mais prazerosa para os alunos. Além disso, através dessas tecnologias são difundidos signos, informações e comunicação que proporcionam o desenvolvimento de novos modos de pensar e interpretar o mundo que nos cerca, bem como modificam nossa forma de entender a política, a economia, a sociedade, a cultura e a educação (Lucena, 2016).

As TICs são introduzidas nas salas de aula através de jogos, dinâmicas, aplicativos e, inclusive, são utilizadas no momento extraclasse como estratégia para driblar a escassez de tempo de aula, que é algo muito comum em disciplinas de línguas estrangeiras. São muitas as possibilidades de associação entre a tecnologia e a educação, mas, para isso, é preciso que os educadores tenham conhecimento acerca da ferramenta utilizada, bem como criatividade para produzir atividades e entretenimento para os estudantes (Pereira *et al.*, 2012).

No que diz respeito, mais especificamente, às tecnologias digitais móveis, estas têm sido vistas como alternativas mais viáveis para educadores devido ao fato de a grande maioria dos alunos disporem, pelo menos, de um aparelho *smartphone*. Isso faz com que aquele professor que deseja utilizar recursos tecnológicos em suas aulas escape da frustração causada pela indisponibilidade desses recursos na escola, situação que, infelizmente, é muito recorrente no contexto de ensino público.

Além da disponibilidade de acesso a aparelhos móveis, outra vantagem, de acordo com Souza (2015), é o fato de estarmos em tempos de estudantes que fazem parte da geração digital, isto é, lidamos com alunos que estão imersos em um mundo digital e que, certamente, estão familiarizados com tecnologias que lhes permite comunicar, pesquisar e compartilhar. No entanto, raramente fazem isso com propósitos de aprender por conta própria. Por isso, o autor acredita que o papel do professor é fundamental para orientar os alunos quanto ao manuseio dessas ferramentas, ajudando-os na sua utilização para propósitos de produção de conhecimento.

Para Pereira *et al.* (2012), a locomobilidade e interatividade proporcionadas pela introdução de aparelhos móveis na escola são capazes de fazer com que os

alunos percebam que o celular é mais que um aparelho móvel, que a utilização de aplicativos específicos pode enriquecer esse dispositivo e aprimorar o compartilhamento de conhecimento. Essa percepção reconfigura o modo de pensar a dinâmica do uso de celulares na sala de aula, pois esse aparelho, antes visto como inimigo do professor por tirar a atenção dos alunos, agora, pode atuar como instrumento pedagógico.

Dentro desta discussão, De Souza (2015), por sua vez, chama a atenção para outro fato relevante a ser observado: a aprendizagem móvel já possui um papel significativo no que concerne ao ensino de língua estrangeira. Atualmente, há um grande número de aplicativos móveis que possibilitam o contato constante com a língua e desenvolvem nos alunos autonomia na aprendizagem do idioma. Essas e outras vantagens fazem desses recursos digitais fortes aliados dos professores de língua inglesa na sala de aula.

Diante do exposto, neste trabalho, narramos uma experiência de ensino realizada a partir da implementação do aplicativo Duolingo em uma turma de terceiro ano do Ensino Médio, em uma escola da rede pública estadual no município de Caraúbas-RN. Através do uso do Duolingo como recurso pedagógico complementar, a pesquisa teve o intuito de proporcionar aos alunos um maior tempo de contato com a língua inglesa e reforçar o aprendizado de conteúdos basilares de gramática e vocabulário do idioma.

2 METODOLOGIA

A presente investigação se caracteriza como uma pesquisa de cunho qualitativo (Ludke; André, 1986). A utilização dessa abordagem nos permitiu explorar subjetivamente o processo de aprendizado de língua inglesa mediado por uma ferramenta digital. Quanto aos procedimentos metodológicos, estes estão divididos em três etapas, são estas: aplicação de um questionário diagnóstico, implementação e acompanhamento do uso do aplicativo Duolingo e averiguação do aprendizado dos alunos. Abaixo, descrevemos em detalhes cada uma dessas etapas.

Inicialmente, foi administrado na turma um questionário diagnóstico físico contendo oito perguntas. As perguntas buscaram averiguar, a princípio, se os alunos dispunham de aparelhos como *smartphones* e computadores, se tinham acesso à internet na escola e/ou em casa e se eles já haviam utilizado, ou ainda utilizam,

aplicativos ou alguma outra ferramenta digital para o aprendizado de língua inglesa. Além disso, buscou-se investigar o interesse dos alunos pela língua inglesa e a disposição deles para aprender o idioma por meio de uma ferramenta digital.

Com a aplicação do questionário, foi possível constatar que todos os alunos dispunham de recursos como aparelhos *smartphones* e também fácil acesso à internet. Além disso, a maioria dos estudantes demonstraram estar bastante interessados em ter uma experiência de aprendizado de língua inglesa por meio de ferramentas digitais. A partir desses dados, procedeu-se com a implementação do aplicativo Duolingo na turma.

A escolha desse aplicativo se deu a partir da análise das respostas dadas ao questionário. Quando questionados se já haviam utilizado ou utilizam ferramentas digitais para aprendizado de língua inglesa, os alunos, quase em sua totalidade, responderam que já utilizaram ou ainda utilizam o Duolingo. Assim, a escolha desse aplicativo se justifica, em primeiro lugar, pela familiaridade que os alunos afirmaram ter com a ferramenta e, em segundo lugar, pela facilidade de acesso ao aplicativo, tendo em vista que ele pode ser acessado gratuitamente.

Na etapa de implementação, o aplicativo Duolingo foi apresentado aos alunos por meio de um slide que expôs detalhadamente a metodologia utilizada pelo aplicativo para o aprendizado de inglês. Além disso, também foi explicado à turma como funcionaria nossa proposta de ensino mediada pelo aplicativo. Ao fim da apresentação, foram tiradas algumas dúvidas dos alunos e, em seguida, foi pedido para que eles baixassem o aplicativo no celular.

Na etapa de acompanhamento do uso do aplicativo, utilizamos a ferramenta Padlet⁶ para que os alunos postassem semanalmente capturas de tela das lições concluídas no aplicativo com o intuito de atestar a constância do uso da ferramenta. Para acompanhar a efetividade do aprendizado, aplicamos atividades gamificadas durante as aulas que exploraram os conteúdos trabalhados no aplicativo, como vocabulário e estruturas gramaticais. Para fomentar o engajamento dos alunos, optou-se por atribuir notas às atividades relacionadas ao aplicativo. A pontuação compôs a nota de avaliação contínua, que segundo as normas estabelecidas pela escola, deve contabilizar 50% da nota total de cada bimestre na disciplina. As notas

⁶ Padlet é uma plataforma digital que permite aos usuários criar murais virtuais interativos, nos quais é possível adicionar e organizar diversos tipos de conteúdo, como textos, imagens, vídeos e links.

foram atribuídas com base na assiduidade de utilização do aplicativo (verificada por meio da ferramenta Padlet) e na participação nas atividades em sala de aula.

A proposta contou com a participação de todos os quarenta e dois alunos da turma e durou por dois meses (entre o período de agosto de 2023 à outubro do mesmo ano). Ao fim desse tempo, houve um momento de culminância em que os alunos participaram de uma gincana que explorou os conteúdos estudados por meio de dinâmicas que simulavam as atividades gamificadas do Duolingo.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

De início, destacamos como resultado positivo a motivação dos alunos para a realização das tarefas propostas. A utilização do Duolingo, com sua estratégia de ensino baseada na gamificação, fez com que os estudantes se engajassem nas atividades da ferramenta. Esse engajamento se manteve do início ao fim da experiência e foi reforçado ao longo do processo pelo entusiasmo promovido por atividades em sala de aula que exploraram o conteúdo por meio de jogos semelhantes àqueles presentes no aplicativo.

Essa motivação despertada por atividades gamificadas é reportada por Duarte; Alda e Leffa (2016). Esses autores, a partir dos pressupostos de Werbach e Hunter (2012), esclarecem que há dois tipos de motivação, são estas a motivação intrínseca e extrínseca. A primeira é a motivação em que o indivíduo quer fazer alguma coisa, já a segunda diz respeito a quando o indivíduo sente que é necessário fazer alguma coisa. Os autores argumentam que o processo de aprendizagem de um idioma é uma tarefa que requer motivação extrínseca dos aprendizes. Assim, os sistemas de pontuação, insígnias e tabelas de classificação (do inglês PBLs⁷) presentes nas tarefas gamificadas podem ser fundamentais para que essa motivação seja despertada.

Ainda de acordo com os autores, os jogos são eficientes na tarefa de motivar os aprendizes porque eles envolvem, ainda, o princípio da aceitação do risco (*Risk taking*), que faz do jogo um desafio. Os autores explicam que, ao cometer um erro, o jogador sente-se motivado a reiniciar a partir da etapa mais recente salva no sistema (Darte; Alda; Leffa, 2016). Assim, o jogador se mantém constante na execução das tarefas, pois, não somente ao cometer erros, mas também ao acertar, ele se sente

⁷ Points, Badges, and Leaderboards (PBLs)

estimulado a continuar. Isso também foi possível constatar na dinâmica final realizada com os alunos; a disputa em grupos fez com que os estudantes se mantivessem ativos na competição, tanto quando ganhavam quanto quando perdiam pontos.

Como resultado dessa motivação despertada pela metodologia de gamificação do Duolingo, temos o aumento do tempo de contato dos alunos com o idioma estudado. Com o auxílio da ferramenta Padlet – que serviu como uma espécie de banco de dados em que os alunos armazenaram semanalmente as capturas de tela das ofensivas⁸ realizadas no aplicativo – conseguimos averiguar que foi bem sucedida a tarefa de ampliar o tempo de contato dos alunos com a língua alvo por meio do aplicativo, pois, durante os dois meses, grande parte dos alunos utilizaram o aplicativo diariamente.

O fato de na escola onde atuamos a disciplina de língua inglesa só dispor de duas aulas de 50 minutos semanalmente dificulta o aprendizado do idioma, uma vez que algo fundamental no aperfeiçoamento de uma língua é a frequência com que se tem contato com ela. Assim, a implementação do aplicativo e, principalmente, o comprometimento dos alunos na utilização da ferramenta no momento extraclasse foram capazes de driblar esse obstáculo.

Ao discorrer sobre as tecnologias digitais móveis e o ensino de língua estrangeira, De Souza (2015) chama a atenção para a importância desse comprometimento na atuação dos alunos, e também dos professores, envolvidos em atividades que fazem uso de recursos digitais móveis. O autor argumenta que cabe ao educador definir o caminho da aprendizagem e conscientizar os estudantes sobre a importância da utilização dos recursos digitais no ambiente extraclasse, como forma de manter o contato com a língua estudada (De Souza, 2015).

Quanto à efetividade do aprendizado da língua, para verificar se os alunos não só estavam utilizando o Duolingo, mas que também estavam, de fato, progredindo no aprendizado do idioma, optamos por realizar atividades de verificação em sala de aula. Decidimos adaptar as atividades realizadas virtualmente no Duolingo para atividades presenciais devido a instabilidade de acesso a internet na escola. Um exemplo de atividade realizada em sala de aula foi uma em que verificamos a aquisição de vocabulário.

⁸ As ofensivas são uma espécie de placar em que o aplicativo apresenta o número de dias seguidos em que um usuário completou uma lição.

Para essa atividade, os alunos foram divididos em dois grupos e cada componente do grupo tinha direito a uma resposta. No quadro, foram projetadas imagens referentes ao vocabulário estudado no aplicativo. Um aluno de cada grupo respondia por vez. Ganhava o grupo que soubesse nomear corretamente o maior número de imagens projetadas. Em atividades desse tipo, trabalhamos, por exemplo, vocabulário de profissões, materiais escolares, partes do corpo, entre outros.

Sobre a utilização do Duolingo para aprendizado de vocabulário, John (2017), ao conduzir um estudo sobre aquisição de vocabulário por meio do Duolingo, verifica que o fato desse aplicativo repetir várias vezes o mesmo vocabulário faz com que os aprendizes memorizem as palavras que já conhecem e que têm dificuldade de lembrar, além de ter contato com palavras novas. Essa abordagem do aplicativo se mostrou muito eficiente, pois conseguimos perceber, ao longo do período de realização da proposta, que os alunos progrediram significativamente no ganho de vocabulário, bem como no aprendizado de estruturas gramaticais da língua.

Resultados semelhantes foram reportados por De Carvalho Lima e Soares (2019) em estudo conduzido com alunos do quarto ano do ensino médio integrado do Instituto Federal do Rio Grande do Norte (IFRN). Através de uma pesquisa do tipo intervenção pedagógica, os autores constataram que ao utilizar o aplicativo Duolingo na modalidade *mobile-learning* por meio de tarefas guiadas pelos pesquisadores na ferramenta, os alunos atingiram avanços na aquisição de vocabulário e no aprendizado de gramática da língua inglesa. Assim, em consonância com os achados de John (2017), os autores ressaltam a eficácia do aplicativo como suporte pedagógico da disciplina de língua inglesa.

Além das atividades de averiguação de aprendizado realizadas em sala de aula, levamos também em consideração os relatos dos estudantes. Muitos deles comentaram que conseguiram progredir no aprendizado do idioma depois que começaram a fazer uso do aplicativo e também mencionaram gostar da forma como o aplicativo trabalha a língua. Esses relatos foram socializados diversas vezes durante as aulas e foram fundamentais para termos *feedback* direto dos alunos acerca da experiência.

Ao fim dos dois meses, foi realizada uma atividade de culminância, que ocorreu no campus da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA) e contou com a participação de grande parte dos alunos da turma. A atividade

funcionou como uma gincana: os alunos foram divididos em grupos que disputaram entre si em diferentes dinâmicas. Essas dinâmicas buscaram explorar os conteúdos estudados ao longo dos dois meses no aplicativo Duolingo. As dinâmicas, assim como as atividades de verificação, funcionaram como adaptações presenciais das atividades virtuais realizadas no Duolingo.

Para citar exemplos, em uma dessas dinâmicas, para simular as atividades de estruturação de frases presentes no aplicativo, utilizamos frases recortadas em cartolina e embaralhadas; instruímos os alunos sobre as regras e cronometramos o tempo que cada grupo levou para organizar as frases. Em outra dinâmica, para praticar *listening*, proferimos oralmente frases em inglês para que os alunos organizassem seus correspondentes que estavam embaralhados em cartões. Além disso, com o intuito de praticar vocabulário, entre outras dinâmicas, utilizamos um projetor para apresentar imagens que os alunos deveriam nomear. Essas dinâmicas, além de proporcionar a prática do idioma, também buscaram promover um momento de diversão para os alunos. A atividade de culminância também teve o objetivo de integrar os estudantes ao ambiente universitário.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho narra uma experiência de ensino de língua inglesa realizada no âmbito do PRP em uma turma do terceiro ano do Ensino Médio de uma escola da rede estadual de ensino da cidade de Caraúbas-RN. As atividades aqui narradas duraram dois meses e se deram a partir da introdução do aplicativo Duolingo na turma. A pesquisa teve como finalidade ampliar o tempo de contato dos alunos com a língua – visto que o tempo de aula por semana é limitado – e reforçar o aprendizado de conteúdos basilares de gramática e vocabulário do idioma.

Através das atividades de verificação e dos relatos dos estudantes, foi possível averiguar que a utilização do Duolingo e sua metodologia gamificada fez os alunos progredirem no aprendizado de vocabulário e gramática da língua inglesa. Além disso, com o uso do aplicativo no momento extraclasse, foi possível superar a limitação do tempo de aula semanal, ampliando, desse modo, o tempo de contato dos alunos com a língua alvo.

Assim, ressaltamos a importância da realização de pesquisas que utilizam tecnologias digitais como ferramentas para promoção de melhorias no ensino de

língua estrangeira. As tecnologias digitais têm muito a agregar ao ensino de língua inglesa e, quando bem gerenciadas, podem proporcionar aos estudantes envolvidos uma experiência de aprendizado enriquecedora, bem como são capazes de aprimorar a formação dos educadores quanto ao manuseio de recursos tecnológicos para o ensino do seu objeto de conhecimento.

5 AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos estudantes que com empenho e presteza participaram da proposta aqui narrada. Agradecemos também ao nosso professor preceptor, Dorgival Santos, por nos auxiliar nas atividades realizadas e ao nosso coordenador, o professor Bruno Coriolano, pelas suas valiosas orientações. Por fim, agradecemos especialmente a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) por possibilitar que nós, graduandos de licenciatura, possamos nos aperfeiçoar profissionalmente por meio da atuação no Programa de Residência Pedagógica (PRP).

REFERÊNCIAS

DE CARVALHO LIMA, Samuel; SOARES, Kássio Roberto Brito. **O uso do Duolingo no ensino de língua inglesa em curso técnico de nível médio integrado.** LínguaTec, v. 4, n. 1, 2019.

DE SOUZA, Carlos Fabiano. **Aprendizagem sem distância: tecnologia digital móvel no ensino de língua inglesa.** Texto Livre: Linguagem e Tecnologia, v. 8, n. 1, p. 39-50, 2015.

DUARTE, G. B.; ALDA, L.; LEFFA, V. **Gameificação e o feedback corretivo: considerações sobre a aprendizagem de línguas estrangeiras pelo Duolingo.** Raído, Dourados, MS, v. 10, n. 23, jul./dez, 2016.

JOHN, Débora. **Duolingo: experiência como tarefa de casa na aprendizagem de vocabulário em língua inglesa.** 2017.

KRASHEN, Stephen. **Second language acquisition.** Second Language Learning, v. 3, n. 7, p. 19-39, 1981.

LUCENA, Simone. **Culturas digitais e tecnologias móveis na educação 1.** Educar em Revista, p. 277-290, 2016.



I CONGRESSO
NORTE-NORDESTE
PIBID/PPD

I CONENORTE

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.**
Em Aberto, v. 5, n. 31, 1986.

MENEZES, Vera. **Tecnologias digitais no ensino de línguas: passado, presente e futuro.** Revista da ABRALIN, 2019.

PEREIRA, Leonardo Romão et al. **O uso da tecnologia na educação, priorizando a tecnologia móvel.** Acesso em, v. 16, 2012.