



O DUOLINGO COMO FERRAMENTA TECNOLÓGICA PARA O ENSINO DE LÍNGUAS

Natanael Vieira (UEMA)

Júlio César Brito Vieira (UEMA)

Resumo

Em torno do que pauta-se o mundo tecnológico e ensino de línguas, é notório observar que com o passar dos anos as coisas passam a ter um novo ressignificado, e conseqüentemente, às pessoas devem adaptar-se e buscar novos conhecimentos para assim conseguir uma boa vaga de emprego, um intercâmbio, conseguir se comunicar com pessoas de outros países, e assim, sucessivamente. Mediante aos pressupostos, é viável refletir em torno das novas formas de aquisições de outros idiomas, principalmente quando é possível integrar a outros contextos facilitadores da aquisição de novas aprendizagens, e até mesmo de novos meios de ensino. Pois, sabe-se que o ensino de Inglês/ou Espanhol na Educação Básica não possui uma boa atenção dos professores e tampouco da maioria dos alunos, nisso é válido repassar em torno daquilo que está sendo repassado e quais as metodologias que estão sendo usadas dentro da sala de aula para suscitar no aluno um maior interesse para facilitar sua aprendizagem em torno das línguas estrangeiras. Com base nessa afirmativa, esta pesquisa objetivou-se, a priori, enfatizar a importância que o Duolingo possui para com o ensino de novas línguas, e, além de ser uma ferramenta útil de gamificação para os professores de Línguas Estrangeiras. Nesse sentido, foi necessário embasarnos em torno de alguns teóricos, tais como: Saccol, Schlemmer e Barbosa (2011); Oliveira *et al* (2014) e outros. Outrossim, é reiterável dizer que esta investigação foi de cunho bibliográfico, pois foi necessário fazer uma busca em periódicos, livros e outras fontes, para assim ter um melhor subsídio.

Palavras-chave: Duolingo. Línguas. Tecnologias. Gamificação. Professor.

Introdução

Com o surgimento da Revolução Industrial ascendeu em todo o mundo grandes avanços tecnológicos, deixando nítido o surgimento de várias necessidades e adaptações de diferentes grupos sociais. Desta forma, ao se pensar no ensino de



novas línguas no atual século, é possível destacar que é necessário a aprendizagem de novos idiomas, uma vez que o mercado de trabalho pede novas formações, além de ser relevante aos jovens que pretendem fazer intercâmbios, conhecer outras pessoas e culturas.

Ademais, percebe-se que na Educação Básica não dão muita importância a aprendizagem de outros idiomas, seja de Inglês ou Espanhol. E com base nessas primeiras reflexões, surge o interesse de investigar qual os benefícios que o Duolingo proporciona aos seus usuários, dando ênfase aos seus pontos positivos e de que forma pode ser inserido dentro da sala de aula.

Desta forma, esta pesquisa necessitou se subsidiar pelos ideais da pesquisa bibliográfica, onde foi feito análises em artigos e sites. Assim facilitou com respostas necessárias para a dissertação desta investigação.

2 Primeiras abordagens:

2.1 M-Learning

Muito se tem discutido em torno das perspectivas do atual ensino e de que forma pode-se melhorar essa transmissão de conhecimento. Com isso, embasa-se e faz necessário destacar o que Saccol, Schlemmer e Barbosa (2011) falam sobre Learning:

“processos de aprendizagem apoiados pelo uso de tecnologias da informação ou comunicação móveis e sem fio, cuja característica fundamental é a mobilidade dos aprendizes, que podem estar distante uns dos outros e também de espaços formais de educação, tais com salas de aula, salas de formação, capacitação e treinamento ou local de trabalho” (p. 23).

É notório perceber a partir dessa afirmativa acima que o M-Learning facilita de forma fulcral na recepção dos alunos, e principalmente insere-os em uma nova



concepção de ensino, pois desmitifica o modelo de ensino tradicional, fazendo assim ocorrer uma ampliação de conhecimentos dentro de um modelo mais fácil.

Com base no quadro 1, é relevante dizer que Oliveira *et al* (2014, p.3) destaca pontos de muita importância sobre *m-learning*, que no qual amplia de forma eficiente a compreensão e deixa o aluno como protagonista do seu próprio ensino.

Quadro 1

Vantagens do <i>m-learning</i>	
VANTAGENS	DESCRIÇÃO
AUTONOMIA	Se caracteriza pela liberdade que o aluno tem para sistematizar seu estudo, organizando-o a seu modo, e, utilizando-se, por exemplo, da Internet para fazer buscas sobre algum assunto.
PORTABILIDADE/ MOBILIDADE	Não é necessário que o aluno esteja em um ambiente educacional formal, como a sala de aula, para trocar informações, enviar mensagens e recebê-las.
FACILIDADE DE ENTENDIMENTO.	O estudante pode estudar em um Ambiente Virtual conforme sua preferência, o que ocasiona em uma maior comodidade para interagir com outros aprendizes e também com o professor.
FLEXIBILIDADE	Proporciona aos professores uma maior proximidade com os alunos, de modo que esse possa interagir ou monitorar os exercícios.

Fonte: Oliveira *et al* (2014, p.3)

Outrossim, é válido destacar que a UNESCO (2013) vê o ensino Learning como boas vantagens e de dinamização, pois há muitas facilidades de se aprender algo novo, e muitos benefícios, tais como:

- Expandir o alcance e a igualdade da educação;
- Facilitar a aprendizagem personalizada;
- Fornecer *feedback* e avaliação imediata;



- Permitir a aprendizagem a qualquer hora, em qualquer lugar;
- Assegurar a produtividade do tempo gasto em sala de aula;
- Criar novas comunidades de aprendizes;
- Fornecer suporte ao ensino contextualizado;
- Melhorar a aprendizagem continuada;
- Unir a aprendizagem formal e a informal;
- Minimizar a interrupção do ensino em áreas de conflito e desastres;
- Auxiliar os alunos com deficiência;
- Melhorar a comunicação professor-aluno, aluno-aluno, professor-professor e a administração das atividades;
- Maximizar a relação custo-eficiência.

Dessa maneira, o ensino paltado nas novas tecnologias torna-se eficaz, e principalmente quando consideramos o Duolingo como fonte de acessibilidade a outras pessoas, e isso fica cada vez mais viável quando passamos a ver crianças, jovens e adultos como um aparelho celular, ou seja, por mais que em muitos lugares ainda não uma conexão de internet, boa parte tem a possibilidade aprender novos idiomas através desse do aplicativo mencionado anteriormente.

2.2 – Gamificação

Visando facilitar o acesso e aprendizagem de novas línguas, seja Espanhol, Inglês ou outras, pensa-se em intercalar o ensino de línguas estrangeiras e gamificação, uma vez que gamificar um conteúdo resulta em engajar os referidos aprendizes. Pois, sabe-se que os jogos estão dentro do contexto social da maioria dos alunos, aproximando e facilitando a inserção dos mesmos em outros contextos de aprendizagem. Desta forma, vale dizer que:

[...] *gamificação* parte do conceito de estímulo ao pensamento sistematicamente como em um jogo, com o intuito de se resolver problemas, melhorar produtos, processos, objetos e ambientes com foco na motivação e no engajamento de um público determinado. O foco da *gamificação* é envolver emocionalmente o indivíduo utilizando mecanismos provenientes de



jogos, favorecendo a criação de um ambiente propício ao engajamento do indivíduo (BUSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014, p. 12).

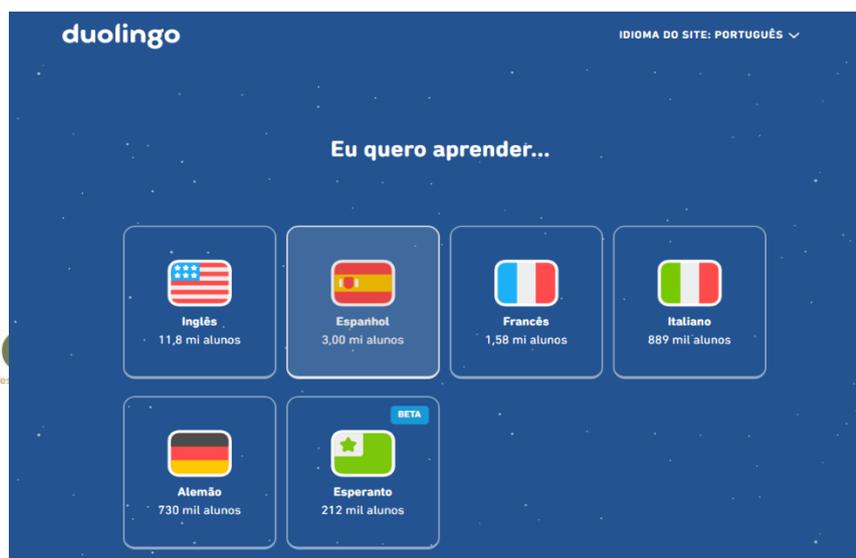
Ao pensar nos amplos contextos de aplicabilidade da gamificação, é possível ver que ela é mais uma metodologia engajadora para motivar e acelerar a aprendizagem das diferentes pessoas em saber discursar em diferentes idiomas, pois, com o passar dos anos vão surgindo novas necessidades e com isso surge a demanda de se aprender algo novo. E quando há o uso do Duolingo dentro da contextualização de gamificação as possibilidades são bem mais extensas e possíveis de os alunos aprenderem mais facilmente.

2.3 – Duolingo

É uma ferramenta tecnológica que pode usada tanto como formato de aplicativo quanto em formato de site. Possui sua versão gratuita com amplas atividades diárias, rankings e desafios constantes, mas também há sua versão premium, o que aumenta de forma relevante o acesso a outros conteúdos. No entanto, a sua gratuidade insere os interessados em um novo espaço de aprendizagem pelo motivo que pode estudar em qualquer lugar.

Foi criado em 2011 por Luis von Ahn e Severin Hacker, tendo ao longo de sua criação várias melhorias, e hoje pode ensinar diferentes línguas: Inglês, Espanhol, Francês, Italiano, Alemão e Esperanto. Na imagem abaixo, é nítido perceber o grande número engajado a aprender outras línguas, o que deixa o Duolingo cada vez mais enfático e com bastante poder de abrir outras fronteiras de um idioma para outro.

Quadro 2

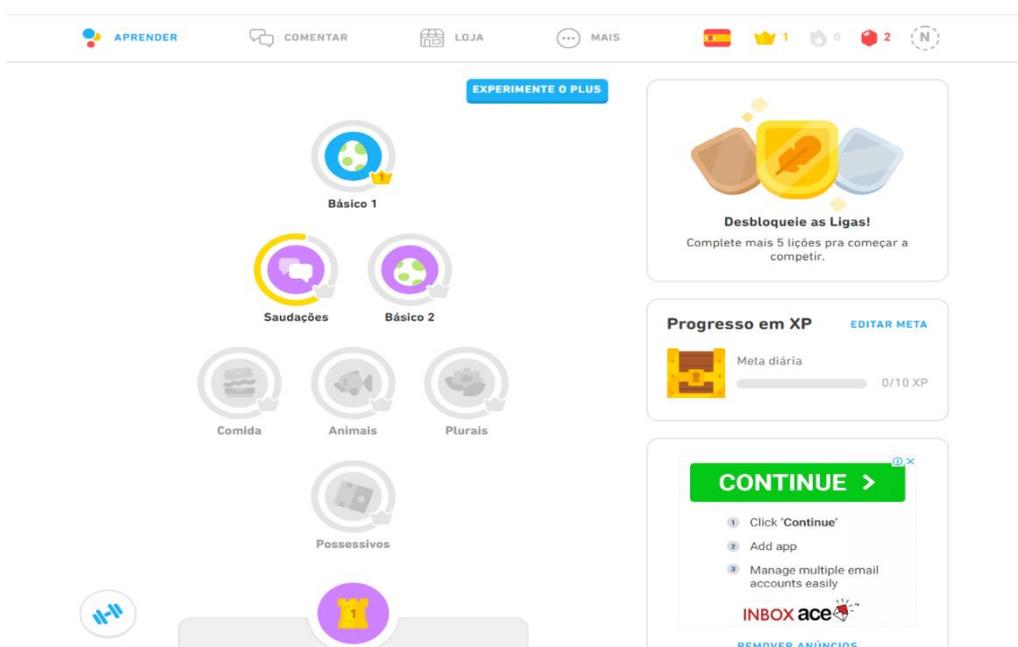




Fonte: O autor

No quadro seguinte está explícito a página inicial quando adentra-se no Duolingo através do site. Percebe-se no centro os níveis, do lado direito estão a linha de progresso e as informações de desbloqueio das ligas. É um site de linguagem fácil, o que facilita a comunicação entre usuário e plataforma.

Quadro 3



Fonte: O autor

3 Discussões e resultados

A educação passou por várias fases no Brasil e no mundo, com o surgimento da internet veio também a inserção de diversos aplicativos com o intuito de



complementar ou auxiliar um professor na sala de aula, visto que, segundo pesquisas, o Duolingo, como o seu manuseio correto, obteve êxito no quesito aprendizado significativo.

Com base nas pesquisas feitas durante a realização do projeto observa-se que o Duolingo é muito importante por possibilitar benefícios:

- Por ser gratuito e ser de fácil acessibilidade, o Duolingo mostrou-se como uma ferramenta positiva para o ensino de Língua Estrangeira, beneficiando a maioria dos discentes em suas produções escolares.
- O aluno pode realizar os exercícios fora do âmbito escolar e fazer o manuseio de acordo com seus objetivos e tempo disponível no decorrer do dia.
- Ajuda no processo ensino-aprendizagem, onde tanto o professor quanto o aluno aprendem durante as aulas

Sendo mais uma forma de diversificar o ambiente educativo, no quesito ensino de língua estrangeira, essas inserções tecnológicas voltadas para o contexto atual dos alunos, ajudarão eles a processar cognitivamente tudo o que é abordado em sala de aula. Vale ressaltar que o Duolingo não veio para substituir o livro didático ou outras ferramentas que dinamizam a didática, mas com o intuito de complementar mais ainda tais ferramentas de auxílio. Desse modo facilita o ensino de novas línguas, facilita a aprendizagem de outros idiomas, visto que, o sistema do aplicativo está inserido no contexto atual, ou seja, da maioria dos alunos, já que na sociedade atual a quantidade de pessoas que têm acesso ao smartphone é muito significativa.

Contudo, foi possível observar que o Duolingo, quando mal manuseado, pode trazer alguns pontos negativos ou seja, se o docente não ter cuidado o ensino se tornará tradicional, onde esse tem características da decoreba, ou seja, os alunos só memorizam, tendo uma aprendizagem rasa. Se faz necessário o professor explicar cada atividade apresentado dentro do sistema, explicar o porquê das respostas encontradas. Pois assim poderá evitar um grande problema, pois esse tipo de ensino, o tradicional, não se ver o ensino-aprendizado, não se ver metodologia ativa e os



alunos se tornam apenas reprodutor, fazendo, então, a sociedade estagnar-se em tudo, principalmente no quesito processo cognitivo (que será o mais prejudicado).

Tendo em vista esses benefícios já apresentados sobre o Duolingo, observa-se que seu uso, não só em sala de aula, mas além dela estarão aprendendo. Proporciona conhecimentos e muitas vantagens (quando seu manuseio se dá de forma correta) tanto para o professor quanto para o aluno, pois ambos estarão aprendendo.

4 Considerações finais

Por fim, o Duolingo serve de auxílio para o ensino de novas línguas, servindo como uma nova metodologia e até mesmo com ferramenta para o uso da gamificação. É necessário reiterar que o ensino M-Learning é propulsor em facilitar novas aquisições de compreensões, além de integrar e inserir os alunos ou usuários em espaços de fáceis assimilações. Portanto, há necessidade de se aprender novos idiomas, e o Duolingo é um molde acessível e facilitador.

REFERÊNCIAS

BUSSARELLO, R. I.; ULBRICHT, V. B.; FADEL, L. M. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: **Gamificação na Educação**. São Paulo. Pimenta Cultural. 2014. 300 p. Disponível em: <<https://www.pimentacultural.com/gamificacao-na-educacao>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

DUOLINGO, 2020. Disponível em: <https://www.duolingo.com/learn>. Acesso: 28 set. 20.



OLIVEIRA, Estevão Soares; MEDEIROS, Hercílio; LEITE, Jan Edson; ANJOS, Eudisley; OLIVEIRA, Felipe Soares. **PROPOSTA DE UM MODELO DE CURSOS BASEADO EM MOBILE LEARNING: Um experimento com professores e tutores no Whatsapp.** 2014. Disponível em: <http://esud2014.nute.ufsc.br/anais-esud2014/files/pdf/128186.pdf>. Acesso em: 24 set. 2020

SACCOL, Amarolinda; SCHLEMMER, Eliane; BARBOSA, Jorge. **M-learning e ulearning: novas perspectivas de aprendizagem móvel e ubiqua.** São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

UNESCO. **APRENDIZAGEM MÓVEL NA AMÉRICA LATINA: Iniciativas Ilustrativas e Implicações Políticas.** França: Unesco, 2012. Disponível em: <http://www.unesco.org/new/en/unesco/themes/icts/m4ed/mobile-learning/resources/unescobilelearningseries/>. Acesso em: 27 jun. 2020.