



APPS BENEFITS IN ENGLISH LEARNING: O Potencial do Aplicativo Duolingo Como Material Didático Para a Aprendizagem da Língua Inglesa¹

Lorena de Oliveira Freitas (PVIC - UEG)

Profa. Dra Barbra Sabota

Universidade Estadual de Goiás - campus CSEH

Resumo: Este artigo tem o objetivo de analisar o potencial de utilização do aplicativo Duolingo como material didático para favorecer a aprendizagem de inglês como língua estrangeira. O enfoque desta pesquisa está em analisar em que medida a proposta de ensino da língua inglesa como língua estrangeira neste aplicativo favorece a aprendizagem de seus usuários. A pesquisa teve caráter qualitativo e tratou-se de uma análise documental tendo como fonte primária de dados o referido aplicativo. Através da análise dos dados foi possível verificar que o aplicativo Duolingo possui várias características que favorecem o processo de aprendizagem do inglês como língua estrangeira.

Palavras-Chave: Material Didático, Língua Estrangeira, Duolingo.

Abstract: This article has the objective of analyzing the app Duolingo as a didactic material to favor the learning of English as a foreign language. The focus of this research is in analyzing in what proportion the teaching format of the English language as a foreign language in this app favors its user's learning. The research had a qualitative character and referred to a documental analysis having the referred app as a primary source of data. Through the data's review it was possible to verify that the Duolingo app has many characteristics that favor the process of learning English as a foreign language.

1. Introdução

Esta pesquisa teve início com um objeto de estudo diferente, o CD interativo como material de uso didático para o ensino de Inglês como língua estrangeira. No entanto, ao longo do ano de pesquisa percebemos que a análise de aplicativos poderia trazer mais benefícios para auxiliar na compreensão do processo de ensino aprendizagem de inglês como língua estrangeira (ILE). Portanto, aquele objeto de estudo foi substituído pelo aplicativo

¹ Este artigo é uma versão expandida do relatório final de pesquisa de PIBIC e está vinculado como produto parcial do projeto de pesquisa *Teaching beyond coursebooks: Análise, adaptação e criação de materiais didáticos de Inglês como LE* coordenado pela Professora Dra. Barbra R. Sabota Silva (Lattes <<http://lattes.cnpq.br/3971621982615145>>) do Campus CSEH.



Duolingo para prosseguirmos nossa investigação sobre materiais de uso didático para o ensino de línguas.

O material didático utilizado em sala de aula deve estar de acordo com o contexto. Esse contexto reflete o perfil do aluno, sua cultura, sua comunidade, ou seja, seu perfil também é um construto sócio histórico dinâmico. Para Macaro, "o perfil do aluno de segunda língua, que já é complexo e diverso, pode passar por mudanças fundamentais assim que demandas sociais, culturais, políticas e profissionais são impostas no indivíduo." (MACARO, 2008, p.47). Sendo assim, é necessário que essas mudanças sejam acompanhadas pelos professores de LE (língua estrangeira). É necessário que utilizem as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) como mediadores no processo de aprendizagem dos alunos. Sandholtz, Ringstaff, e Dwyer (1997, p.176) afirmam que "os benefícios da integração da tecnologia são melhor compreendidos quando a aprendizagem não é apenas um processo de transferência de fatos de uma pessoa para outras, mas quando os objetivos do professor podem emancipar os alunos como pensadores de problemas.

2. Objetivo

O principal objetivo desta pesquisa é observar os aspectos positivos e negativos promovido pelo aplicativo Duolingo em relação à aprendizagem de alunos de inglês como segunda língua.

2.1. Objetivos Específicos:

- Quais são os aspectos positivos e negativos para o ensino e aprendizado de inglês como segunda língua oferecida por essa tecnologia?
- Como o aplicativo Duolingo propõe a mediação da aprendizagem da língua inglesa?.

3. Metodologia

Como já explicitado, esta pesquisa integra um estudo mais amplo sobre adaptação e criação de materiais para ensino de ILE, o projeto cadastrado na PrP intitulado *Teaching beyond coursebooks*, coordenado pela profa. Dra. Barbra Sabota. No projeto da professora está previsto a formação de um grupo de estudos e pesquisas, o qual integro. Os estudos derivados da pesquisa seguem o mesmo tipo de metodologia, a saber, pesquisa documental



qualitativa. O que equivale a dizer que esta investigação prioriza a busca de resultados qualitativos interpretativos, portanto, não se ocupa em quantificar e gerar estatísticas, mas sim dados que possam, a partir de sua análise, elucidar e permitir maior compreensão do contexto analisado e do processo percorrido (BROWN e RODGERS, 2002). No grupo, optamos por realizar pesquisas documentais, por tratarmos do estudo de materiais que tem sido examinados e reelaborados de acordo com os objetivos da pesquisa buscando conferir sentido ao objeto sobre análise (LUDKE e ANDRE, 1986). Para Sá-Silva, Almeida e Guindani (2009, p. 5).

tanto a pesquisa documental como a pesquisa bibliográfica têm o documento como objeto de investigação. No entanto, o conceito de documento ultrapassa a ideia de textos escritos e/ou impressos. O documento como fonte de pesquisa pode ser escrito e não escrito, tais como filmes, vídeos, slides, fotografias ou pôsteres.

Tomamos neste estudo o aplicativo *Duolingo* como objeto de análise e seguimos procedimentos de pesquisa, como descritos:

- Leitura de referencial bibliográfico (a ser selecionado no grupo de estudos).
- Levantamento e seleção do aplicativo para análise.
- Análise do aplicativo seguindo parâmetros específicos para análise de material de uso didático (utilizando uma tabela desenvolvida pelo grupo de estudos).

Para proceder à análise cotejamos o aplicativo com os critérios de uma tabela, fruto de nossas discussões e estudos, que contemplam os aspectos: estrutura, conteúdo e flexibilidade. A tabela encontra-se ao final da análise, que segue.



4. Fundamentação e análise em paralelo: O material didático para ensino aprendizagem de ILE e o uso de ferramentas digitais.

As adaptações de materiais para uso em sala de aula de ILE têm sido uma prática constante e necessária entre professores que primam por um ambiente mais personalizado, colaborativo, convidativo e motivador para seus alunos (ISLAM e MARES, 2003; HARMER, 2008).

As vantagens e facilidades que a tecnologia presente no dia a dia da sociedade urbana traz vem cada vez mais sendo aproveitada como uma ferramenta para a aprendizagem. Um exemplo disto é a popularidade do aplicativo de aprendizagem de línguas em comento, *Duolingo*, que em janeiro de 2014 atingiu a marca de 25 milhões de usuários, dos quais 12.5 milhões são ativos.

O aplicativo Duolingo se tornou público em 2012 e foi criado por um professor e um aluno da *Carnegie-Mellon University* (Estados Unidos). Esse aplicativo oferece vários aspectos favoráveis à aprendizagem de ILE pois proporciona apoio para o aluno favorecendo o desenvolvimento da autonomia de aprendizagem para o aluno desenvolver suas capacidades na língua inglesa tanto dentro da sala de aula quanto fora dela. Para Holec (1981), a autonomia de aprendizagem é a capacidade de assumir a responsabilidade pela própria aprendizagem e buscar agir em prol de seu aprimoramento. Essa autonomia promovida pelo aplicativo oferece uma liberdade para o aluno em relação a espaço e tempo, ou seja, possibilita que o aluno possa escolher aonde e quando ele deseja desenvolver sua aprendizagem. Esses fatores corroboram o uso independente do professor e auxiliam o aluno a assumir a responsabilidade por seu próprio desenvolvimento linguístico.

Apesar de oferecer aspectos positivos para a aprendizagem da língua inglesa, o aplicativo *Duolingo* também possui aspectos negativos. À medida que também compreendemos melhor os aspectos negativos dessa tecnologia como material didático, fica mais fácil para encontrar maneiras de suprir necessidades não supridas pelo material. A compreensão dessa tecnologia para uso didático aumentam as chances de utilização da mesma em favor do ensino e aprendizagem autônoma da língua inglesa.



5. DUOLINGO: Uma análise preliminar do objeto.

O aplicativo é disponível na *Web*, iOS, Androide e Windows Phone e hoje tem cerca de 30 colaboradores. Até setembro de 2014, o aplicativo disponibilizava ao usuário espanhol, francês, alemão, holandês, dinamarquês, português, italiano, irlandês e sueco para falantes de inglês e também inglês para espanhol, francês, alemão, português, italiano, holandês, russo, polonês, turco, húngaro, romeno, japonês, híndi, indonésios, coreanos e checos entre outras combinações de idiomas (Wikipédia).

A aprendizagem da língua inglesa é promovida através de lições que são separadas em pequenas fases, o que dá a sensação do usuário estar em um jogo. Em cada fase é trabalhada as habilidades de conversação, compreensão, tradução e escrita. As abordagens utilizadas são: a abordagem tradicional com vários exercícios de tradução e a abordagem Lexical trabalhando gramática, vocabulário e pronúncia em conjunto. Os usuários começam com direito a quatro corações nas primeiras lições e três nas lições posteriores, esses corações representam as chances que o jogador tem de se movimentar dentro do jogo. A cada erro cometido dentro do jogo, o jogado perde um coração. O avanço de fase ocorre quando o usuário consegue responder à última questão da fase sem perder todos os corações. Usando uma abordagem orientada a dados voltada à educação o sistema do aplicativo faz uma análise sobre quais questões os usuários tiveram dificuldades e os tipos de erros cometidos. Então, para melhor atender às dificuldades específicas de cada usuário o sistema usa os dados coletados sobre os erros e os customiza a partir dos padrões que foram identificados.

O aplicativo também utiliza uma plataforma *crowdsourcing* de [tradução](#) de textos. Por esse processo é possível a obtenção de serviços, idéias ou conteúdo necessários através de contribuições de um grupo variado de pessoas, geralmente, a partir de uma comunidade on-line. O aplicativo Duolingo utiliza este processo para que os usuários possam traduzir conteúdo real da internet. Existe um espaço interativo onde os usuários podem se comunicar via chat, seguir amigos em seu perfil, serem seguidos e compartilhar seu progresso dentro do jogo.

6. Uso de tecnologias no ensino de línguas e a relação com dispositivos móveis.

Brown (2005, p. 299) conceitua a aprendizagem móvel como "uma extensão do aprendizado pela internet". Ela permite que usuários utilizem a rede por meio de



dispositivos móveis como *tablets* e celulares, o que pode representar liberdade e autonomia, possibilitar que o usuário consulte informações, acesse caixas de mensagem, leia e responda e-mails, instale aplicativos personalizando esses aparelhos de modo a atender à suas expectativas e necessidades.

7. Autonomia e motivação

Com as abordagens de ensino se tornando cada vez mais focadas no aluno. A autonomia de aprendizagem vem se tornando indispensável. (HOLEC, 1981 p. 3) "A autonomia é a habilidade de um sujeito se responsabilizar por sua própria aprendizagem". Essa definição sugere que o aluno tome decisões em relação a objetivos de estudo, escolhas de atividade a serem realizadas de acordo com os seus objetivos de aprendizagem e a auto avaliação de conquista desses objetivos. Com esse conceito em mente é possível afirmar que a liberdade de espaço e tempo proporcionada pelo aplicativo *Duolingo* pela fácil portabilidade do mesmo pode favorecer o desenvolvimento de autonomia de aprendizagem de seu usuário que é livre para escolher aonde e quando irá utilizá-lo. Outro fator que beneficia o usuário deste aplicativo em relação ao desenvolvimento de sua autonomia é que o aplicativo fornece uma autocorreção em cada exercício realizado.

Também existem características dentro do aplicativo que são inibidoras da autonomia de aprendizagem do usuário. A primeira é a falta de possibilidade de escolha do conteúdo a ser trabalhado pelo usuário, ele é obrigado a seguir a ordem de conteúdo imposto pelo aplicativo para prosseguir. Outra característica é que os exercícios exigem uma resposta única o que limita o uso da língua alvo pelo usuário e pode afetar negativamente a sua habilidade de comunicação na língua estrangeira.

O aplicativo apresenta um layout com instruções claras e ilustrações representativas do vocabulário. O fato do conteúdo didático do aplicativo ser dividido em fases proporciona uma sensação de o usuário estar em um jogo. Essa característica torna o aplicativo especialmente atraente para um público jovem. O usuário recebe incentivos por completar uma lição e por assiduidade dentro do jogo, ou seja, pelo tempo que o usuário permanece ativo. Esses incentivos vêm em forma de pontos que se chamam *Lingots* e por dias de



ofensiva que representam a quantidade de dias consecutivos que o jogador está ativo no jogo.

A possibilidade de interação entre os usuário do aplicativo é mais um incentivo para usuários que podem seguir o progresso de seus amigos e também com compartilhar o seu próprio progresso. Essa característica possibilita a possibilidade de professores estarem adaptando este aplicativo para o uso dentro da sala de aula, incentivando alunos a atingirem certos objetivos dentro do aplicativo e compartilhando o alcance desses objetivos com o professor e colegas.

Para encerrar nossa análise, trazemos a tabela com a taxonomia para análise de material de uso didático criada em nosso grupo e a preenchemos com informações sobre o *Duolingo*, como vemos a seguir.



Tabela 1 – Taxonomia de análise do potencial didático do aplicativo Duolingo	
Categorias de análise/ Duolingo	
Estrutura dos Itens	
1-Design/Layout	Instruções claras, Ilustrações representativas de vocabulário
2-Clareza das Instruções	Fácil entendimento
3-Valor e fabricante	Acessível para todos
4-Temas:	Disponível em Web, iOS, Androide e Windows Phone, download gratuito
4.1-Nivelamento:	Básico, intermediário, avançado.
4.2- Público Alvo:	Jovem
4.3-Tópicos:	Dia dia
Conteúdo	
5-Potencial de motivação	Incentivos (ponto de habilidade)
6-Potencial de Autonomia	Portabilidade
7-Adaptabilidade	Possibilidade de interação entre outros usuários
8-Tempo	Exercícios que estipulam um tempo limite exercícios livres
Usabilidade	
9-Relevância para o ensino aprendizagem de inglês	Não é possível escolher o tema para ser trabalhado
10-Enfoque (Abordagens)	Abordagem tradicional, abordagem lexical

Através desta tabela é possível visualizar com clareza a estrutura utilizada pelo aplicativo Duolingo para a mediação da aprendizagem do inglês como língua estrangeira para o usuário. Essas categorizações permitem também a possibilidade de analisar as características do aplicativo e realizar uma avaliação das mesmas. Em relação à estrutura do aplicativo podemos concluir através da tabela acima que ele tem um funcionamento simples e



claro e tem o objetivo de atingir um público jovem que queira aprender a língua inglesa voltada para o dia a dia.

É possível identificar também aspectos dentro do aplicativo que criam um potencial de motivação e autonomia e um aspecto negativo dentro do aplicativo que é o fato do aplicativo não dar a escolha de conteúdo a ser aprendido pelo usuário.

Através da tabela podemos entender a abordagem de ensino utilizada pelo aplicativo. Existem vários exercícios com uma abordagem tradicional onde é muito utilizada a tradução. Outra abordagem utilizada é a lexical onde a ênfase está no ensino e aprendizado de palavras e combinações de palavras.

8. Considerações Finais: O Potencial do Aplicativo Duolingo Como Material Didático Para a Aprendizagem da Língua Inglesa.

Por meio desta análise foi possível perceber que apesar do aplicativo Duolingo possuir algumas características inibidoras da autonomia de aprendizagem, como, por exemplo, não permitir que o usuário escolha o conteúdo a ser trabalhado. Contudo, constatamos que o formato de ensino de ILE previsto neste aplicativo favorece a aprendizagem de seus usuários. O caráter lúdico desta tecnologia se torna atraente para o usuário e é um atrativo e incentivo para o usuário avançar dentro do jogo ao mesmo tempo em que o seu potencial de desenvolvimento da autonomia de aprendizagem ajuda os usuários a se responsabilizarem pela sua própria aprendizagem.

Esta tecnologia mostrou que pode efetivamente ser usada como mediadora no processo de aprendizagem de alunos de língua inglesa como língua estrangeira tanto dentro como fora da sala de aula pois ele possui características que podem criar um ambiente motivador e personalizado em sala na medida em que ele cria a possibilidade para o aluno encontrar a própria resposta para suas perguntas.

9. Referências

BROWN, J.D.; RODGERS, T.S. *Doing second language research*. Oxford: Oxford University Press, 2002.

Future Directions, B. Sinclair, I. McGrath & T.E. Lamb (eds), 4–14. Harlow: Addison Wesley Longman.



ANAIS - Seminário de Pesquisa, Pós-Graduação, Ensino e Extensão do CCSEH – SEPE
Os desafios para a formação do sujeito e os rumos da pesquisa e da extensão universitária na atualidade - 26 a 28 de agosto de 2015.

HOLEC, henri. (1981). *Autonomy and foreign language learning*. Oxford: Pergamon.

ISLAM, C.; MARES, C. Adapting Classroom materials. In: TOMLINSON, B. (Ed.) *Developing materials for language teaching*. London: Continuum, 2003.

KUKULSKA-HULME, Agnes; shield, Lesley. An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction. *ReCALL*, v. 20, n. 03, p. 271-289, 2008.

LÜDKE, H. A.; ANDRÉ, M. *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: EPU, 1986.

SANDHOLTZ, J.H.;RINGSTAFF;DWYER, D.C. *Teaching with technology: creating student-centered classrooms*. New York and London: Teachers College Press, Columbia University, 1997.

SÁ-SILVA, J. R.; ALMEIDA, C. D.; GUINDANI, J. F. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. *Revista Brasileira de História & Ciências Sociais*, n. 1, 2009.

Wikipedia. Disponível em: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Duolingo>> Acesso em 20 de junho de 2015.