

# APLICATIVOS EDUCACIONAIS: UMA ANÁLISE SOBRE O APLICATIVO DUOLINGO NO APRENDIZADO DO IDIOMA INGLÊS\*

EDUCATIONAL APPLICATIONS: AN ANALYSIS ABOUT THE DUOLINGO APPLICATION IN THE ENGLISH LANGUAGE LEARNING

Jonathan Ruan Ribeiro Almeida  
Graduando do Curso de Licenciatura em  
Informática da Universidade Federal do  
Maranhão, Campus de Codó.  
[jonathanzfenix@gmail.com](mailto:jonathanzfenix@gmail.com)

Alex de Sousa Lima  
Professor Adjunto da Universidade Federal do  
Maranhão, Campus de Codó.  
[alexlima.ufma@gmail.com](mailto:alexlima.ufma@gmail.com)

## RESUMO

Os dispositivos móveis por meio de aplicativos educacionais vêm demonstrando ser uma ferramenta eficiente para a educação. O objetivo deste artigo foi o de demonstrar que os dispositivos móveis já estão sendo utilizados na educação e que os aplicativos educacionais como o *Duolingo* têm alcançado eficiência no processo de ensino da língua inglesa. Realizou-se pesquisas sobre diversas publicações que demonstraram os benefícios de empregar o modelo de ensino através de dispositivos móveis, sobretudo aqueles que analisaram o uso de aplicativos educacionais no aprendizado de um idioma estrangeiro. Conclui-se que os professores podem fazer uso dessa ferramenta de fácil acesso para promover a educação. Também que o modelo *m-learning* com o aplicativo *Duolingo* é uma opção acessível e capaz de cumprir essa função com excelência.

**PALAVRAS-CHAVE:** Aplicativos Educacionais. Educação. Tecnologia. Língua Inglesa. Duolingo.

## ABSTRACT

Mobile devices through educational applications have been proving to be an effective tool for education. The purpose of this article was to demonstrate that mobile devices are already being used in education and that educational applications such as Duolingo have achieved efficiency in the process of teaching English. Research has been done on a number of publications that have demonstrated the benefits of using the model of education through mobile devices, especially those that have analyzed the use of educational applications in learning a foreign language. We conclude that teachers can make use of this easily accessible tool to promote education. Also that the *m-learning* model with the Duolingo application is an affordable option and able to fulfill this function with excellence.

**KEYWORDS:** Educations Applications. Education. Technology. English Language. Duolingo.

---

\* Artigo apresentado ao curso de Licenciatura em Informática da Universidade Federal do Maranhão, Campus de Codó, como requisito para a obtenção do título de graduado em Licenciatura em Informática, sob a orientação do Professor Alex de Sousa Lima.

## 1. INTRODUÇÃO

Falar sobre aplicativos em uma era globalizada já é tão comum, graças à difusão dos meios tecnológicos que com grande velocidade são produzidos, atualizados e comercializados. Todo esse processo se ampliou devido a facilidade que os meios tecnológicos nos proporcionam. A utilização da internet é o motor principal para veiculação de informações em massa, sendo interligada a uma prática social muito comum, como por exemplo: divulgação de diversas informações, ideias, vendas, produção do conhecimento, criação de novas possibilidades.

Considerando especificamente o setor de aplicativos voltados à educação se entende que estes atualmente estão mais acessíveis que o acesso aos computadores onde se manuseiam softwares educacionais. As novas tecnologias estão presentes nas diversas plataformas digitais e esses aplicativos estão disponíveis em qualquer uma delas.

As práticas de inclusão digital inseridas no nosso âmbito a alguns anos, hoje mostra que a utilização desse meio foi um dos fatores que sem dúvidas promoveram o desenvolvimento social em relação aos meios eletrônicos. Considerando que o uso das novas tecnologias tem atingindo um crescimento de impacto mundial no Brasil esse crescimento é símio (DELOITTE 2017).

Nesse sentido, o objetivo deste trabalho foi o de apresentar o aplicativo *duolingo* e compreender como seu uso pode ajudar na prática educativa. Tal aplicativo consegue proporcionar ferramentas para o aprendizado do idioma inglês, sendo um dos mais destacados aplicativos em matéria de softwares educativos.

---

\* DELOITTE. Refere-se a Deloitte Touche Tohmatsu Limited, empresa responsável pela pesquisa.

## 2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa é mista, pois engloba a pesquisa bibliográfica e a de laboratório. A parte bibliográfica tem como base Marconi e Lakatos (2003) e Santos *et al* (2010), que entendem que esta deve ser instituída como análise teórica, derivando de pesquisas científicas (artigos, dissertações, teses, etc.) relacionadas ao problema investigado, sem considerar o trabalho de campo e de laboratório. Todavia, foi realizado o manuseio necessário para explicar a funcionalidade do aplicativo *Duolingo*, expressando assim, também um caráter laboratorial.

Os materiais analisados correspondem ao período de publicação de 2001 a 2017. Os materiais que foram selecionados se referem a publicações em língua portuguesa. O aplicativo *Duolingo* apresenta as seguintes características: público, gratuito e contempla mais de vinte idiomas (considerando os demais países), sendo lançado no mercado no ano de 2012. Este aplicativo foi escolhido exatamente por poder ser utilizado em várias plataformas digitais e nos sistemas operacionais moveis (*IOS, Android, Web e Windows*).

## 3. O AVANÇO DAS TECNOLOGIAS COMO FERRAMENTA NA EDUCAÇÃO

Os tópicos assistidos nesse artigo dissertam sobre uma análise do uso de dispositivos móveis como plataforma de ensino e o aplicativo *Duolingo*, sendo este um exemplo de eficiência. No item 3.1 demonstra a transição dos softwares educativos tradicionais utilizados em laboratórios de informática nas escolas para os aplicativos presentes nos dispositivos móveis. O item 3.2 trata da influência que a tecnologia exerce sobre a educação, considerando-se que a tecnologia sempre contribuiu como ferramenta para aprimorar o aprendizado. No item 3.3 apresenta-se uma discussão sobre o uso de aplicativos móveis na educação destacando a descoberta desse aparato tecnológico.

### 3.1. A transição dos *softwares* educativos para os aplicativos educacionais

Apesar de serem mais utilizados que os softwares na atualidade, os aplicativos foram desenvolvidos a pouco tempo e alcançam bem mais usuários pelo mundo. Segundo Johnson & Capron (2004) o software é “um conjunto de instruções planejadas, passo a passo, necessárias para transformar dados em informação”. Para os autores, existe uma subdivisão que facilita a compreensão: *software* aplicativo e *software* de sistema. No presente artigo abordaremos de forma específica o software aplicativo, especificamente os aplicativos educacionais que tem o objetivo de serem utilizados no aprendizado referente ao qual a sua função, pode ser utilizado tanto por um entretenimento pessoal ou educacional.

Com relação aos tipos de softwares disponibilizados no mercado, Caiçara Júnior (2007) destacam os seguintes:

Quadro 01: Tipos de softwares disponíveis no mercado.

TIPO	CARACTERÍSTICA
Software livre	São disponibilizados com o código-fonte o que possibilita o usuário modificar o mesmo de acordo com sua necessidade;
Software gratuito ou freeware	São disponibilizados sem custo, porém o seu código-fonte não é liberado, o que permite sua utilização sem alteração/adaptação;
Shareware	Funcionam como marketing do produto, pois sua utilização é limitada, e quando encerra o teste o consumidor deve optar pela sua compra;
Software proprietário	São vendidos e mantidos por empresas, as quais tem a licença de uso.

Fonte: Organizado pelo autor a partir de Caiçara Júnior (2007).

Os aplicativos em sua maioria possuem código aberto, assim como o sistema operacional Android que pertence à empresa *Google*, e atualmente o mais utilizado do mundo em dispositivos móveis, tendo sido baseado no *kernel* do *Linux*, que é um sistema operacional livre desde a sua criação (LECHETA 2015).

O avanço tecnológico aplicado ao uso de computadores e dispositivos móveis cada vez mais eficazes e rápidos só foi possível por meio de um sistema de *softwares* que trabalham em consonância para executar os comandos definidos pelo usuário. Dessa forma, isso influencia a busca por melhorias e atualizações que realmente agrade aos usuários. O uso da internet oportunizou um enorme acesso a informações e aplicações a nível mundial, sendo considerada como “o maior repositório de informações existentes e acessíveis às pessoas, independentemente do local em que se encontrem, permite-nos inúmeras facilidades e serviços” (CAIÇARA JÚNIOR 2007).

Para Lecheta (2015) na atualidade o uso de *smartphones, ipads, iphones, tablets*, relógios digitais, que dispõem de várias funções que facilitam nosso cotidiano, essa mudança tecnológica embora não tenha extinguido o uso do computador, estendeu-se além do uso dele, criando um novo modelo de educação através de dispositivos móveis. Dessa forma, são inúmeros os aplicativos que dispõe das mais diversas funções, desde permitir realizar operações bancárias, efetuar compras, interagir em redes sociais, entre outras. Alguns aplicativos possuem custo e outros não, dependendo da plataforma utilizada, e podem ser baixados com a maior facilidade.

Uma nova visão em relação ao uso de aplicativos vem se tornando comum, o uso desses meios atrelados a educação tem mostrado resultados significantes que fazem a diferença no processo de aprendizagem. Segundo Bandeira (2009), o material didático constituído de produtos pedagógicos serve de suporte para a produção de mídia. Os materiais didáticos podem ser agrupados segundo o meio de vinculação em: a) material impresso; b) material audiovisual; e, c) novas tecnologias. Entende-se que as novas tecnologias têm ganhado maior visibilidade pela aceitação, facilidade de acesso e assimilação do conteúdo por meio da materialização, com a possibilidade de trabalhar com um conjunto de recursos de cunho educativo.

A influência das mídias tem criado um cenário de progressão crescente das novas tecnologias, onde os meios de comunicação deixam claro que a transformação do ambiente é sem dúvida um processo que impulsiona a criação de recursos tecnológicos na educação (MORAN 2007). Ressalta ainda que possibilitar melhorias no campo das mídias educativas requer perspicácia e diretividade, pois o campo que engloba a tecnologia implica na atualização de técnicas constantemente eficazes. Portanto, a difusão de novas concepções no campo científico e tecnológico é essencial para o crescimento socioeducativo.

### 3.2. A influência da tecnologia associada às práticas educativas

O mundo contemporâneo está repleto de tecnologias, principalmente as da informação e da comunicação. Os avanços técnicos-científico informacionais

possibilitaram a criação de múltiplos dispositivos e ferramentas, que atualmente estão inseridos em vários setores da sociedade. Nesse sentido, com a educação não foi diferente, haja vista que a inserção e a apropriação das tecnologias como ferramentas pedagógicas possibilitaram outras práticas na educação e maior integração e interatividade entre os agentes da educação, incrementando e fortalecendo o processo de ensino-aprendizagem no sentido de termos uma educação cada vez mais transformadora.

Considerando tal contexto, Saldaña (2015) destaca que o ensino tecnológico por meio de aplicativos eletrônicos vem sendo utilizado por diversos pesquisadores, dentre os projetos desenvolvidos há os dedicados à execução de sistemas aplicados à educação. Dessa forma, podem-se encontrar conteúdos diversificados que estão sendo inseridos nesse campo para que seja facilitado o processo de ensinar. Com isso, torna-se capaz de atender às necessidades dos alunos e do corpo docente, tornando as aulas dinâmicas, mais atraentes, contribuindo na busca por conhecimento.

Medeiros (2017) destaca que a inclusão digital torna-se fundamental para se descobrir os vários campos da educação, pois entende que colabora com o educador para transformar e ser mais eficaz no método de construção de ideias, inserindo-o na cultura digital. O domínio e a utilização da tecnologia de informação de maneira geral desencadeiam resultados positivos em todos os ramos, sua utilização dentro da educação permite que os alunos construam conhecimento (MEDEIROS 2017).

Valente (2008) discorre que os *softwares* educativos possibilitam aprendizagem e indicam que a função do educador é capaz de ser integralmente produzida pelo computador e provavelmente com mais habilidade. Para o autor, os meios tecnológicos exibem múltiplos artifícios que garante o conhecimento de diversas formas e temáticas abrangendo níveis elevados de conhecimento, diferindo do orientador tradicional que dificilmente conseguirá juntar tudo isso com toda essa praticidade, mesmo sendo um ilustre comunicante.

Partindo do exposto acima, entende-se que a utilização de aplicativos pode ser feita em qualquer momento e lugar como em sala de aula, por exemplo, pois seu manuseio é simples precisando unicamente abrir o dispositivo onde eles estão instalados para se conectar. Todavia, compreende-se que alguns dispositivos

que necessitam de conexão com a internet não são indicados em lugares sem esse recurso. Dessa maneira, os aplicativos estimulam os usuários e tornam atrativos os momentos de aprendizado.

Como foi citado anteriormente o corpo docente necessita alcançar novos espaços, obter linguagens modernas, descobrir métodos e técnicas para aplicar o conhecimento em sala de aula, e com o uso de tecnologias é possível atingir e descobrir novas capacidades e aptidões tanto dos educadores, quanto dos educandos. Contribuindo significativamente para a produção de conhecimento entre ambos. O auxílio dos professores e da família na utilização dos aplicativos é fundamental para um uso responsável e direcionado por parte dos educandos.

Marion (2011) ressalta que tanto a internet quanto a informática tiveram seu uso dentro das práticas educacionais amplificados no ambiente escolar, atuando como um suporte para o professor além dos materiais tradicionais como por exemplo os livros, e o emprego de dispositivos tecnológicos na sala de aula gera momentos atrativos, de tal forma que fortalece o vínculo entre a comunidade escolar. A tecnologia pode ser utilizada para estimular e ajudar de certa forma a educação, os alunos ao interagirem com as ferramentas tecnológicas demonstram empolgação e também entusiasmo, e ao professor que deseja essa inovação caberá capacitar-se se for necessário e verificar se a escola disponha dos recursos tecnológicos exigidos (MARION 2011).

Freire (2009) aponta que a educação habitual ou a informatização do ensino são fundamentados e apoiados na construção do aprendizado. Dessa maneira, tanto o educador, quanto o computador são possuíntes da capacidade de abstrair conteúdos que advém desses métodos. O uso moderado e com fins educativos precisam ser reforçados, para que não se torne apenas um mero passatempo.

A influência que a tecnologia vem desempenhando no processamento de ensino-aprendizagem tem evidenciado numerosas interpretações pela finalidade que oferece, proporcionando caminhos virtuosos para os alunos, sendo um grande aliado para os professores, além de permitir conceder usos socioeducativos nas escolas. Nesse campo as tecnologias da informação e comunicação são usadas na solidificação da integração digital. A implantação de aplicativos educacionais transforma-se em necessidade, sendo primordial no cotidiano da educação para a

modernização do apreender (ANDRADE & BARBOSA, 2016). Nesse sentido, o próximo tópico abordará um desses aplicativos, o *Duolingo*, destacando características e possibilidades dessa ferramenta para a educação.

### 3.3 Os dispositivos móveis como ferramenta de ensino

Segundo Mousquer & Rolim (2011) são duas as áreas onde se concentram as colaborações: a pedagógica e a computacional. Considerando a área pedagógica refere-se à relação do professor em utilizar os dispositivos móveis para o aprendizado do aluno, ou seja, é a parte onde a ideia da função do aplicativo entra na prática e produz resultados. Na área computacional representa a parte onde se planeja e elabora a criação dos aplicativos educacionais especificando suas funções, determinando a finalidade da sua criação.

Os autores Mousquer & Rolim (2011), consideram que aprender utilizando dispositivos móveis representa, de certa forma, “sair” do convencional vivenciado diariamente em sala de aula. Dessa maneira, os alunos têm uma experiência diferente, pois torna-se divertido. Alguns aplicativos são diversificados em interatividade e permitem interações entre os alunos ou mesmo com o professor (MOUSQUER & ROLIM, 2011).

Ainda segundo Mousquer & Rolim (2011), a maioria das escolas possuem um laboratório de informática, todavia estão subutilizados pelos educadores. Um dos principais problemas está na falta de domínio e familiarização com a informática. Entende-se, que demanda certo trabalho para elaborar material para as atividades de disciplinas convencionais com a utilização do laboratório. Embora algumas escolas disponibilizem estruturas, ainda existe uma problemática comum que é a falta de profissionais capacitados para trabalhar com o laboratório mantendo as máquinas sob constante manutenção e que sirva de suporte para orientar/colaborar nas atividades desenvolvidas pelos professores.

Neste contexto, o computador é uma ferramenta importante na complementação do processo de aprendizado dos alunos, não sendo um substituto para o professor. Pensando por esse viés, os dispositivos móveis também não irão substituir os computadores, pois cada um possui papéis importantes no processo no contexto educacional.

Mousquer & Rolim (2011) evidenciam que utilizar dispositivos móveis na educação ajuda a desenvolver as mais diversas áreas do raciocínio e dos sentidos. Dependendo do aplicativo escolhido pelo professor a ser trabalhado em sala de aula, estes possuem uma gama variada de opções em áreas de conhecimentos e também categorias que os classificam entre de raciocínio, lógica, jogos, ou mesmo desenvolver um conteúdo específico como é o caso dos aplicativos que ensinam idiomas.

Para que seja criado e projetado um aplicativo com finalidades específicas é necessário que vários aspectos devam ser considerados e observados antes da sua elaboração, tais como: a criatividade; a autonomia; a motivação, entre outros. Um dos aspectos positivos a ser observado dentro da utilização de aplicativos com a finalidade de educar é que o aluno não tenha o medo de cometer erros como em atividades convencionais, pois manuseando os aplicativos eles sentem-se mais à vontade em cometer erros, porque não existe aquela pressão que normalmente é exigida quando ele realiza as tarefas comuns de sala de aula.

Na atualidade se tem à disposição os dispositivos móveis com um acesso simplificado, mesmo para as pessoas de baixa renda, sendo assim, mais presente do que os computadores que segundo o IBGE<sup>1</sup> (2013) muitos lares brasileiros ainda não possuem. São os dispositivos moveis que se fazem mais presentes nos domicílios brasileiros e a maioria deles possui acesso à internet, o que estendeu também o próprio campo de acesso à web dentro dos domicílios (DELOITTE<sup>2</sup>, 2017).

Tais dispositivos já são utilizados pelos alunos nas escolas como forma de entretenimento, seja para assistir vídeos ou se comunicar por meio das redes sociais. Entende-se, com isso, que a inserção de dispositivos moveis no ambiente escolar pode se torna uma ferramenta de apoio para o ensino dos conteúdos em sala de aula, é uma alternativa a ser observada pelo educador que deseja inovação em sala de aula. Todavia, o professor pode encontrar dificuldades adversas ao tentar fazer uso da tecnologia em sala de aula.

---

IBGE<sup>1</sup>. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.

DELOITTE<sup>2</sup>. Refere-se a Deloitte Touche Tohmatsu Limited empresa responsável pela pesquisa.

Rodrigues (2014) evidencia que o ensino de um idioma estrangeiro é desigual entre as classes sociais, sendo que os estudantes sem condição financeira favorável, somente terão acesso por meio de disciplina curricular nos ensinos fundamental e médio. Aqueles que dispõem de condição financeira favorável podem pagar cursos e se instruir num nível mais avançado.

A modalidade de ensino através de dispositivos móveis é nomeada de *m-learnig (mobile learnig)*, por meio dela tanto alunos quanto professores interagem à distância pela internet utilizando os aparelhos para o aprendizado, levando em conta o fácil acesso a esses dispositivos, é uma modalidade de ensino recomendada pela UNESCO<sup>1</sup>. Compreende-se que levando esse termo para o ensino da língua inglesa, pode melhorar o ensino, ajudando aqueles alunos que possuem maiores dificuldades. Uma vantagem está na rápida resposta que ele oferece sobre os resultados obtidos. Esse modo de ensinar segue o padrão buscado pelos educadores na atualidade, pois: é versátil, os dispositivos são portáteis, portanto, possível de ser levado a qualquer lugar e possui planos direcionados a educação (RODRIGUES, 2014). O uso de dispositivos móveis abre um leque de opções para a criatividade do professor em planejar e executar suas aulas. Todavia, é preciso verificar se aquele *software* escolhido trará a componente motivacional para a turma interagir e aprender manuseando o dispositivo.

Segundo Kukulska-Hulme (2012) uma vantagem é que o ensino através de dispositivos possibilita que os alunos sejam mais ativos para desvendar os aplicativos em toda a sua extensão, não havendo o limite da sala de aula apenas, portanto, pode ser usado aonde o aluno se sente mais confortável.

#### **4. O aplicativo *Duolingo*: características e uso na educação**

O item 4 nos apresenta o aplicativo Duolingo suas características e funcionalidades no ensino de idiomas estrangeiros especificamente o inglês; o item 4.1 explica como a língua inglesa e as tecnologias da informação e comunicação sempre mantiveram uma relação bem próxima.

---

UNESCO<sup>1</sup> Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura.

No item 4.2 são apresentadas as informações do funcionamento do aplicativo além de informações de como ele é visto segundo a sua categoria. No item 4.3 se disserta sobre o uso do aplicativo como ferramenta educacional.

#### 4.1 O ensino do inglês e sua proximidade com as novas tecnologias

A associação entre a língua inglesa e as tecnologias é algo que já poderia ser imaginado, visto que alguns professores dessa disciplina têm uma peculiaridade de utilizar multimídias para ministrar conteúdo como por exemplo o uso de mídias sonoras. Os professores têm o inglês como a matéria que exige uma participação mais ativa do aluno e usar meios tecnológicos sempre foi indispensável para que isso ocorresse (BARROS *et al* 2016). Dentro da grade de matérias ensinadas na escola, sempre foi obrigatório uma disciplina que ensine um idioma estrangeiro e o inglês foi o pioneiro. Sua escolha advém do fato de ser o idioma universal, mas pouco tempo depois veio o idioma espanhol, embora nem todas as escolas tenham dado a ele a devida importância como foi com o inglês (FIGUEIREDO & MARZARI 2012).

Uma das maiores dificuldades encontradas no ensino de inglês nas escolas é que sua carga horária é praticamente insuficiente, visto que muitos alunos sequer conseguem acumular o básico de conhecimento. Portanto, buscar novas maneiras de aplicar esse conteúdo de modo que os alunos memorizem esse aprendizado pode ser solucionado através da tecnologia. Sendo assim, o professor deve inovar na maneira de ensinar baseado nessa proximidade da língua inglesa com as tecnologias.

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) não vieram com objetivo de remover as responsabilidades atribuídas ao professor ou qualquer modo tradicional via oral ou escrita, vieram com o papel de inovar, aprimorar, facilitar, e ministrar os conteúdos de forma que sejam assimilados com um melhor aproveitamento. Em sala de aula o professor nem sempre pode assimilar as dificuldades que alguns dos alunos têm sobre um tema ministrado por ele em sala de aula, portanto muitas das tecnologias auxiliam ele na maneira de identificar essas dificuldades. Os educadores encontram dificuldades ao lidar com as TIC's quando

em sua formação acadêmica certamente houve uma carência de capacitação, como consequência muitas vezes seu conhecimento na área é inferior ao dos alunos (BARROS et al 2016).

#### 4.2 Características e informações do aplicativo *duolingo*

O *Duolingo* é o aplicativo educacional com mais *downloads* da *playstore*, a loja virtual da *Google*, também, é o mais baixado na categoria onde ele se encontrar agregado a de aplicativos educacionais, e o mais bem avaliado entre eles com uma média de 4,7 em uma avaliação que vai de 0,0 a 5,0, isto devido à sua praticidade e popularidade.

Atualmente o aplicativo não apresenta apenas o ensino da língua inglesa como em suas primeiras versões, mas disponibiliza também os idiomas francês, alemão e espanhol, isso para a versão no Brasil. Considerado pela crítica dos usuários como o melhor aplicativo educacional do mundo (*globo.com* 2015), sendo escolhido pela *Google*, no período de 2013 e 2014, como o “melhor dentre os melhores”.

Por ser gratuito, é utilizado como forma de aprendizado, e possui atividades diferentes umas das outras estas também são bastante dinâmicas, o *Duolingo* utiliza um modo de desafio por pontos que avança de acordo com o domínio do usuário sobre o idioma, sendo aquele domínio sobre o idioma aumentando a cada desafio conquistado. O aplicativo também se modifica a cada atualização realizada pelos seus criadores, podem surgir novos desafios e estender a sua utilidade.

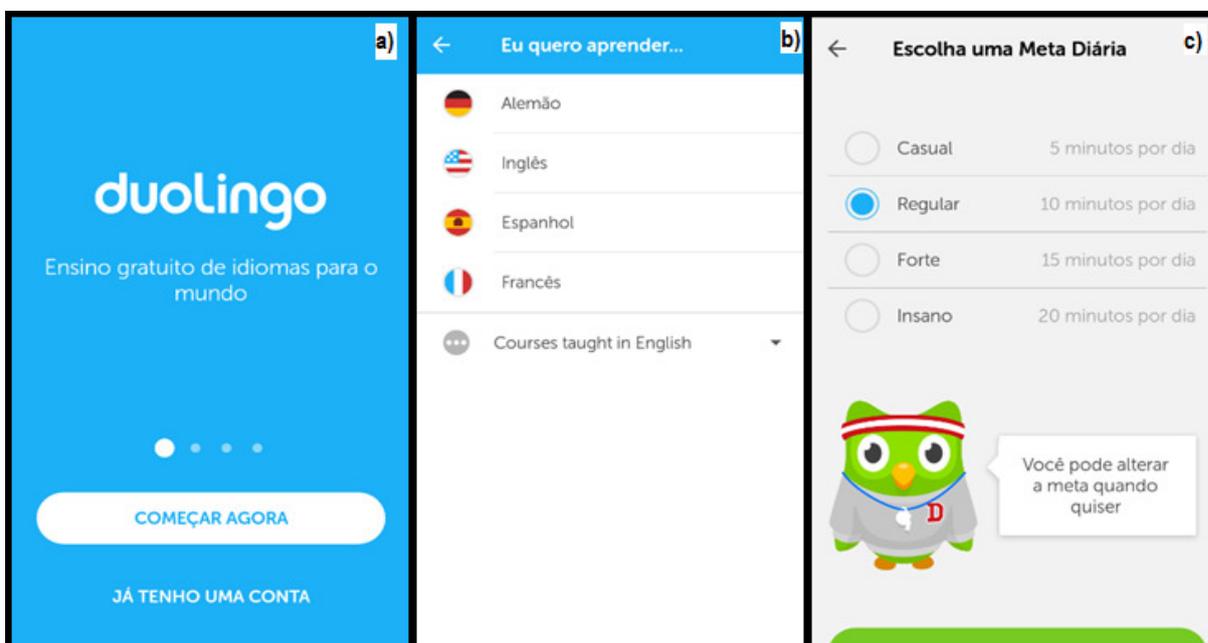
O *Duolingo* possui boas características que o fazem uma ótima ferramenta pedagógica no uso do aprendizado da língua inglesa, pois, afinal esse idioma se faz presente nas grades curriculares desde a o primário até o ensino médio. Entende-se que o ensino da língua inglesa é mais importante num mundo global que o idioma espanhol, embora este também já esteja sendo incluso nas grades curriculares das escolas.

---

GLOBO.COM<sup>1</sup>. Portal e provedor de internet que pertence ao grupo Globo.

Para Valente (1995) os *softwares* educativos são a chave para a utilidade do computador na educação.

Ao deparar-se com a interface gráfica do aplicativo *duolingo*, o usuário pode optar por “começar agora” se for iniciante, mas se já tiver utilizado o aplicativo anteriormente e tiver algum progresso salvo, poderá fazer *login* conforme a figura 01a. Na condição de iniciante, será apresentado à uma segunda tela onde ele irá selecionar o idioma, sendo as opções, o tradicional inglês, o alemão, o espanhol e o francês como mostrado na figura 01b. Após isso, ele selecionara uma meta diária de utilização do aplicativo, as opções de meta são: casual se for utilizar no mínimo 5 minutos por dia, regular se for 10 minutos, forte 15 minutos e insano 20 minutos sendo possível alterar a meta depois se desejar conforme a figura 01c.

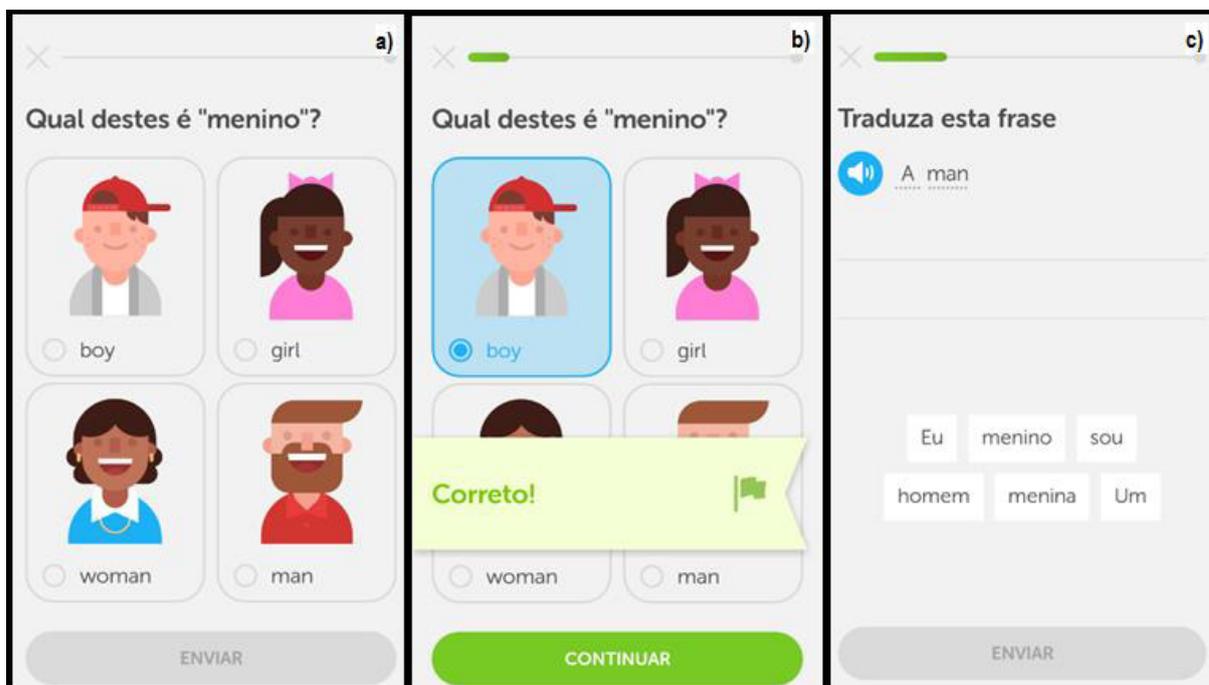


**Figura 01:** Processo de inicialização do aplicativo duolingo. a) tela inicial; b) tela de opção de idioma; c) tela de escolha de nível de aprendizado.  
Fonte: elaborado pelo autor (2017) a partir do aplicativo Duolingo.

Conforme a figura 01 pode-se perceber que após o passo a passo inicial o usuário poderá optar por escolher o inglês básico se ainda não souber nada de inglês ou fazer um teste de nivelamento se já tiver um pouco de domínio sobre o idioma.

As atividades propostas pelo aplicativo são bem diferenciadas umas das outras, o usuário ao responder um desafio será direcionado ao próximo com uma dinâmica diferente, mas todos os desafios propostos pelo aplicativo têm objetivo básico de ensinar o inglês.

Ao iniciar as atividades no aplicativo o usuário começara do básico com atividades simples, por exemplo, o *duolingo* apresenta uma pergunta em português e o usuário deverá dar a resposta em inglês entre quatro opções disponíveis, contando ainda com o auxílio da imagem presente nas respostas conforme a figura 02a.



**Figura 02:** Funcionamento das atividades do aplicativo Duolingo. a) Opção de escolha segundo a pergunta; b) mensagem ao selecionar corretamente; c) opção de tradução de frases.

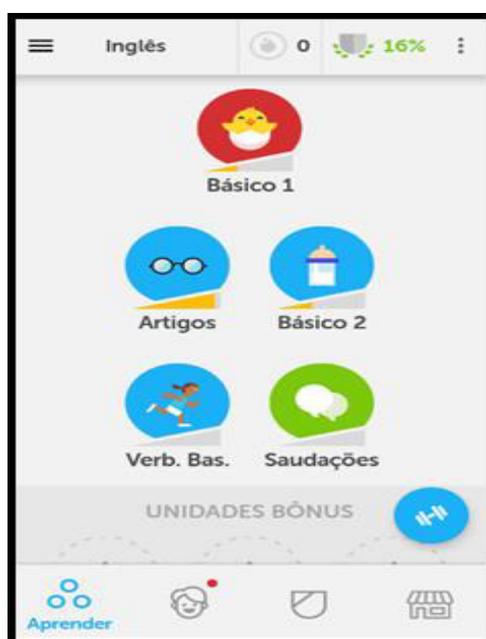
Fonte: elaborado pelo autor (2017) a partir do aplicativo Duolingo.

Ao escolher a resposta e enviar ele recebe imediatamente o feedback com a opção correta e pontuará, seguindo para o próximo desafio, porém, se a resposta selecionada estiver incorreta, ele ainda assim, irá para o próximo desafio e a atividade que ele errou ficará pendente, esta voltará a se apresentar mais adiante em ordem aleatória dentro do número de desafios que ele se propôs a resolver no tópico inicial, até que ele consiga responde-la corretamente como mostrado na figura 02b. A próxima tarefa apresentada, difere da anterior ao apresentar uma questão para se traduzir uma frase em inglês, então apresenta as opções em português em caixas como respostas a serem selecionadas, entre estas algumas falsas, caso o usuário escolha as palavras erradas, prevalece as regras do erro explicadas anteriormente figura 02c.

#### 4.2.1. O modo de avaliação utilizado pelo aplicativo

O método utilizado pelo aplicativo para avaliação além dos níveis e pontuação é uma porcentagem que mostra como está a sua fluência naquele idioma, quanto menos tempo e mais corretamente responder aos desafios, o usuário irá ganhar vários bônus de pontuação para aderir a sua experiência, isso impõe estímulos através de metas de conquistas de pontos. O Usuário que almejar os próximos desafios o fará somente após ter dominado completamente os anteriores.

A interface principal do aplicativo apresenta o idioma ao qual o usuário está aprendendo, este foi selecionado ao iniciar o aplicativo, também mostra a porcentagem que representa a fluência nesse idioma definida pela avaliação do aplicativo. No centro aparece a opção das atividades sobre o tema que ele deseja aprender, no básico por exemplo, as atividades e as palavras são aleatórias e nas outras opções ele pode escolher entre desafios que contenham verbos, artigos, pronomes, saudações, estações do ano e outros conjuntos de palavras conforme mostrado na figura 03.



**Figura 03:** Interface inicial de seleção do aplicativo  
Fonte: elaborado pelo autor (2017) a partir do Aplicativo Duolingo.

#### 4.3. O Duolingo na educação

Desenvolvido com a finalidade de ensinar uma língua estrangeira, o aplicativo *Duolingo* pode ser utilizado como uma ferramenta de aprendizagem de um novo idioma nas escolas públicas. O *Duolingo* já exibe uma versão a ser utilizada pelo professor sendo possível cadastrar uma turma e acompanhar o desempenho dos alunos da turma pelo aplicativo. É importante para o professor manter esse controle das informações, pois dessa forma estará ciente das dificuldades de cada um dos alunos podendo trabalhar pontualmente de maneira a ajudar solucionar essa problemática (BARROS *et al* 2016).

A eficiência do *Duolingo* está nos mais diferentes modos como as atividades se apresentam, e não com o objetivo de ser somente um desafio, mas de estimular o aluno a superar esta ou aquela dificuldade. Esse jeito como ele se apresenta o torna eficaz a ponto de que horas de estudo nele sejam equivalente a um semestre de curso presencial (BARROS *et al* 2016).

A versão do *Duolingo* para computadores já foi experimentada em laboratórios de informática, neste quesito ele exige muito mais aparatos, como uma boa conexão com a internet, e um bom funcionamento e compatibilidade das máquinas disponíveis, isso mostra o quanto uma plataforma móvel possui mais praticidade pela portabilidade, mesmo exigindo uma conexão com Wi-Fi ou de dados móveis. Estando disponível na maioria das plataformas móveis e capaz de se remodelar a condição de conhecimento estabelecida pelo aluno ao iniciar, possui um recurso que permite avaliar diretamente o nível de conhecimento do usuário emitindo até um certificado (SILVA *et al* 2016).

Silva *et al* (2016) relata que se trata de um aplicativo que é focado no aprendizado tradicional da língua inglesa aplicado em sala de aula, onde a tradução e o estudo da gramática são misturados em desafios espalhados em suas mais diversas atividades.

Segundo Alves (2016) há duas formas de se aprender inglês: a primeira com o uso da tradução, onde se traduz para o idioma de origem do educando. A segunda maneira não se faz o uso do idioma de origem, o aprendizado é feito somente no inglês de forma que o educando se habitue à língua estrangeira. O *Duolingo* é uma plataforma que mistura esses dois conceitos, por exemplo, em algumas atividades ele pede ao usuário que traduza palavras para solucionar a

questão e em outras ele coloca o enunciado totalmente em inglês (com áudio) para que o usuário identifique e transcreva na grafia correta.

Um dos termos que pode definir qual o tipo de aplicativo é o *Duolingo*, é gamificação, que consiste no uso da mecânica e dinâmica dos jogos (ALVES, 2016). Pode subentender que o *Duolingo* usa as características de um jogo de entretenimento para aplicar o ensino de um idioma estrangeiro, desta maneira o professor deverá perceber que ele possui autonomia para aquilo que ele foi programado, mas há a opção de utiliza-lo como uma ferramenta dentro da sala de aula sendo reforçada pela sua versão para web que pode ser acessado nos computadores de um laboratório de informática. Esta versão para web não precisa ser instalada na máquina e pode ser acessada de qualquer dispositivo que disponha de uma conexão com internet, o acesso é feito através de navegadores (Internet Explorer, Google Chrome, Firefox e outros), o site na web é semelhante a versão em aplicativo.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Baseado no que foi discutido acima, pode-se concluir que o ensino da língua inglesa através de um aplicativo de plataforma móvel pode ser eficiente e bem mais proveitoso do que o ensino tradicional, mesmo que este utilize os mesmos métodos. Atualmente o modelo de ensino através de plataformas móveis não é nenhuma novidade, e já foi testado, aprovado e defendido por muitos autores e profissionais baseados em experiências exitosas.

A mudança do laboratório de informática para um aparelho móvel, motivou melhorias ao selecionar os dispositivos móveis aos quais a geração atual de alunos já se mostra familiarizada. A praticidade, a dinâmica, a liberdade para errar sem medo, a interatividade e o estímulo ao raciocínio são diversas características benéficas manifestadas por esse aplicativo na função de ensinar um idioma estrangeiro.

Trazendo esse cenário para uma realidade mais próxima, compara-se com a cidade de Codó-MA, na qual se pode notar que *smartphones* e outros dispositivos são acessados com facilidade pelos jovens, portanto, passível que os

professores as utilizem para aplicar o método *mobile learning*. Tal método, por não necessitar de um laboratório para ser aplicado, poderá ser empregado em qualquer escola juntamente com planejamento do número de alunos que tem dispositivos móveis. A limitação estaria na falta de alunos com tais aparelhos de tecnologia móvel, dada as condições econômicas da maioria dos alunos de escolas públicas.

Os professores que desejarem fazer uso do *Duolingo* para o aprendizado da língua inglesa deverão observar os requisitos para que ele funcione nos devidos aparelhos. Atualmente ele se encontra disponível na *web* e nos sistemas operacionais *ios*, *android*, e *Windows fone*. O sistema *Android*, especificamente, é o mais utilizado. Como desvantagem o aplicativo necessita de uma conexão estável com a *internet*, portanto, um pré-requisito obrigatório.

## REFERÊNCIAS

ALVES, R. S; **O Duolingo como ferramenta para as aulas de língua inglesa.** Pouso Alegre, Minas Gerais. 2016.

ANDRADE, Vivian Galdino; BARBOSA, Rita Cristiana. As Redes Sociais: Uma experiência de ensino e aprendizagem no curso de Pedagogia da UFPB–CAMPUS III. In: III CONEDU – Congresso Nacional da Educação. **Anais eletrônicos...** Natal: 2016. Disponível em: <[http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO\\_EV056\\_M D1\\_SA4\\_ID5506\\_08082016115238.pdf](http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV056_M D1_SA4_ID5506_08082016115238.pdf)>. Acesso em: 23 nov. 2017.

BANDEIRA, Denise. Material didático: conceito, classificação geral e aspectos da elaboração. **Curso de Materiais didáticos para smartphone e tablet.** Curitiba, IESDE, p. 13-33, 2009.

BARROS, Lorrana R; SILVA, Lucas D. M.; SILVA, Sandro M. O.; COUTINHO , Anderson P. C. O uso da plataforma duolingo como ferramenta de aprendizado da língua inglesa no LIED da escola estadual prof. Gabrie Almeida Café. **Revista Científica Sigma.** Edição Nº 5/Julho-Dezembro/2016. IESAP; Macapá, Amapá. Disponível em: <https://www.iesap.edu.br/arquivo/O%20USO%20DA%20PLATAFORMA%20DUOLINGO%20COMO%20FERRAMENTA%20DE%20APRENDIZADO%20DA%20L%C3%84NGUA%20INGLESA%20NO%20LIED%20DA%20ESCOLA%20ESTADUAL%20PROF.%20GABRIE%20ALMEIDA%20CAF%C3%89.pdf>. Acessado em 08 de janeiro de 2018.

CAIÇARA JUNIOR, Cicero. **Informática, internet e aplicativos**. 20 ed. Curitiba: Ibpex, 2007.

DELOITTE. O celular no dia a dia do brasileiro. **Global Mobile Consumer Survey 2017**. 2017

FIGUEREIDO, A. F.; MARZARI, G. Q.; **A língua inglesa ao longo da história e sua ascensão status de língua global**. Santa Maria RS – Brasil. 2012.

FREIRE, Karine Xavier. UCA: Um Computador por Aluno e os impactos sociais e pedagógicos. In: **CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO**. 2009.

JOHNSON, J. A.; CAPRON, Harriet L. **Introdução à informática**. Pearson, 2004.

LECHETA, R.R. **Google Android Aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK**; Novatec Editora Ltda. Rua Luís Antônio dos Santos IIO 02460-000 - São Paulo. SP – Brasil. 2015

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos da metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas S. A, 2003.

MARION, Janete Terezinha et al. Jogos pedagógicos online para estimular a aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. 2011.

MEDEIROS, Margarete Farias et al. Softwares Educativos: Contribuições no Ensino e Aprendizagem da Matemática Escolar. **Anais do Simpósio Ibero-Americano de Tecnologias Educacionais**, v. 1, n. 1, p. 72-80, 2017.

MORAN, J. As mídias na educação. **Desafios na Comunicação Pessoal**. 3ª Ed. São Paulo: Paulinas, 2007.

MOUSQUER & ROLIM, **A utilização de dispositivos moveis como ferramenta pedagógica colaborativa na educação infantil**; Santo Ângelo, Rio Grande do Sul. 2011.

RODRIGUES. S.J.S. **EnglishGap: aplicativo móvel para o ensino de Língua Inglesa.**; UFRP; Recife, Pernambuco. 2014.

SALDAÑA, P. **Uso de aplicativos para celular ganha força na escola**. Disponível em: < <http://educacao.estadao.com.br/noticias/geral,uso-de-aplicativos-para-celular-ganha-forca-na-escola,1749345>>. Acesso em: 25 nov. 2017.

SANTOS, M. A. P. S. dos; DALBEN, A. I. L. F; COSTA, T. M. L. **Monografia: a pesquisa ao alcance de todos**. Belo Horizonte, UFMG, Faculdade de Educação, 2010, 40 p.

SILVA, J. S; SANTANA, Jionath S.; ALVES, Vera L. S. **O uso do aplicativo Duolingo: Uma forma inclusiva de ensinar e aprender inglês**; II CINTEDI; Campina Grande, Paraíba. 2016.

VALENTE, José Armando. Diferentes usos do computador na educação. **Em Aberto**, v. 12, n. 57, 2008.

VALENTE, José Armando. **O uso inteligente do computador na educação**. Disponível em: <file:///C:/Users/User/Downloads/USO%20INTELIGENTE.pdf>. Acesso em: 23 nov. 2017.