

USO DO APLICATIVO DUOLINGO: UMA FORMA INCLUSIVA DE ENSINAR E APRENDER LÍNGUAS

Josenaldo de Souza Silva¹ (1); Jionath Santos Santana (2); Vera Lúcia Santos Alves (3)

¹Discente do curso Gestão da Tecnologia da Informação - IF Sertão Pernambucano. e-mail: josinaldo.souzasilva@gmail.com; ² Discente do curso Gestão da Tecnologia da Informação - IF Sertão Pernambucano. e-mail: jionath@outlook.com; ³Professor do Curso de Gestão da Tecnologia da Informação - IF-Sertão Pernambucano. e-mail: vlmedeiros1@hotmail.com

Resumo do artigo: A grande popularidade dos *smartphones* trouxe, consigo, diversas aplicações que dão a possibilidade de potencializar, por meio da inclusão digital, a ensino-aprendizagem no contexto educacional. Isso tem ainda mais relevância no atual contexto tecnológico, quando se observam os recursos que podem ajudar a driblar a defasagem tecnológica da maioria das escolas brasileiras, com uso de câmera fotográfica, filmadora, navegadores web, gravadores de voz e aplicativos diversos por exemplo. Em meio a essa riqueza de possibilidades, escolhemos um desses aplicativos, o Duolingo, para a base de análise desta pesquisa. A inclusão digital implica protagonismo, autoria e coautoria pelos sujeitos envolvidos. Assim, o sujeito pode apropriar-se de estratégias comunicacionais e colaborativas que auxiliem na construção do conhecimento de uma forma horizontal. O objetivo deste artigo é mostrar o potencial que o Duolingo, um dos mais famosos e elogiados aplicativos móveis, possui como mecanismo inclusivo no ensino de línguas, como um desafio de buscar alternativas para que esse processo de inclusão seja renovado, fazendo com que a informática educativa assuma, de fato, o papel de dinamizadora de processos educativos. Dessa forma, foi realizada uma pesquisa qualitativa sobre o uso do aplicativo, observando-se abordagens já realizadas sobre a temática e sua importância no contexto educacional. Como principal resultado, observamos tratar-se de um *software* que proporciona uma nova forma de aprender um ou mais idiomas de forma dinâmica e interativa, a qual vem sendo utilizada por diversos professores em diferentes níveis de ensino, estimulando o aprendizado de jovens e adolescentes, mesclando educação com elementos de *games*, visto que a inclusão digital está, no contexto da educação, diretamente ligada a investidas de inclusão social.

Palavras-chave: Linguagens, Tecnologia, Educação.

INTRODUÇÃO

O grande avanço da *internet* e a popularidade das tecnologias móveis, como *smartphones* e *tablets*, estão ganhando cada vez mais força no século XXI, trazendo diversas possibilidades de serem inseridas na educação, podendo ser utilizadas como ferramentas auxiliaadoras no processo de ensino-aprendizagem. De acordo com Moura (2009), o acesso a conteúdo multimídia deixou de estar limitado a um computador pessoal (PC) e estendeu-se, também, às tecnologias móveis (telemóvel, PDA, *Pocket PC*, *Notebook*), proporcionando um novo paradigma educacional, o *mobile learning* ou aprendizagem móvel, através de dispositivos móveis. Neuls diz que: “os aplicativos para *smartphones* podem complementar o ensino de idioma, pois são ferramentas que servem para ensinar, mas também complementam o ensino, auxiliando a memorização”.



Este artigo explora a ideia de utilização de uma plataforma gratuita de ensino de idiomas *online*, que aposta na transformação de aulas em jogos - o Duolingo -, que dispõe de uma tecnologia de aprendizagem adaptativa, capaz de ajustar as tarefas a nível do conhecimento de cada usuário. Duolingo é uma ferramenta de ensino gratuita, a qual além de possuir a versão *online*, também está disponível em formato de aplicativo *mobile* para celulares com sistemas operacionais *Android*, *iOS* e *Windows Phone*. Levy (1993) diz que: “é preciso deslocar a ênfase do objeto (o computador, o programa, ou módulo técnico) para o projeto (ambiente cognitivo, rede de relações humanas) ”.

Nesse contexto, é relevante pontuar que tecnologia Educacional, sabiamente, não se reduz à utilização de meios. Ela precisa, necessariamente, ser um instrumento mediador entre o homem e o mundo, o homem e a educação, servindo de mecanismo pelo qual o educando se apropria de um saber, redescobrendo e reconstruindo o conhecimento (PURIFICAÇÃO, 2011).

O Duolingo dispõe, também, de outro recurso inovador. Ele oferece um *Duolingo Test Center online* de proficiência em inglês, que pode ser feito pelo computador e, até mesmo, pelo aplicativo para *smartphones*. A avaliação identifica o nível de conhecimento do usuário na língua, em uma escala de um a dez, com certificado digital que fica disponível para *download* e associação com currículo publicado na Internet. Normalmente, estes testes, como o *TOEFL*, custam caro e precisam ser realizados de forma presencial. No Duolingo, basta acessar o *Test Center*, cadastrar-se e fazer a sua avaliação, que, custa apenas \$ 49 USD. Agora, a missão do Duolingo é fazer com que o teste seja reconhecido e aceito por empresas e universidades, que normalmente exigem avaliações específicas. Tudo isso está ligado ao universo do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) como alternativa educacional, baseado na caracterização tecnológica da “inteligência coletiva”, pensada por Pierre Lévy, para quem “qualquer reflexão sobre o futuro dos sistemas de educação e de formação na cibercultura deve ser fundada em uma análise prévia da mutação contemporânea da relação com o saber” (2000, p.157). É a chamada “ética do ciberespaço”, cuja atuação cidadã remete à construção do saber individual e, também, à construção do conhecimento coletivo nas relações sociais.

O objetivo desta pesquisa é mostrar uma tecnologia educativa cujas experiências tutoriais e virtuais podem ser desfrutadas por todos, com a oportunidade de aprenderem, de forma diferente, adequando ao seu nível de conhecimento na língua. Com isso, temos, pela primeira vez, na história, as possibilidades de milhões de pessoas aprenderem ao mesmo tempo, colaborando na criação de um sistema educacional mais eficaz possível e adaptando-o às necessidades de cada aluno. É difícil manter-se motivado ao aprender *online*, e, por isso, o Duolingo traz uma forma divertida,





proporcionando aos seus usuários uma aprendizagem interativa, desenvolvendo habilidades em jogar um jogo. De acordo com Othero e Menuzzi (2005), a abordagem do estudo de linguagens relacionadas à internet tem sido feita no campo da linguística computacional, criando-se sistemas com capacidade de reconhecer e produzir informação apresentada em linguagem natural. À vista disso, este trabalho mostrará pontos importantes da plataforma de ensino, numa análise qualitativa, buscando mostrar seu potencial no ambiente escolar, de forma a auxiliar os professores em suas atividades, promovendo, assim, melhor interação com os alunos.

MATERIAL E MÉTODOS

O caminho metodológico desta pesquisa se deu em análise qualitativa da temática e sua importância no contexto educacional. Percorreremos a linha dos estudos qualitativos, utilizando-se desse mecanismo de reconhecimento e análise crítica sobre a questão do uso do Duolingo no processo do ensino-aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com base em análises realizadas na pesquisa, observou-se a eficácia da utilização do Duolingo em vários níveis de ensino. O uso do aplicativo Duolingo tem, em potencial, uma boa aceitação, uma vez que o ele dispõe de elementos lúdicos ao processo de ensino-aprendizagem. A plataforma dispõe de dois ambientes, um para alunos e outro específico para utilização na escola, em que o professor consegue criar turmas e adicionar os alunos, elabora tarefas, acompanha e observa o desenvolvimento de cada um. Porém, contrariedades podem ser encontradas por alguns educadores no que tange à utilização de *softwares* educativos. Isso, porque a escolha por um aplicativo auxiliar no ensino de línguas, que corresponde às expectativas do professor e às necessidades pedagógicas do conteúdo abordado exige atenção, sendo necessário garantir que atenda a um conjunto de requisitos para que seu uso seja efetivo.

Diante disso, percebemos que os estudantes costumam gostar do Duolingo pela facilidade no aprendizado. Ele mescla a educação com elementos de *games* como corações (vidas), prêmios e dar a possibilidade de visualização do progresso dos amigos, gerando um pensamento de competitividade, motivando-lhe a realizar novas lições. O aplicativo pode ser parte do plano pedagógico dos professores de Inglês e Espanhol. É relevante salientar que não, necessariamente, ele precisará estar em sala de aula; o docente pode lançar tarefas e visualizar o progresso dos seus alunos, mesmo fora do cenário escolar.

A metodologia de ensino no Duolingo é a mesma (tradicional) - a aprendizagem consiste na tradução e no estudo de gramática. Seu maior diferencial e atratividade são os elementos lúdicos, chamando a atenção de vários públicos à sua utilização. A desvantagem do aplicativo é o fato de não dispor de diálogos; então, um usuário do Duolingo nem sempre estará apto a ter um bom diálogo com um nativo do inglês. O aluno poderá entender o que o inglês falou, mas seu processo de resposta será lento. Tais aspectos denotam o caráter de elemento agregador no processo educativo, sem, no entanto, substituir o processo central do ensino. O Duolingo tem sido visto como suporte para o exercício docente e um mecanismo facilitador da aprendizagem dos discentes nas aulas da disciplina de inglês. Além disso, há abordagens em estudos acadêmicos da capacidade que o aplicativo tem de promover o ensino gamificado, numa plataforma de diversidade com que o aluno divertindo-se, aprende com facilidade.

Essa questão volta-se à cada vez mais relevante relação que a educação tem feito com a tecnologia, como afirma Alves (2015):

Tudo isso está ligado ao universo do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) como alternativa educacional, baseado na caracterização tecnológica da “inteligência coletiva”, pensada por Pierre Lévy[...] É a chamada “ética do ciberespaço”, cuja atuação cidadã remete à construção do saber individual e, também, à construção do conhecimento coletivo nas relações sociais. (ALVES, 2015, p. 3290)

Como funciona?

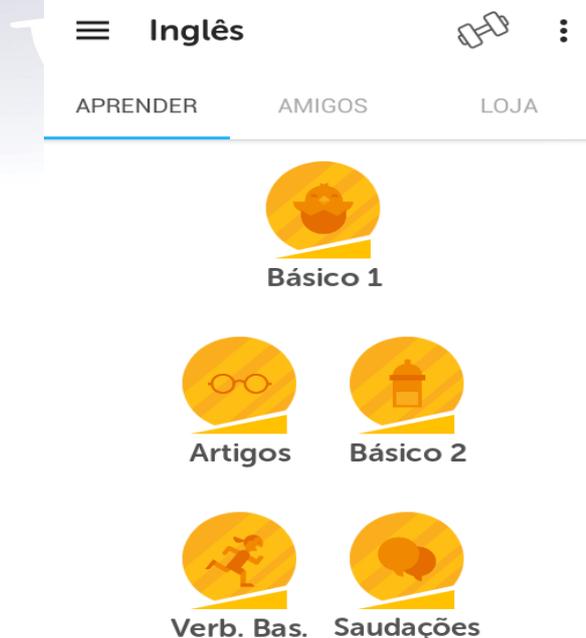


Figura 1. Tela de tópico concluído. Fonte: Aplicativo (Setembro 2016)

O Duolingo funciona com base em lições que são divididas por tópicos ou habilidades, que vão desde o básico 1, até os atributos; isso, dependendo do idioma estudado. Cada tópico tem de 1 a 9 lições a serem completadas. Quando o estudante completa um tópico, este fica dourado (Figura 1

Porém, um tempo depois, ele volta a ficar colorido, e a barra de progresso diminuirá - isso quer dizer que o usuário deve voltar àquela lição e reforçá-la (Figura 2).



Figura 2. Reforçar tópico Fonte: Aplicativo (Setembro 2016)

Análise das lições

Nas lições do aplicativo, encontram-se diversos recursos, que possibilitam a seus usuários uma interação dinâmica e atrativa e uma melhor compreensão do conteúdo. Nesse estudo, apresentam-se os três exemplos de lições, que serão apresentados na tabela 1 a seguir:

Tabela 1. Lições analisadas pela pesquisa.

Exercícios de leitura e escrita: nessa lição, o usuário tem que traduzir de uma língua a outra. Existe, também, a possibilidade de ouvir a frase no idioma trabalhado e escrevê-lo. Às vezes, pode aparecer uma foto, e o aluno tem que escrever ou escolher a palavra certa. Existem, ainda, exercícios que aparecem três opções de frases, tendo-se que escolher a correta.



Exercícios de fala e de escuta (*listening*): nessa lição, o aluno é treinado com o exercício de ouvir a frase no idioma trabalhado e escrevê-la. Para a fala, existe a opção de ouvir uma frase e repeti-la para ser avaliada pelo computador ou *smartphone*.

Traduções: As traduções estão disponíveis apenas no *site*. Essa opção é encontrada na área de Imersão (*Immersion*) onde se podem escolher diversos temas disponíveis. Pode-se, também, avaliar a tradução de outros estudantes,

Idiomas

O aplicativo contém uma variedade de idiomas disponíveis em sua plataforma, de acordo com o idioma nativo do aluno. Este pode aprender de forma aleatória cada um, para os usuários falantes em português temos: Inglês, Espanhol, Francês, Alemão e Italiano, sendo que o Italiano ainda está em processo de incubação.

Análise dos *Lingots*

O *lingot* é a moeda virtual do *site* e do aplicativo, mas não pode ser comprada com dinheiro. A única maneira de ganhar *lingots* é completando certas tarefas no *site*. Quando o aluno passa de nível, ele ganha um *lingot* multiplicado pelo número do nível para o qual ele passou. Ao concluir uma unidade, o aluno recebe dois *lingots*, ganhando, também, um *lingot* a cada 10 dias de ofensiva. Segundo a Wikipédia, O Duolingo usa uma abordagem orientada a dados voltada à educação e, portanto, a cada passo, o sistema mede em quais questões os usuários sentiram dificuldade e que tipos de erros foram cometidos. O sistema então agrega os dados e os customiza a partir dos padrões que foram identificados.

CONCLUSÕES

O propósito central deste estudo foi analisar o aplicativo Duolingo, mostrando sua interface, potencial e capacidade de ser inserido no ambiente escolar, auxiliando professores e enriquecendo o conhecimento dos alunos. O aplicativo mostra-se absolutamente promissor no contexto de fortalecimento da aquisição de uma segunda língua, quando se trata de leitura, interpretação e escrita de termos e sentenças feitas em língua estrangeira. No entanto, na parte de fala/escuta, um estudante talvez não tenha, com base no Duolingo, êxito em um teste realizado pelo professor, pois este poderia falar rápido, distanciando da realidade visual do aplicativo; inclusive, com uma pronúncia um pouco diferente, influenciando no resultado do aluno. Ademais, como relevante ponto de análise, podemos citar a falta de ritmo a que o estudante estaria habituado, pois as frases soltas

do aplicativo podem interferir no nível mais profundo da noção das entonações e da prosódia da língua.

Reiteramos, portanto, que o Duolingo é um complemento divertido e eficiente em vários aspectos para aprender um idioma, mas deve ser visto exatamente como um auxiliar do estudo sistemático de língua estrangeira. Nesse sentido, seu uso é muito eficiente e tem total capacidade para ser inserido no ambiente escolar como ferramenta de interação entre professor-aluno, de auxílio eficiente no estudo de língua estrangeira. Isso, porque o estudo de um idioma exige muita prática, principalmente no falar; é preciso conhecer todos os tons para promover um bom diálogo.

Diante de tão relevante universo de possibilidades que se abrem à estrutura, à reestrutura, à interpretação semântica, à percepção de núcleos linguísticos e temáticos da frase, dentre muitos outros aspectos que se podem trabalhar com a plataforma digital, nota-se a importância da divulgação de pesquisas que estimulem docentes e discentes ao uso mais produtivo da *internet* na educação.

REFERÊNCIAS

ALVES, Vera Lúcia S. **Uso do Twitter no trabalho de correção textual com alunos o Ensino Médio**, Anais eletrônicos do vi encontro das ciências da linguagem aplicadas ao ensino / Cleber Alves de Ataíde; Valéria Severina Gomes; Sherry Morgana de Almeida; André Pedro da Silva [orgs.]. – Pipa Comunicação, 2015. 4461p. : Il., Fig., Quadros.

Duolingo, **Quem somos**. Disponível em: <<https://www.duolingo.com/info>> Acessado em 18 set. 2016.

LEVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo: Editora 34, 1993.

MOURA, A. **Geração Móvel: um ambiente de aprendizagem suportado por tecnologias móveis para a “Geração Polegar”**, 2009. Disponível em: <[https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/10056/1/Moura%20\(2009\)%20Challenges.pdf](https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/10056/1/Moura%20(2009)%20Challenges.pdf)> Acesso em: 18 set. 2016.

Polyglot Nerd, **Resenha Duolingo**, 2014. Disponível em: <<http://www.polyglotnerd.com/portuguese/2014/05/26/resenha-duolingo/>> Acessado em: 18 set. 2016.

OTHERO, G. A.; MENUZZI, S. (2005) **Linguística computacional: teoria e prática**, São Paulo: Parábola



PURIFICAÇÃO, Glauca da Silva Brito Ivonélia da. **Educação e Novas Tecnologias um repensar.** Ibpx, 3a Ed. 2011.

Wikipédia, **Duolingo**. Disponível em: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Duolingo>> Acessado em 27 set. 2016.

NEULS, Daiane Eliza. **O uso de softwares educacionais no ensino de lingua inglesa.** UFRS, 2015. Disponível em: < <http://hdl.handle.net/10183/134017>> Acessado em 27 set. 2016.

<http://www.ileel.ufu.br/ppgel/wp-content/uploads/2016/03/Camila-Martinelli.pdf>

