

# COINTER PDVL 2023

X CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS  
Edição Presencial Recife (PE) | 29, 30 de nov a 1 de dez  
ISSN: 2358-9728 | PREFIXO DOI: 10.31692/2358-9728

**O PROCESSO DE APRENDIZAGEM MÓVEL DA LÍNGUA INGLESA  
UTILIZANDO A PLATAFORMA *DUOLINGO*: UMA REVISÃO INTEGRATIVA.**

**EL PROCESO DE APRENDIZAJE MÓVIL DEL IDIOMA INGLÉS UTILIZANDO  
LA PLATAFORMA *DUOLINGO*: UNA REVISIÓN INTEGRATIVA**

**THE ENGLISH LANGUAGE MOBILE LEARNING PROCESS USING THE  
*DUOLINGO* PLATFORM: AN INTEGRATIVE REVIEW**

Apresentação: Pôster

Carlos Manuel Veloso Rocha<sup>1</sup>; Jairon Jackson Cassiano Costa<sup>2</sup>; João Vitor Rodrigues Bacelar<sup>3</sup>;  
Marlúcia da Silva Bezerra Lacerda<sup>4</sup>; Lídia Cristina de Oliveira<sup>5</sup>

## INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, marcada pela presença persistente da pandemia de COVID-19 e suas conseqüentes limitações, os aplicativos destinados à educação têm se tornando uma presença cada vez mais arraigada no cotidiano dos estudantes, principalmente no que se refere às formações acadêmicas. Nesse contexto, os estudos sobre o *Duolingo* contribuem para a compreensão da importância destas ferramentas tecnológicas e suas estratégias autônomas que podem ser empregadas no processo de estudo da segunda língua. No entanto, questiona-se: Como ocorre o processo de aprendizagem móvel da língua inglesa em estudantes que utilizam a plataforma *Duolingo*?

Levando-se em conta o crescimento do uso da tecnologia e de aplicativos específicos como ferramentas que auxiliam os professores em suas metodologias de ensino é importante identificar as estratégias de ensino e aprendizagem utilizadas pelo aplicativo, conhecer o método de ensino e aprendizagem da plataforma *Duolingo* no aprendizado móvel do inglês e analisar os pontos positivos e negativos deste aplicativo como ferramenta utilizada no ensino da língua inglesa. Ademais, a proposta mostrará a forma como essa tecnologia serve para a criação de um ambiente onde os alunos/usuários participam ativamente na sua própria aprendizagem de conhecimentos linguísticos.

<sup>1</sup> Licenciatura em Ciências Biológicas, Instituto Federal do Piauí, [catce.2021111LBIO0238@aluno.ifpi.edu.br](mailto:catce.2021111LBIO0238@aluno.ifpi.edu.br)

<sup>2</sup> Licenciatura em Ciências Biológicas, Instituto Federal do Piauí, [jaironjccosta@gmail.com](mailto:jaironjccosta@gmail.com)

<sup>3</sup> Licenciatura em Ciências Biológicas, Instituto Federal do Piauí, [catce.2021111lbio0360@aluno.ifpi.edu.br](mailto:catce.2021111lbio0360@aluno.ifpi.edu.br)

<sup>4</sup> Professora, Instituto Federal do Piauí, [Marlucia.lacerda@ifpi.edu.br](mailto:Marlucia.lacerda@ifpi.edu.br)

<sup>5</sup> Professora, Instituto Federal do Piauí, [lidia.cristina@ifpi.edu.br](mailto:lidia.cristina@ifpi.edu.br)

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### CONCEITO E DEFINIÇÕES DO *DUOLINGO*

O *Duolingo*, notável por sua gratuidade e acessibilidade, se destaca como uma plataforma de ensino de idiomas que pode ser utilizada em uma ampla variedade de dispositivos. Sua abordagem educacional é notável pelo emprego de lições segmentadas, através das quais os usuários têm a oportunidade de consolidar seus conhecimentos linguísticos por meio da prática. A plataforma apresenta um processo de aprendizagem que tem como objetivo a apropriação da informação, qualificando o usuário capaz de interagir, interpretar e compreender o processo dinâmico de comunicação da língua estudada (*Duolingo*, 2023).

Braga (2019) aponta que o software pode ser usado como ferramenta em programas educacionais elaborados para estimular e inspirar o interesse dos alunos de forma criativa através de conteúdo em formato participativo e interativo. Logo, por ser um aplicativo de exercício prático, em formato de jogo, vem sendo utilizado por professores na sala de aula como um software complementar ao ensino e aprendizagem do inglês, por conter informações que promovem uma maior atração e dinamicidade nas expressões da língua.

O *Duolingo* oferece aos usuários alguns exercícios de ensino para aprender a escrita e pronúncia do inglês, e assim como em um jogo comum, utiliza da gamificação para instigar o visitante a prosseguir nas etapas e exercício do jogo, que é equivalente ao nível do seu conhecimento do idioma. O usuário ganha pontos de acordo com o andamento da atividade, apresentando algumas habilidades ludificadas, como: pontos, classificação, nível, tarefa e personalização individualizada. (*Duolingo*, 2023).

Deterding, et al. (2021) afirmam que a Gamificação é um termo usado para designar o uso de elementos de jogo em sistemas ou ambientes que não estão relacionados a jogos para melhorar a experiência e aumentar a motivação dos participantes. Com isso, nota-se que, além de todas as adaptações com elementos de jogos, o aplicativo educacional em estudo também explora o conceito de “Mobile-Learning”, que pode ser traduzido para português como aprendizagem móvel, conceituado por ser uma modalidade de aprendizagem e ensino que cria



interações e capacitações (Martins et. al., 2021).

## **METODOLOGIA**

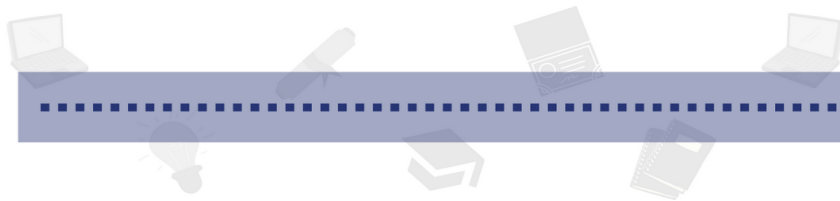
O método de investigação utilizado na pesquisa compreende-se em uma revisão integrativa da literatura, que caracteriza-se por ser um método de pesquisa onde é realizada a análise de estudos relevantes. (Mendes, 2008).

Os passos do estudo foram seguidos a partir das em seis etapas: 1) seleção da questão de pesquisa; 2) busca e estabelecimentos de critérios de inclusão e exclusão de literatura científica; 3) classificação de amostragens; 4) avaliação dos artigos selecionados; 5) análise e interpretação dos resultados; 6) sintetização das informações e produção de conhecimento. Ademais, a análise dos artigos selecionados foi realizada a partir de uma leitura na qual decorreu da análise dos objetivos dos trabalhos selecionados, do tipo de estudo que foi realizado e das principais conclusões e resultados obtidos. Ou seja, o estudo seguiu uma metodologia que envolveu critérios de inclusão e exclusão, análise dos artigos selecionados e síntese das informações para responder à questão de pesquisa sobre a aprendizagem de inglês por meio da plataforma *Duolingo*.

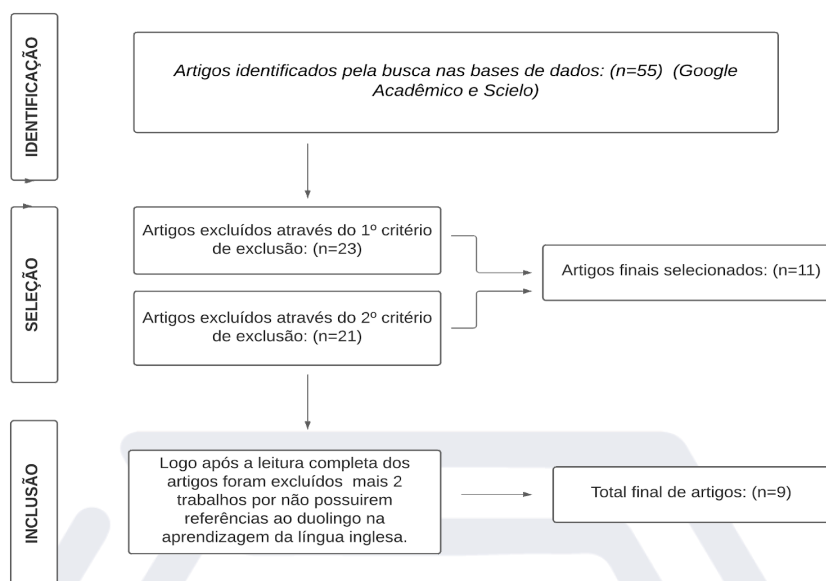
Ao final, foram selecionados o total de 9 artigos para a extração dos dados.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A figura abaixo ilustra o fluxograma seguido pelo presente estudo.



**Figura 01:** Fluxograma das buscas pelas produções científicas.



Fonte: Elaborado pelos autores.

**Fonte:** Elaborado pelos autores (2021).

Destaca-se que a pesquisa, após suas fases de identificação, seleção e inclusão de trabalhos, resultou em estudos que focalizam, de modo geral, na análise da plataforma *Duolingo* como uma ferramenta auxiliar que contribui para o aprendizado do idioma inglês, portanto, foram destacados os critérios que a plataforma apresenta para o desenvolvimento do processo de aprendizagem.

O estudo conduzido por Garlet (2021) acerca do aplicativo *Duolingo* como ferramenta de aprendizagem da língua inglesa teve como propósito realizar uma análise crítica e investigativa, incorporando diversas perspectivas, desde estratégias linguísticas até abordagens pedagógicas, tecnológicas e a experiência dos alunos que utilizam o aplicativo. Este trabalho revelou, na categoria dos aspectos linguísticos, que o *Duolingo* desempenha um papel notável na promoção da aprendizagem da língua, abrangendo áreas como leitura, escrita, audição, fala, pronúncia, gramática, vocabulário e variedades linguísticas.

Além disso, no que diz respeito aos aspectos pedagógicos, observou-se que a ferramenta digital se sustenta na incorporação de estratégias de gamificação, como destacado por Simão (2019).



Em resumo, os estudos analisados sugerem que o *Duolingo* é uma ferramenta valiosa para o aprendizado de língua inglesa, especialmente quando utilizado como complemento ao ensino tradicional. Ele demonstrou benefícios para alunos de diferentes faixas etárias e contextos educacionais, promovendo maior engajamento e resultados satisfatórios no processo de aprendizagem. No entanto, seu uso deve ser considerado como parte de uma abordagem educacional mais ampla e não como um substituto completo para a sala de aula tradicional.

## CONCLUSÕES

Os resultados deste estudo enfatizam a produtividade do uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) no processo de aprendizagem da língua inglesa. A utilização da plataforma *Duolingo*, em paralelo à sala de aula tradicional de idiomas, demonstrou excelente funcionalidade, facilitando o acesso em qualquer lugar e a qualquer momento. Portanto, este estudo destaca o papel fundamental das TDICs como ferramentas valiosas no ensino de idiomas, promovendo uma abordagem moderna e eficaz para a aquisição de competências linguísticas. Compreendeu-se também que o aplicativo é um recurso tecnológico que pode ser utilizado por públicos distintos, entre eles adolescentes, adultos e crianças que buscam, de modo geral, aperfeiçoar seus conhecimentos do idioma inglês ou até mesmo aprendê-lo.

É fundamental ressaltar que esta revisão integrativa foi conduzida com a seleção de artigos que avaliaram o processo de ensino através do *Duolingo* até o ano de 2021. É importante reconhecer que, desde então, a plataforma provavelmente passou por inúmeras atualizações de conteúdo e abordagens pedagógicas. Portanto, é crucial considerar que os resultados e conclusões aqui discutidos podem não refletir totalmente o estado atual e em constante evolução da plataforma. Por fim, considera-se como sugestão para futuros estudos o desenvolvimento de pesquisas para obter insights mais precisos sobre o impacto da plataforma no ensino de línguas, recomenda-se investigações adicionais que abordem as versões mais recentes e as mudanças subsequentes implementadas no *Duolingo*.



ALMEIDA, J. R. R. **Aplicativos educacionais: uma análise sobre o aplicativo Duolingo no aprendizado do idioma inglês**. Monografia. Trabalho de conclusão de curso em Licenciatura em informática – Universidade Federal do Maranhão, Codó, p. 20. 2018. Disponível em: <https://monografias.ufma.br/jspui/handle/123456789/2774>. Acesso em: 30 de Out de 2021.

AYRES, B. E. Gamificação no ensino de línguas: transformando a aprendizagem em um jogo. **Revista Tecnologias Educacionais em Rede (ReTER)**, v. 2, n. 2, p. 01-17, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/66042>. Acesso em: 30 de out. 2023.

BRAGA, J. **Integrando tecnologias no ensino de inglês nos anos finais do ensino fundamental**. 1ª Ed. São Paulo: Edições SM, 2012.

BRASIL. **Duolingo. Quem somos**. Disponível em: <https://pt.duolingo.com/info>. Acesso em: 01 de Nov de 2021.

DETERDING, S. et al. **Gamification: using game-design elements in non-gaming contexts**. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1979742.19795752011>. p. 2425-2428. Acesso em: 15 de Nov de 2021.

GARLET, V. et. al. Análise crítica do aplicativo *Duolingo* para uso no processo de aprendizagem da língua inglesa. **Revista Tecnologias Educacionais em Rede (ReTER)**, p. e19/01-15, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/64976>. Acesso em: 28 de Out. 2021.

MARTINS, E. R.; GOUVEIA, L. M. B. **Uso do Mobile learning no período de ensino remoto emergencial da pandemia de Covid-19**. Editora Científica Digital eBooks, p. 48–54, 1 jan. 2021. Disponível em: <https://downloads.editoracientifica.org/articles/210504788.pdf>. Acesso em: 20 de Out de 2021.

VASCONCELOS, F. L. **Duolingo, uma alternativa para o ensino da língua inglesa: benefícios e limitações**. 2018. Trabalhos de Conclusão de Curso de Especialização – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2018. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/199919>. Acesso em: 02 de Nov de 2021.

VIEIRA, L. P. J. **Momento Duolingo: um projeto do Campus Pinhais do Instituto Federal do Paraná**. *LínguaTec*, [S. l.], v. 6, n. 1, p. 100–108, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/LinguaTec/article/view/4905>. Acesso em: 04 de Nov de 2021.

