



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM LÍNGUAS ESTRANGEIRAS MODERNAS**  
**INGLÊS E ESPANHOL**

**MARKSON GOMES DE LACERDA**

**O USO DO APLICATIVO DUOLINGO NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA: UMA  
EXPERIÊNCIA COM ALUNOS DE ESCOLA PÚBLICA NA CIDADE DE CUITÉ-PB**

**CABEDELO**

**2021**

MARKSON GOMES DE LACERDA

O USO DO APLICATIVO DUOLINGO NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA: UMA  
EXPERIÊNCIA COM ALUNOS DE ESCOLA PÚBLICA NA CIDADE DE CUITÉ-PB

Artigo TCC apresentado ao Curso De  
Especialização em Línguas Estrangeiras Modernas  
– Inglês e Espanhol– como requisito para a obtenção  
do grau de Especialista, sob a orientação da  
Professora Ms. Valdelucia dos Santos Frazão e  
coorientação da Professora Msa. Maria das Graças  
de Oliveira Pereira.

CABEDELO

2021

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

---

- L131u Lacerda, Markson Gomes de.  
O uso do aplicativo duolingo no ensino da língua inglesa: uma experiência com alunos de escola pública na cidade de Cuitê-PB. /Markson Gomes de Lacerda. – Cabedelo, 2021.  
22 f.: il. Color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Línguas Estrangeiras Modernas – Inglês e Espanhol). – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB.  
Orientadora: Profa. Me. Valdelucia dos Santos Frazão.
1. Dispositivos Móveis. 2. Plataforma de ensino. 3. Duolingo. 4. Língua inglesa. I. Título.

CDU: 004.4

MARKSON GOMES DE LACERDA

O USO DO APLICATIVO DUOLINGO NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA: UMA  
EXPERIÊNCIA COM ALUNOS DE ESCOLA PÚBLICA NA CIDADE DE CUITÉ-PB

Artigo TCC apresentado como requisito para a  
obtenção do grau de Especialista em Línguas  
Estrangeiras Modernas – Inglês e Espanhol– IFPB  
– tendo sido aprovado pela banca examinadora  
composta pelos professores abaixo:

BANCA EXAMINADORA



Profa. Ms. Valdelúcia dos Santos Frazão

Orientador – Instituto Federal de Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB



Profa. Ms. Joseane Mendes Ferreira Membro

Membro - Instituto Federal de Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB



Profa. Dra. Ana Berenice Peres Martorelli

Membro - Universidade Federal da Paraíba - UFPB

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço especialmente a DEUS, por ter me criado e dado esta oportunidade de acreditar que sonhos são possíveis.

A minha esposa Glaucia Oliveira e aos meus 2 filhos: Pedro Markson 10 anos e Enzo Gabriel 3 anos, que são a razão de tudo, sobretudo, pela compreensão sempre que precisei me ausentar para correr atrás dos nossos objetivos.

Aos meus alunos da Escola Cidadã Integral Orlando Venâncio dos Santos por participarem do Projeto e serem a razão deste trabalho.

A minha orientadora Professora Ms. Valdelucia dos Santos Frazão, pela dedicação, paciência e disponibilidade que teve ao me conduzir neste trabalho

A co-orientadora Profa. Ms. Maria das Graças de Oliveira Pereira que colaborou diretamente com meu trabalho, sempre com um olhar cuidadoso tentando me mostrar pontos de melhorias.

## **EPÍGRAFE**

“If you don't go after what you want, you'll never have it.  
If you don't ask, the answer is always no.  
If you don't step forward, you're always in the same place”.

**Nora Robert**

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	7
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	8
2.1 O Duolingo.....	11
3 MÉTODO DA PESQUISA .....	113
4 PERCUSO DA ATIVIDADE .....	13
5 RESULTADOS DA PESQUISA .....	14
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	17
7- REFERÊNCIAS .....	18

# O USO DO APLICATIVO DUOLINGO NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA: UMA EXPERIÊNCIA COM ALUNOS DE ESCOLA PÚBLICA NA CIDADE DE CUITÉ-PB

Markson Gomes de Lacerda<sup>1</sup>  
Valdelúcia dos Santos Frazão<sup>2</sup>  
Maria das Graças de Oliveira Pereira<sup>3</sup>

## RESUMO

O presente artigo promove uma reflexão crítica e prática acerca da implementação de Tecnologias Digitais, na prática pedagógica, por meio do uso de plataformas online e dispositivos móveis em sala de aula. Nesse sentido, levantamos a seguinte questão norteadora: Como desenvolver as quatro habilidades comunicativas nas aulas de Língua Inglesa com alunos de escola pública, utilizando aplicativos online por meio de dispositivos móveis? No intuito de responder a esse questionamento, pensamos o seguinte objetivo geral: compreender qual a importância do *Duolingo* para os estudantes de Língua Inglesa do Ensino Médio da Escola Orlando Venâncio dos Santos. No que diz respeito à metodologia, a pesquisa traz abordagens teóricas sobre métodos de ensino (MARTORELLI 2020) dando ênfase às metodologias ativas (NEVES 2018). Em termos práticos, utilizou-se, além do aplicativo *Duolingo*, atividades avaliativas e diagnósticas durante a experiência realizada em sala de aula, com alunos do Ensino Médio, Escola Cidadã Integral Orlando Venâncio dos Santos, na cidade de Cuité-PB. Constatamos ao final da experiência, com base nos dados colhidos e na observação do uso pedagógico do aplicativo, que o uso da ferramenta *Duolingo* tornou os alunos mais reflexivos e conscientes no estudo do inglês.

**Palavras-Chave:** Dispositivos Móveis, Plataforma de ensino, Duolingo, Língua Inglesa.

## ABSTRACT

This article raises a critical reflection on the implementation of digital technologies through online platforms and mobile devices in the classroom. In this sense, we raise the following guiding question: How to develop the four communicative skills in English language classes with public school students? To answer this question, the research took into account the use of the Duolingo app, as well as the result of a successful classroom experience with high school students at Escola Cidadã Integral Orlando Venâncio dos Santos, in the city of Cuité- PB. The general objective of our research is to demonstrate that it is possible, through the use of innovative teaching methods, the development of the four communicative skills of the English language and the autonomy of the public school student. The research brings theoretical approaches on teaching methods (MARTORELLI 2020) emphasizing active methodologies (NEVES 2018). The research methodology of this work involved the pedagogical use of the Duolingo application, diagnostic and evaluative activities. We found at the end, based on the data from the evaluation questionnaire, that the use of the Duolingo tool worked in a virtual environment, when applied in the teaching of the English language, made students more reflective and aware in the study of English.

*Keywords: Mobile Apps, teaching platform, Duolingo, English Language, Students,*

---

<sup>1</sup> Discente do Curso de Especialização em Línguas Estrangeiras Modernas – Inglês e Espanhol- IFPB

<sup>2</sup> Professora Orientadora Mestra, do Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba- IFPB

<sup>3</sup> Professora Coorientadora Mestra, do Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba- IFPB



## 1. INTRODUÇÃO

O uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) tem se tornado algo presente na sociedade, alterando a rotina das pessoas e contribuindo para o desenvolvimento das nações, transformado, também, o modo como as pessoas interagem, além de estreitar comunicações entre os povos de diferentes culturas e idiomas. Outrossim, está sendo incorporada na sala de aula como algo transformador para instigar o aprendizado, desenvolvendo, assim, habilidades voltadas para as novas estratégias de ensino e aprendizado, de modo a tornar o estudante mais ativo, participativo e colaborativo.

Essas transformações tecnológicas também têm possibilitado uma readequação no processo de ensino aprendizagem, especificamente de língua inglesa, já que as instituições educacionais estão buscando se adequar a essa nova realidade, ou seja, as escolas não poderão mais se privar da presença das Tecnologias digitais e de seus impactos no processo de ensino e aprendizagem, ponto este, que nos leva a refletir sobre o letramento digital, em que as pessoas estão mais capacitadas em meio à um ambiente cada vez mais tecnológico, podendo levar este tipo de modalidade a se tornar mais presente nos currículos escolares.

Em se tratando de documentos, os Parâmetros Curriculares Nacionais: linguagens, códigos e suas tecnologias (PCNs) (1996) entendem a necessidade da inclusão digital como forma de atender a um propósito educacional e fazer com que os estudantes possam desenvolver seu senso de cidadania, possibilitando o conhecimento de outras realidades, experiências e culturas.

Partindo desse pressuposto, esta pesquisa pretende situar os alunos de uma escola pública que estudam a língua inglesa, num contexto inovador e inclusivo, por meio do Aplicativo *Duolingo* e sua plataforma de ensino online, *Duolingo for School* (*Duolingo* para Escolas) recursos estes utilizados por milhões de usuários pelo mundo através de dispositivos móveis, especialmente celulares e *tablets*, com grande aceitação e algumas características próprias que se diferenciam de outros aplicativos móveis de ensino de idiomas existentes.

Nesta acepção, levantamos a seguinte questão norteadora: como desenvolver as quatro habilidades comunicativas nas aulas de língua inglesa com alunos de escola pública, utilizando aplicativos online por meio de dispositivos móveis? Para responder ao questionamento citado, elencamos como objetivo geral: compreender qual a importância do *Duolingo* para os estudantes de língua inglesa do ensino médio da escola Orlando Venâncio dos Santos, além dos seguintes objetivos específicos: 1) Trabalhar as quatro habilidades comunicativas: compreensão auditiva, produção oral, compreensão leitora e produção escrita; 2) Desenvolver

a autonomia do estudante na aprendizagem da língua inglesa; 3) Utilizar as tecnologias digitais na sala de aula.

Em suma, outras inúmeras questões advindas de nossas inquietações acerca do uso de metodologias ativas podem surgir no ensino de língua inglesa, especialmente no ambiente escolar público, tais como: métodos, resultados obtidos e inúmeras possibilidades de melhoria e respostas a serem dadas no desenvolvimento e afloramento das habilidades linguísticas dos alunos.

A nossa pesquisa foi pensada com intuito de aprimorar as habilidades comunicativas, levando em conta sua valorização e criticidade, despertando a satisfação dos discentes em estudar o conteúdo de língua inglesa no contexto da gamificação, conduzindo-os a praticar e aprender o inglês de forma dinamizada e criativa, visto que os alunos estão inclinados ao engajamento, além de mais envolvidos e satisfeitos com os métodos gamificados e tecnológicos.

Nesse contexto, a metodologia de pesquisa deste trabalho aplicada envolveu o uso pedagógico do aplicativo *Duolingo*, de desafios, atividades diagnósticas e avaliativas, por sabermos que a inserção de novas tecnologias no processo educativo, ter se apresentado como ferramenta presente para dinamizar a forma de estudar e de aprender um novo idioma, já que a interação/comunicação deve fazer parte das atividades.

Com base em tudo o que foi dito, o propósito da pesquisa foi preparar um ambiente acolhedor para os alunos, buscando a motivação e a participação na atividade de forma interativa, promovendo, assim, uma relação de ensino-aprendizagem fundamentado em seus interesses, praticidade e disciplina.

Assim, esperamos que, por intermédio dos dados e resultados obtidos na pesquisa diagnóstica, possamos contribuir para abertura de novas possibilidades de ensino e aprendizagem de língua inglesa, com enfoque no uso de ferramentas tecnológicas, especificamente de aplicativos gratuitos de ensino de idiomas em dispositivos móveis, com direcionamento aos alunos do ensino médio da rede pública de ensino.

Por fim, a pesquisa conclui seu papel por meio do questionário diagnóstico e avaliativo de verificação de resultados aplicados, constatando, dessa forma, como exitosa a utilização do aplicativo na disciplina de língua inglesa, bem como o desempenho de todos os participantes dentro da plataforma

Como aporte teórico desse trabalho, utilizamos as vozes de Martorelli (2020), Neves et al. (2018), Alves (2016), entre outros. As reflexões teóricas serviram para alicerçar as discussões proposta na pesquisa.

A seguir, dissertaremos sobre o referencial teórico, as pesquisas que fundamentaram os estudos e elencaram os argumentos que direcionaram a pesquisa apresentada, além dos resultados obtidos, através dos gráficos e sua posterior apreciação.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

Com o advento das TDIC (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação), as pessoas têm modificado suas vidas a partir de experiências de novas formas de aprender, de se comunicar e de superar desafios. No campo educacional, especificamente no ensino de uma língua estrangeira moderna, essa transformação possibilita uma inédita forma de construção do conhecimento, aproximando alunos e professores, além de agregarem conteúdos de forma interativa à compreensão de diversos usos da linguagem. Nesse cenário, o aluno não é mais visto como um mero receptor, aquele que só observa, mas como um ser ativo e participativo.

É senso comum que conhecer um idioma além do português é essencial, não somente por facilitar a comunicação em escala mundial pela proficiência nas duas línguas, mas também, porque o ensino de uma língua estrangeira moderna constitui um fator importante para que qualquer pessoa inserida no meio social possa ter acesso ao mundo tecnológico, cultural, atual e globalizado; e isso, graças à disseminação das redes sociais, dos aplicativos móveis e das plataformas digitais, que podem oportunizar ao sujeito novas formas de aprender, de se comunicar e de superar desafios.

É importante frisar que a aprendizagem de uma língua estrangeira traz muitas vantagens essenciais, tais: estreita a comunicação e permite que pessoas de nacionalidades diferentes possam trabalhar juntas, se desenvolva e cresçam como sujeitos ativos, permitem conhecer novas culturas, melhorar seu desempenho acadêmico, podem transpor leituras em língua materna e assim, encontrar informações necessárias para o trabalho ou estudos.

Atualmente, grande parte dos recursos tecnológicos, de uma forma ou de outra, já estão incorporados à rotina dos alunos, mas vale destacar que os educadores são e serão cada vez mais os grandes promotores e motivadores para o uso das novas possibilidades de atividades, projetos e interação na sala de aula, proporcionando a autonomia e o protagonismo, além de propiciar o desenvolvimento de habilidades para as profissões e carreiras que esperam por nossos alunos fora da escola, uma vez que a tecnologia presente no cotidiano escolar está

presente em diferentes documentos oficiais, como na própria Lei de Diretrizes e Bases da Educação (BRASIL, 1996).

Tratar do tema sobre o processo de ensino e aprendizagem nos remete a pensar sobre o que tem sido feito estrategicamente para que os alunos se interessem por outro idioma. Atualmente, o processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa se depara com uma significativa lacuna entre os objetivos do professor para com a matéria e as expectativas dos alunos com o idioma ensinado.

Assim sendo, a nossa pesquisa procurou ambientar inicialmente os alunos no programa, dando os subsídios teóricos o suporte operacional necessário, para, em seguida, começar a entender a dinâmica e o processo empregado para facilitar a aprendizagem e o aprimoramento focado nas habilidades comunicativas da língua inglesa (ler, escrever, ouvir e falar).

Nesse artigo, discorreremos sobre uma análise de ensino interativo mais profunda, partindo de uma compreensão mais intensa sobre métodos e as novas abordagens no ensino de língua inglesa, tendo como referencial a professora Martorelli (2020), e tendo como estudo, o uso do aplicativo *Duolingo* como meio para a aprendizagem da língua inglesa, uma experiência vivenciada com alunos do ensino médio da Escola Cidadã Integral Orlando Venâncio dos Santos na cidade de Cuité PB.

A Pesquisa se complementa com um questionário misto aplicado com 12 estudantes da referida instituição escolar, divididos em números iguais de alunos por séries escolares, sendo elas: 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> séries do ensino médio. Todos os alunos voluntários participaram ativamente da prática exitosa, passando, assim, a estudar inglês pelo aplicativo *Duolingo* em sua rotina escolar.

Nos últimos anos, diversas metodologias destinadas à otimização do processo de ensino-aprendizagem foram surgindo de maneira constante e diversificada. Para Martorelli (2019), os modelos de educação são como uma grande oportunidade de transformação do processo de ensino e aprendizagem, não somente com o uso da tecnologia, mas também para promovermos ações inovadoras, seguindo o conceito do “aprender fazendo” – tradução de “*learning by doing*” – por meio do uso de novas abordagens educacionais que atendam ao perfil dos novos alunos que, por serem nativos digitais, preferem aprender por meio de experiências e vivências.

Todos os métodos e as abordagens de ensino em idiomas possibilitam uma prática pedagógica voltada as suas aprendizagens, contribuindo assim para a formação de um aluno com consciência crítica e reflexiva e para uma prática docente mais participativa. Com relação às metodologias, estas podem provocar transformações não apenas no aluno e no seu

aprendizado, mas também no docente e na forma como vai compreender seu papel e sua atuação no processo de ensino-aprendizado (MARTORELLI 2020).

Dentre as novas metodologias e suas perspectivas teóricas e práticas destacam-se as metodologias ativas, mecanismos didáticos que colocam o aluno direta e ativamente no centro do processo de aquisição do conhecimento, pois concentram o ensino e a aprendizagem no fazer para aprofundar o saber, já que a educação se dá nos ambientes presenciais e virtuais, nas trocas de experiências, na educação personalizada. (NEVES *et al.*, 2018).

As metodologias ativas têm uma função muito importante dentro da prática educativa, que implicam, basicamente, nas competências e habilidades que os alunos devem aprender a desenvolver ao decorrer do ensino uma língua estrangeira. Cabe, portanto, ao professor buscar conhecer e colocar em prática as ferramentas possíveis, dentro da realidade da escola e sala de aula, mas que visem, objetivamente, e unicamente o desenvolvimento psíquico, emocional e educacional do aluno.

Por outro lado, temos as tecnologias digitais, as chamadas TDIC (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação), que estão entre elas os *podcasts*, vídeo aulas, *e-books*, videoconferência e portfólio, que tem evoluído a cada dia, sendo empregadas de forma sistêmica nos processos ensino-aprendizagem de língua inglesa. Temos ainda a gamificação, já dito neste trabalho, que é outra metodologia ativa desenvolvida com o uso dos jogos, tornando-se um atrativo para o público jovem. Por último, temos a sala de aula invertida também conhecida como *flipped classroom*.

Os métodos e enfoques utilizados no ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras devem destacar a abordagem comunicativa, pautando, assim, o desenvolvimento da habilidade do indivíduo para se comunicar, indo além do desenvolvimento de meros conhecimentos de gramática e de vocabulário, já que, na sociedade atual, o uso da língua inglesa é cada vez mais globalizado. O professor deve mediar a aprendizagem utilizando estratégias que levem o aluno a tornar-se independente e estimule o seu conhecimento potencial, e que o professor também possibilite a criação de ambientes de participação, colaboração e constantes desafios.

Nesta perspectiva, o aluno torna-se responsável pela sua própria aprendizagem, e técnicas de trabalhos em grupo são muito encorajadoras para que haja uma maior troca de conhecimentos entre os alunos sem a participação direta do professor. Transformações significativas no contexto social.

Graças a interação que há no aplicativo, com alguns pontos de destaque, podemos trabalhar a parte de produção textual e exercícios de conversações com nativos em tempo real, melhorando consideravelmente a relação aluno e o fluxo de aprendizagem no idioma,

sobressaindo a outros métodos de ensino podendo ser considerado ainda tradicionais nesse modelo híbrido disponível no meio educacional.

No próximo tópico lançaremos um olhar sobre o aplicativo *Duolingo*, suas teorias, interface do programa, além da parte de gamificação, esse último abordado como ferramenta de aprendizagem da língua inglesa.

## 2.1 O DUOLINGO

O aplicativo *Duolingo* é um programa de aprendizagem de línguas *online* gratuito projetado para ser divertido e acessível para todos ao redor do mundo. É considerada a maior plataforma *online* de aprendizado de idiomas e o aplicativo com mais *downloads* da *playstore*, a loja da Google, é também o mais bem avaliado de sua categoria com uma média de 4,7 em uma avaliação que vai de 0,0 a 5,0, isto devido à sua praticidade e popularidade. Apresenta as seguintes características: público, gratuito e contempla mais de vinte idiomas (considerando os demais países),

O aplicativo utiliza-se de ciência e técnicas de aprendizagem para fazer o aprendizado mais divertido e eficaz, se assemelha mais a um jogo do que um livro didático. A sua metodologia é comprovada para promover a retenção de longo prazo e o currículo está alinhado a um padrão internacional. Se concentra no que os alunos realmente querem fazer com a linguagem.

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).

Foi lançado no mercado, no ano de 2012, e pode ser utilizado em várias plataformas digitais e nos sistemas operacionais móveis (IOS, *Android*, *Web e Windows*). Desenvolvido por Luis Von Ahn e Severin Hacker, é uma plataforma de ensino de idiomas gratuita com base científica que, naturalmente, se tornou a forma mais popular de aprender *idiomas online* com mais de 300 milhões de alunos e mais de 7 bilhões de exercícios concluídos por ano.

A interface gráfica do *Duolingo* é prática e de fácil entendimento. O usuário, na condição de iniciante, precisará baixar o aplicativo na loja *online*, que será apresentado a uma tela de cadastro. Para fazer a inscrição, basta fornecer um endereço de *e-mail* válido e uma senha de acesso. Logo em seguida, o usuário será apresentado à uma segunda tela de seleção de idioma, tendo várias opções; após isso, ele selecionará a meta diária de pontuação a ser

executada em tempo de utilização nas atividades entre 5 minutos até 20 diariamente com possibilidade de alteração caso seja de interesse do usuário.

As aulas são curtas e focam objetivos da vida real, como fazer um pedido em um restaurante, ou até mesmo uma situação de embarque ou desembarque num aeroporto internacional, ideal para que os alunos desenvolvam o vocabulário e a gramática para atingir esse objetivo por meio de práticas variadas como: ler, escrever, ouvir e falar.

O *Duolingo* na educação tem como finalidade de ensinar uma língua estrangeira. Essa ferramenta de aprendizagem também 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).

No primeiro momento de nosso projeto, o aplicativo foi apresentado para todos os alunos, que receberam as instruções para baixar e se cadastrar por meio do celular ou como acessar pela *web*, no site [www.duolingo.com](http://www.duolingo.com). O intuito do primeiro momento foi compreender como seu uso pode ajudar na prática educativa, por se tratar de um processo lúdico e direcionado a aprendizagem da língua inglesa, a intenção desde o início desta experiência educacional foi buscar a satisfação pessoal dos estudantes, o seu estímulo e a sua motivação no prazer em aprender.

No próximo tópico trataremos sobre o percurso trilhado para efetivar a nossa pesquisa.

### **3- MÉTODO DA PESQUISA**

Esse artigo discorre sobre uma análise de ensino interativa mais profunda, partindo da premissa de uma compreensão mais intensa sobre métodos e as novas abordagens no ensino de língua inglesa, tendo como referencial Martorelli (2020). Os métodos que utilizamos para o nosso estudo foi o exploratório e o qualitativo. Sendo assim, buscamos o referencial teórico para embasamento da pesquisa.

Importante frisar a dificuldade de encontramos literaturas específicas para o caso estudado – uso de dispositivos móveis e aplicativos gratuitos de ensino de idiomas, especificamente *Duolingo* – mesmo assim nos direcionarmos para uma via de análise teórica com base em artigos, dissertações e teses.

A experiência prática, que deu origem aos dados elencados, foi relada no período de 10 de março a 10 de junho de 2020. Como já mencionado, a experiência foca no uso do aplicativo *Duolingo* e na plataforma *Duolingo for School* (Duolingo para Escolas),

O *corpus* do nosso trabalho compreendeu a quantidade de 12 alunos do Ensino Médio, sendo 4 alunos para a primeira série, 4 da segunda série e 4 da terceira série, escolhidos aleatoriamente; numa escola pública e de ensino integral.

Posteriormente, foram criados 3 momentos para a interação entre alunos e a ferramenta *Duolingo*: no primeiro momento, ambientação do programa, conhecer a ferramenta, entender as dificuldades e sanar dúvidas de acesso e execução dos exercícios; no segundo momento foi a aplicação da prática dos desafios (tarefas) no *Duolingo*; no terceiro momento utilizamos um questionário avaliativo para verificar o aprendizado dos alunos a partir do uso do *Duolingo*. O questionário foi elaborado através do *Google Forms* e enviado para os estudantes através do Google Sala de Aula, resguardando a identidade de cada participante.

No próximo tópico trataremos sobre a forma como a atividade foi desenvolvida, bem como os respectivos dados obtidos dos alunos.

#### **4.PERCURSO DA ATIVIDADE**

Nesse espaço serão detalhadas cada parte da sequência de atividades trabalhadas com os alunos e, de forma geral, os caminhos para tomada de consciência e reflexão em relação ao uso do aplicativo *Duolingo* como ferramenta de estudo inovador de um novo idioma, especificamente do inglês. Depois, passamos a detalhar a aplicabilidade dos métodos, o uso do aplicativo e suas funcionalidades. Vale ressaltar que as atividades aconteceram de forma remota, tendo em vista o momento pelo qual a humanidade está passando.

Num primeiro momento, houve uma ambientação dos alunos para a utilização da nova ferramenta, ou seja, apresentou-se o aplicativo, sua interface, e a importância do aplicativo como mais um ferramental de aprendizagem de inglês, de forma gratuito por meio de dispositivos móveis conectado a uma rede de internet.

Para aqueles alunos que não tinham celular *Smartphone* foram orientados e cadastrados na plataforma pelo computador, o que facilitou um número maior de adesão dos estudantes no programa da atividade promovida pelo professor de língua inglesa, objetivando desta forma uma maior cooperação e compartilhamento do uso e do desenvolvimento de todos. Houveram divulgações em grupos de salas de aulas no aplicativo *WhatsApp* para que todos estivessem cientes da intenção e uma vasta campanha de adesão à proposta educativa.

Após iniciarmos as atividades no aplicativo o aluno se deparou com diversos tipos de exercícios que trabalhavam as quatro habilidades comunicativas: falar, escutar, ler e escrever. O aluno sentiu-se como se estivesse em uma sala de aula presencial na aquisição de novo



idioma. Começou do básico com atividades simples, respondendo perguntas com enunciados em português e respostas em inglês entre muitas outras opções de respostas disponíveis.

O aluno ao escolher seu estudo pelo aplicativo respondeu a três tipos de exercícios, dentre os métodos de leitura e escrita: inicialmente a opção de digitar uma frase em inglês o que permitiu ao aluno praticar a memorização; a construção e a organização das palavras em uma ordem, dando sentido a sentença, e o seu reconhecimento. Tinha um outro tipo, no qual o aluno pode escolher a opção de preencher um espaço vazio, que é bom para comparar palavras diferentes, como as várias conjugações de um mesmo verbo. Houve ainda, exercícios para fala e escuta associados. As atividades propostas aleatórias, mas que os alunos tiveram a opção de escolher entre desafios que continham outros temas, entre eles questões que envolvam gramática e construções de vocabulários.

Na segunda parte do trabalho, partimos do entendimento que deveria ser feito o acompanhamento por turmas, as chamadas salas de aula *online*, dentro da plataforma *Duolingo for School* (*Duolingo* para Escolas). Este espaço foi criado exclusivamente para educadores para poder acessar e acompanhar o progresso de cada aluno no aplicativo *Duolingo*. Além disso, os professores além de acompanharem a aprendizagem em um único lugar, pode manter o acesso a controles parentais e atividades no aplicativo criadas especialmente para a sala de aula de cada turma escolar, além disso, o mediador pode ver os XP (pontos), dias consecutivos de prática e horários de atividades recentes realizadas pelos alunos.

Nesse sentido, a proposta do uso do *Duolingo for School* (*Duolingo* para Escola) mostrou-se bastante promissora e produtiva, após inclusão dos alunos em suas respectivas salas de aula cadastradas. Identificamos que alguns estudantes já conheciam a ferramenta *Duolingo* e a praticavam como *hobby* escolar, o que facilitou em vários momentos os desafios propostos para obtenção de um melhor resultado. Não é à toa que milhares de professores e até Governos de todo o mundo já estão usando o *Duolingo for School* (*Duolingo* para sala de aula) como complemento de aprendizagem da língua inglesa em suas turmas escolares.

Essa breve discussão sobre o percurso das atividades no nosso trabalho demonstra como os alunos se envolveram com o projeto, se mostraram gratos e entenderam, além do estudo uma forma de incentivo para as aprendizagens propostas, instigando a busca por melhores resultados no aplicativo, promovendo a competição e objetivando no final o atingimento da quantidade de XP (pontos), 2000xps proposto como meta inicial aos alunos.

Diante de tudo, os alunos participantes receberam pontuações extras para complementação de notas na disciplina de língua inglesa da referida escola nos bimestres escolares, em acordo com a equipe gestora, haja vista uma forma de bonificação pelo esforço

e da dedicação da complementação das atividades direcionadas de acordo com os conteúdos trabalhados em sala de aula presencial.

No próximo tópico apresentaremos dos resultados com base no questionário avaliativo respondidos pelos alunos.

## 5. RESULTADO DA PESQUISA

Com base no questionário aplicado, podemos dizer que o *Duolingo* conseguiu se destacar em relação a outros métodos de ensino considerados inovadores e práticos no ensino de língua inglesa, tais como: *canva*, *kahoot*, *lyricstraining*, *chatclass*, por sua dinamicidade, gratuidade e a facilidade no acesso tanto pela loja do *play store* quanto na web pelo site [www.duolingo.com](http://www.duolingo.com).

A Pesquisa se baseou num questionário avaliativo aplicado com 12 estudantes da Escola Cidadã Integral Orlando Venâncio dos Santos, na cidade de Cuité-PB, e que passaram estudar inglês pelo aplicativo *Duolingo* em sua rotina escolar. Todos os participantes estudam integralmente na referida instituição e são alunos do professor de língua inglesa, o que, por conseguinte, facilitou o levantamento por meio de tabulações de dados o nível de satisfação com o aplicativo e a didática imposta de aprendizagem após aderirem ao seu uso.

A seguir, apresentamos os resultados apurados, com os respectivos comentários:

Na questão 1, observamos as séries escolares dos alunos participantes do questionário. Divididos em números iguais por séries escolares representando, aproximadamente, 33,3%.

Na questão posterior foi feita a seguinte indagação: que tipo (s) de equipamento (s) eletrônico (s) você utiliza para acessar a sua Internet? É importante deixar claro que nesta questão poderia se marcar mais de uma alternativa. Os alunos foram unânimes em responder que utilizavam o *smartphone* (100%), seguido pelo notebook com 41,7%, além do computador de mesa com 33,3%. Nenhum aluno mencionou o uso do *tablet* (0%). Os dados demonstram que o *smartphone* ainda é a ferramenta eletrônica imprescindível e mais utilizada na vida destes estudantes.

A respeito do tipo de acesso à Internet que os participantes possuíam, como poderia marcar mais de uma resposta, 100% disseram que usa uma rede *wi-fi*, seguida pelo uso de dados móveis com 33,3%.

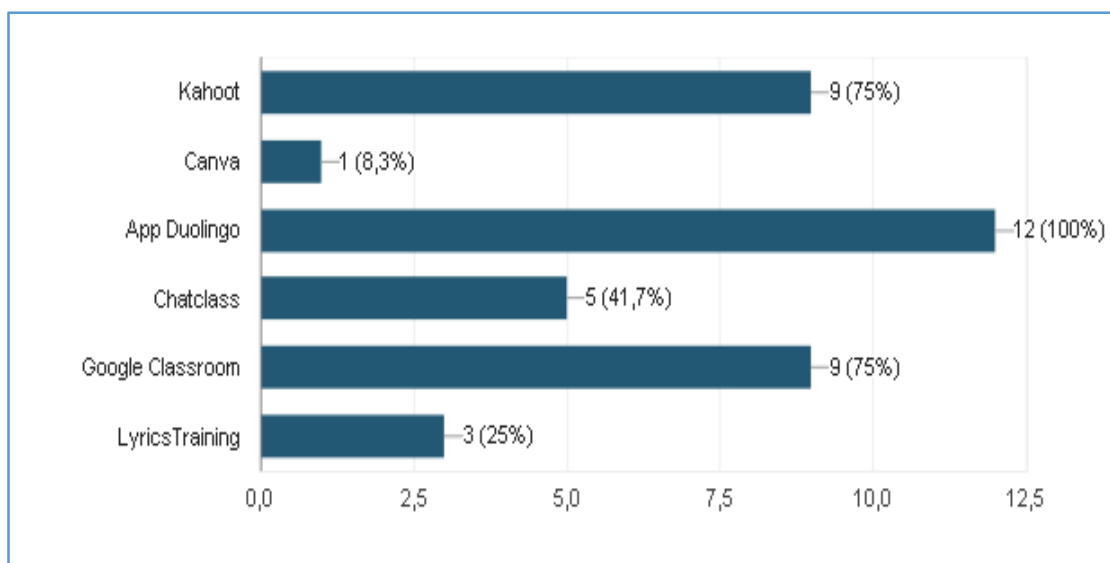
Na questão seguinte foi perguntado: Quais redes sociais você possui? Poderia marcar também mais de uma resposta nessa questão. Os resultados foram os seguintes: 100% disseram

ter o *Instagram*, 100% mencionaram o *Whatsapp*, enquanto que 58,3 % disseram possuir o *Facebook*, 33,3% afirmaram possuir o *Tik Tok*, e 25%, o *Twitter*.

A próxima pergunta possuía como enunciado: Qual ou quais ferramenta (s) online, sugerida (s), eles conheciam, também havia a possibilidade de marcar mais de uma resposta, dentre estas possibilidades 100% dos entrevistados/alunos conhecem o aplicativo *Duolingo*, seguida pelo *google classroom* com 100%, *Kahoot* 91,7%, *canva* com 50% e o *chatclass* robô do *whatsapp* com 41,7%.

Também foi perguntado: Qual ou quais ferramenta(s) online, apontada(s), você considera que pode(m) ser usada(s) no ensino da Língua Inglesa? Também com a possibilidade de responder mais de uma alternativa. As respostas obtidas foram: 100% considera que o aplicativo *Duolingo* pode ser usado no ensino de língua inglesa, seguido pela plataforma *Kahoot* com 75%, o *google classroom* com 75%, seguido pelo *chat class* com 41,7% seguinte, o *lyrics Training* com 25% e por último o *Canva* com 8,3%.

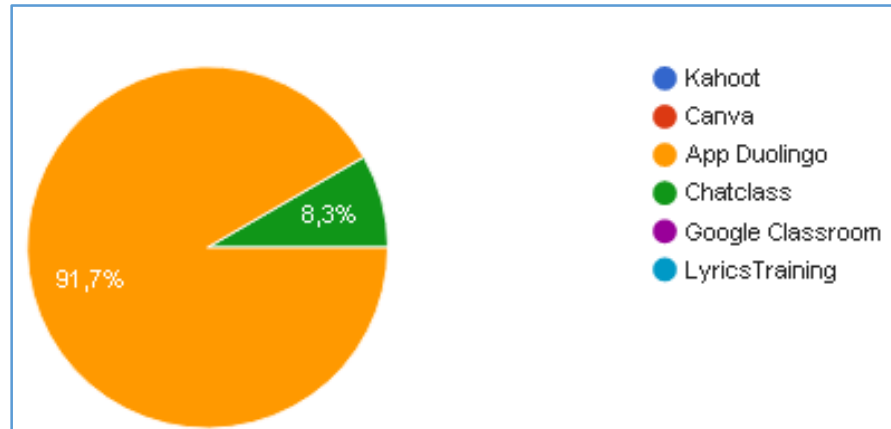
**Gráfico 01:** Ferramentas que podem ser utilizadas no ensino de Língua Inglesa



**Fonte:** dados obtidos no questionário

Na questão seguinte, o gráfico apresenta o resultado com relação a efetividade das ferramentas mencionadas, qual delas, no ponto de vista dos discentes, são mais efetivas no ensino da Língua Inglesa. Tivemos que 91,7% consideraram o uso do *Duolingo* e 8,7% analisaram que o *ChatClass*, uma ferramenta dentro do *WhatsApp* intermediada por um robô digital, seria mais efetiva.

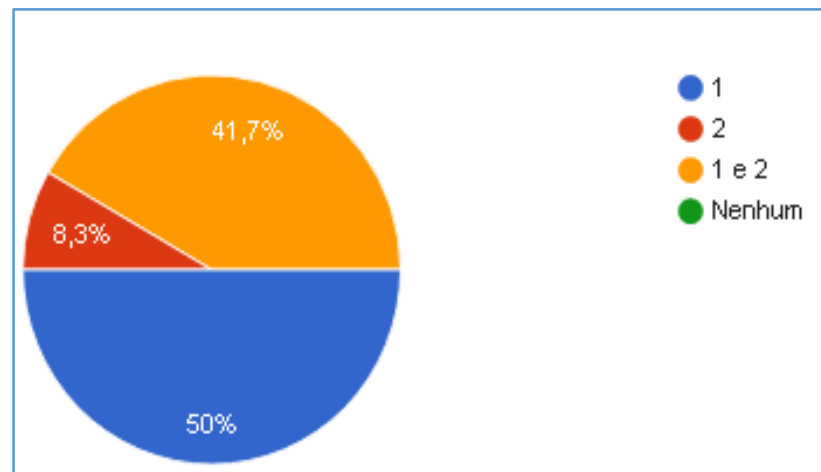
**Gráfico 02:** Efetividade das ferramentas que podem ser utilizadas no ensino de Língua Inglesa



**Fonte:** Informações com base no questionário aplicado

Na figura seguinte, foi perguntado aos alunos a respeito da motivação em aprender a Língua Inglesa na escola por meios tradicionais como o livro didático, as aulas expositivas, ou com o uso de ferramentas digitais dentre foi apontado o seguinte: 50% assinalaram que a aprendizagem deveria ser por meio de ferramentas digitais e 41,7% um método somado a outro, ou seja, incrementar as plataformas digitais junto com métodos tradicionais. Totalizando, 91,7% dos alunos acreditam que o ensino com ferramentas digitais incrementada ao ensino considerado tradicional tornaria o ensino mais motivador a aprender a língua inglesa;

**Gráfico 03:** Ferramentas que podem ser utilizadas no ensino de Língua Inglesa

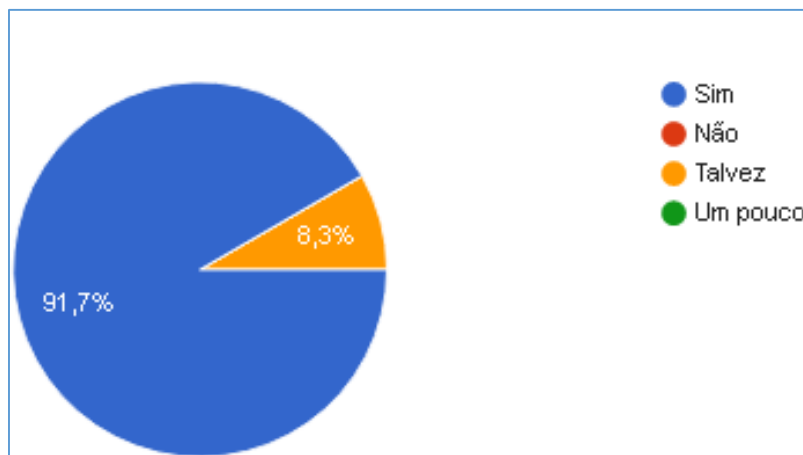


**Fonte:** Informações com base no questionário aplicado

Perguntado aos alunos se através do uso do aplicativo *Duolingo*, os estudantes podiam desenvolver as 4 habilidades linguísticas no ensino da Língua Inglesa que são: compreensão auditiva, produção oral, compreensão leitora e produção escrita. Percebe-se que 91,7% dos alunos acreditam que sim, que podem praticar as habilidades linguísticas por meio do aplicativo

Duolingo enquanto que 8,3% acredita que talvez possam desenvolver as 4 habilidades comunicativas.

**Gráfico 03:** Ferramentas que podem ser utilizadas no ensino de Língua Inglesa



**Fonte:** Informações com base no questionário aplicado

Essas respostas apuradas no questionário avaliativo confirmam que o nosso objetivo foi atingido, foi possível levantar uma discussão em relação ao estudo de língua inglesa por meio de metodologias inovadoras, mesmo considerando um cenário de uma escola pública, vimos a importância do aplicativo gratuito Duolingo objeto de nossa pesquisa com o uso de dispositivos móveis, e de plataformas *onlines*, com destaque a plataforma *Duolingo for School* (Duolingo para Escolas) destinado aos professores.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A tecnologia tem se tornado algo imprescindível na rotina escolar, e quando usada de forma pedagógica torna-se algo construtivo, por isso é importante centrar o aluno como sujeito desta transformação híbrida, pois muitas das vezes eles (os alunos) já vem para a escola com um repertório de conhecimentos tecnológicos adquiridos.

Dentre as várias formas de ensino de língua inglesa, temos várias didáticas e ferramentas de ensino-aprendizagem com uso de metodologias ativas e inovadoras. Essas questões nos fizeram refletir a respeito da nossa pesquisa, e ajudaram a refletir sobre tal problemática. É possível desenvolvermos a prática das quatro competências comunicativas: como desenvolver as quatro habilidades comunicativas nas aulas de Língua Inglesa com alunos de escola pública, utilizando aplicativos online por meio de dispositivos móveis?

A partir deste pressuposto, pudemos traçar nossos objetivos a fim de alcançar um ensino melhor de idiomas mais democrático e tecnológico mesmo em uma escola pública. Em nosso trabalho temos como objetivo geral: compreender qual a importância do *Duolingo* para os estudantes de Língua Inglesa do Ensino Médio da Escola Orlando Venâncio dos Santos.

Baseado na experiência de trabalho realizado com alunos do Ensino Médio da ECI Orlando Venâncio dos Santos foi possível concluir que o ensino da língua inglesa por meio do aplicativo *Duolingo* e com o acompanhamento da plataforma móvel digital *Duolingo for School*, conseguiu despertar algo enriquecedor aos alunos, sendo um complemento divertido e eficiente para aprender o inglês.

Sendo assim, ao utilizar o *Duolingo* como ferramenta educacional, despertou nesses alunos algo enriquecedor, sendo um complemento divertido e eficiente para aprender o inglês, portanto, passível de aplicar o método *mobile learning*, metodologia de ensino que utiliza dispositivos móveis como plataformas para viabilizar o aprendizado à distância. Graças a esta tecnologia, os alunos não precisaram utilizar o laboratório de informática da escola e a prática foi em seu meio social e de acordo com seu planejamento de estudo.

Por conseguinte, os resultados da pesquisa por meio do questionário formulado, foi possível mostrar que com o uso do aplicativo *Duolingo* no ensino de línguas ,concretizado por meio de um planejamento pedagógico específico, com metas e estratégias a serem cumpridas, a curto, médio e longo prazo, tem a capacidade de possibilitar ao estudante o engajamento e a sua satisfação no processo de aprendizagem, graças também ao fato do *Duolingo* permitir dentro de sua interface um plano gamificado competitivo e desafiador para os participantes estabelecendo um contexto de ensino capaz de atender às necessidades dos educandos.

Diante de tudo que foi exposto, cremos que os objetivos da pesquisa foram alcançados, considerando o fato dos usuários serem de escola pública, o uso do aplicativo *Duolingo* como ferramenta de estudo de língua inglesa se mostrou bastante eficiente. Nesta ótica, o aluno foi capaz de diversificar seu leque de ferramental de forma que este pudesse praticar o *game* de forma social e motivadora, obtendo resultados expressivos e satisfação pessoal.

Por fim, importante que outros pesquisadores na área da gamificação e professores da área de língua estrangeira, especificamente de língua inglesa, investirem no uso deste e outros aplicativos, como ferramentas para o ensino, de forma que possamos ampliar a temática trabalhada nesta linha de pesquisa, possibilitando que mais alunos tenham acesso aos *apps*, estimulando o raciocínio e o gosto pela língua inglesa.

## 7. REFERÊNCIAS

ALVES, R. S. **O Duolingo como ferramenta para as aulas de língua inglesa**. Porto Alegre: (nome da editora), 2016.

PINTO, Anderson R. C.; MOUTINHO, Andréia M. S. et al. **Uso da ferramenta Duolingo no ensino de Língua Espanhola no EJA: um estudo de caso nas Turmas do CEJOL**. Recife: CAP UFPE, 2018.

ANDRADE, Maria M. **Introdução à metodologia do trabalho científico**. 10. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

BARROS, Lorrana R.; SILVA, Lucas D. M. et al. **O uso da plataforma Duolingo como ferramenta de aprendizado da língua inglesa no LIED da Escola Estadual Prof. Gabriel Almeida Café**. Revista Científica Sigma, Macapá, n. 5, Julho/dezembro, 2016.

BRASIL. LDB Lei 9394/96 - **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em: <[www.planalto.gov.br](http://www.planalto.gov.br)>. Acesso em:

**MANUAL PDF DUOLINGO**. Disponível em: <<https://www.duolingo.com/press>>. Acesso em: 10 set. 2020.

MARTORELLI, A.B. P. **Abordagens e Métodos do ensino de Língua Estrangeira**. Cabedelo: IFPB, 2020.

NEVES, V. J. das. MERCANTIL, L. B. et al. **Metodologias Ativas: perspectivas teóricas e práticas no ensino superior**. Campinas: Pontes, 2018.