

## ANÁLISE CRÍTICA DO APLICATIVO *DUOLINGO* PARA USO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA

Valéria Garlet 

Doutora em Administração pela UFMS, Técnica-administrativa em Educação na UFMS, Aluna de Letras Inglês pela UFMS – [valeriagarlet@yahoo.com.br](mailto:valeriagarlet@yahoo.com.br)

Daniel Henrique Hoffmann 

Aluno de Letras Inglês pela UFMS – [daniel.hoffmann@acad.ufsm.br](mailto:daniel.hoffmann@acad.ufsm.br)

Susana Cristina dos Reis 

Professora Associada na UFMS, Docente do Departamento de Letras Estrangeiras Modernas e no PPGTER – [suzireis@cead.ufsm.br](mailto:suzireis@cead.ufsm.br)

**Resumo:** O contexto educacional dispõe de inúmeras ferramentas para proporcionar aprendizagens mais significativas aos alunos, principalmente em termos de interatividade, tecnologias e inovação. No que se refere ao ensino e à aprendizagem de idiomas, muitos aplicativos apresentam propostas interessantes para seus usuários e potenciais alunos. Porém, aprender uma nova língua é uma tarefa complexa, que requer esforço de quem está ensinando e de quem está aprendendo. Este trabalho apresenta uma análise crítica sobre a utilização do aplicativo *Duolingo* nos processos de aprendizagem da língua inglesa e, ainda, aponta uma comparação com outro aplicativo com funcionalidade semelhante. Para a análise, foram apontados aspectos linguísticos, pedagógicos, tecnológicos, e a experiência de uso como critérios de análise. Também foram abordadas as potencialidades e as fragilidades do aplicativo *Duolingo*. Em suma, o *Duolingo* oferece a possibilidade de potenciais usuários aprenderem várias línguas, incluindo, a língua inglesa, conforme propõe o aplicativo, de forma divertida e interativa. Porém, o foco de aprendizagem está no vocabulário e na repetição de frases por versão e tradução; ofertando *feedback* imediato daquilo que está certo ou errado, sem explicar a estrutura da língua, apenas a colocando em testagem. De modo geral, concluímos que o *Duolingo* é um aplicativo que pode servir de complemento para promover práticas de aprendizagem da gramática da língua inglesa, porém não apresenta atividades que realmente instigue o aluno a resolver problemas, interagir e a divertir-se.

**Palavras-chave:** *Duolingo*; Tecnologia; Educação.

### CRITICAL ANALYSIS OF THE DUOLINGO APPLICATION FOR USE IN THE ENGLISH LANGUAGE LEARNING PROCESS

**Abstract:** The educational context has numerous tools to provide students with more meaningful learning, especially in terms of interactivity, technologies and innovation. With regard to teaching and learning languages, many apps present interesting proposals for their users and potential users. However, learning a new language is a complex task, which requires a lot of effort from those who are teaching and those who are learning. This work develops a critical analysis on the use of the *Duolingo* app in teaching and learning the English language and points out a comparison with another application with the same functionality. For the analysis, linguistic, pedagogical, technological aspects and usage experience were pointed out. In addition, the potential and weaknesses of the *Duolingo* application were addressed. In short, Duolingo offers the possibility for potential users to learn several languages, including the English language, as proposed by the application, in a fun and

interactive way. However, the focus of learning is on vocabulary and repetition of sentences by version and translation; offering immediate feedback of what is right or wrong, without explaining the structure of the language, just putting it in testing. In sum, we conclude that Duolingo is an application that can serve as a complement to promote English grammar learning practices, however, it does not present activities that really encourage the student to solve problems, interact and have fun.

**Key words:** *Duolingo*, Technology, Education.

## 1 Introdução

O contexto educacional vem mudando com o surgimento de novas tecnologias que aliam o ensino com a inovação. [Borges \(2018\)](#) destaca que os avanços da tecnologia e das telecomunicações provocam mudanças na sociedade, exigindo “novas competências dos profissionais, sobretudo do professor, que tem de rever seu papel de forma crítica para (res)significar sua prática incluindo nelas o uso das novas tecnologias” ([BORGES, 2018, p. 35](#)).

As diversas ferramentas desenvolvidas para a aprendizagem propõem uma conexão entre tecnologias, inovação e interatividade. Porém, não basta que o professor - ou o aluno por conta própria - utilize uma ferramenta tecnológica; é preciso haver objetivos e uma abordagem adequada para alcançar as metas de aprendizagem. No contexto atual, em que há muitos aplicativos, sites, programas e outros recursos disponíveis gratuitamente, parece fácil definir sobre quais recursos utilizar ou quais deles podem oferecer mais benefícios.

Entretanto, é preciso estar atento ao que esses sistemas realmente estão propondo, pois a aprendizagem de uma língua estrangeira/adicional é um processo complexo, que demanda esforço tanto de quem está aprendendo quanto de quem está ensinando, e, muitas vezes, um aplicativo já vem programado de uma forma que não possibilita alterações, o que também poderá limitar a aprendizagem do usuário.

Com a intenção de avaliar aplicativos disponíveis atualmente na Internet para promover a aprendizagem de línguas, neste artigo propomos analisar o aplicativo *Duolingo*, pois é uma ferramenta amplamente divulgada e utilizada por aprendizes de línguas<sup>1</sup>. Conforme divulgado no site do Duolingo, são mais de 500 milhões de alunos que recorrem a esse aplicativo para aprender uma língua adicional ([DUOLINGO, 2020](#)). Essa ferramenta oferece o ensino de várias línguas para quem é falante de português, e, também, do inglês, espanhol, italiano, alemão e francês.

Tendo em vista sua popularidade, vários trabalhos acadêmicos têm o aplicativo *Duolingo* como foco de análise. [Roppel \(2017\)](#), por exemplo, aborda o uso do aplicativo no ensino de língua espanhola. A autora salienta que a utilização do *Duolingo* deve ser apenas para reforço na aprendizagem, como um jogo para as horas de lazer do aluno, com o objetivo de complementar a aprendizagem de vocabulários da língua espanhola. [Melo \(2021\)](#) realizou uma pesquisa empírica sobre a aprendizagem da língua alemã por meio do *Duolingo*. Nesse estudo, a autora também salienta que ele auxilia na aquisição de vocabulário da língua, e é um recurso importante enquanto apoio para a aprendizagem, sendo recomendado como um complemento ao ensino presencial. Em outro estudo, [Souza e Mourão \(2017\)](#) analisaram o contexto de ensino da língua francesa por meio do *Duolingo* e do *WhatsApp*, e avaliaram que o *Duolingo* apresenta um bom suporte gramatical da língua, porém não oferece oportunidade de comunicação e de interação com outros usuários a fim de possibilitar uma aprendizagem mais efetiva.

Com a intenção de contribuir com discussões sobre o uso do aplicativo *Duolingo* com relação à aprendizagem de língua inglesa, a lacuna de pesquisa que este artigo visa preencher é analisar criticamente essa plataforma - tendo como foco apenas o conteúdo proposto para o ensino dessa língua, a partir de um *framework* de análise para aplicativos móveis propostos por [Rosell-Aguilar \(2017\)](#), que avalia os aplicativos com base em critérios linguísticos, pedagógicos, tecnológicos e da experiência do usuário.

Para isso, este artigo está organizado em quatro seções. Na segunda seção, apresentamos algumas tecnologias educacionais correlatas, por exemplo, o aplicativo *Busuu*; na terceira seção apresentamos a análise crítica do *Duolingo* e a dividimos em aspectos linguísticos, pedagógicos, tecnológicos, e experiência de usuário; por fim, na quarta seção apontamos as considerações finais.

## 2 Tecnologias Educacionais Correlatas

Várias são as ferramentas que existem atualmente para aprender inglês. Em práticas tradicionais de ensino de línguas, a aprendizagem se dava preferencialmente por aulas presenciais; atualmente, uma pessoa pode aprender sozinha, em qualquer lugar do mundo, por meio de sites ou aplicativos que são interativos e inovadores. *English Central*, *Memrise*,

*Busuu, Elsa, Hello Talk, Lyrics Training, Language Transfer* são alguns exemplos de tecnologias educacionais correlatas ao *Duolingo*. Nesta seção, optou-se por apresentar algumas características do aplicativo *Busuu*. Essa ferramenta possibilita também a aprendizagem de várias línguas, entre elas: inglês, espanhol, francês, alemão, italiano, português, chinês, japonês, polonês, turco, russo e árabe. Para acessar o aplicativo, é preciso se registrar com o e-mail ou, também, com o *Facebook* ou *Google*. Ao ingressar no *Busuu* sugere-se a opção de ser iniciante em inglês ou possibilita fazer um teste de nivelamento. Esse teste engloba perguntas sob vários aspectos, tais como com foco em tradução, verbos, vocabulário, entre outros.

Após o nivelamento, o *Busuu* solicita informações sobre o objetivo do usuário ao aprender inglês, indicando temáticas, progressão profissional, comunicação com amigos e familiares, comunicação eficaz durante viagens, formação acadêmica/escolar, ou diversão e conhecimento da cultura. Dependendo da resposta do usuário, o aplicativo fará outras perguntas complementares.

O *Busuu* possui uma versão gratuita, porém é limitada. Nossa análise inicial mostrou que ele é um aplicativo que promove interatividade do usuário com a ferramenta, porque propõe atividades de acordo com as respostas que o usuário forneceu antes de utilizar o aplicativo. Esse é um ponto bem interessante da ferramenta, pois ela irá focar exatamente na necessidade e na exigência do usuário. Além disso, utiliza recursos multimodais tais como cores, imagens, os quais são bastante atrativos, a fim de promover a aprendizagem de vocabulários, na transcrição de áudios e na tradução. Esse aplicativo apresenta ainda o recurso *feedback* instantâneo e mostra o panorama geral do estudo em termos de fluência oral do aluno. Porém, um aspecto negativo é que o *Busuu* apresenta tarefas repetitivas, provavelmente usadas como estratégia para que o aluno alcance a aprendizagem.

De acordo com estudo prévio, realizado por [Sabota e Peixoto \(2015\)](#), o *Busuu* utiliza recursos *on* e *off-line* com o objetivo de garantir um longo alcance aos alunos e seus interlocutores, que não são somente professores, mas o público da internet. A ferramenta também proporciona atividades de leitura e de compreensão de textos com o compartilhamento da interpretação do aluno. As autoras salientam que a gratuidade de aplicativos para o ensino de línguas possibilita o acesso de um grande quantitativo de alunos,

e que a revolução digital reduz distâncias e tempo na construção do conhecimento. Para [Sabota e Peixoto \(2015\)](#), o mundo dos aplicativos acaba exigindo que a escola repense sua forma de ensinar por meio de uma base inovadora, já que a interação digital permite um amplo contexto de aproximação e comunicação com outras pessoas e culturas.

### 3 Análise da Tecnologia e Discussões

A tecnologia a ser analisada neste artigo é o aplicativo *Duolingo*. Para isso, o aplicativo foi baixado e instalado nos *smartphones* dos autores para que fosse possível interagir com a ferramenta a fim de analisá-la, identificando fragilidades e potencialidades. Após a experiência como usuários do aplicativo, que possibilitou diferentes interações pelos autores, identificamos as recorrências, fizemos anotações e discutimos os critérios propostos no framework de [Rosell-Aguilar \(2017\)](#), para posteriormente propormos considerações gerais sobre o aplicativo.

A análise do *Duolingo* será apresentada, basicamente, sob quatro aspectos, que compõem as seguintes seções: aspectos linguísticos, pedagógicos, tecnológicos, e experiência de uso. Esses critérios derivam dos trabalhos de [Rosell-Aguilar \(2017\)](#) e de [Reis e Gomes \(2014\)](#). Em [Rosell-Aguilar \(2017\)](#), o autor apresenta uma taxonomia para orientar a análise de aplicativos e seus usos para a aprendizagem de línguas. O *framework* é composto por uma lista de questões que têm o objetivo de ajudar a compreender se o aplicativo atende às necessidades dos usuários. O artigo de [Reis e Gomes \(2014\)](#) usa de modo semelhante as categorias, porém, propõe apenas indicadores para avaliação de recursos digitais. O quadro 1 sintetiza o *framework* adaptado para a análise com base nos dois estudos supracitados.

Quadro 1 - Questões/critérios utilizados para avaliar o aplicativo

(Continua)

Language Learning (Linguistic Aspects)	Pedagogy (Pedagogical Aspects)
<p><b>Skills (Reading:</b> Does the app provide texts in the target language? <b>Listening:</b> Does the app provide audio in the target language? <b>Writing:</b> Does the app offer opportunities to write in the target language? <b>Speaking:</b> Does the app offer specific activities for vocabulary acquisition?)</p>	<p><b>Description:</b> Does the app store description match what the app does?  <b>Teaching:</b> Does the app present, explain, or model language or does it just test it?  <b>Progress:</b> Does the app allow the user to track progress or see previous attempts?</p>

Quadro 1 - Questões/critérios utilizados para avaliar o aplicativo

(Conclusão)

<p><b>Language</b> (Vocabulary: Does the app offer specific activities for vocabulary acquisition? Grammar: Does the app offer specific activities for grammar practice? Pronunciation and intonation: Does the app offer specific activities for pronunciation and intonation? Cultural information: Does the app include information about customs and traditions in the areas where the language is spoken?)</p> <p><b>Use of visual content:</b> Are images and videos stereotypical or stock images? Do they represent the diversity of the areas where the language is spoken?</p> <p><b>Language varieties:</b> Does the app include different regional or national varieties of the language?</p>	<p><b>Scaffolding:</b> Do activities in the app progress in difficulty in a way that supports the learner?</p> <p><b>Feedback:</b> Does the app provide feedback? Is it just right/wrong or with meaningful explanations?</p> <p><b>Quality of content:</b> Does the content have any errors/omissions?</p> <p><b>Use of media:</b> Does the app make use of sound, images, and videos in a meaningful way?</p> <p><b>Differentiation:</b> Does the app offer different levels depending on ability? Can these be accessed directly?</p> <p><b>Engagement:</b> Does the app keep the user interested or are activities repetitive?</p>
<b>User Experience</b>	<b>Technological Aspects</b>
<p><b>Interaction:</b> Does the app allow users to interact with each other?</p> <p><b>Interactivity:</b> Is engagement with the app content active or passive?</p> <p><b>Sharing:</b> Does the app allow or encourage sharing content?</p> <p><b>Badging:</b> Does the app provide recognition that can be shared on social media?</p> <p><b>Price:</b> Does the user need to pay to download the app? Is there a 'lite' version of the app? Does it offer in-app purchases?</p> <p><b>Registration:</b> Does the app require the user to register?</p> <p><b>Advertising:</b> Does the app include pop-up ads? Are these distracting?</p>	<p><b>Interface?</b> Is the interface clear and uncluttered?</p> <p><b>Navigation:</b> Is the app intuitive to navigate, with clear menus and options?</p> <p><b>Instructions:</b> Does the app offer instructions on how to use it?</p> <p><b>Stability:</b> Does the app freeze or crash?</p> <p><b>Gamification:</b> Does the app have game-like features to increase engagement?</p> <p><b>Support:</b> Does the app have a help section?</p> <p><b>Offline work:</b> Does the app require an internet connection to work?</p>

Fonte: Adaptado de [Rosell-Aguilar \(2017\)](#) e [Reis; Gomes \(2014\)](#)

Em relação ao *framework*, na categoria aspectos linguísticos consideramos como o aplicativo promove a aprendizagem da língua ao possibilitar questões sobre: leitura, escrita, audição, fala, pronúncia e entonação, gramática, vocabulário, variedades linguísticas, informações culturais e conteúdo visual; na categoria experiência do usuário contempla identificar informações sobre interatividade, registro do usuário, preço, interação, propaganda, compartilhamento e recompensa de medalhas.

Em relação à categoria aspectos pedagógicos, as perguntas refletem sobre qualidade do conteúdo, como se dá o progresso do aluno, como acontece o ensino por meio da ferramenta, quais andaimes (retorno) o sistema oferece para o usuário avançar nos níveis,

como as tarefas geram engajamento, quais mídias são usadas no aplicativo, sons, imagens, vídeos, etc.; e a categoria aspectos tecnológicos aborda questões sobre se o aplicativo permite o acesso *offline* ao conteúdo, os tipos de suportes oferecidos pelos desenvolvedores, que informações encontramos na interface, pela navegação, pelas instruções, se a ferramenta está estável e que recursos da *gamification* o aplicativo utiliza ([ROSELL-AGUILAR, 2017](#)).

Com base nessas categorias entendemos que podemos analisar criticamente a ferramenta, já que elas são amplas e permitem o/a professor(a) visualizar possibilidades (ou não) de uso a partir da avaliação. Considerando que o público-alvo do aplicativo *Duolingo* são pessoas que desejam aprender um idioma (nesse caso, o inglês) ou que já estão aprendendo, essa ferramenta pode ser acessada por meio do site ou pelo aplicativo, e possui duas versões: a gratuita e a paga. Neste estudo, analisamos a versão gratuita, e a partir dela iremos traçar algumas considerações, descrevendo também nossa experiência como usuário dessa ferramenta. Para isso, foi necessário interagir com o aplicativo, fazendo uso de suas funcionalidades para evidenciar potencialidades e fragilidades.

Na próxima seção abordaremos o aplicativo *Duolingo* no que se refere aos aspectos linguísticos com relação ao processo de aprendizagem da língua.

### **3.1 Aspectos Linguísticos no processo de aprendizagem da língua quanto ao uso do *Duolingo***

Para discutirmos os aspectos linguísticos, tendo por base os questionamentos propostos por [Rosell-Aguilar \(2017\)](#), inicialmente iremos discutir as habilidades linguísticas que podem ser desenvolvidas por meio do uso do aplicativo. Para o aluno desenvolver a habilidade de leitura, o *Duolingo* fornece textos no idioma em língua inglesa. A gramática é explicada de forma direta e simples, principalmente por meio de atividades que envolvem os textos em que é necessário preencher lacunas, visando a prática da língua alvo estudada. Os textos são temáticos em cada nível, porém são compostos por frases soltas e repetitivas.

Com relação à prática da habilidade de escuta/compreensão oral, o aplicativo apresenta áudios com boa qualidade, que ajudam o aprendiz de línguas a ouvir a pronúncia das palavras para que possa aprendê-la e reproduzi-la com facilidade. É possível ouvir em duas velocidades (a mais rápida e a mais lenta), o que o torna um recurso muito bom, pois quando

o aprendiz não entende uma frase, há a possibilidade de ouvi-la mais devagar para compreendê-la.

Para praticar a habilidade de escrita, o *Duolingo* oferece diferentes oportunidades para praticar a escrita no idioma alvo. Uma possibilidade é por meio de exercícios que possibilitam colocar, por exemplo, as palavras em ordem. Dessa forma, é possível atentar para as questões gramaticais da língua aprendida. A outra opção de atividades de escrita estão relacionadas ao aluno escrever a tradução ou a versão de textos para o idioma.

Já para fomentar a oralidade, o aplicativo oferece a prática do idioma por meio da repetição. É possível ler frases em voz alta, gravá-las e ter o *feedback* instantaneamente por meio do aplicativo. Nesse caso, o sistema utiliza reconhecimento de voz para identificar as pronúncias e oferecer *feedback* ao aluno sobre sua *performance*. Ainda, com relação à pronúncia e à entonação, esses aspectos também são desenvolvidos no aplicativo por meio das atividades. Para isso, ao realizar as tarefas, o usuário precisa prestar atenção à pronúncia e à entonação, e, por meio da repetição, colocar em prática.

Vale ressaltar também que o aplicativo restringe seu conteúdo a aquisição de vocabulário, gramática e pronúncias, sem focar muito nos aspectos culturais, e sem prover uma contextualização dentro de uma situação comunicativa, evento ou gênero multimodal, conforme sugerem os estudos de [Reis \(2017\)](#) e Gomes e Reis ([2017](#); [2019](#)).

Quanto à aprendizagem de vocabulários, o *Duolingo* é um aplicativo interessante para aquisição de novos vocabulários, pois seu foco está em potencializar retenção de novas palavras, as quais são demonstradas por meio do estabelecimento de relação com as imagens de vários objetos, cores, animais, bandeiras, alimentos, materiais escolares, entre outros. O aplicativo também permite ordenar as novas palavras aprendidas e fazer outros exercícios com o novo vocabulário, o que ajuda a fixar palavras, aumentando o repertório de vocabulários. O aplicativo fornece, ainda, atividades específicas para a prática gramatical, principalmente com relação à ordenação de frases, pois é preciso estar atento às questões gramaticais específicas do idioma aprendido.

Ao analisarmos o uso de conteúdo visual encontrado no aplicativo, as imagens e os vídeos são estereotipados, e apresenta-se pouca variação em termos de etnia. Entendemos que há poucas referências aos países que falam os idiomas apresentados. Além disso, a

representação das imagens masculina, feminina e infantil segue um padrão e essa representação carece de diversidade cultural, pois o formato dos rostos e corpos também são padronizados.

A próxima seção irá abordar o aplicativo *Duolingo* no que se refere aos aspectos pedagógicos.

### 3.2 Análise dos aspectos Pedagógicos

Para analisarmos os aspectos pedagógicos, [Rosell-Aguilar \(2017\)](#) em seu *framework* enumera algumas categorias que permitem avaliar o aplicativo com relação ao ensino. Ao observarmos a proposta pedagógica que dá sustentação ao ensino por meio dessa ferramenta digital, percebemos que há uma tentativa de inovação, já que busca promover o uso da gamificação ([GOMES; REIS, 2017](#); [DETERDING et al., 2011](#)) e a diversão na aprendizagem.

[Nogueira et al. \(2019\)](#) ao avaliarem o uso do *Duolingo*, como ferramenta pedagógica no ensino de língua inglesa, destacam que o aplicativo pode ser utilizado para colaborar com a aprendizagem da língua e ajudar nas práticas pedagógicas do professor. Isso evidencia-se também quando analisamos o aplicativo e notamos que, de modo geral, o aplicativo não apresenta, explica ou modela a língua alvo, ele apenas coloca a língua alvo em testagem, o que reforça a importância do papel do professor como mediador para explicitar a estrutura linguística que o aluno ainda não conhece.

Um aspecto pedagógico positivo, encontrado no aplicativo, é que ele permite que o usuário acompanhe o seu progresso de aprendizagem e visualize as tentativas realizadas. No entanto, no critério correção e *feedback*, o aplicativo faz uso de sons, imagens e vídeos de maneira pouco significativa, uma vez que os sons se tornam maçantes e repetitivos, sem ainda reproduzir um contexto para evidenciar o uso da língua, e oportunizar a aprendizagem significativa, ao apresentar *feedback* às respostas dos alunos ([CENTENARO; REIS, 2017](#); [REIS, 2017](#)). Além disso, o sistema dá relevância a questões não fundamentais à aprendizagem de línguas, por exemplo, a diferença da grafia dos nomes Luís e Luiz, o que não se torna um aspecto relevante a ser evidenciado como correção ou *feedback*.

Por outro lado, o aplicativo consegue, de certo modo, manter o interesse do usuário, ainda que as atividades sejam repetitivas. É importante destacar que a questão repetida

ocorre até que haja o acerto, então isso poderá gerar certo engajamento do usuário, principalmente aquele que se sente desafiado a acertar as atividades, pois o acerto irá possibilitá-lo a continuar realizando as tarefas do curso, persistindo em busca de sua aprendizagem. Esse engajamento talvez aconteça porque o aplicativo oferece diferentes níveis, e dependendo da capacidade e com o progresso do aluno, novas atividades serão liberadas e lançadas, tornando os desafios um pouco mais instigantes.

Embora possamos avaliar positivamente esses aspectos e a existência deles no aplicativo, é importante salientar que o aplicativo adota uma perspectiva behaviorista de ensino de línguas, proposta por Skinner, nos anos 50, tornando-se como a proposta principal de abordagem de ensino encontrada nesse aplicativo. Essa visão enfatizava a necessidade de oferecer ao aluno o estímulo pelos seus avanços, para isso era preciso incentivá-lo a fornecer respostas e imediatamente oferecer reforços, a fim de fazer com o aluno memorize, imite e forme hábitos de usos corretos da língua.

Além dessa concepção, o aplicativo busca implementar uma concepção mais inovadora para o ensino, com o uso das estratégias de gamificação ([GOMES; REIS, 2017](#)). Porém, ao potencializar a repetição, a memorização e a realização recorrente do mesmo tipo de atividade, o aplicativo torna-se pouco atrativo para sustentar um contexto de aprendizagem que favoreça a aprendizagem significativa, crítica e reflexiva, que são também aspectos essenciais para manter o aluno motivado e engajado no seu processo de aprendizagem, conforme evidenciam alguns estudos na área de Linguística Aplicada em dias atuais ([WALSH, 2010](#); [REIS, 2017](#)).

A seção seguinte irá abordar os aspectos tecnológicos do aplicativo *Duolingo*.

### **3.3 Aspectos Tecnológicos**

Ao avaliar os aspectos tecnológicos, focamos nos recursos disponíveis na ferramenta e na interface do aplicativo. O aplicativo *Duolingo* apresenta uma interface clara e organizada, o que permite a navegação intuitiva, com menus e opções que possibilitam o usuário a navegar facilmente, pois tudo é bem auto explicativo. Em termos de instruções para o registro do usuário no aplicativo, não há explicações aprofundadas para realizar o registro, mas o

aplicativo é auto explicativo. No entanto, há uma seção nomeada como "central de ajuda", espaço em que há muitas perguntas respondidas sobre como usá-lo.

Quanto ao uso das estratégias de gamificação, [Rosell-Aguilar \(2017\)](#) sugere que esse aspecto seja avaliado dentro da categoria tecnológica, porém, também se refere a ele quando discute sobre a experiência do usuário. O aplicativo tem recursos semelhantes aos jogos digitais, ou seja, recorre a algumas estratégias e mecânicas dos jogos para aumentar o engajamento e sua experiência no aplicativo ([SYKES, J.; REINHARDT, 2013](#); [CENTENARO; REIS, 2017](#); [REIS; 2017](#)). A Figura 1 apresenta a configuração do aplicativo, evidenciando que há o destaque para os temas de estudo como saudações, viagens, cardápios e encontros.

Figura 1 – Interface do *Duolingo*



Fonte: Duolingo

A partir do início das aulas no aplicativo, o usuário estará desbloqueando novas aulas e recebendo pontos de XP. O sistema de pontuação, no formato de XP, remete o usuário a imergir em um contexto similar aos vivenciados nos jogos digitais. Com a obtenção de pontos, o usuário poderá acessar o espaço virtual nomeado como loja para comprar itens que o ajudem a manter sua ofensiva no jogo, que é o número de dias seguidos em que você completou uma lição. [Moreira e Knoll \(2018\)](#) apontam que o *Duolingo* é um recurso para potencializar a aprendizagem autônoma de um idioma, constituindo-se como se estivesse dentro de um jogo que possui vários elementos estéticos, mecânicos e dinâmicos que ajudam fomentar a gamificação, e, também a aprendizagem.

O sistema do aplicativo é dinâmico, não apresenta travamento ou congelamento, e se isso ocorrer, o aplicativo conta com um suporte e central de ajuda para solucionar os problemas. Porém, requer-se conexão com a Internet para funcionar na versão gratuita. Como todo o aplicativo educacional, há funcionalidades que são restritas e disponibilizadas apenas na versão paga. Nesse caso, na versão *Duolingo Plus*, há aulas que o usuário pode acessar *offline* fazendo o *download* previamente.

[Cruz et al. \(2017\)](#) analisaram o *Duolingo* enquanto plataforma gratuita e comentam que ele se sobressai na qualidade com relação à interface gráfica, porém consideram que a ferramenta não é tão eficaz quanto um curso presencial e é limitada em relação aos conteúdos e atividades propostas. A próxima seção evidencia sobre a experiência prática com o uso do *Duolingo*.

### 3.4 Experiência prática usando o *Duolingo*

Pela nossa experiência com o uso do aplicativo, notamos que essa ferramenta não possibilita que os usuários interajam uns com os outros, sendo o envolvimento do usuário limitado e passivo, ou seja, proporciona a interatividade com a ferramenta de modo passivo, e não viabiliza a interação ([SYKES, J.; REINHARDT, 2013](#); [REIS, 2017](#)).

Em termos de compartilhamento do conteúdo, o aplicativo oportuniza o compartilhamento, mas é pouco incentivado pela plataforma para o compartilhamento em redes sociais. [Lima, Santana e Silva \(2019\)](#) apontam que o *Duolingo* é uma opção popular para aprender uma língua sob uma perspectiva dinâmica, divertida, estimulante e sinérgica por oferecer recompensas quando o usuário alcança suas metas diárias.

O aplicativo possui uma versão gratuita, não necessitando o usuário pagar para baixá-lo, porém há também a versão *premium* que oferece mais funcionalidades. No entanto, é possível o contato com a língua inglesa fazendo o curso na versão gratuita. Para o registro, o aplicativo requer que o usuário se inscreva partindo da escolha de um idioma entre os disponíveis na plataforma. Após a escolha de um idioma, é necessário relatar o meio pelo qual o usuário conheceu o aplicativo, por exemplo, por meio de amigos, mídias sociais, anúncios, entre outros.

Após feito o registro, o usuário deverá justificar o motivo de estar aprendendo o idioma escolhido e se é a primeira vez que ele está aprendendo o idioma ou, se já o aprendera anteriormente. Após essas etapas, o usuário terá sua primeira experiência por meio da primeira aula, para que seja identificado o nível de proficiência linguística do usuário. Após a primeira aula, o usuário deverá cadastrar seu perfil, inserindo o nome, idade, *e-mail* e senha. É possível também o registro por meio do *Facebook* e *Google*.

#### 4 Conclusões

Este artigo teve como objetivo analisar o aplicativo *Duolingo* enquanto recurso tecnológico para promover o ensino e a aprendizagem de Língua Inglesa, considerando os critérios propostos por [Rosell-Aguilar \(2017\)](#), pois como menciona o autor, esse framework proposto para avaliar aplicativos móveis viabiliza identificar as fragilidades e as potencialidades que as ferramentas que estão disponibilizadas aos usuários possuem, com vista a ajudá-los a avaliar com mais eficácia aqueles que realmente possam contribuir na aprendizagem de um idioma.

Como recurso tecnológico, consideramos que o aplicativo do *Duolingo* pode ser utilizado na aprendizagem de Língua Inglesa e de outros idiomas, podendo ser explorado por diferentes públicos, entre eles crianças, adolescentes e adultos que tenham interesse em aprofundar seu conhecimento linguístico, principalmente com relação à aquisição de vocabulários e reforçar os seus conhecimentos com relação aos aspectos gramaticais.

O *Duolingo* está estruturado em níveis, que iniciam do básico até o nível avançado, conforme categorização proposta pelos autores do aplicativo. Porém, o formato das atividades com foco em tradução, repetição e memorização, torna-o bastante repetitivo e lento, podendo desmotivar o aluno a prosseguir em seus estudos. Com isso, sugerimos que o aplicativo seja utilizado por alunos que ainda estão tendo um primeiro contato com a língua alvo, ou que tenham bastantes dificuldades e precisam praticar um pouco mais, tendo no aplicativo um espaço para aprender a pronúncia, por meio da repetição, ou, para praticar a aquisição de novos vocabulários, por meio da associação com imagens e textos.

O *Duolingo* é uma ferramenta que apresenta algumas desvantagens, mas acreditamos que pode ser utilizado como recurso complementar na aprendizagem da língua inglesa, como

evidência [Roppel \(2017\)](#) em uma análise do aplicativo para aprendizagem da língua espanhola. Nesse estudo, o autor sugeriu que acompanhado de outras ferramentas e, contando ainda com a mediação do professor, essa ferramenta poderá contribuir para promover a aprendizagem de línguas tanto de alunos que estão no ensino fundamental, médio, ou em um curso de idiomas.

Concluimos, por meio da análise, que a ferramenta *Duolingo*, embora apresente potencialidade e fragilidades, tem potencial para uso, porém, a sua inclusão como recurso educacional requer um planejamento do professor a fim de utilizar a *plataforma* como recurso complementar, para atividades realizadas em aulas síncronas ou assíncronas.

## Referências

BORGES, P. F. B. Novas tecnologias e formação profissional docente. **Educ.&Tecnol.** Belo Horizonte. v. 23, n. 1, p. 31-46, 2018.

CENTENARO, F.K.; REIS, S.C. Jogos digitais em sala de aula de língua Inglesa: Investigação de uma proposta de gestão pedagógica para o ensino. **Linguagem & Ensino**, 20: 35-60. Pelotas, 2017.

CRUZ, B. L. et al. Plataforma *Duolingo*: um estudo das ferramentas de ensino. **Anais do 8º CIDI e 8º CONGIC**. Natal, RN, 2017.

DETERDING, S., et al. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In: **PROCEEDINGS OF MINDTREK 2011**, New York: ACM Press, p. 9-15, 2011.

*DUOLINGO, About us*. 2020. Disponível em: <https://research.Duolingo.com/>. Acesso em: 09 fev. 2020.

GOMES, A.F.; REIS, S. C. Games e Gamification na Prática de Ensino de Línguas: avaliando uma proposta de disciplina complementar de graduação. **Revista Tecnologias na Educação**, 22: 1-13. São Luís do Maranhão, 2017.

GOMES, A. F.; REIS, S. C. Jogos digitais e o ensino de línguas: orientações práticas para a produção de material didático digital complementar. **THE ESPECIALIST**, v. 40, p. 01-18, 2019.

LIMA, E. S.; SANTANA, W. K. F.; SILVA, A. R. C. Proposições sobre o *Duolingo* como instância discursiva: assinaturas dialógico-epistemológicas. **Revista Falange Miúda**. V. 5, n. 1, 2019.

MELO, T. M. O emprego do aplicativo móvel *Duolingo* no processo de ensino e aprendizagem de alemão como língua estrangeira em contexto de ensino presencial universitário. **Pandaemonium**, São Paulo, v. 24, n. 42, p. 78-107, 2021.

MOREIRA, G. L. R.; KNOLL, G. F. Elementos de gamificação no aplicativo *Duolingo*. **Disciplinarum Scientia**. Série: Ciências Humanas, Santa Maria, v. 19, n. 2, p. 205-214, 2018.

NOGUEIRA, V. G., et al. Avaliação didática do aplicativo *Duolingo* para a utilização como ferramenta pedagógica no ensino da Língua Inglesa. In.: VIII Congresso Brasileiro de Informática na Educação, **Anais do XXV Workshop de Informática na Escola**. 2019.

ROPPEL, S. M. **O uso das tecnologias de informação e comunicação no ensino de língua espanhola: estudo do aplicativo *Duolingo***. Dissertação (Mestrado), 120 f. Curitiba, 2017.

SABOTA, B.; PEIXOTO; S. M. Busuu e Babbel: reflexões acerca do potencial de contribuição de aplicativos para o processo de ensino e aprendizagem de inglês como língua estrangeira. **Horizontes de Linguística Aplicada**, ano 14, n. 2, 2015.

SOUZA, T. B.; MOURÃO, M. I. N. S. Ensinar francês por dispositivos móveis: uma experiência com *Duolingo* e Whatsapp. **Texto livre linguagem e tecnologia**. V. 10, n. 2, p. 206-219, Belo Horizonte, 2017.

REIS, S.C.; GOMES, A.F. Podcasts para o ensino de Língua Inglesa: análise e prática de Letramento Digital. **Calidoscópio (Online)**, 12: 367-379. São Leopoldo, 2014.

REIS, S. C. Pesquisa e ensino sobre jogos digitais na universidade: em busca de diretrizes para o design e uso de jogos em aulas de língua inglesa. In: L.M.B. TOMITCH; V.M. HEBERLE, (Orgs.) **Perspectivas atuais de aprendizagem e ensino de línguas**. Florianópolis: PPGI/UFSC. 1a ed., pp. 15-77, 2017.

ROSELL-AGUILAR, F. State of the App: A Taxonomy and Framework for Evaluating Language Learning Mobile Applications. **CALICO Journal**, V. 34, n.2, p. 243–258, 2017

SYKES, J.; REINHARDT, J. **Language at Play**: Digital Games in Second and Foreign Language Teaching and Learning. In: J. Liskin-Gasparro & M. Lacorte (Eds.). Series on Theory and Practice in Second Language Classroom Instruction. Pearson-Prentice Hall, 2013.

WALSH, M. Multimodal literacy: what does it mean for classroom practice? **Australian journal of Language and Literacy**, 33.3: 211-239. Australia, 2010.

---

<sup>1</sup> A primeira versão deste texto foi apresentada como trabalho final da disciplina de Graduação “Fluência e Letramento digital”, do Curso de Letras-Ingês, do 4º Semestre.