



**GOVERNO DO ESTADO DO PIAUÍ  
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI  
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB  
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – NEAD  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS INGLÊS**



**EVA LUSTOSA NASCIMENTO**

**A IMPORTÂNCIA DO APLICATIVO DUOLINGO NO ENSINO DA  
LÍNGUA INGLESA**

**CORRENTE - PI  
2025**

**EVA LUSTOSA NASCIMENTO**

**A IMPORTÂNCIA DO APLICATIVO DUOLINGO NO ENSINO DA  
LÍNGUA INGLESA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura Plena em Letras – Inglês da Universidade Estadual do Piauí como requisito parcial à conclusão do curso, sob a orientação do Prof. Mestre Michel Augusto Carvalho da Silva.

**CORRENTE - PI  
2025**

FOLHA DE APROVAÇÃO

**A IMPORTÂNCIA DO APLICATIVO DUOLINGO NO ENSINO DA  
LÍNGUA INGLESA**

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO APROVADO EM** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

---

Prof.  
Presidente

---

Prof.  
Membro

---

Prof.  
Membro

*Dedico à Deus, a minha família, especialmente à minha mãe Edith, regadora dos nossos sonhos, ao meu filho, Samuel Theodoro e ao meu sobrinho João Miguel. A todos aqueles que sonham, acreditam e não desistem dos seus sonhos, buscam fazer a diferença. Como aquela garotinha do interior que um dia queria aprender o inglês, mas nem o dicionário ela tinha, passaram-se os anos e essa garotinha hoje sou eu...com o coração grato por tudo que aprendi até aqui e com a certeza que muito ainda preciso aprender.*

*“Ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo”.*  
*Paulo Freire.*

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, ao autor da minha vida, Deus, por sempre me proteger e cuidar dos meus sonhos.

Agradeço à Universidade Estadual do Piauí – UESPI, pela oportunidade de aprendizado, não só na área do curso Lic. em Letras Inglês, mas também pelo aprendizado de vida que me proporcionou; sou eternamente grata a essa Instituição pública de ensino, pois pela UESPI conseguir as minhas graduações: Lic. Plena em Pedagogia (2001), Bacharel em Direito (2015) e das quatro especializações que hoje possuo, duas especializações foram pela UESPI: Especialização em Gestão Escolar Adm. e Supervisão Escolar e Especialização em Administração Pública Municipal.

Agradeço a minha mãe Edith, (uma educadora nata) por ter plantado a semente da fé, do amor e humildade nos seus filhos e por ter ensinando-nos que somente pela educação conseguiríamos mudar o meio que vivíamos.

Ao meu pai Adão, que como um bom agricultor sertanejo cuida da terra, e mesmo em meses ensolarados quando a terra fica, seca, cheia de rachaduras, nunca desistiu porque sempre acreditou que um dia chegaria a chuva, nos ensinou a amar e a respeitar o meio ambiente e as pessoas que nos rodeiam, além disso nos ensinou a acreditar que debaixo do céu há sempre um Tempo para tudo como em Eclesiastes...Tempo de plantar... tempo de colher...

Aos meus irmãos (3) e irmãs (05) com a certeza que somos galhos que juntos formamos a árvore da família tronco: Edith e Adão a nossa sustentação, nosso Porto Seguro, firmados no nosso cantinho do Brasil-Mariana-Corrente-PI.

Ao meu filho Samuel Theodoro Lustosa de Carvalho, motivo pelo qual com o seu nascimento há 11 anos eu pude conhecer o verdadeiro amor incondicional, o amor maternal. Te amo, meu filho amado! Sendo um usuário assíduo do *App Duolingo* em língua inglesa desde 2020.

Ao meu sobrinho João Miguel, que carinhosamente me chama de mãe Eva, é um pequeno de 6 anos muito carinhoso e inteligente. Obrigada, João por ser um companheiro mirim e já prática inglês com o Aplicativo *Duolingo*.

Ao meu avô Joaquim Araújo da Cunha (*in memoriam*) um verdadeiro autodidata que aprendeu a ler sozinho, tendo uma escrita muito linda, realizador de cálculos mentais de forma incrível, saudades de sua bênção cheia de amor e carinho.

Ao meu avô Teodoro Alves do Nascimento (*in memoriam*) que nos deixou um legado: melhor é a gente ter algo para doar com amor do que receber.

À minha amiga Lalissa Rodrigues, que a graduação em Direito me presenteou, confesso que devo a ela o convite em meio a pandemia, quando muitas vidas estavam se perdendo para a covid-19, ela chegou com a notícia que podíamos iniciar um novo curso superior, e assim o autor da vida nos reservou a sua proteção para chegarmos até aqui. Obrigada, Deus! Pela vida!

Ao meu orientador Professor Mestre Michel Augusto, pois foi por ele que conheci a plataforma do aplicativo *Duolingo*, obrigada por sua contribuição e orientação durante o curso e em especial esse trabalho de conclusão de curso.

Aos Tutores do curso EAD professora especialista Jaciara Barbosa e o Mestre Sr. Luiz Antonio dos Santos que nos acompanharam durante essa trajetória de curso, quero agradecer por todo o carinho e conhecimento dedicado à nossa turma.

À professora Dra. Márlia Riedel, como professora dessa instituição UESPI é um exemplo de mulher educadora, com sua sabedoria e humildade sempre procurando tirar as nossas dúvidas sobre os assuntos recorridos.

Ao Coordenador do Curso de Letras Inglês EAD, Professor Mário que acompanhou o nosso curso, nos motivando a acreditar que é possível ser um docente com novas práticas de ensino aliados a tecnologia como recurso pedagógico.

## RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso aborda a relevância do aplicativo *Duolingo* como ferramenta de apoio no ensino da Língua Inglesa, explorando sua contribuição no desenvolvimento das habilidades comunicativas dos alunos. O estudo teve como objetivo principal avaliar os impactos do uso do aplicativo no processo de ensino-aprendizagem, por meio de uma análise comparativa de duas monografias: "O uso da gamificação no aprendizado de Língua Inglesa: um estudo comparativo envolvendo o aplicativo *Duolingo*", de Martha Bulcão Pessoa, e "*Duolingo*, uma alternativa para o ensino da Língua Inglesa: benefícios e limitações", de Fernanda Lacerda de Vasconcelos. A pesquisa, de natureza bibliográfica e qualitativa, investigou a eficácia do *Duolingo* no ensino de inglês, considerando aspectos como gamificação, acessibilidade e motivação dos alunos. As análises realizadas demonstram que o aplicativo contribui para a aprendizagem de maneira interativa, promovendo a autonomia dos estudantes e ampliando o contato com o idioma, especialmente em contextos em que o ensino tradicional possui limitações, como a baixa carga horária. A gamificação, presente no *Duolingo*, foi destacada como um elemento que estimula a motivação dos alunos, com o uso de recompensas, rankings e desafios, tornando o aprendizado mais dinâmico e envolvente. Os resultados obtidos confirmam que o *Duolingo*, embora seja uma ferramenta complementar, é um recurso valioso no ensino de línguas, proporcionando oportunidades de aprendizagem interativa e acessível. Contudo, seu uso eficaz depende do acompanhamento pedagógico, que deve integrar o aplicativo às estratégias de ensino tradicionais. Assim, este trabalho reforça a importância da inclusão de tecnologias digitais como recurso pedagógico, contribuindo para a formação de alunos mais engajados e preparados para lidar com os desafios da globalização.

**Palavras-chave:** Língua Inglesa; Recursos Educacionais Digitais; Tecnologias Digitais; Gamificação; Educação.



## ABSTRACT

This Course Completion Work addresses the relevance of the Duolingo application as a support tool in teaching the English language, exploring its contribution to the development of students' communicative skills. The main objective of the study is to evaluate the impacts of using the application on the teaching-learning process, through a comparative analysis of two monographs: "The use of gamification in English language learning: a comparative study involving the Duolingo application", by Martha Bulcão Pessoa, and "Duolingo, an alternative for teaching the English language: benefits and limitations", by Fernanda Lacerda de Vasconcelos. The research, of a bibliographic and qualitative nature, investigated the effectiveness of Duolingo in teaching English, considering aspects such as gamification, accessibility and student motivation. The analyzes carried out demonstrate that the application contributes to learning in an interactive way, promoting student autonomy and expanding contact with the language, especially in contexts where traditional teaching has limitations, such as low workload. Gamification, present in Duolingo, was highlighted as an element that stimulates student motivation, with the use of rewards, rankings and challenges, making learning more dynamic and engaging. The results obtained confirm that Duolingo, although a complementary tool, is a valuable resource in language teaching, providing interactive and accessible learning opportunities. However, its effective use depends on pedagogical monitoring, which must integrate the application with traditional teaching strategies. Thus, this work reinforces the importance of including digital technologies as a pedagogical resource, contributing to the formation of students who are more engaged and prepared to deal with the challenges of globalization.

**Keywords:** English language; Digital Educational Resources; Digital Technologies; Gamification; Education.

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1.</b> Descrição das Monografias.....	32
<b>Quadro 2.</b> Metodologia das Monografias.....	36
<b>Quadro 3.</b> Tipo de pesquisa.....	36
<b>Quadro 4.</b> Participantes da pesquisa .....	38
<b>Quadro 5.</b> Resultados.....	39

## FIGURAS

<b>Figura 01</b> .....	Tela inicial do <i>Duolingo</i> .....	22
<b>Figura 02</b> .....	Como usar o aplicativo <i>Duolingo</i> .....	23
.		
<b>Figura 03</b> .....	Como seguir a trilha pelas unidades do <i>Duolingo</i> .....	23
<b>Figura 04</b> .....	exercícios interativos no <i>Duolingo</i> .....	24
<b>Figura 05</b> .....	Guia de unidade <i>Duolingo</i> ....	25
<b>Figura 06</b> .....	Diálogos com traduções em inglês para o usuário do <i>Duolingo</i> ..	26
<b>Figura 07</b> -.....	Revisão de Erros <i>Duolingo</i> .....	27

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>16</b>
2.1 Tecnologia e Educação.....	16
2.2 O ensino da língua inglesa e as TIC.....	16
2.3 <i>Duolingo</i> como Ferramenta de Aprendizagem.....	18
2.4 Gamificação e Motivação.....	19
2.5 Uso do Duolingo para o Ensino da Língua Inglesa.....	20
2.6 Como usar o aplicativo <i>Duolingo</i> .....	22
<b>3 METODOLOGIA.....</b>	<b>29</b>
3.1 Tipo de Pesquisa.....	29
3.2 Amostra.....	29
3.3 Técnica de Coleta de Dados.....	30
<b>4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....</b>	<b>30</b>
4.1 Dados informativos sobre a Monografia 1: O uso da gamificação no aprendizado de língua inglesa: um estudo comparativo envolvendo o aplicativo <i>Duolingo</i> como ferramenta de aprendizagem da autora: Martha Bulcão Pessoa.....	31
4.2 Dados informativos sobre a Monografia 02: <i>Duolingo</i> , uma alternativa para o ensino da língua inglesa: benefícios e limitações - Fernanda Lacerda de Vasconcelos.....	32
4.3. Análise comparativa dos objetivos das pesquisas.....	32
4.3.1 Análise comparativa das metodologias utilizadas.....	35
<b>5 REFLEXÃO SOBRE OS DADOS.....</b>	<b>41</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>42</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	
<b>Anexo</b>	

## 1 INTRODUÇÃO

A educação ao longo dos anos passou por diversos processos de transformações para buscar atender ou melhor se adequar ao modelo de sociedade para cada época. Nas últimas décadas a escola passou a ter a tecnologia como recurso pedagógico, isso para que pudesse acompanhar o ritmo das modernizações tecnológicas. Mas nem toda escola tem a mesma realidade e nem sempre a escola anda nesse mesmo ritmo da globalização.

Temos a internet e a rede mundial de conexões de comunicação como esse novo marco de mudança para o mundo. Onde receptor e emissor de mensagens estão praticamente interligados em tempo real, porém geograficamente às vezes muito distantes. Entende-se que nessa era de novas tecnologias digitais, é de suma importância que a escola faça uso dessas plataformas e/ou aplicativos de ensino e os professores de língua inglesa a tenham como uma ferramenta de trabalho para facilitar o processo de ensino-aprendizagem.

Nesta acepção, a questão norteadora que se apresenta é: Qual o papel do Aplicativo *Duolingo* no aprimoramento do ensino e aprendizagem da Língua Inglesa?

Apresenta-se nesse momento as hipóteses desse trabalho de pesquisa que buscaram antecipar as possíveis respostas da pergunta norteadora. Com o propósito de responder a essa questão, detalhamos, a seguir, de que forma o aplicativo *Duolingo* foi utilizado como recurso complementar às aulas regulares presenciais de Língua Inglesa como ferramenta de ensino para desenvolver a aprendizagem. A pesquisa partiu da hipótese de que, é um recurso gratuito, disponível e com a facilidade de acessibilidade, possibilitando uma interatividade com recurso de gamificação e o aplicativo pode contribuir com a familiaridade do contato com a língua estrangeira (LE) e, conseqüentemente, ajudar a expandir o vocabulário dos sujeitos aprendizes.

Diante disso, o objetivo geral desse estudo consistiu em identificar resultados do processo de ensino-aprendizagem por meio do aplicativo *Duolingo* no desenvolvimento comunicativo do ensino da Língua Inglesa em escolas de cidades do Brasil – através da análise dos dados constantes em dois Trabalhos de Conclusão de Curso, a saber: O uso da Gamificação no aprendizado de Língua Inglesa: um estudo comparativo envolvendo o aplicativo *Duolingo* como ferramenta de

aprendizagem- Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Letras - Inglês da Universidade Federal da Paraíba, autora: Martha Bulcão Pessoa - UFPB 2018 e o Trabalho de Conclusão de Curso: *Duolingo*, uma alternativa para o ensino da língua inglesa: benefícios e limitações, autora: Fernanda Lacerda de Vasconcelos- CINTED/UFRGS-2018. Buscando avaliar de que modo o aplicativo *Duolingo* pode ser utilizado como ferramenta de auxílio no ensino da Língua Inglesa.

Os objetivos específicos foram: Avaliar o impacto do uso dessa estratégia de ensino da Língua Inglesa com aplicativo digital *Duolingo*; desenvolver as quatro habilidades comunicativas: compreensão auditiva, produção oral, aquisição de vocabulário estrutura textual e compreensão de conteúdo para aquisição das habilidades: *listening, speaking, reading e writing*; Promover a autonomia do estudante na aprendizagem da Língua Inglesa; utilizando as tecnologias digitais a favor do processo de aprendizagem e Identificar os resultados obtidos em trabalhos científicos, monografias já publicados sobre o tema que deram embasamento bibliográfico para através dos resultados promover reflexão sobre essas novas estratégia de ensino da Língua Inglesa identificando pontos fortes para adaptações dessas abordagens comunicativas para ser promovidas por professores da disciplina de inglês.

Logo, a utilização de aplicativos digitais educacionais, deve ser algo que o professor seja também um usuário dessas ferramentas, a exemplo do *Duolingo*, deve auxiliar na prática pedagógica, fazendo com que a escola se torne aliada e promova uma aprendizagem significativa. A escola é um espaço para a promoção de aprendizagem significativa, o uso adequado do aplicativo de línguas estrangeira, o *Duolingo*, orientado pelo professor pode servir para auxiliar na prática pedagógica.

Esse aplicativo de ensino de línguas apresenta também as funcionalidades de jogos digitais, aplicativo este, que vem sendo utilizado como recurso de aprendizagem para trabalhar a língua estrangeira aos alunos; quando o aluno joga para se divertir e nesse conteúdo tem informações sobre rotinas diárias em inglês, de certa forma ele acaba aprendendo ou seja reforçando a aprendizagem de uma forma mais dinâmica; seja de modo direto, quando o aluno joga com o objetivo explícito de aprender a língua, usando, no entanto, uma atividade gamificada. De certa forma é uma adaptação que promove uma espécie de brincadeira adaptada para simular um jogo, incluído e atribuindo pontos, onde o jogador o aluno praticante vai recebendo troféus

e quadros de liderança, o que pode ser visto como uma motivação no processo de aprendizagem da língua inglesa.

Este trabalho de conclusão de curso está dividido em seções: em primeiro lugar, são apresentadas informações gerais acerca da pesquisa de análise comparativa ora proposta; em seguida, evidencia-se os teóricos que discutem e que defendem o uso de aplicativo *Duolingo* como recurso pedagógico, para o ensino de língua inglesa; logo depois, informa-se sobre o caminho da realização da pesquisa, o tipo de pesquisa, bem como aspectos da amostra e da técnica de coleta de dados utilizada; segue-se, posteriormente, para exposição dos dados coletados e suas análises e, por fim, apresenta-se considerações sobre os achados e sobre as hipóteses que se confirmam com o resultado da pesquisa

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo apresenta-se uma breve discussão sobre o ensino de Língua Inglesa mediado por TIC, abordando conceitos de aprendizagem da língua inglesa com a utilização do aplicativo *Duolingo*.

### 2.1 Tecnologia e Educação

As tecnologias têm transformado de forma significativa a organização da sociedade, de modo que muitas atividades, anteriormente realizadas sem o uso dessas ferramentas, agora dependem delas, abrangendo tanto funções essenciais quanto não essenciais (Silva e Teixeira, 2020). A necessidade da escola se adequar a esse novo contexto social, respalda na inclusão da tecnologia na educação como recurso pedagógico e ferramenta de ensino, que deve proporcionar o aprendizado dos alunos e transformar a relação entre eles e a escola.

O uso crescente das mídias digitais no ambiente acadêmico e corporativo, como estratégia em um contexto com um público cada vez mais conectado à tecnologia, oferece às instituições diversas opções de recursos didáticos, permitindo que atendam às diferenças individuais e às múltiplas facetas da aprendizagem (Bittencourt; Albino, 2017). Estimulando por meio da introdução de novos conteúdos e métodos de ensino, atribuindo ao professor um papel que vai além de transmitir conhecimento, tornando-o também um aprendiz ao explorar e incorporar novas metodologias (Klein et al. 2020).

Para Sousa et al. (2011), as tecnologias voltadas para a educação são ferramentas indispensáveis para o processo de ensino e aprendizagem, desempenhando um papel fundamental na formação dos alunos de maneira mais dinâmica e eficaz, bem como ampliam o acesso ao conhecimento, mas também promovem novas experiências interativas e personalizadas nos processos de aprendizagem, beneficiando tanto os alunos quanto os professores.

### 2.2 O Ensino da Língua Inglesa e as TIC

As TICs (Tecnologia da Informação e Comunicação) foram responsáveis por uma verdadeira transformação no ensino de língua inglesa. Com a utilização desses



recursos virtuais tornaram o processo de aprendizagem de língua estrangeira mais autônomo, pois o espaço de aprendizagem não se restringe apenas dentro da sala de aula, sendo também local de aprendizagem o próprio ambiente do aluno, onde ele pode aprender a língua inglesa. A educação foi um dos setores beneficiados com essas ferramentas digitais, mas a contribuição das TICs se deu em diversos setores da sociedade.

As tecnologias foram criadas para atender a uma necessidade de solucionar um problema humano. As novas tecnologias estão fazendo parte da sociedade contemporânea, e a escola não pode evitar sua presença. Segundo Mesquita (2018, p. 36) “entende-se como tecnologia o produto da ciência e da engenharia que envolve um conjunto de instrumentos, métodos e técnicas que visam à resolução de problemas”, ou seja, equipamentos de sala de aula como giz, pincel, quadro branco, computador, projetor; carros automatizados; notebook, lápis; impressora multifuncional; robôs que realizam tarefas domésticas; dentre várias outras ferramentas que existem na atualidade.

Diversas são as possibilidades, que o uso das TIC pode servir nos contextos educativos segundo Damásio (2008), vai desde a aplicação do computador ou exposição de um vídeo até o uso de tecnologias colaborativas que propiciem aos estudantes próximos ou distantes geograficamente, a oportunidade de ter uma participação ativa no processo educacional. Neste sentido, Gadotti (2005, p. 16) afirma que “As novas tecnologias criaram espaços do conhecimento. Agora, além da escola, também a empresa, o espaço domiciliar e o espaço social tornaram-se educativos”. Entretanto, para que esses novos espaços de conhecimento realmente se concretizem, é fundamental o papel do professor.

Paiva (2013) afirma que o uso das tecnologias é divulgado diariamente nos meios de comunicação, imprensa, nos artigos e livros acadêmicos e corporativos. As ferramentas tecnológicas são hoje fundamentais para o processo de educação, já fazem parte da realidade dentro e fora das salas de aula. Recurso esse que se torna ferramenta essencial para ser utilizado na motivação da aprendizagem de inglês, com a utilização dessas novas tecnologias oportunizou também uma reflexão sobre as práticas pedagógicas, e a necessidade de estar em constante formação continuada, buscando efetivamente o professor, repensar de fato a elaboração e desenvolvimento de suas práticas pedagógicas. O ensino do inglês em um contexto caracterizado pelas tecnologias pode contribuir para o desenvolvimento das habilidades linguísticas

propostas pela BNCC para os alunos por meio da inserção desse aplicativo digital *Duolingo* em situações reais de uso do idioma.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), por sua vez, reconhece que “a Educação tem um compromisso com a formação e o desenvolvimento humano global, em suas dimensões intelectual, física, afetiva, social, ética, moral e simbólica” (BRASIL, 2018, p. 16).

A educação, nesse contexto atual que vivemos onde os alunos estão em plenas mudanças comportamentais é preciso que a escola esteja preparada para acompanhar essa evolução tecnológica e dar apoio à esse desenvolvimento, integrando esses alunos que já fazem uso dos dispositivos móveis, e buscando inserir os demais alunos como forma de inclusão digital e promovendo conhecimento, a modo de atender as demandas que esta tecnologia vem trazendo aos estudantes nos dias atuais.

Com base na afirmação de Almeida, 2005, p.174:

O domínio e uso da tecnologia de informação e comunicação, com competência para o exercício da cidadania e para inserir-se criticamente no mundo digital como leitor ativo, produtor e emissor de informações (Almeida, 2005, p. 174).

A fim de promover uma maior aquisição de conhecimentos e fazerem reflexões sobre o ambiente real onde estão inseridos, com a utilização de jogo (*games*) com a língua inglesa e aplicativos para incentivar a prática fora da escola. É necessário que o professor de língua Inglesa possa utilizar desses recursos tecnológicos principalmente para o apoio durante as aulas aplicadas.

### **2.3 *Duolingo* Como Ferramenta de Aprendizagem**

Com mais de 120 milhões de usuários, o *Duolingo* destaca-se como uma plataforma amplamente acessível e intuitiva, consolidando-se como uma das principais ferramentas de aprendizado de idiomas (Silva et al. 2017). Um dos principais destaques do *Duolingo* é sua gratuidade, disponível tanto no aplicativo quanto na versão para *desktop*. Essa característica é fundamental, especialmente ao considerar que a educação não deveria ser tratada como um produto comercial, mas sim como um conhecimento a ser compartilhado de forma acessível (Sbeghen; Bergmann e Cesco, 2020).

A plataforma do *Duolingo* está disponível tanto em sua versão para *site* quanto como aplicativo, compatível com os sistemas *Android* e *iOS* (Duarte; Alda; Leffa, 2016, p. 120). O serviço disponibiliza uma ampla variedade de combinações de idiomas, possibilitando que pessoas de diferentes partes do mundo aprendam alemão, coreano, tcheco, dinamarquês, espanhol, francês, hindi, holandês, húngaro, indonésio, inglês, italiano, japonês, polonês, romeno, russo, sueco e turco (Silva et al. 2017).

De acordo Cappellari (2020), o uso do *Duolingo* pode estimular e motivar os alunos a explorar uma abordagem diferente e dinâmica para aprender uma língua, oferecendo atividades práticas que promovem o aprendizado e a resolução de exercícios didáticos. Assim, desde seu lançamento em 2012, tem ganhado espaço no ensino e aprendizagem de línguas, oferecendo atividades de escrita na língua escolhida e permitindo que os usuários progridam nas habilidades à medida que completam as lições com sucesso (Duarte; Alda; Leffa, 2016, p. 120).

No *Duolingo*, o trabalho com o vocabulário é essencial para a aprendizagem, sendo dividido em categorias como: profissões, cores e comida, entre outras, cada uma com lições específicas Alves (2016). Sendo o reforço contínuo um grande diferencial, pois os exercícios são retomados com a finalidade de exercitar a prática.

As estruturas no *Duolingo* são adaptadas ao nível linguístico do usuário, permitindo que ele visualize a tradução das palavras ao clicar sobre elas antes de realizar as atividades, logo, em casos como o uso de verbos, a plataforma também oferece conjugações e explicações gramaticais, tornando o aprendizado mais completo e acessível (Duarte; Alda; Leffa, 2016, p. 124).

## **2.4 Gamificação e Motivação**

A *gamificação* é um dos principais atrativos do *Duolingo*, incorporando recursos como metas diárias, sistema de pontuação com recompensas e rankings que incentivam a competitividade entre os usuários. Sendo as moedas virtuais do aplicativo, bonificações, que podem ser usadas pelos usuários para adquirir itens ou vantagens dentro da plataforma. Conforme Pinto et al. (2018), na educação, a *gamificação* oferece um vasto campo de possibilidades, apresentando-se como uma alternativa inovadora às práticas pedagógicas tradicionais, como o uso do quadro e do discurso oral, frequentemente percebidas pelos alunos como monótonas.

Assim, segundo Araújo (2021), a *gamificação*, termo originado do inglês *gamification*, refere-se à aplicação de elementos e dinâmicas de jogos com o objetivo de engajar os usuários na prática de determinadas atividades, buscando resolver problemas e aprimorando o aprendizado por meio de estímulos e recompensas. Para Almeida (2023), a gamificação presente no *Duolingo* cria um ambiente competitivo e desafiador, estimulando a participação ativa dos alunos, com pontuação, níveis e recompensas, o aplicativo torna o aprendizado mais atraente e envolvente, incentivando maior dedicação e facilitando a memorização e o desenvolvimento de habilidades linguísticas.

Diante do exposto, Werbach e Hunter (2012) reiteram que a gamificação não deve ser empregada como uma forma de escapismo do mundo real, mas como uma estratégia para promover um maior engajamento dos jogadores nos objetivos propostos pelo jogo. Para Pessoa (2018), entre os diversos aplicativos utilizados para a gamificação na educação, o *Duolingo* se destaca por atender a várias demandas dos alunos e por ser uma plataforma prática, de fácil compreensão e foco no aprendizado de idiomas, incluindo a língua inglesa. Quanto ao formato atrativo envolve os usuários por meio de exercícios de áudio, testes com imagens e perguntas rápidas e adoção de técnicas interativas que tornam o aprendizado mais dinâmico e motivador, incentivando a prática contínua e o engajamento dos estudantes no processo de aprendizagem.

## **2.5 Uso do *Duolingo* para o Ensino da Língua Inglesa**

O aplicativo *Duolingo*, atualmente está sendo considerado um dos recursos tecnológicos mais utilizados para aprendizagem de diversas línguas, ocupando o ranking de aplicativo mais acessado para aprendizado de língua estrangeira, a língua inglesa está sendo a mais escolhida por seus usuários, é um aplicativo digital que se apresenta de forma gratuita, trazendo facilidade, acessibilidade e praticidade, podendo ser acessado em smartphones, tablets e outros dispositivos móveis.

Leffa (2014, p. 2) afirma que diz que:

Mesmo no mundo acadêmico, o *Duolingo* tem se saído bem. Um estudo realizado por pesquisadores do *Queens College de Nova York* e da

Universidade da Carolina do Sul mostrou que alunos universitários americanos sem conhecimento prévio de espanhol obtiveram um escore melhor do que alunos com um semestre de estudo na Universidade.

O Aplicativo nesse contexto pode ser considerado como uma ferramenta tecnológica de contribuição para a melhoria no aprendizado de língua inglesa, levando em consideração os trabalhos científicos, que darão apoio e fundamentação teórica da presente pesquisa. Dentre as funcionalidades do *Duolingo* como recurso na prática pedagógica, além do acesso a vocabulários, frases, recursos de áudio e vídeo, a opção da utilização da metodologia da gamificação, fazendo uso de jogos para a aprendizagem da língua inglesa. De acordo com Lima e Silva (2015) é organizado em fases, desafios e pontuações, sendo possível ainda um acompanhamento do professor em relação ao desempenho, realização de tarefas, tempo de estudo e colaboração dos alunos.

É notório que a aprendizagem de uma segunda língua depende do interesse do usuário em agregar novos conhecimentos, sendo o *Duolingo*, um aplicativo que possui uma metodologia de forma lúdica e interativa, permitindo que os estudantes usuários descubram pela prática da pronúncia e treino dos áudios a aquisição de habilidades, sem precisar inicialmente se concentrar nas regras e padrões.

É um aplicativo que foi criado por Luis Von Ahn, na sede de Pittsburgh, Estados Unidos. Tem sua funcionalidade voltada para a aprendizagem de idiomas. Trata-se de um aplicativo gratuito, ainda que possua opções de utilização da versão *plus*, o que difere a versão paga, são as funções que não existem na versão gratuita, sendo algumas dessas, realização de exercícios sem anúncios, opção de baixar lições no aplicativo para uso *offline*, e vidas ilimitadas.

O aplicativo *Duolingo* pode ser adquirido por meio das lojas de aplicativos, *playstore* e *App store* concedendo versões para *smartphones Android*, *Iphone (IOS)*, e computador. Nossa pesquisa terá o foco na utilização do aplicativo móveis que, segundo Ayres (2020), a aprendizagem móvel difere das outras formas de aprendizagem pois possibilita o aprendiz flexibilizar os espaços e os recursos sendo diversificados as possibilidades de aprender. Das ações de bonificação que envolvem essa motivação ao usuário do *Duolingo* está a disponibilização de recursos como o compartilhamento de resultados com amigos nas redes sociais, salas de jogo para estimular ainda mais a prática por meio da competição, oferece fundamentos de fala, gramática, escuta e leitura de livros no idioma escolhido. A realização de missões

específicas, competições, interação, colaboração, feedback, além do progresso dos jogadores que podem superar missões, fases e receber recompensa são elementos de bonificações a cada progresso do usuário.

## 2.6 Como começar a usar o *Duolingo*

É preciso baixar o aplicativo *Duolingo* no seu smartphone na App Store ou na Google Play Store, o conteúdo da plataforma está disponível, sendo estruturado em temas. O passo a passo para acesso ao *Duolingo* é ilustrado a seguir. Inicialmente, o usuário deverá acessar a página (pelo website <https://pt.duolingo.com/>) e clicar em “comece agora”, conforme ilustrado na figura:

**Figura 1.** Tela inicial do *Duolingo*

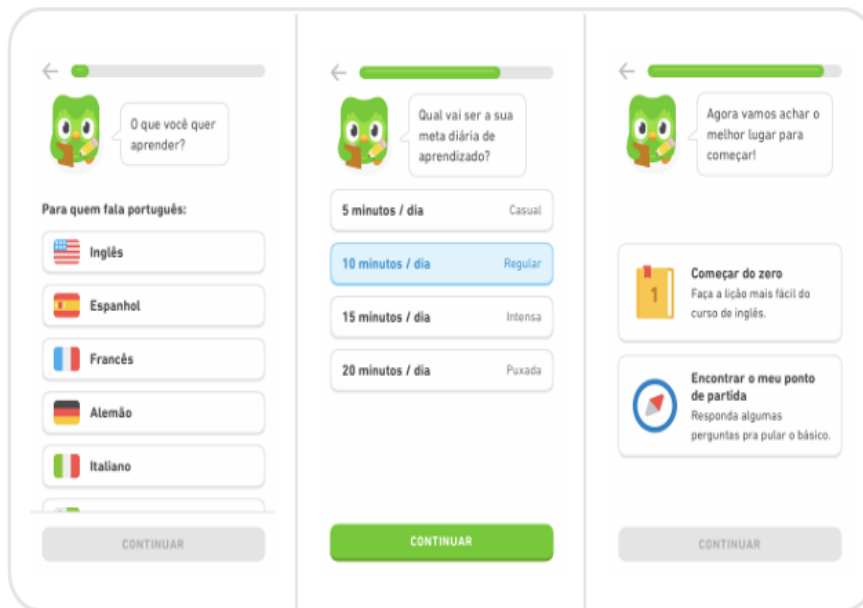


Fonte: *Duolingo* (2024)

Após acessar o *site*, o usuário deverá escolher qual o idioma deseja aprender. Assim, na página aparecerão as opções de idiomas, conforme Figura 1.

Após a escolha do idioma, o usuário é levado a uma página onde deverá assinalar como encontrou o *Duolingo* e o que quer aprender no inglês, podendo optar por viagens, cultura, família e amigos, carreira, exercício mental, estudos, além da opção “outros”. O usuário deve escolher a sua meta diária de tempo destinado ao uso do aplicativo, com opções que vão de cinco a vinte minutos por dia. Caso já tenha algum conhecimento sobre o idioma, o usuário deverá fazer um teste, com duração de cerca de cinco minutos, a fim de que o seu nível seja adequado.

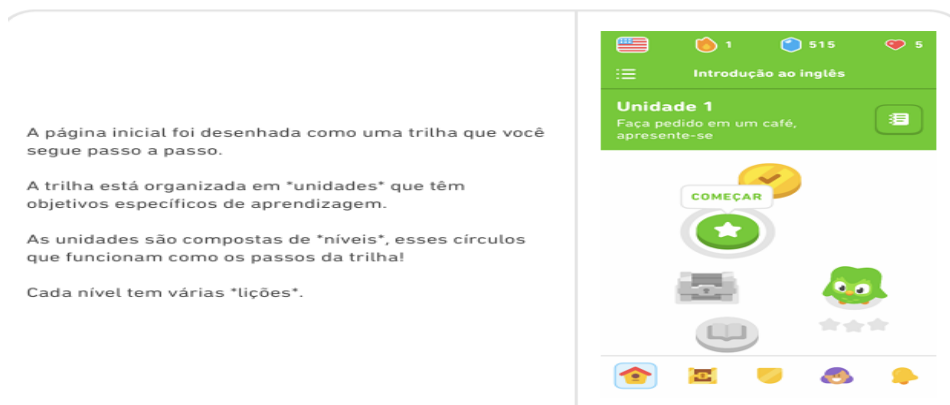
**Figura 02.** Como usar o aplicativo *Duolingo*.



Fonte: Duolingo (2024)

O *Duolingo* adota um estilo próprio, com práticas rápidas, podendo ser realizadas de 5 minutos a 20 minutos (Figura 02), com pontuação e ranking, incentivando o uso diário do aplicativo, ocorrendo mudanças no vocabulário e objetivo de cada unidade, porém o estilo das atividades são o mesmo. Podemos visualizar isso no quadro a seguir, que sintetiza a proposta das tarefas e o que elas exploram, objetivando conhecer a estrutura das atividades do *Duolingo* e se elas possibilitam a aprendizagem da língua inglesa.

**Figura 03.** Como seguir a trilha pelas unidades do *Duolingo*



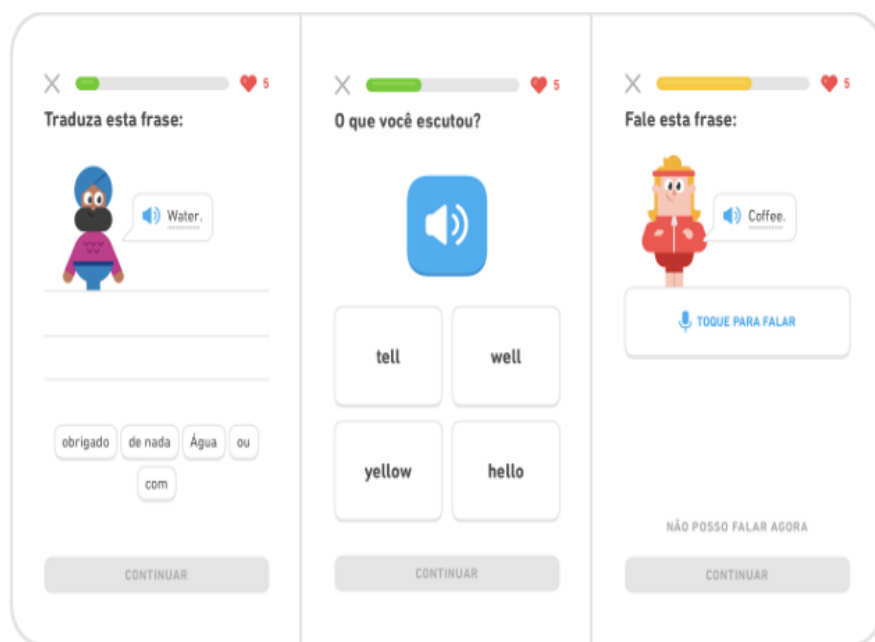
Fonte: Duolingo (2024)

As trilhas são como percursos interativos (Figura 03), com as lições que usam exercícios criativos para fazer com que o usuário possa treinar as habilidades:

*reading, writing, listening and speaking* desde o primeiro momento. À medida que vai seguindo pelas trilhas, os exercícios vão ficando mais avançados de acordo com a progressão de aprendizagem do aprendiz.

O uso do *Duolingo* na educação tem como finalidade 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).

**Figura 04.** exercícios interativos no *Duolingo*



**Fonte:** *Duolingo* (2024)

Com essas práticas rápidas, frases curtas (Figura 04), que focam em situações da vida real, como fazer um pedido em um restaurante, ou até mesmo uma situação de embarque ou desembarque em aeroporto, treino ideal para que os usuários desenvolvam o vocabulário e a gramática para atingir esse objetivo por meio de práticas variadas como: leitura e traduções de sentenças e repetição de áudios.

Lembretes diários para realização de tarefas, além de estimular a prática com pontuações e premiações que tendem a manter o usuário motivado e engajado no



estudo. Com isso essa modalidade do aplicativo para a aprendizagem de línguas obtiveram espaço como uma nova modalidade de ensino. Tais ferramentas objetivam fornecer uma experiência mais personalizada, adaptando o conteúdo e o ritmo de aprendizado às habilidades individuais dos alunos, bem como a definição de hora e espaço para o estudo da língua estrangeira, oferecendo a possibilidade de acesso a comunidades de colaboração (Nascimento, 2021). Tornam-se bastante atraentes, divertidas e estimulantes, a partir do momento em que o aluno passa a se interessar em cumprir as etapas, passando dos níveis mais básicos até que ele possa atingir níveis elevados. A aquisição de um novo idioma deve estar associada a aprendizagem prazerosa:

Aprendemos pelo prazer, porque gostamos de um assunto, de uma mídia de uma pessoa. O jogo, o ambiente agradável, o estímulo positivo pode facilitar a aprendizagem. Aprendemos mais, quando conseguimos juntar todos os fatores: temos interesse, motivação clara; desenvolvemos hábitos que facilitam o processo de aprendizagem; e sentimos prazer no que estudamos e na forma de fazê-lo (MORAN et al, 2013, p. 29).

**Figura 05.** Guia de unidade *Duolingo*

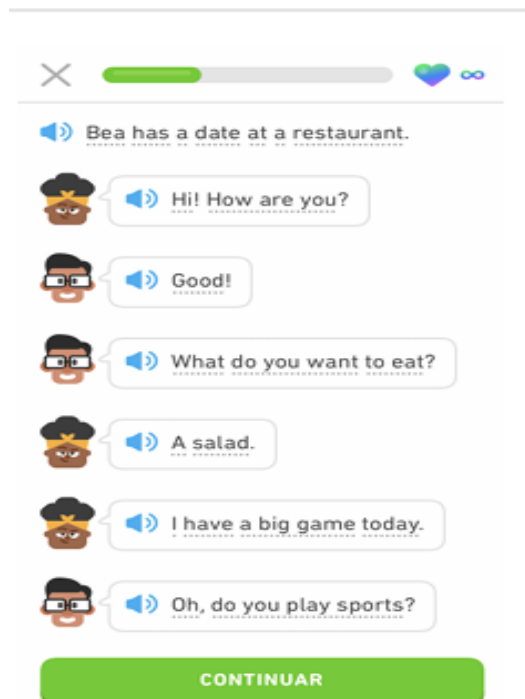


**Fonte:** Duolingo (2024)

O Guia da unidade traz informações como vocabulário, gramática e pronúncia, além de várias expressões importantes. São explicações curtas que ajudam a focar a atenção do aprendiz nas partes mais importantes das lições. Para ter acesso ao Guia o usuário deve tocar no ícone de caderno no começo de cada unidade.

O *Duolingo* como recurso pedagógico contribui para o desenvolvimento do aprendiz na segunda língua. A plataforma se destaca pela gamificação do ensino da língua estrangeira, no caso em estudo língua inglesa através da utilização de sons: como pronunciar e entender sons no idioma inglês. O cérebro humano percebe o que escuta e desencadeia um certo processo cognitivo, com esse método de pronúncias favorece a oralidade e a escuta no processo de aprendizagem. Quanto ao vocabulário: como expressar diferentes significados, especialmente por meio de substantivos, adjetivos e verbos essa prática repetitiva de palavras do cotidiano favorecendo a gramática: como combinar esse vocabulário, usar palavras de conexão e mudar o começo ou o final das palavras para formar ideias, uma técnica que para o usuário aprendiz da nova língua permite utilizar o seu vocabulário. Regras de conversas: como usar os elementos de som, vocabulário e gramática de forma apropriada dependendo da situação e dos seus objetivos. Apresenta histórias com diálogos curtos e divertidos para o usuário ler e escutar uma linguagem descontraída. Em vez de traduzir diretamente uma palavra para outra, fica melhor (e mais correto) traduzir ideias e conceitos.

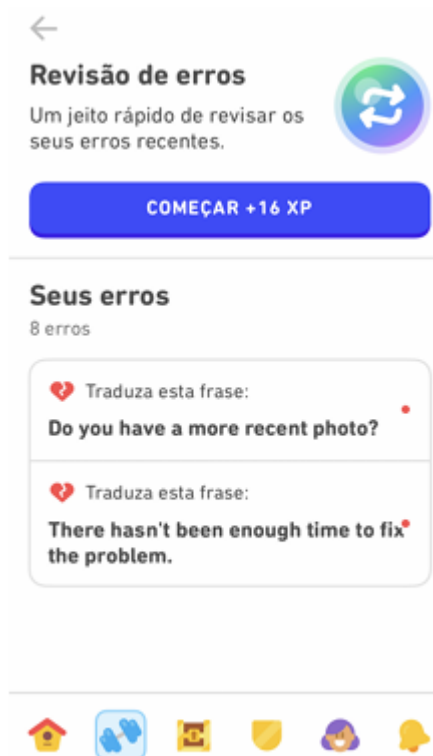
**Figura 06.** Diálogos com traduções em inglês para o usuário do *Duolingo*



Fonte: *Duolingo* (2024)

A gramática-tradução e o método *audiolingual* no *Duolingo* ambas funcionam integradamente e não se anulam, pois algumas das atividades do aplicativo utilizam tradução e outras correspondem a método *audolingual* como a compreensão de frases sobre aspectos culturais. O *Duolingo* incentiva a prática com treino integrado à trilha para garantir que o usuário sempre revise conteúdo e construa uma base sólida de conhecimento enquanto segue em frente com a sua jornada.

**Figura 07-** Revisão de Erros *Duolingo*



**Fonte:** *Duolingo* (2024)

O uso do aplicativo *Duolingo*, foca na motivação sendo este um dos maiores desafios ao aprender uma nova língua. Além de ser um curso de idiomas gratuito utiliza dinâmicas de jogos para ajudar o usuário do app a querer voltar para as lições.

Exemplos dos recursos de bonificação disponíveis na página oficial do *blog Duolingo* estão:

**XP.** São os pontos de experiência que o usuário ganha quando completa uma nova lição, lê uma história ou faz uma sessão de prática!

**Ligas.** Você pode usar o seu total de XP para comparar o seu progresso com o dos seus amigos e para competir contra pessoas do mundo todo nas competições das nossas Ligas. A cada semana, você enfrenta os outros na sua divisão, e quem tiver mais XP no *ranking* avança para a próxima divisão! Fique de olho nas oportunidades de ganhar mais XP: você pode ter a sorte

de receber uma lição mais difícil e também pode encontrar desafios cronometrados no seu *ranking*!

**Ofensiva.** A ofensiva é o número de dias seguidos em que você fez uma lição, e você pode vê-la ao lado do ícone de chama no topo da sua tela. Não se esqueça de ir até a loja e usar os seus cristais para comprar um bloqueio de ofensiva – ele protege a sua sequência caso você não pratique um dia!

**Vidas.** Assim como nos *videogames*, você precisa de vidas para fazer lições. Cada erro tira 1 vida, e você recupera 1 vida a cada 5 horas. É possível recuperá-las antes disso com cristais ou com sessões de prática. Se você for assinante do Super, pode aprender com vidas ilimitadas.

**Cristais.** Quando completa lições, você ganha cristais (ou *lingots*, caso use a versão para internet do *Duolingo*). Você pode usá-los para comprar itens na loja, como bloqueios de ofensiva, estica tempos ou vidas!

**Fonte:** *Duolingo* (2024)

Leffa (1999) nos mostra que entre a reforma educacional de 1931 e a Lei 9.394 de 20 de dezembro de 1996, o número de hora/aula dedicado ao ensino de Língua Estrangeira diminuiu drasticamente no Brasil, de um total de 8 horas/aulas semanais para 2 ou 1 hora/aula semanais. No atual cenário mundial em que vivemos, falar inglês é uma necessidade, muito mais do que uma habilidade ou algo diferencial competitivo. É essencial para poder se comunicar e ter acesso ao mercado de trabalho. Além disso, tendo a Língua Inglesa o *status* de língua franca, aprender uma nova língua é de suma importância, e este processo de aprendizagem vem mudando à medida que o professor e aluno interagem, construindo o conhecimento. É sobre a consciência que a aprendizagem de uma segunda língua pode oportunizar novas experiências culturais.

Segundo Leffa (2012, p. 392),

a língua é um objeto naturalmente complexo que reveste e é revestida por toda e qualquer prática social. Nesta concepção, o trabalho solicitado ao professor não é o de pôr a língua dentro do aluno (metáfora da garrafa), mas o de inserir o aluno na prática social (LEFFA, 2012, p. 392).

Conforme assevera Leffa (2012), o ensino de línguas se caracteriza por dois sistemas linguísticos, ou seja, há uma dualidade, em que a língua materna do aluno deve ser também levada em consideração no processo da prática pedagógica e não apenas conteúdos que envolve a língua estudada, no caso o inglês, desempenhando um papel mais relevante ou menos relevante na aprendizagem da nova língua de acordo com o conceito que temos da língua e de sua aprendizagem.

O professor de inglês se torna um condutor de conhecimento que deve conduzir o processo de ensino da língua estrangeira embasado em roteiro planejado e com

método criativo e inovador, para alcançar o objetivo esperado da aprendizagem da língua Inglesa, sem desvalorizar a língua materna, promovo vendo assim a inclusão cultural de conhecimentos, como: buscar seleção de itens, ordenação desses conteúdos pela relevância e prática desses conteúdo da segunda língua como também valorizando o multiculturalismo.

No contexto da educação atual da era digital, não permite que a escola seja adepta ainda nem o educador da concepção bancária de educação, Paulo Freire define a educação bancária como “um ato de depositar, em que os educandos são os depositários e o educador, o depositante” (FREIRE, 1996, p. 57 - 76). É preciso uma reflexão das práticas pedagógicas para que haja o verdadeiro saber transformador. Paulo Freire defendia a educação problematizadora e libertadora como alternativa aos educadores, tendo em vista que nessa perspectiva existe uma troca mútua de conhecimento: “o educador já não é o que apenas educa, mas o que, enquanto educa, é educado, em diálogo com o educando que, ao ser educado, também educa” (Freire, 1996).

A utilização desses recursos tecnológicos deve servir para a promoção da autonomia do aluno, na medida que o professor incentiva essa prática libertadora de aprendizagem para aquisição da língua estrangeira.

### **3 METODOLOGIA**

#### **3.1 Tipo de Pesquisa**

Este estudo é uma pesquisa do tipo bibliográfica quanto à coleta de dados, pois os dados foram obtidos a partir dos resultados alcançados por duas monografias publicadas: O uso da *gamificação* no aprendizado de Língua Inglesa: um estudo comparativo envolvendo o aplicativo *Duolingo* como ferramenta de aprendizagem da autora: Martha Bulcão Pessoa-UFPB- 2018 e O *Duolingo*, uma alternativa para o ensino da Língua Inglesa: benefícios e limitações da autora: Fernanda Lacerda de Vasconcelos- CINTED/UFRGS-2018. A abordagem desta pesquisa é do tipo qualitativa, pois, depois de se comparar o material obtido nas duas Monografias, fez-se uma análise subjetiva dos dados encontrados.

### 3.2 Amostra

A amostra deste estudo foi construída por extratos, das duas Monografias, que estão apresentados em quadros, sendo: Monografia 01 - O uso da *gamificação* no aprendizado de Língua Inglesa: um estudo comparativo envolvendo o aplicativo *Duolingo* como ferramenta de aprendizagem da autora: Martha Bulcão Pessoa-UFPB-2018 e Monografia 02 - O *Duolingo*, uma alternativa para o ensino da Língua Inglesa: benefícios e limitações da autora: Fernanda Lacerda de Vasconcelos-CINTED/UFRGS-2018.

### 3.3 Técnica de Coleta de dados

A técnica utilizada para a coleta os dados desta investigação foi a observação direta. Através do uso desta técnica, foi possível coletar os dados diretamente das duas pesquisas realizadas em monografias no momento que elas foram lidas com o propósito de selecionar as informações devidas, examiná-las e, por fim, analisá-los para alcançar os objetivos propostos. A seção a seguir tem a intenção de expor os dados coletados a partir das duas monografias examinadas, bem como as suas análises, conforme estabelecido nos objetivos geral e específicos.

Severino (2007), ao referir-se aos tipos de pesquisa, destaca: a pesquisa bibliográfica é aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados.

## 4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Esta seção tem, por objetivo, demonstrar como os dados foram coletados, bem como trazer a análise deles. Para alcançar o êxito almejado, a pesquisa foi realizada através da análise comparativa dos dois trabalhos de pesquisa publicados em questão. As duas monografias, foram encontradas na base de dados do *Google Acadêmico*, que tratam sobre o uso do aplicativo *Duolingo* no ensino de Inglês, essas foram às fontes de coleta de dados. As monografias examinadas são voltadas para a

importância do aplicativo *Duolingo* para a aprendizagem da língua inglesa e sua aplicação na sala de aula, como os alunos se desenvolvem nessa habilidade comunicativa com a utilização dessa ferramenta digital. O procedimento da análise dos dados de cada Monografia antecedeu à discussão sobre tais achados, os quais possibilitam as análises subjetivas de suas disposições.

Ressalta-se que uma das pesquisas trata sobre o *Duolingo*, como alternativa para o Ensino da Língua Inglesa: Benefícios e Limitações, e a outra autora pesquisa sobre o Uso da *gamificação* no aprendizado de língua inglesa: um estudo comparativo envolvendo o aplicativo *Duolingo* como ferramenta de aprendizagem da autora: Martha Bulcão Pessoa. Ambas tratam do uso do aplicativo digital para ensinar a língua estrangeira, Língua Inglesa no Brasil. Com o desenvolvimento da pesquisa buscou compreender como o *Duolingo* pode ajudar o aluno a desenvolver as quatro habilidades da língua inglesa.

O tópico abaixo traz dados informativos sobre como as monografias foram analisadas.

#### 4.1 Dados informativos sobre a Monografia 01: **O uso da gamificação no aprendizado de língua inglesa: um estudo comparativo envolvendo o aplicativo *Duolingo* como ferramenta de aprendizagem** da autora: Martha Bulcão Pessoa

A autora inicia o trabalho apresentando o tema a *gamificação* no processo de aprendizagem de língua inglesa, por meio da utilização do aplicativo *Duolingo*. Em seguida ela informa que o estudo desenvolvido visou comparar dois grupos de estudantes com idades entre 10 a 13 anos de idade, que cursam o mesmo estágio de inglês, em uma escola de idiomas, utilizam o mesmo material didático e têm a mesma professora que faz uso da mesma metodologia de ensino nos dois grupos. Foi utilizado o aplicativo *Duolingo* com um grupo e com o outro não. Os alunos estudam em um curso de idiomas voltado ao aprendizado do inglês como língua estrangeira.

Os grupos de alunos participantes da escola de idiomas foram observados por dois meses de pesquisa, os alunos de ambas as turmas estudadas foram submetidos a dois questionários (um inicial e anterior ao uso do aplicativo, e um segundo questionário após dois meses de uso do *Duolingo*), além de exercícios em sala de aula e relatos sobre o nível atingido do jogo e sobre sua utilização.

Após o relato dos alunos e suas experiências, descrevendo como se deu a sua relação com o *Duolingo*, o aplicativo de *game (jogos)* proposto, e dessa forma foi possível comparar o desempenho das duas turmas, uma que fez uso do aplicativo e a outra que não, e ainda, se houve ou não mais motivação e/ou melhor desempenho no aprendizado em língua inglesa.

#### 4.2 Dados informativos sobre a Monografia 02: ***Duolingo, uma alternativa para o ensino da língua inglesa: benefícios e limitações*** - Fernanda Lacerda de Vasconcelos

A autora apresenta a importância da utilização no contexto atual, do aplicativo *Duolingo* trazendo relatos sobre a importância do aplicativo para a aprendizagem da língua inglesa no ambiente escolar. No seu embasamento teórico fundamenta-se na obrigatoriedade da Língua Inglesa para o Ensino Fundamental da rede pública, embasado nisso a necessidade da criação de estratégias que tornem atrativas as aulas de língua inglesa para esses alunos que hoje vivem na Era Digital. A Experiência relatada na monografia, foi a realização de um o trabalho em que foi utilizada essa estratégia de ensino o uso deste aplicativo nas aulas de aprendizado de Língua Inglesa com alunos de 6º e 7º anos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Tiradentes de Sapucaia do Sul/ RS. Foi realizada uma comparação de desempenho entre quatro turmas 6º ano A (sem uso do aplicativo *Duolingo*) x 6º ano B (com o uso do aplicativo *Duolingo*/ turma de experimento) e 7º ano A (sem uso do aplicativo *Duolingo*) x 7º ano B (com uso do aplicativo *Duolingo*/ turma de experimento).

#### 4.3. Análise comparativa dos objetivos das pesquisas

**Quadro 1.** Descrição das Monografias.

Monografia 01	Monografia 02
<p><b>Título:</b> O uso da gamificação no aprendizado de língua inglesa: um estudo comparativo envolvendo o aplicativo <i>Duolingo</i> como ferramenta de aprendizagem</p> <p>Autora: Martha Bulcão Pessoa/2018</p>	<p><b>Título:</b> <i>Duolingo, uma alternativa para o ensino da língua inglesa: benefícios e limitações</i>- Autora: Fernanda Lacerda de Vasconcelos/2018.</p>
<p><b>Objetivo Geral</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificar a relevância da utilização do aplicativo <i>Duolingo</i> como forma de otimizar a aprendizagem. Por meio de um</li> </ul>	<p><b>Objetivo Geral</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qual o impacto na aprendizagem de Língua Estrangeira com o uso do <i>Duolingo</i> no Ensino Fundamental?</li> </ul>



<p>experimento realizando um estudo comparativo entre um grupo de alunos de um curso de idiomas que fazem uso apenas do material didático trabalhado em sala de aula e outro grupo que utilizou o <i>Duolingo</i> durante dois meses compreendidos entre o dia 15 de março de 2018 a 15 de maio de 2018.</p>	<p>Oportunizar aos alunos do Ensino Fundamental o aprendizado de conteúdos da Língua Inglesa com o uso do aplicativo <i>Duolingo</i> e a gamificação em sala de aula e averiguar seu impacto no processo de Ensino e Aprendizagem.</p> <p>Autora: Fernanda Lacerda de Vasconcelos</p>
<p><b>Objetivos específicos</b></p>	<p><b>Objetivos específicos</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar as diferenças entre as propostas da gamificação (através do aplicativo <i>Duolingo</i>) em comparação com o ensino em sala de aula;</li> <li>• Descrever as atividades de compreensão e produção escrita, em língua inglesa, do aplicativo <i>Duolingo</i>;</li> <li>• Utilizar a gamificação como alternativa de uma nova proposta de ensino e aprendizagem dentro e fora da sala de aula;</li> <li>• Relatar possíveis problemas ou avanços dos estudantes que estiveram envolvidos com o aplicativo trabalhado;</li> <li>• Demonstrar por meio das respostas obtidas em um questionário anterior e outro posterior ao uso do aplicativo se houve alguma melhoria com relação à aprendizagem, levando em consideração relatos dos alunos participantes.</li> </ul> <p>Autora: Martha Bulcão Pessoa</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar e avaliar diferentes formas de plural e tempos verbais em textos com o uso do Duolingo.</li> <li>• Entender e identificar vocabulários através do aplicativo Duolingo.</li> <li>• Utilizar de forma clara e satisfatória o aplicativo Duolingo.</li> <li>• Envolver os alunos através da gamificação na sala de aula.</li> <li>• Avaliar e analisar o impacto desta abordagem junto ao aprendizado dos estudantes.</li> </ul> <p>Autora: Fernanda Lacerda de Vasconcelos</p>

Fonte: autora, 2025.

A autora da Monografia 01, realizou um experimento no desenvolvimento do seu trabalho com duas turmas de um curso de idiomas da cidade de João Pessoa-PB, cujos alunos são adolescentes e cursam o mesmo nível: sendo que a primeira turma permaneceu na sua rotina de aulas e os conteúdos trabalhados ficaram restritos aos do livro didático adotado, e, a segunda foi convidada a fazer uso do aplicativo

*Duolingo*. O período de observação das turmas foi por dois meses. Em palavras da Pessoa, Martha 2018 o período do desenvolvimento do projeto seria por seis meses, porém foi realizado em apenas dois meses.

A autora da Monografia 02, realizou o uso do aplicativo *Duolingo* nas aulas de aprendizado de Língua Inglesa com alunos de 6º e 7º anos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Tiradentes de Sapucaia do Sul/ RS. Foi realizada uma comparação de desempenho entre quatro turmas 6º ano A (sem uso do aplicativo *Duolingo*) x 6º ano B (com o uso do aplicativo *Duolingo*/ turma de experimento) e 7º ano A (sem uso do aplicativo *Duolingo*) x 7º ano B (com uso do aplicativo *Duolingo*/ turma de experimento).

Para buscar responder as hipóteses levantadas e atingir o objetivo geral e os específicos a pesquisadora da Monografia 01 fez uma abordagem sobre a metodologia tradicional ou gamificação no processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa; A pesquisadora da Monografia 02 analisou o desempenho de quatro turmas de estudantes de uma Escola de Ensino Fundamental da rede pública municipal da região metropolitana de Porto Alegre, esta escola fica na cidade de Sapucaia do Sul. Utilizou o aplicativo *Duolingo* como recurso midiático na construção de conhecimentos. Onde a pesquisadora desenvolveu a sua pesquisa fazendo uma comparação entre as duas turmas 6º e 7º ano que utilizaram o aplicativo *Duolingo* e as duas turmas 6º e 7º ano que não utilizaram o mesmo aplicativo.

Diante da busca contínua por um aperfeiçoamento dos métodos de ensino que guiam as práticas docentes e o processo de ensino e de aprendizagem das línguas estrangeiras, para buscar novas metodologias e modificar as práticas comuns o que acontece em muitos lugares onde as aulas ainda acontecem de forma tradicional, e o professor comumente aplica exercícios orais (como ocorre em aulas expositivas em língua inglesa, no contexto de cursos de idiomas) onde devem ser repetidos a fim de relembrar o que foi visto e praticar mecanicamente situações do dia a dia, estas também construídas de formas mecânicas.

Na visão de Leffa (2016), o método tradicional se baseia no ensino da segunda língua pela primeira, por meio de três ações (conjuntas ou não): “(a) memorização prévia de uma lista de palavras, (b) conhecimento das regras necessárias para juntar essas palavras em frases e (c) exercícios de tradução e versão (tema)”,

De acordo com Soares (2013), as raízes da falta de domínio do estudante brasileiro em uma língua estrangeira podem ser encontradas na formação do

professor e no espaço reservado à disciplina na grade curricular. A disciplina de inglês é obrigatória nas escolas, a partir do 6.º ano do ensino fundamental, pouca carga horária (uma ou duas aulas por semana), falta de recursos e de qualificação adequada do docente, são fatores que culminam para não efetivação da aprendizagem no domínio da língua.

Tendo em vista essa pouca carga horária do inglês em sala de aula o Duolingo pode ser utilizado como um ótimo aliado na Educação para o ensino de idiomas, já que, não depende de investimentos financeiros, estando disponível para ser utilizado com muita facilidade. Já existem países que dispõem do software para auxiliar em salas de aulas, os professores a planejarem suas aulas a partir do *Duolingo*, já apresentando resultados otimizados dos alunos que aprendem brincando, jogando, deixando as aulas divertidas, sem contar que o resultado é bem mais atrativo do que aulas normais tradicionais onde utiliza-se quadro, livros e outros recursos.

#### **4.3.1 Análise comparativa das metodologias utilizadas**

Uma das características principais de ambas as metodologias é de permitir que o pesquisador amplie seus conhecimentos e se fundamente teoricamente.

Segundo Lakatos e Marconi (1992, p. 44),

“A pesquisa bibliográfica permite compreender que, se de um lado a resolução de um problema pode ser obtida através dela, por outro, tanto a pesquisa de laboratório quanto a de campo (documentação direta) exigem, como premissa, o levantamento do estudo da questão que se propõe a analisar e solucionar. A pesquisa bibliográfica pode, portanto, ser considerada também como o primeiro passo de toda pesquisa científica”.

Observando as monografias 01 e 02, infere-se que utilizaram-se da pesquisa bibliográfica e fizeram observação através de experimento realizado em ambiente escolar. Segundo Lakatos e Marconi (1994, p. 13); “[...] A pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras.” Nesse contexto é aquela que o pesquisador se utiliza de dados ou de categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores servindo como fontes de pesquisa em sentido amplo.

Quanto ao método, a pesquisadora da Monografia 2, utilizou do método analítico comparativo, após analisar os resultados obtidos em cada uma das turmas que aplicou os questionários. Comparando-os, a fim de buscar atingir os objetivos propostos na pesquisa. O método comparativo de acordo com Fachin (2005), “[...] consiste em investigar coisas ou fatos e explicá-los segundo suas semelhanças e diferenças. Os questionários foram aplicados em etapas pré-teste, pós-teste, teste de percepção e questionário de conclusão.

A pesquisadora da Monografia 01, utilizou os procedimentos de aplicação de *quiz* com os alunos que utilizaram o aplicativo *Duolingo* e os que não utilizaram na escola de idiomas, com base nessa coleta de informações pretendendo alcançar os objetivos da pesquisa. Criou uma sala de ambiente virtual no *Duolingo* para acompanhar o desenvolvimento dos alunos.

#### Quadro 02. Metodologia das Monografias.

Monografia 01	Monografia 02
Pesquisa bibliográfica, e aplicação de questionários ( <i>quiz</i> ) Pesquisa descritivo-explicativa	A pesquisa bibliográfica qualitativa e quantitativa. A pesquisa qualitativa baseia-se na observação cuidadosa dos ambientes onde o sistema está sendo ou será utilizado.

#### Quadro 3. Tipo de pesquisa das monografias

Monografia 01	Monografia 02
Quanto a natureza da pesquisa	Quanto a natureza da pesquisa
Foi realizado um estudo qualitativo e quantitativo, trabalhando com valores, emoções, crenças e significados dos estudantes envolvidos	Natureza explicativa, do tipo causa e efeito
Pesquisa descritivo-explicativa, buscando descrever a problemática da gamificação dentro e fora da sala de aula, e ao mesmo tempo, explicar o que ocorreu na aprendizagem dos estudantes durante o período de dois meses do estudo. Pesquisa é relevante destacar sua dimensão experimental, pois para obter informações sobre as opiniões, características e resultados de cada grupo estudado, submetemos ambos a um processo de experimentação, de modo que as diferenças ou semelhanças fossem analisadas, e também garantimos o sigilo dos participantes envolvidos na pesquisa.	Este trabalho teve como base a pesquisa qualitativa e quantitativa. A pesquisa qualitativa baseia-se na observação cuidadosa dos ambientes onde o sistema está sendo ou será utilizado, do entendimento das várias perspectivas dos usuários ou potenciais usuários do sistema (WAINER, 2007), enquanto a pesquisa quantitativa é baseada na medida (normalmente numérica) de poucas variáveis objetivas, com ênfase na comparação de resultados e no uso intensivo de técnicas estatísticas (WAINER, 2007). A pesquisa teve como intuito fazer uma comparação entre as duas turmas que utilizaram o aplicativo <i>Duolingo</i> e as duas que não utilizaram o mesmo aplicativo.

Procedimento metodológico:	Procedimento metodológico:
<p>Criação de sala virtual no <i>app Duolingo</i> para a professora acompanhar os alunos total de participantes na sala 10.</p> <p>Aplicação de Quiz 01 e quiz 2</p> <p>Foram aplicados 17 (dezessete) questionários iniciais (QUIZ 1) e 17 (dezessete) finais (QUIZ 2) em ambas as turmas do mesmo estágio em língua inglesa.</p> <p>Fonte: PESSOA, Martha /2018</p>	<p>Entrevista e teste de percepção</p> <p>Pré-teste: constituído de uma avaliação de 20 pontos. Estes vocabulários foram comuns para as 4 turmas selecionadas para a participação do projeto e dois conteúdos específicos que são: verbo To BE para os 6º anos A e B e o Plural dos Substantivos para as turmas do 7º ano A e B. Este pré-teste foi desenvolvido e aplicado pela professora da turma, com base no plano de ensino da escola, essa avaliação continha 2 (dois) exercícios de cada conteúdo acima citado, com uma duração de 110 minutos (duas aulas) para a realização do mesmo.</p> <p>Pós-teste: após o estudo aprofundado de cada vocabulário e conteúdo específico de cada turma, foi realizado um pós-teste com valor de 20 pontos, que contou com 1 (um) exercício de cada vocabulário estudado e vários exercícios sobre o conteúdo específico de cada turma, para assim obter feedbacks dos conteúdos estudados.</p> <p>Teste de percepção: este teste foi constituído por um questionário com 6 perguntas sobre o comportamento dos alunos, sobre o que os alunos pensavam das aulas e como eles pensavam que poderia melhorar elas, este teste foi aplicado somente nas turmas de experimento 6º ano B e 7º ano B, ao início do projeto, foi aplicado juntamente com o pré-teste.</p> <p>Questionário de conclusão: este questionário foi constituído por 5 perguntas, sobre como foi a experiência das aulas de Língua Inglesa, com a utilização do aplicativo <i>Duolingo</i> e a gamificação das aulas de Inglês, este questionário foi aplicado ao final do projeto após o pós-teste dos conteúdos. Este teste foi aplicado somente nas turmas de experimento 6º ano B e 7º ano B, juntamente com o pós-teste.</p> <p>Fonte: VASCONCELOS, Fernanda/ 2018</p>

**Fonte:** autora (2025).

Observa-se que o caminho escolhido para responder ao problema objeto das pesquisas de ambas foi qualitativa quanto a revisão de literatura, aos procedimentos, a pesquisadora fez uso com aplicação de questionários, pesquisa bibliográfica e com análise quantitativa. A autora da Monografia 2 utilizou a análise quantitativa feita por meio de gráficos de forma descritiva com as turmas de forma individual, apresentando

todos os resultados dos alunos com média entre o maior e o menor resultado e a comparação entre as turmas 6º ano e 7ºano que utilizaram o aplicativo *Duolingo* e aplicou também nas turmas do 6º ano e 7ºano que não utilizaram o aplicativo nas aulas de inglês.

Quanto a natureza da pesquisa pode ser classificada como uma abordagem qualitativa pois tem caráter exploratório e lida com realidades sociais. A pesquisa qualitativa (exploratória) Segundo Gil (2002, p. 41):

(...) têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado (...).

A autora da Monografia 01 através da realização do experimento realizou uma pesquisa descritivo-explicativa, buscando descrever a problemática da gamificação dentro e fora da sala de aula, e ao mesmo tempo, explicar o que ocorreu na aprendizagem dos estudantes durante o período de dois meses do estudo. Com essas informações ela pode analisar a evolução dos alunos de acordo com as respostas dadas comparando os questionários inicial e final (QUIZ 1 e 2).

#### **Quadro 04.** Quantidade de Participantes das monografias analisadas.

<b>Participantes: Monografia 01</b>	<b>Participantes: Monografia 02</b>
<p>Foram aplicados 17 (dezesete) questionários iniciais (<i>QUIZ 1</i>) e 17 (dezesete) finais (<i>QUIZ 2</i>) em ambas turmas do mesmo estágio em língua inglesa.</p> <p>Fizeram parte desse estudo duas turmas: a primeira turma composta de 8 (oito) alunos que não utilizaram o <i>Duolingo</i> como ferramenta de aprendizagem; e a segunda turma composta de 9 (nove) alunos que, juntamente com a professora, ingressaram na sala virtual criada com o nome <i>Teenstation 3</i>, no <i>Duolingo</i>. Assim, totalizando 17 (dezesete) alunos que fizeram parte da pesquisa.</p>	<p>Cada turma do 6º ano tem 23 alunos, em um total de 46 alunos de 6º ano e as turmas de 7º ano, cada uma tem 25 alunos, em um total de 50 alunos, portanto o projeto abrangeu 96 alunos da escola. Estes 96 alunos foram distribuídos entre 4 turmas, das quais eu trabalho Língua Inglesa, a faixa etária dos alunos é entre 11 e 15 anos, alguns alunos são repetentes na mesma turma, tornando assim as turmas com algumas diferenças etárias.</p>

**Fonte:** Autora, (2025).

A pesquisadora da Monografia 01 preservando a identidade dos alunos foram nomeados de estudantes da letra A até H, dos oito estudantes que não utilizaram o *Duolingo*, analisando o número de respostas inteiramente corretas das frases. A pesquisadora da monografia 2 também preservou a identidade dos alunos e observou as turmas do 6º ano B e do 7º ano B que utilizaram o aplicativo Duolingo nas aulas e realizaram as atividades de forma similar, com a exceção de algumas atividades extras e a gamificação na sala de aula, que foi um ponto fundamental, para a recuperação.

#### Quadro 05. Resultados das monografias

Resultados da Monografia 01	Resultados da Monografia 02
Os grupos observados demonstram que independente dos recursos usados os resultados estão mais ligados ao desempenho do professor e aos interesses dos estudantes, ou seja, não se trata apenas de escolher usar ou não um aplicativo, mas de desenvolver um interesse pelo estudo, à vontade de cada ser humano de estar ou não disposto aprender, de estar aberto à uma nova língua, à uma cultura, e também ao ensino em sala de aula, participando e tirando dúvidas.  Fonte: PESSOA, Martha /2018	Pude concluir que sim, os alunos aprendem mais quando as aulas são mais interativas, que eles preferem participar de aulas em que o professor traz um <i>feedback</i> positivo e que quando se trata de uma aula com a utilização de aplicativos, sentem-se à vontade, pois estão navegando no mundo deles.  Fonte: VASCONCELOS, Fernanda/2018

**Fonte:** Autora, (2025)

Os resultados das intervenções pedagógicas, são importantes para avaliar se os objetivos das pesquisadoras foram alcançados, para Oliveira (2015, p. 3), a avaliação é compreendida como: uma ação provocativa do professor, que deve gerar a reflexão do aluno, possibilitando a formulação e/ou reformulação de hipóteses, que proporcionem o desenvolvimento da aprendizagem. Ou seja, a avaliação deve ser um processo contínuo e que favoreça a regulação da aprendizagem. Esta, por sua vez, é uma ação que está diretamente ligada à prática avaliativa do professor, pois a regulação da aprendizagem é todo o ato intencional que, agindo sobre os mecanismos de aprendizagem, contribuem diretamente para o progresso e/ou redirecionamento da aprendizagem individual e coletiva.

A escolha da avaliação qualitativa das pesquisadoras está fundamentada com o pensamento de Silva e Faria (2020, p. 4), quando explicam que “o objetivo de avaliar é poder usar métodos diversos para medir a capacidade de assimilação do aluno em relação ao conteúdo e, ainda, a partir dos mecanismos avaliativos, deve-se identificar em quais etapas as dificuldades aparecem”.

Desta forma, o processo de avaliação pode ser executado de forma a orientar os alunos em direção a uma aprendizagem crescente a partir do momento que desenvolve cada etapa estipulada, visando a melhoria desta aprendizagem progressivamente e levando em consideração os trabalhos individuais ou grupais. Da mesma forma, espera-se que o professor possa auxiliar o desenvolvimento de competências em que seu aluno seja capaz de pensar, comparar conteúdos e informações de cada etapa do trabalho, de avaliar e de se autoavaliar.

Com base nos trabalhos de ambas as pesquisadoras das Monografias 01 e 02, deixa explícito que o propósito da avaliação é o desenvolvimento do aprendiz, foi demonstrado durante o experimento realizado por ambas com a utilização do aplicativo *Duolingo* no ensino de língua inglesa onde através do uso de instrumentos de coleta de informações questionário, e aplicação de *quiz*, foram colhidas as informações que puderam avaliar o desenvolvimento da percepção de valor acerca do que foi realmente ensinado, o que demanda uma percepção instrutiva do crescimento.

Desta forma, este estudo buscou confirmar, por meio dos achados nas duas investigações que foram objeto deste estudo, a perspectiva do uso do *Duolingo* como ferramenta de aprendizagem no ensino da língua inglesa em sala de aula. Neste sentido, foram feitas análises interpretativas dos dados achados pelas pesquisadoras das monografias 01 e 02 em questão.

A pesquisa qualitativa, para Silva e Menezes (2005), é aquela que:

(...) considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa (SILVA; MENEZES, 2005, p. 20).



No que tange aos objetivos, optou-se pela revisão de literatura e pesquisa exploratória, cujo intuito foi fornecer mais informações sobre o tema, abordado de modo que seja possível o seu melhor entendimento, estabelecendo maior familiaridade com o tema abordado.

## 5. REFLEXÃO SOBRE OS DADOS

Tendo como base para esta pesquisa o objetivo central de analisar a eficácia do aplicativo *Duolingo* como ferramenta para o alcance da fluência na língua inglesa, será apresentado nesta seção a análise dos dados coletados através das monografias. Monografia 01- **O uso da gamificação no aprendizado de língua inglesa: um estudo comparativo envolvendo o aplicativo *Duolingo* como ferramenta de aprendizagem** da autora: Martha Bulcão Pessoa; Monografia 02- ***Duolingo*, uma alternativa para o ensino da língua inglesa: benefícios e limitações-Autora: Fernanda Lacerda de Vasconcelos- Monografia 02.**

Pudemos verificar por meio das comparações estabelecidas entre estes dois trabalhos, que quanto à análise dos dados, que partiram das observações das professoras pesquisadoras, percebemos que havia na Escola de Idiomas a predominância do Método Gramática e Tradução, evidenciado pela própria pesquisadora, com a realização do projeto de intervenção com a utilização de *games* (*on line*) e prática do uso do *Duolingo* os alunos foram incentivados ao método *audiolingual* e o de abordagem comunicativa. Ressalta-se que na escola da rede municipal onde o projeto foi realizado com quatro turmas, sendo duas turmas participantes do projeto. A pesquisadora detalhou com gráficos a sua pesquisa demonstrando que as duas turmas que utilizavam o aplicativo do 6º e 7ºano conseguiram desenvolver as habilidades: *listen*, ouvir e compreender o que é dito em inglês, *write* escrever em inglês, *read* - ler textos em inglês e *speak* capacidade de falar em inglês, conseguiram adquirir o vocabulário de língua inglesa demonstrados nas respostas dos questionários. Vale destacar que as quatro habilidades de ouvir, ler, falar e escrever requer atenção especial para desenvolvê-las de forma eficaz, ou seja, praticá-las com mais frequência, não excluindo os métodos tradicionais de ensino, mas inserindo novos, como a tecnologia (Schmidt, Barbosa e Oliveira, 2022).

Para Almeida Filho (1993), “o professor de língua estrangeira deve permitir a construção da prática pedagógica eficiente e embasada, através de uma abordagem que seja coerente, é necessário que haja desenvolvimento de uma competência aplicada e que aliada a uma competência teórica articule dentro da sala de aula uma ação eficaz do aprender e ensinar”.

Infere-se sobre os trabalhos pesquisados que é de suma importância que o professor pode utilizar atividades que priorizem o saber do aluno colocando-o como foco deste processo de aprendizagem. Há uma infinidade de possibilidades de contextualizar as vivências do aluno aos conteúdos promovendo o despertar destes para aprender de forma prazerosa e eficiente.

Com a reflexão sobre os dados desta pesquisa, foi possível ampliar conhecimentos acerca do assunto ora proposto, a fim de constatar a importância desse tipo de aplicativo, no ensino de inglês, pois melhora a aprendizagem da língua inglesa principalmente, quanto ao método de observação das pesquisadoras para encontrarem os resultados.

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Fizemos uma revisão bibliográfica relacionada ao tema estudado. E também foi de essencial importância as informações das pesquisadoras que são professoras autoras das monografias 01 e 02, objeto de nossa pesquisa, que apresentaram, os resultados obtidos através dos questionários e *quiz*, aplicados com os seus alunos, os quais se transformaram em dados que cooperaram expressivamente para responder as questões desta pesquisa e confirmar ou não as presunções alçadas.

Considera-se que as ferramentas digitais, o uso do aplicativo *Duolingo* no ensino de língua inglesa, assim como outras práticas modernas existentes, devem ser vistas como instrumentos e ferramentas úteis na utilização como recursos pedagógicos, promovendo multiletramentos com os seus usos e, além disso criando condições de aperfeiçoamento, de aprendizagem, de ensino, de colaboração entre professor-aluno, de forma que promova reflexões que possam favorecer atitudes de uma inter-relação com o conhecimento e a transformação do meio que vive.

Ressalta-se o desafio dos professores de língua inglesa em buscar a inclusão digital para seus alunos, utilizando o planejamento, e as intervenções pedagógicas

necessárias, como metodologias de projeto de ensino, que possam utilizar aplicativos e ferramentas digitais disponíveis pelas tecnologias atuais, para proporcionar uma educação de qualidade. Compreende-se que os alunos devem ser protagonistas de sua própria aprendizagem, e docente ser o condutor desse caminho de aprendizagem, onde eles possam interagir, trocar ideias, autoavaliar-se, adquirir conhecimento, planejar suas ações e executá-las de forma mais apropriada, levando-os a repensar seu próprio processo de aprendizagem.

O propósito desta pesquisa bibliográfica buscava analisar a importância do aplicativo *Duolingo* de aprendizado da língua inglesa através da análise comparativa sobre trabalhos científicos já publicados por pesquisadoras sobre o tema *Duolingo*, Monografia 01 e Monografia 2, que buscaram identificar o desenvolvimento das quatro habilidades da Língua, com a prática dos alunos acompanhados em sala virtual do *Duolingo*. Considera-se, positivo, pelos resultados obtidos pois foi possível confirmar a hipótese sobre o uso do aplicativo como uma ferramenta relevante para se ter na sala de aula ajudando no processo de ensino.

É esperado que o professor de língua inglesa promova a motivação da aprendizagem, precisa avançar e não ficar restrito apenas ao mundo real, com utilização muitas vezes de material didático, que nem sempre o aluno possui, na maioria das realidades, as escolas ainda precisam de um olhar de políticas públicas que promovam a imersão das tecnologias aliadas a educação e o mundo virtual interativo que promova aprendizagem. E, nesse universo, a modalidade de ensino de Língua Inglesa com apoio de Aplicativos vem se destacando principalmente pelas inúmeras facilidades apresentadas pelos aplicativos móveis. A experiência relatada por ambas as pesquisadoras com o Aplicativo *Duolingo* no ensino de inglês tanto na escola de idiomas, como na escola pública da rede municipal formal mostrou-se relevante para ampliar o contato com o idioma e expandir o vocabulário dos aprendizes. A acessibilidade, interatividade além de ser um recurso gratuito, bem como a gamificação do aplicativo móvel *Duolingo* são recursos importantes que podem contribuir com a regularidade de estudo.

Em suma, o aplicativo deve ser usado como ferramenta complementar, ao invés de uma solução única. Embora se reconheça o poder dessas ferramentas para ampliar as oportunidades de aprendizado, é importante salientar que elas não substituem, até o momento, o ensino formal e o papel crucial do docente. Enfatiza-se, assim, a importância de uma contextualização adequada, da presença de

aspectos referentes à variação linguística e de questões culturais, mediante um ensino que busque o desenvolvimento das diferentes habilidades, orais e escritas.

O conhecimento e a compreensão da realidade aqui analisada, nesse trabalho de pesquisa poderá servir de subsídio para a adoção de estratégias para a melhoria do ensino do inglês. Abaixo estão as principais conclusões do estudo: tanto os alunos da escola de idiomas como os alunos da escola pública da rede municipal, viveram uma experiência que foi promovida pela ação de professoras autoras das Monografias (01 e 02), o que subentende-se que a educação ainda é resultado das boas práticas docentes, tendo em vista que os desafios para o ensino do inglês são muitos e têm diversas origens, sejam institucionais, formativas, ligadas à infraestrutura das escolas ou mesmo à vulnerabilidade social das famílias atendidas pelo sistema público.

Muitos dos problemas enfrentados pelo ensino do inglês são comuns a todas as disciplinas, pois se referem a dificuldades do próprio sistema público de ensino, seja na esfera federal, estadual ou municipal. Durante a pesquisa, foi necessário analisar as duas monografias com cuidado a diferença entre essas dimensões escola particular de idiomas e a escola pública, mas com resultados positivos proporcionados muito mais pela motivação de quem estava orientando, pois compreende-se que é um aplicativo interessante, porém precisa de acompanhamento para auxiliar esses alunos praticantes a desenvolverem as habilidades necessárias, e não se tornar algo repetitivo e sem aspecto de utilidade da língua inglesa. Esse cuidado permitiu evidenciar que cada pesquisadora buscou encontrar os resultados que refletissem a realidade dos grupos pesquisados.

Contudo se faz necessário pautar uma discussão ampla sobre o papel do ensino do inglês na formação do jovem brasileiro, pois para muitos o aprender inglês ainda não tem uma função clara, ainda é tratado como uma disciplina complementar uma vez que não há plano estratégico comum para o aprendizado. Geralmente possui a menor carga horária e frequentemente as aulas são substituídas por outras atividades escolares, é preciso ter essa relevância dentro da base curricular.

Pudemos verificar por meio das comparações estabelecidas entre estas duas monografias, que o ensino da língua inglesa ainda se dá à luz do método tradicional, na maioria das escolas, bem como do método *audiolingual*, onde as pesquisadoras através de suas intervenções pedagógicas já buscaram inserir o método da abordagem comunicativa quando da promoção de novas práticas de ensino.

Repensar a prática pedagógica e a metodologia empregada faz a diferença, pois o sucesso e o fracasso da aprendizagem dependem desse caminho traçado. Às vezes dá-se à metodologia uma importância maior do que ela realmente possui, esquecendo-se de que o aluno pode tanto deixar de aprender como também apreender apesar da abordagem usada pelo professor. As inúmeras variáveis que afetam a situação de ensino podem sobrepujar a metodologia usada, de modo que o que parece funcionar numa determinada situação não funciona em outra e vice-versa.

Reconhecemos que esta pesquisa não teve a pretensão de concluir o assunto, e que muitos outros aspectos ainda podem ser estudados e comparados em contextos de ensino de inglês, nas escolas públicas e privadas. Mas esperamos ter contribuído para uma reflexão sobre o papel do *Duolingo* como ferramenta de aprendizagem, pois conforme relatório em dezembro de 2024, o aprendizado de inglês se expande pelo planeta o inglês foi novamente o idioma mais estudado ao redor do mundo, conquistando o 1º lugar em 135 países — um novo recorde que reflete o aumento de mais de 10% em relação ao ano passado. A língua inglesa manteve a 1ª posição em todos os países onde já liderava em 2023 e passou da 2ª para a 1ª em outros sete (Albânia, Eritreia, Irã, Malásia, Mônaco, Mongólia e Ruanda). Conforme relatório do site *Duolingo* em anexo. (Apêndice).

Nesse contexto, aliar o uso de recursos tecnológicos em sala de aula, pode favorecer a interação dos discentes, bem como promover um melhor aprendizado daquilo que pode parecer desconhecido, no caso a língua estrangeira, mas também soa um tanto quanto conhecido, tendo em vista a emergência dos recursos tecnológicos atualmente.

Finalmente, é importante dizer, neste trabalho, a discussão sobre o tema não se dá por encerrada; ao contrário, ele busca ser mais uma fonte de contribuição, dentre as inúmeras que existem sobre o assunto, para que o professor possa utilizar o *Duolingo* como recursos tecnológicos cada vez mais presente na vida de todos, inseri-lo em sala de aula pode favorecer a compreensão de vocabulário no caso do ensino de línguas seja cada vez mais estudado e novas possibilidades de discussões sejam abertas sobre sua importância para a comunidade científica.

Nesta seara reiteramos, que para a aprendizagem de uma língua se efetivar, é fundamental que o ensino seja pautado no desenvolvimento das habilidades de forma integradas, sem predileção entre elas. As habilidades de compreensão, ler e ouvir, são fundamentais para dar insumo na língua-alvo. As habilidades de produção, falar

e escrever, evidenciam as condições de interagir na língua-alvo, em práticas de situações comuns do cotidiano de pessoas. Por mais planejada que seja a aplicação do método, situações inusitadas podem ocorrer em sala de aula, por tanto frisamos aqui a importância que o professor tem diante desse contexto tecnológico, firmando-se nesse papel de motivador e idealizador de novas práticas de conhecimento, buscando por meio desses processos um suporte que permite ao aluno criar e experimentar o conhecimento e o aprendizado, sendo protagonista do aprendizado.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA FILHO, J. C. P 1993. **Dimensões comunicativas no ensino de línguas**. Campinas: Pontes

ALMEIDA, L. P. **TIC'S e o uso do aplicativo Duolingo no ensino de Língua Inglesa no ensino médio: contribuições e desafios**. 2023. 17f. Artigo Científico (Letras - Português - Inglês) - Universidade Estadual de Goiás, Posse.

ALMEIDA, M. E. B. **Letramento Digital e Hipertexto: Contribuições à Educação**. In: Pellanda et al (org). **Inclusão Digital: tecendo redes afetivas/cognitivas**. RJ: DP&A, 2005, p.171-192.

ALVES, R. S. O Duolingo como ferramenta para as aulas de língua inglesa. **Revista DISSOL - Discurso, Sociedade e Linguagem**, n. 4, 19 dez. 2016. Disponível em: <http://ojs.univas.edu.br/index.php/revistadissol/article/view/135> . Acesso em: 29 dez. 2024.

ARAÚJO, A. S. de. **Metodologia ativa: o uso do aplicativo Duolingo como método de ensino e aprendizagem de idiomas**. 2021. 10f. Artigo Acadêmico (Pós-Graduação em Informática na Educação) - Instituto Federal do Amapá, Macapá, AP, 2021.

AYRES, B. E. (2021). Gamificação no ensino de línguas: transformando a aprendizagem em um jogo. *Revista Tecnologias Educacionais Em Rede (ReTER)*, 2(2), e20/01–17. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/66042>. Acesso em: 13 de Março de 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.**, 2018b. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wpcontent/uploads/2018/12/BNCC\\_19dez2018\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wpcontent/uploads/2018/12/BNCC_19dez2018_site.pdf) . Acesso em: 17 de dezembro de 2024.

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: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm). Acesso em: 05 de dezembro de 2024.

BITTENCOURT, P. A. S.; ALBINO, J. P. O uso das tecnologias digitais na educação do século XXI. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, p. 205–214, 2017. DOI: 10.21723/riaee.v12.n1.9433. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/9433> . Acesso em: 30 dez. 2024.

CAPPELLARI, A. F. **A percepção de alunos e do professor sobre o uso do aplicativo Duolingo na aprendizagem de inglês como segunda língua**. 2020. 124 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Linguística Aplicada, Universidade do Vale do Rio Sinos - Unisinos, São Leopoldo, 2020.

DAMÁSIO, M. J. C. de A. **Contributos para o aprofundamento do conceito de literacia: utilização de tecnologia digital em contextos de ensino.** *Comunicação e Sociedade*, v. 14, p. 33-49, 19 dez. 2012.

DUARTE, G. B.; ALDA, L.; LEFFA, V. **Gameificação e o feedback corretivo: considerações sobre a aprendizagem de línguas estrangeiras pelo Duolingo.** Raído, Dourados, MS, v. 10, n. 23, jul./dez, 2016.

DUOLINGO website. **Aplicativo educativo.** Disponível em: Acesso em 22 de dezembro de 2024.

FACHIN, O. **Fundamentos de Metodologia.** 5º edição. São Paulo: Editora Saraiva, 2006.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido.** 17ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

GADOTTI, Moacir. **Boniteza de um sonho: Ensinar-e-aprender com sentido.** Curitiba-PR: Ed. Positivo, 2005.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** - 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002.

KLEIN, D. R.; CANEVESI, F. C. S.; FEIX, A. R.; GRESELE, J. F. P.; WILHELM, E. M. de S. **Tecnologia na educação: evolução histórica e aplicação nos diferentes níveis de ensino.** **EDUCERE - Revista da Educação**, Umuarama, v. 20, n. 2, p. 279-299, jul./dez. 2020.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de Metodologia Científica.** 5ª edição. São Paulo: Editora Atlas, 2003.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Metodologia do Trabalho Científico.** 4ª edição. São Paulo: Editora Atlas, 1992.

LEFFA, Vilson J. **O ensino de línguas estrangeiras no contexto nacional.** Contexturas, APLIESP, n. 4, p. 13-24, 1999. **O ensino das línguas estrangeiras no contexto nacional** Vilson J. Leffa Universidade Católica de Pelotas.

LEFFA, Vilson José. **A Aprendizagem de Línguas Mediada por Computador.** In: Vilson J. Leffa (Org.). **Pesquisa em linguística aplicada: temas e métodos.** Pelotas: **Educat**, 2006, p.11-36. Disponível em: <[http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/B\\_Leffa\\_CALL\\_HP.pdf](http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/B_Leffa_CALL_HP.pdf)> Acesso em: 02 nov. 2024.

LEFFA, Vilson José. **Ensino de Línguas: passado, presente e futuro.** **Revista de Estudos e Linguagem.** Belo Horizonte, v.20, n 2, p. 389-411, jul/dez 2012.

LIMA E SILVA, João Carlos. **Uso de gamificação como instrumento de avaliação da aprendizagem.** revista da FATEC Zona Sul. V.1, n. 2. 2015. 13 p. Disponível em: <<http://www.revistarefas.com.br/index.php/RevFATECZS/article/viewFile/12/46>>. Acesso em 20 de dezembro.

MESQUITA, Sandra Valéria Dalbello de. **Aprendizagem de Língua Inglesa Mediada Por Tecnologia: Aplicativos para Dispositivos Móveis.** Universidade Norte do Paraná - UNOPAR. Londrina, 2018.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 21ª ed. Campinas: Papirus, 2013.



NASCIMENTO, Hellen Cristina Macedo do. **Tecnologias de informação e comunicação como ferramentas facilitadoras do processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa.** *Revista Educação Pública*, v. 21, nº 15, 27 de abril de 2021. Disponível em:

<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/15/tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-como-ferramentas-facilitadoras-do-processo-de-ensino-e-aprendizagem-da-lingua-inglesa>

OLIVEIRA, Erika Rocha de; COELHO, Marcos Antônio Pereira; AZEVEDO, Ivete Monteiro de. **O jogo do aprender:** o uso do aplicativo *Duolingo* no ensino de língua inglesa. XIV EVIDOSOL e XI CILTEC-Online. Junho, 2017. Disponível. Acesso em: 08 nov. 2019

OLIVEIRA, Matheus Couto de. **O uso de tecnologias digitais para uma avaliação formativa reguladora e autorreguladora em um curso de Licenciatura em Matemática a distância.** Anais do XIX Encontro Brasileiro de Estudantes de Pós-graduação em Educação Matemática. Outubro/novembro, 2015. Disponível em: [https://www.ufjf.br/ebiapem2015/anais/sessao-b\\_3110/](https://www.ufjf.br/ebiapem2015/anais/sessao-b_3110/) . Acesso em: 11 nov. 2024.

PAIVA, V. L. M. O. **A formação do professor para uso da tecnologia.** In: SILVA, K. A.; DANIEL, F. G.; KANEKO-MARQUES, S. M.; SALOMÃO, A. C. B. (Orgs.). *A formação de professores de línguas: novos olhares.* Vol. 2. Campinas: Pontes, 2013. p. 209-230.

PESSOA, M. B. **O USO DA GAMIFICAÇÃO NO APRENDIZADO DE LÍNGUA INGLESA:** um estudo comparativo envolvendo o aplicativo Duolingo como ferramenta de aprendizagem. 2018. 49 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura em Letras – Língua Inglesa, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2018. Disponível em: [https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/28379/1/MarthaBulc%20Pessoa\\_TCC.pdf](https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/28379/1/MarthaBulc%20Pessoa_TCC.pdf) . Acesso em: 10 dez. 2024.

PINTO, A.R.C.; MOUTINHO, A.M.S.; TAVARES, M.J.M.; JUNIOR, J.B.B. **Uso da**

**Ferramenta Duolingo no Ensino de Língua Espanhola no EJA: um estudo de caso nas turmas do CEJOL.** Disponível em: <<http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2017/02/Art6-vol18-edi%C3%A7%C3%A3o-tematica-III-I-SNTDE-2016.pdf>> Acesso em: 19 de dezembro de 2024.

SBEGHEN, L. B; BERGMANN, J. C. F; CESCO, A. Duolingo no PIBID: aplicativo como complemento à aprendizagem de língua espanhola. **Revista Educação e Linguagens**, [S.L.], v. 7, n. 13, p. 228-244, 21 out. 2020. Universidade Estadual do Paraná – Unespar. <http://dx.doi.org/10.33871/22386084.2018.7.13.228-244> .

SEVERINO, A. J. Metodologia do trabalho científico. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, B. S. da.; SILVA, B.; COSTA, M. S. de A.; OLIVEIRA, C. F. de. O uso do aplicativo Duolingo em uma turma de Comércio Exterior na Faculdade de Tecnologia da Zona Leste de São Paulo . **Revista CBTECLE**, [S. l.], v. 1, n. 2, p. 151–159, 2017. Disponível em: <https://revista.cbtecle.com.br/index.php/CBTecLE/article/view/1058> Acesso em: 28 dez. 2024.

SILVA, C. C. S. C. da; TEIXEIRA, C. M. de S. O uso das tecnologias na educação: os desafios frente à pandemia da COVID-19 / The use of technologies in education: the challenges facing the COVID-19 pandemic. **Brazilian Journal of Development**, [S.

*l.*, v. 6, n. 9, p. 70070–70079, 2020. DOI: 10.34117/bjdv6n9-452. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/16897>. Acesso em: 31 dez. 2024.

SILVA, M.P. **Novas possibilidades para aprender a língua inglesa com o uso de dispositivos móveis**. 2016. Disponível em:

<<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/168754/TCC-Silva.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 29 dez.2024.

SILVA, E. L.; MENEZES, E. M. Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação. 4. ed. rev. atual. Florianópolis, SC: UFSC, 2005.

SOARES, Luis. **Brasil monoglota**: ensino de língua estrangeira não funciona. Pragmatismo político, Maio de 2013. Seção Educação. Disponível em: Acesso em:

SOUSA, RP., MIOTA, FMCS., and CARVALHO, ABG., orgs. **Tecnologias digitais na educação** [online]. Campina Grande: EDUEPB, 2011. 276 p. ISBN 978-85-7879-124-7.

SCHMIDT, Ana Lúcia Lima da Costa *et al.* CONTRIBUIÇÕES PARA O ENSINO DAS QUATRO HABILIDADES LINGÜÍSTICAS DA LÍNGUA INGLESA ATRAVÉS DA TECNOLOGIA. **Revista Transformar**. Rio de Janeiro, p. 129-135. 12 dez. 2022. Disponível em:

[https://www.google.com/search?q=Vale+destacar+que+as+quatro+habilidades+de+ouvir%2C+ler%2C+falar+e+escrever+requer+aten%C3%A7%C3%A3o+especial+para+desenvolv%C3%AA-las+de+forma+eficaz%2C+ou+seja%2C+pratic%C3%A1-las+com+mais+frequ%C3%AÂncia%2C+n%C3%A3o+excluindo+os+m%C3%A9todos+tradicionais+de+ensino%2C+mas+inserindo+novos%2C+como+a+tecnologia+\(Schmidt%2C+Barbosa+e+Oliveira%2C+2022\).&rlz=1C1AVFC\\_enBR999BR999&oq=Vale+destacar+que+as+quatro+habilidades+de+ouvir%2C+ler%2C+falar+e+escrever+requer+aten%C3%A7%C3%A3o+especial+para+desenvolv%C3%AA-las+de+forma+eficaz%2C+ou+seja%2C+pratic%C3%A1-las+com+mais+frequ%C3%AÂncia%2C+n%C3%A3o+excluindo+os+m%C3%A9todos+tradicionais+de+ensino%2C+mas+inserindo+novos%2C+como+a+tecnologia+\(Schmidt%2C+Barbosa+e+Oliveira%2C+2022\).&gs\\_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBBzYwOGowajeoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=Vale+destacar+que+as+quatro+habilidades+de+ouvir%2C+ler%2C+falar+e+escrever+requer+aten%C3%A7%C3%A3o+especial+para+desenvolv%C3%AA-las+de+forma+eficaz%2C+ou+seja%2C+pratic%C3%A1-las+com+mais+frequ%C3%AÂncia%2C+n%C3%A3o+excluindo+os+m%C3%A9todos+tradicionais+de+ensino%2C+mas+inserindo+novos%2C+como+a+tecnologia+(Schmidt%2C+Barbosa+e+Oliveira%2C+2022).&rlz=1C1AVFC_enBR999BR999&oq=Vale+destacar+que+as+quatro+habilidades+de+ouvir%2C+ler%2C+falar+e+escrever+requer+aten%C3%A7%C3%A3o+especial+para+desenvolv%C3%AA-las+de+forma+eficaz%2C+ou+seja%2C+pratic%C3%A1-las+com+mais+frequ%C3%AÂncia%2C+n%C3%A3o+excluindo+os+m%C3%A9todos+tradicionais+de+ensino%2C+mas+inserindo+novos%2C+como+a+tecnologia+(Schmidt%2C+Barbosa+e+Oliveira%2C+2022).&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBBzYwOGowajeoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8). Acesso em: 03 dez. 2024.

VASCONCELOS, Fernanda Lacerda de. **Duolingo, uma alternativa para o ensino da língua inglesa**: benefícios e limitações. 2018.

WERBACH, K.; HUNTER, D. **For The Win**: how game thinking can revolutionize your business? Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

WAINER, J. Métodos de pesquisa quantitativa e qualitativa para a Ciência da Computação. **Atualização em informática**, p. 221–262, 2007.

## **ANEXO**



# relatório de idiomas duolingo 2024

Quais foram os idiomas mais estudados em 2024? Algum palpite sobre o que mudou?

1 DEZ | CINDY BLANCO, PH.D.



O Relatório de Idiomas Duolingo 2024 contém as últimas tendências e comportamentos de aprendizado, identificados a partir de dados dos milhões de alunos que temos no mundo todo. O Duolingo é o aplicativo de educação mais baixado do planeta, e oferecemos mais de 100 cursos que ensinam mais de 40 idiomas, música e matemática — tudo isso de graça. Como resultado, os nossos dados trazem um ponto de vista único sobre o que as pessoas de diferentes lugares

18/12/2024, 20:03

Relatório de Idiomas Duolingo 2024: veja as tendências globais

querem estudar e como esses interesses se alteram de acordo com o tempo e a geografia. Leia sobre tendências passadas nos relatórios de 2020 ([global](#), em inglês, e [Brasil](#)), [2021](#) (em inglês), [2022](#) e [2023](#).

Estamos no meio da revolução da inteligência artificial. Começando com o desenvolvimento de dispositivos inteligentes, passando pelo reconhecimento facial em aeroportos e chegando ao uso do ChatGPT para escrever e-mails e roteiros de viagem, as novas tecnologias estão mudando o nosso dia a dia. Mas o impacto que essas novidades têm no aprendizado de idiomas já vem de longa data — faz mais de 12 anos que o Duolingo utiliza a tecnologia para tornar o ensino mais acessível! Apesar dessa grande evolução, uma coisa permanece inalterada: **as pessoas ainda aprendem línguas estrangeiras para se conectar umas com as outras e para aproveitar novas oportunidades.**

Em um mundo saturado de tecnologia, em que telefones celulares conseguem traduzir palavras e até imagens com um único toque, estudar outro idioma poderia facilmente ter ficado no passado, na época em que alugávamos DVDs e usávamos internet discada. No entanto, o aprendizado de línguas estrangeiras transcende tudo isso: além de pessoas de todos os lugares valorizarem a capacidade de se comunicar em um novo idioma, o número delas está crescendo. Isso é particularmente verdadeiro para quem estuda inglês, geralmente por motivos acadêmicos e profissionais. Foi por causa da demanda pela língua inglesa que, em 2024, o Duolingo reformulou os seus cursos desse idioma e criou outro, **especialmente para alunos avançados** (post em inglês).

Veja aqui um panorama sobre as pessoas que estão aprendendo línguas estrangeiras no mundo todo em 2024.



## Destaques do aprendizado de idiomas em 2024

### O aprendizado de inglês se expande pelo planeta

Em 2024, o inglês foi novamente o idioma mais estudado ao redor do mundo, conquistando o 1º lugar em 135 países — um novo recorde que reflete o aumento de mais de 10% em relação ao ano passado. A língua inglesa manteve a 1ª posição em todos os países onde já **liderava em 2023** e passou da 2ª para a 1ª em outros sete (Albânia, Eritreia, Irã, Malásia, Mônaco, Mongólia e Ruanda). Além disso, chegou ao 1º lugar subindo pelo menos duas posições em mais seis países (Croácia, Etiópia, Kiribati, Malawi, Mianmar e Sri Lanka).

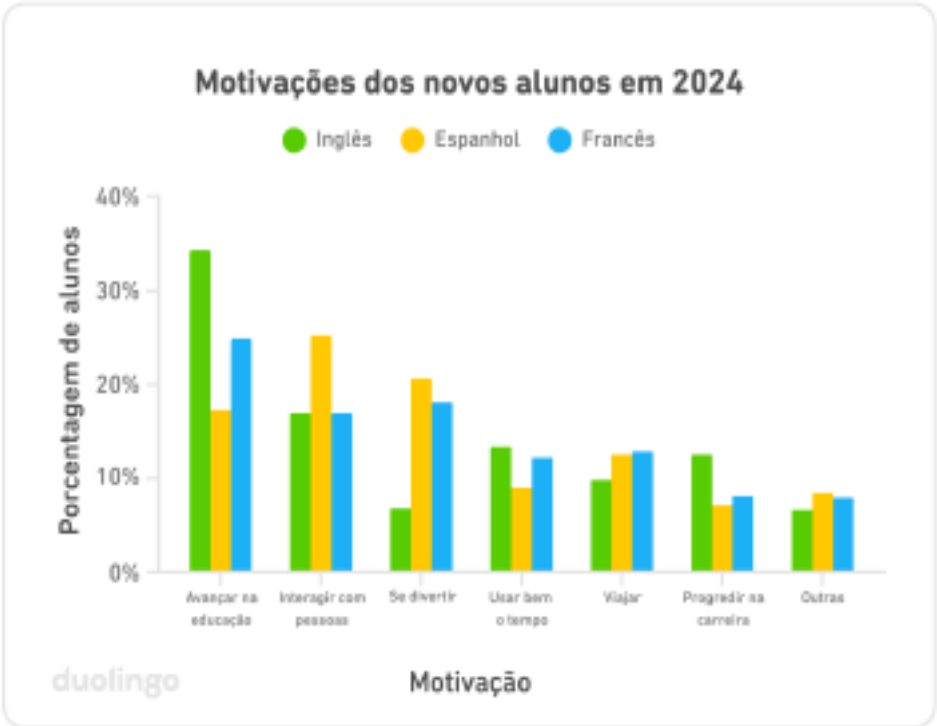
Em muitas regiões, os alunos do Duolingo aprendem esse idioma a partir da sua própria língua. Por exemplo, os estudantes da França fazem o curso de inglês para falantes de francês — temos mais de 20 cursos de língua inglesa disponíveis! No entanto, pessoas que falam outros idiomas não tinham uma maneira direta de aprender essa língua na plataforma. Este ano, o Duolingo lançou um curso para alunos avançados, inteiramente em inglês, dando oportunidade a pessoas de diferentes origens linguísticas. Esse **novo curso de língua inglesa** (post em inglês) se tornou o 2º mais popular entre os estudantes na China, Colômbia, Estados Unidos e México.

### Os alunos de inglês se concentram no seu próprio desenvolvimento

As razões pelas quais as pessoas estudam inglês são bem conhecidas, e em muitos lugares a proficiência nesse idioma abre mais portas acadêmicas e profissionais. O que surpreende em relação às motivações de quem estuda essa língua é o quanto elas são diferentes das motivações de quem estuda espanhol e francês, que estão respectivamente em 2º e 3º lugar entre os idiomas mais populares no Duolingo.

Em nível mundial, avançar na educação é claramente o motivo mais importante para aprender a língua inglesa, quase sem exceções. Um caso que chama a atenção é o da Coreia do Sul: um terço dos coreanos estuda esse idioma para interagir com outras pessoas, com a educação aparecendo no 2º lugar (23%). Construir relações pessoais também é a razão mais comum para estudar inglês nos EUA (35%).





A importância global do inglês também salta aos olhos pela crescente demanda por certificação de proficiência. O **Duolingo English Test**, por exemplo, já foi realizado em **mais de 70.000 localidades** (post em inglês), ultrapassando 230 países e territórios. Mais da metade dos candidatos busca essa certificação para ingressar em instituições de ensino superior que usam a língua inglesa, seja no próprio país ou no exterior, e outros 31% desejam comprovar a sua proficiência para realizar estudos de pós-graduação. A lista dos países com mais candidatos também destaca a relevância mundial do inglês: a Índia ocupa o 1º lugar, seguida pela China, Canadá, Brasil e Indonésia.

**Idiomas do Leste Asiático mudam de posição em um novo ranking de popularidade**

Desde o nosso relatório de 2020, o japonês, o coreano e o chinês estão entre os 10 idiomas mais estudados globalmente, mas as posições continuam mudando. No ano passado, o coreano desbancou o italiano do 6º lugar, mas, em 2024, o italiano voltou à 6ª posição, deixando o coreano como o 7º do ranking. Em outra frente, o chinês subiu do 9º para o 8º lugar este ano, e o japonês permanece na 5ª posição desde 2021.

**O Japão leva (ainda mais) a sério o aprendizado de idiomas**

Houve uma mudança na lista dos países com as pessoas mais dedicadas, com base no tempo médio de estudo. Em 2024, o Japão assumiu o 1º lugar, e a Bielorrússia, antiga campeã, caiu para a 4ª posição. A Hungria permaneceu no 3º lugar, e a Alemanha

18/12/2024, 20:03

Relatório de Idiomas Duolingo 2024: veja as tendências globais

subiu para a 5ª posição no ranking. O Japão, a República Tcheca e a Hungria também lideram a lista dos países com os alunos de inglês mais dedicados.

**A Finlândia volta ao topo do ranking dos países políglotas**

Entre os países com mais alunos que aprendem três ou mais idiomas no Duolingo, a Finlândia, a Alemanha e o Reino Unido vêm disputando o 1º lugar há algum tempo. Este ano, a Finlândia recuperou a 1ª posição, o Reino Unido continuou na 2ª, a Estônia subiu para a 3ª e a Alemanha caiu para a 4ª. A Austrália completa a lista, na 5ª posição.

**Para algumas pessoas, aprender um idioma é pura diversão!**

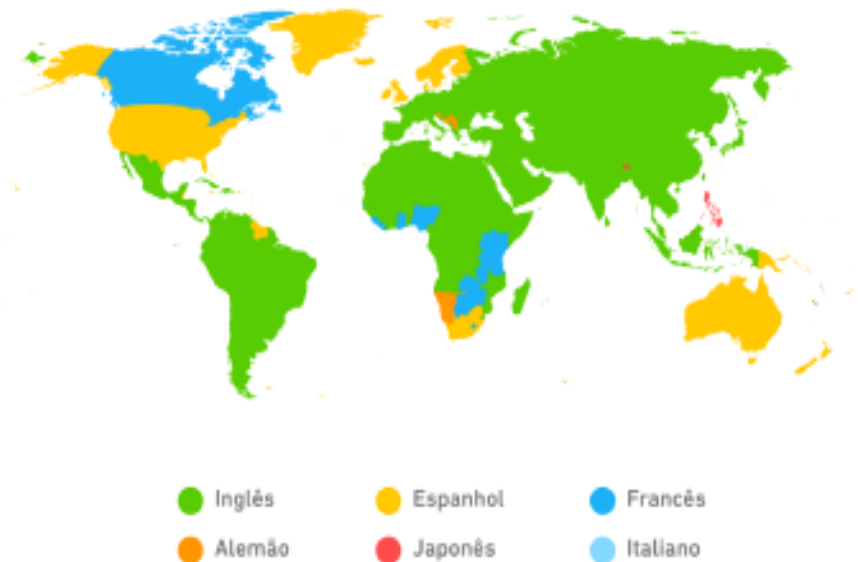
Quem estuda inglês tende a ter objetivos mais “sérios”, mas muitos alunos aprendem outras línguas apenas pelo entretenimento, sem associação com a educação formal. Na China, por exemplo, o 2º idioma mais popular é o japonês, e 32% dos estudantes dizem que fazem o curso exclusivamente por diversão. De forma semelhante, 29% dos alunos japoneses estudam coreano — o 2º idioma mais popular no país — por esse mesmo motivo. Na Argentina, as pessoas têm o turismo em mente: em 2024, o português superou o italiano como a 2ª língua mais popular pela primeira vez, e as viagens (22%) são a principal razão para aprender a língua dos vizinhos brasileiros.

**Uma olhada nas tendências globais de 2024**





Idioma mais popular no Duolingo em cada país em 2024



duolingo

Número de países que estudam os idiomas mais populares de 2024

INGLÊS	ESPAÑHOL	FRANCÊS
135	33	16
ALEMÃO	JAPONÊS	ITALIANO
5	4	1

duolingo



Número de países que estudam os segundos idiomas mais populares de 2024

FRANCÊS	ESPAANHOL	ALEMÃO	INGLÊS	JAPONÊS	PORTUGUÊS
73	37	20	19	12	8
CHINÊS	COREANO	RUSSO	ÁRABE	ITALIANO	FINLANDÊS
5	4	4	2	2	1
HEBRAICO	HÍNDI	IRLANDÊS	NORUEGUÊS	SUAÍLI	SUECO
1	1	1	1	1	1

duolingo

Sobre os dados

O Relatório de Idiomas Duolingo 2024 inclui informações sobre as pessoas que utilizaram o Duolingo entre 1º de outubro de 2023 e 30 de setembro de 2024. Todos os dados foram agrupados por país ou por idioma para garantir a privacidade individual. Os agrupamentos por país são baseados em entidades autônomas, independentes e reconhecidas internacionalmente, conforme descrito [aqui](#) (em inglês). A lista completa de países e línguas pode ser consultada [aqui](#) (em inglês). As idades e motivações são autodeclaradas, e usuários menores de 13 anos foram excluídos de todas as análises. Ainda com o propósito de proteção à privacidade, os rankings excluem países com menos de 5.000 usuários do Duolingo.

TAGS

IDIOMAS   NOVIDADES   PESQUISA   DIVERSÃO   INGLÊS

COMPARTILHAR



ARTIGOS RELACIONADOS

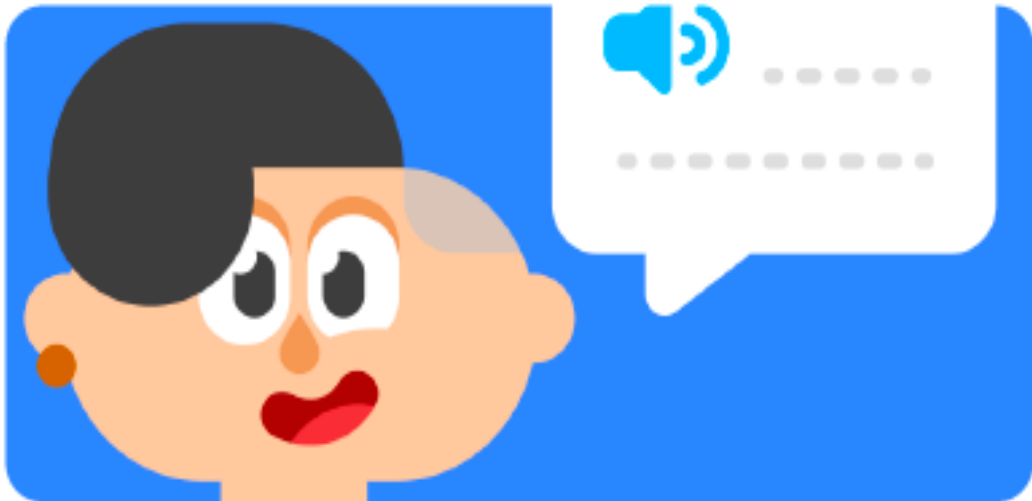
<https://blog.duolingo.com/pt/relatorio-de-idiomas-duolingo-2024/>

18/12/2024, 20:03

Relatório de Idiomas Duolingo 2024: veja as tendências globais



17 DEZ | EQUIPE DUOLINGO

**9 Duos revelam quando mais se orgulharam por falar outro idioma**

10 DEZ | SAM ZABELL

**Truque secreto para praticar a fala: será que você conhece?**

18/12/2024, 20:03

Relatório de Idiomas Duolingo 2024: veja as tendências globais



5 DEZ | JENNIFER CABRELLI, PH.D.

Será que é mais fácil aprender o terceiro idioma do que o segundo?

Quem somos

Cursos

Missão

Método

Eficácia

Equipe

Pesquisa

Carreiras

Guia da marca

Imprensa

Investidores

Entre em contato

Produtos

Duolingo

Duolingo English Test

Duolingo for Business

Super Duolingo

Loja

Aplicativos

Duolingo para Android

Duolingo para iOS

Ajuda e suporte

Dúvidas: Duolingo

Dúvidas: Duolingo English Test

Status

Redes sociais

Blog

Instagram

Facebook

YouTube

TikTok

18/12/2024, 20:03

Relatório de Idiomas Duolingo 2024: veja as tendências globais

**Termos e privacidade**

LinkedIn

Normas da comunidade

X

Termos de uso

Privacidade

**Idioma do site:**

Deutsch   English   Español   Français   Português   日本語

©2024 Duolingo. Todos os direitos reservados.