

## O DUOLINGO COMO FERRAMENTA PARA AS AULAS DE LÍNGUA INGLESA

Rafaela Souza Alves<sup>1</sup>

### Resumo:

*O presente trabalho tem o propósito de analisar o aplicativo Duolingo e identificar suas principais características, bem como relacioná-lo com concepções educacionais e perspectivas pedagógicas. Na sociedade da informação, se faz necessário a inserção dos recursos tecnológicos na educação. Porém, essa aplicação nem sempre é feita de maneira crítica, baseada teoricamente, o que acaba tornando o uso do recurso ou aplicativo não tão eficaz. O Duolingo é um website que tem por objetivo ensinar línguas estrangeiras e traduzir páginas da Internet. Além de analisar o aplicativo e relacioná-lo com tendências pedagógicas, relatou-se sobre um caso de aplicação do aplicativo bem como sugestões futuras para o seu uso em sala de aula, especificamente em língua inglesa. Por mais que o aplicativo tenha se mostrado estar embasado em métodos tradicionais, e não propiciar a reflexão crítica de conteúdos, ele pode ser utilizado pelo professor como forma de apropriação de vocabulário, treino de pronúncia.*

**Palavras-chave:** tendências pedagógicas; duolingo; sala de aula; língua inglesa.

### Abstract:

*The present work has the purpose of analyzing the Duolingo application and identify its key features, as well as relate it with educational concepts and pedagogical perspectives. In the information society, it is necessary the integration of technology in education. However, this application is not always critical and, based in theory, which ends up making the use of the feature or application not as effective. The Duolingo is a website that aims to teach a language and translate Web pages. In addition to analyzing the application and connect it with the theories, it has been reported on a case of application of Duolingo as well as future suggestions for its use in the classroom, specifically in the English language. As much as the application showed be based on traditional methods, and does not provide the critical transformation of content, it can be used by the teacher as a form of appropriation of vocabulary and pronunciation practice. The mediation carried out by professor makes a big difference when using the resources offered by the Internet.*

**Key-words:** pedagogical perspectives; duolingo; classroom; English language.

---

<sup>1</sup> Graduada em Letras (licenciatura em português e inglês e suas respectivas literaturas) pela FEPI (2014), possui especialização em metodologia do ensino da língua inglesa (2015) e está cursando mestrado em Linguística Aplicada na Unitau. Atua como professora de inglês em escola pública e escola de idiomas em Delfim Moreira. E-mail: [rafa.alves\\_dm@hotmail.com](mailto:rafa.alves_dm@hotmail.com)

## Introdução

As concepções de educação têm sido modificadas ao longo dos tempos, de acordo com o contexto sócio-histórico-cultural nas quais estão inseridas. Em consequência dos avanços tecnológicos e da Internet, conforme bem aponta Braga (2013), hoje vivemos a sociedade do conhecimento, na qual temos uma gama enorme de informações que podem ser acessadas em instantes. Nesse cenário, a escola deve ser pensada de forma ampla, diferentemente, considerando os novos letramentos e tecnologias aplicados no ambiente escolar. Tendo isso em vista, o professor ou educador deve buscar recursos, ferramentas para aprimorar suas aulas e tornar o processo de ensino-aprendizagem mais contextualizado e eficaz. Dessa forma, este estudo está relacionado com as tecnologias, a Internet a favor da aprendizagem e, mais especificamente, para as aulas de língua inglesa como língua estrangeira.

A Internet oferece diversos recursos para o ensino de língua inglesa, tais como plataformas educacionais, websites e aplicativos, o que auxilia o professor a encontrar materiais que possam enriquecer suas aulas e auxiliar os alunos na internalização dos conteúdos. Porém, em muitos casos, há problemas com as ferramentas escolhidas o que acaba tornando-as não tão produtivas como seria esperado. As razões para tal impasse podem ser a origem desses recursos, ou seja, não terem sido desenvolvidos por estudiosos da área educacional, ou linguística (no caso de recursos para o ensino de língua inglesa) e sim por técnicos; bem como a falta de fundamentação teórica dos professores no momento da escolha e também no uso desses materiais em sala de aula.

Diante desse panorama, acredita-se que os professores precisam conhecer as características dos recursos escolhidos e, inclusive, relacioná-las às concepções educacionais em que se baseiam a fim de saber aplicar adequadamente o que a Internet oferece no contexto de sala de aula.

Neste trabalho, foi escolhido um website educacional, especializado no ensino de línguas, a fim de que fosse analisado e interpretado à luz das teorias estudadas, como as tendências pedagógicas (LUCKESI, 1994), métodos de ensino (LEFFA, 1988) e a gamificação (KAPP, 2012). O website chama-se Duolingo<sup>2</sup>, é gratuito e foi lançado em 19 de junho de 2012, oferecendo cursos de inglês, espanhol, francês, alemão,

---

<sup>2</sup> O Duolingo pode ser acessado pelo website: <https://www.duolingo.com/>

italiano, entre outros. Seu objetivo é ensinar uma língua estrangeira gratuitamente e ajudar a traduzir a web.

Os propósitos desta pesquisa são identificar as teorias educacionais que embasam o aplicativo escolhido, bem como suas características e potencialidades e perceber como ele pode ser aplicado em sala de aula. As perguntas de pesquisa que nortearam este estudo são as seguintes:

- Quais são as características do website Duolingo?
- Quais teorias educacionais embasam este aplicativo?
- Quais seriam as possíveis aplicações desse ambiente virtual na sala de aula?

Para responder a essas perguntas, a pesquisa baseia-se teoricamente nas abordagens de ensino de língua estrangeira relatadas por Leffa (1988), como abordagem da gramática e tradução direta, leitura, entre outras, bem como o behaviorismo no ensino. Também são consideradas as concepções de educação (redentora, reprodutora e transformadora) e as perspectivas pedagógicas conhecidas como liberais e progressistas postuladas por Luckesi (1994).

Um conceito que vêm crescendo em diversas áreas do conhecimento, tais como administração de empresas, saúde, educação, entre outras, é a Gamificação. Neste artigo serão abordados alguns aspectos dessa perspectiva de ensino a fim de compreender, de forma mais contundente, o website Duolingo.

O método desta pesquisa é o bibliográfico e interpretativista, com intenção de analisar o aplicativo e relacioná-lo com as teorias estudadas.

## **1 Fundamentação teórica**

Nesta seção serão articulados primeiramente os pressupostos teóricos acerca das concepções de educação e das perspectivas pedagógicas que estiveram e estão presentes no ambiente educacional. Posteriormente algumas questões sobre a utilização de recursos tecnológicos na sala de aula também serão discutidas bem como as abordagens para o ensino de língua estrangeira. E, por fim, serão apresentados certos pontos relacionados à gamificação.

## 1.1 Concepções de educação e tendências pedagógicas

Muito se questiona sobre o sentido da educação, qual o seu papel, fundamentos, posição em relação à sociedade, entre outras questões. Luckesi (1994) aborda três sentidos diferentes, fundamentando-se em tendências filosófico-políticas a fim de compreender a prática educacional ao longo dos tempos.

O primeiro conceito diz respeito à educação como redenção da sociedade, voltada para a formação da personalidade dos indivíduos, desenvolvimento de habilidades e valores éticos. A educação para essa esfera é tida como exterior à sociedade, servindo para a adaptação do indivíduo em seu contexto.

Outra concepção de educação discutida por Luckesi (1994) é a de reprodução da sociedade. Nela a educação é vista como parte da sociedade e está a serviço dela, reproduzindo seu modelo vigente. A escola ensina algumas técnicas como ler, escrever, contar e certas regras de bons costumes, bem como a consciência cívica e profissional.

A terceira visão da educação é a de transformação da sociedade, que entende a educação como uma mediadora de um projeto social, conservador ou transformador. Para os representantes dessa teoria, a educação possui papel ativo na sociedade, possibilitando aos indivíduos a ação a partir de seus condicionantes históricos.

Luckesi (1994) também apresenta tendências pedagógicas na prática escolar, sendo possível relacioná-las às concepções abordadas anteriormente. Na perspectiva redentora encontram-se as pedagogias liberais, e na transformadora, as pedagogias progressistas.

A pedagogia liberal é uma manifestação da sociedade capitalista que defende os interesses individuais. O papel da educação aqui é preparar os indivíduos para desempenhar papéis sociais conforme suas habilidades. Essa pedagogia pode ser dividida em subcategorias: tradicional, renovada progressista, renovada não-diretiva e tecnicista. Na tradicional, o aluno deve atingir pelo próprio esforço, sua realização como pessoa e os conteúdos não estão relacionados a seu cotidiano. Já para a renovada progressista, a educação é um processo interno, partindo das necessidades do indivíduo para a adaptação ao meio. A renovada não-diretiva parte da auto realização e relações interpessoais. E a tecnicista prepara os alunos para serem mão de obra a suprir as demandas da indústria.

As pedagogias progressistas analisam criticamente a sociedade e postulam finalidades sociopolíticas da educação. Dividem-se em tendência libertadora,

libertária e crítico-social dos conteúdos. As duas primeiras lidam com o antiautoritarismo, valorização da experiência vivida e autogestão pedagógica. A aprendizagem grupal é mais valorizada do que os conteúdos. Para a pedagogia crítico-social dos conteúdos, a escola é mediadora entre o indivíduo e o social, promovendo a transmissão dos conteúdos e a sua assimilação de forma ativa pelo aluno.

Diante de tantas visões e esferas sobre a educação, o professor pode ter questionamentos de qual teoria seguir. Dessa maneira, como saber qual escolher? O importante é o educador ter sempre em mente seu contexto de trabalho, o perfil dos seus alunos, seus objetivos e fazer a melhor escolha para atender as necessidades de seu público.

## **1.2 Recursos tecnológicos na educação**

A sociedade na qual estamos vivendo é marcada pela facilidade e rapidez de acesso à informação. Assim, as novas tecnologias e Internet têm influenciado cada vez mais as nossas vidas, inclusive a área da educação, que acaba encontrando-se em uma fase de transição. Tendo esse cenário em vista, é necessário buscar formas de inserir a tecnologia e novas mídias na sala de aula.

Segundo Braga (2013), as mídias não determinam as mudanças, mas sim a perspectiva pedagógica a ser adotada e a exploração eficaz e eficiente dos recursos que elas oferecem. Então, é imprescindível que o professor faça uso consciente das possibilidades que a tecnologia oferece, a fim de construir significados aos alunos, podendo assim, transformar as informações em conhecimento.

Diante da imensidão de informações e recursos trazidos pela Internet, o professor se vê cheio de opções de websites, aplicativos e plataformas educacionais a sua disposição. Por mais que esse fato pareça ser vantajoso, há controvérsias devido à falta de fundamentação teórica e olhar crítico do professor na hora de escolher o recurso tecnológico e a forma de aplicação dele em sala de aula.

Com relação à disciplina de língua inglesa, há diversos recursos encontrados na Internet que almejam auxiliar o usuário a aprender idiomas. Faz-se necessário, então, que o professor conheça as bases teóricas que subjazem os recursos tecnológicos bem como suas características para que seu uso se torne eficaz.

### 1.3 Abordagens do ensino de língua inglesa

A prática pedagógica compõe-se de certos elementos como relação professor-alunos, metodologia, material didático, entre outros. Com relação à metodologia, pode-se dizer que ela é basilar para o processo ensino-aprendizagem. Dessa maneira, o professor deve conhecer as abordagens existentes, escolher se vai seguir alguma, utilizar conceitos-chaves presentes em algumas delas ou se vai criar seu próprio estilo de ensinar.

Em relação ao ensino de língua inglesa, foco deste trabalho, há diversas abordagens que surgiram de acordo com as necessidades da sociedade e também conforme a eficiência dos métodos que vêm sendo aplicados. Leffa (1988) discute essas abordagens conforme se pode apontar na sequência.

A primeira abordagem discutida pelo autor foi a da gramática e tradução que consiste no ensino da segunda língua pela primeira. A memorização de palavras, conhecimento das regras necessárias para formar frases e exercícios de tradução se faziam necessários. Segundo Leffa (1998, p.4) “pouca ou nenhuma atenção é dada aos aspectos de pronúncia e de entonação”. O objetivo dessa abordagem era que o aluno apreciasse a cultura e literatura na língua estrangeira.

Em seguida, surgiu a abordagem direta, na qual a língua estrangeira deve ser aprendida através da segunda língua, ou seja, a língua materna do aluno não deveria ser utilizada. Para tanto, o significado das palavras era transmitido através de gestos e gravuras, sem se valer da tradução. Conforme Leffa (1988), o foco estava na língua oral, entretanto a escrita podia ser introduzida nas primeiras aulas por meio de diálogos situacionais. Pela primeira vez as quatro habilidades são utilizadas no ensino de línguas (ouvir, falar, ler e escrever).

Na sequência, surgiu a abordagem para a leitura que, de acordo com Leffa (1988), deveria almejar o gosto pela cultura e literatura das pessoas. Sendo assim, seu objetivo era desenvolver a habilidade de leitura, criando condições para que ela fosse propiciada dentro e fora da sala de aula. O vocabulário nessa abordagem era tido como essencial e deveria ser expandido o mais rápido possível.

Outra abordagem discutida por Leffa (1988) foi a abordagem audiolingual, que nasceu durante a Segunda Guerra Mundial para atender as necessidades do exército americano que precisava de falantes fluentes em outras línguas. Esse método foi considerado como uma reformulação da abordagem direta, tendo como foco a língua

oral novamente. Acreditava-se que “o aluno só deveria ser exposto à língua escrita quando os padrões da língua oral já estivessem bem automatizados” (LEFFA, 1988, p. 13).

Durante essa fase, a teoria que embasou o ensino de línguas foi o Behaviorismo. Para o autor (LEFFA, 1988), a língua era considerada um hábito condicionado que pode ser adquirido através de um processo mecânico de estímulo e resposta. O professor deveria reforçar imediatamente as respostas certas dadas pelo aluno, buscando evitar que alunos cometessem erros, pois não podiam aprender errando e não deviam fazer perguntas referentes à língua.

Depois houve um momento de transição e surgiram várias abordagens como a sugestologia, a aprendizagem por aconselhamento, silenciosa, resposta física total, natural e a abordagem comunicativa. Na abordagem comunicativa, a aprendizagem é centrada no aluno e o professor torna-se um orientador e são bastante trabalhadas técnicas de trabalho em grupo.

#### **1.4 Gamificação**

É notável o impacto que os jogos têm causado na sociedade atual. O mercado de jogos tem crescido cada dia mais. Eles possuem mecânicas e elementos capazes de engajar o jogador por diversas horas. Esse engajamento propiciado pelos jogos tem chamado a atenção de diversos pesquisadores e assim, criou-se o termo gamificação.

A gamificação, segundo Kapp (2012, p.33), é o “uso de mecânicas, estética e pensamentos dos games para envolver pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”.

Com o sucesso que a gamificação tem ganhado e os benefícios que ela pode trazer em diversas áreas, tem-se investido na criação de websites, aplicativos gamificados, a fim de motivar os usuários a realizar certas tarefas. A presente pesquisa centra-se em um desses websites gamificados, o Duolingo.

Há diversos elementos presentes nos jogos que podem ser aplicados em ambientes gamificados. Podem-se citar: avatar, narrativa, desafios, pontos, medalhas, níveis, desafios, recompensas, feedback, falhar e tentar novamente, competição, cooperação, placar de líderes, barra de progressão, entre outros (ALVES, 2014).



## **2 Análise e discussão dos resultados**

Serão abordadas nessa seção o aplicativo escolhido para análise, as características do processo de ensino-aprendizagem encontradas nele, bem como as concepções pedagógicas relacionadas com o mesmo e seus elementos gamificados e também o papel do professor e da escola no contexto de uso do aplicativo.

Nos resultados será discutida uma prática pedagógica que objetivou utilizar o aplicativo como ferramenta para as aulas de língua inglesa.

### **2.1 O aplicativo Duolingo**

O Duolingo é um website gratuito de ensino de línguas (DUOLINGO, 2016). Foi lançado em 19 de junho de 2012. Em 2014, o número de usuários cadastrados era de 60 milhões, sendo 20 milhões ativos. Oferece cursos de inglês, espanhol, francês, alemão, italiano, português, holandês, dinamarquês, sueco, irlandês, turco, ucraniano, norueguês, russo e polonês. Pode ser acessado pela Web, iOS, Android e Windows Phone, como website ou feito o download em aplicativo no celular.

O objetivo do website é que os usuários aprendam uma língua estrangeira gratuitamente e ajudem a traduzir a web. Sendo assim, ao mesmo tempo que os usuários realizam os exercícios, eles estão colaborando para a tradução de textos da Internet.

### **2.2 Características do processo ensino-aprendizagem**

É possível relacionar o processo ensino-aprendizagem oferecido pelo Duolingo com algumas abordagens discutidas por Leffa (1988). A primeira é conhecida por abordagem da gramática e tradução, na qual o ensino da segunda língua é auxiliado pela língua materna. Os passos para a aprendizagem nessa teoria são a memorização de palavras, o conhecimento de regras para formar frases e exercícios de tradução. No Duolingo, percebe-se a utilização da língua materna para a aprendizagem da segunda língua: os alunos são expostos ao vocabulário e frases e devem praticá-los traduzindo frases, tanto na forma escrita, quando na oral, conforme ilustra a figura a seguir.



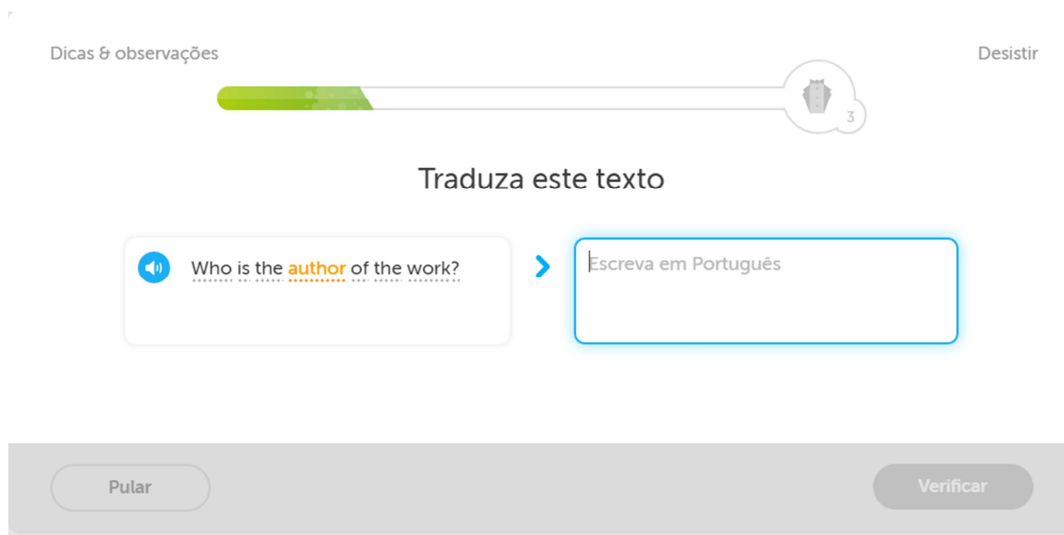


Imagem 1 – Exemplo de exercício no Duolingo.

Fonte: Duolingo, 2016.

No exercício ilustrado acima, é observável a utilização do método de tradução e o auxílio da língua materna para se aprender o idioma. Se o aluno não concordar com a resposta, ele pode reportar um problema com relação ao exercício.



Imagem 2 – Regras gramaticais.

Fonte: Duolingo, 2016

Na imagem acima, nota-se a explicação das regras gramaticais que, de acordo com a abordagem de gramática e tradução, é essencial para a aprendizagem de línguas.

Há também traços da abordagem direta no website, cuja ênfase está na língua oral. No Duolingo há exercícios para o indivíduo escutar e depois escrever ou gravar

lendo o que está escrito. Nessa abordagem também há a integração das quatro habilidades (ouvir, falar, ler e escrever). Por mais que no website elas não sejam tão bem exploradas, há algumas manifestações dessas 4 habilidades.

Ainda, no Duolingo, o trabalho com o vocabulário é essencial para a aprendizagem. Ele é dividido por categorias como profissões, cores, comida, entre outros, e cada uma delas possui algumas lições. Nas lições há uma lista de palavras que o usuário deve praticar durante os exercícios, e que são sempre retomadas em outras lições. Um aspecto interessante do site é que se trabalha com o reforço das palavras, ou seja, depois de um tempo a pessoa deve voltar nas lições já cumpridas e praticá-las novamente. Esse reforço das palavras pode ser observado na imagem a seguir pelas barras preenchidas em cada categoria.



Imagem 3 –Uma das páginas iniciais do Duolingo.

Fonte: Duolingo, 2016

Na imagem acima, encontra-se uma das primeiras páginas que pode ser acessada logo após o cadastro do usuário no site. Percebem-se os níveis que os alunos devem seguir, bem como a progressão de conteúdo. O aluno só pode passar de conteúdo se tiver terminado o anterior. Infelizmente, não há a oportunidade de o aluno escolher qual conteúdo quer aprender, pois deve seguir a ordem pré-estabelecida pelo site.

Outra teoria apresentada por Leffa (1988) foi o behaviorismo, postulada por Skinner. Nessa perspectiva, a língua é tida como um hábito que pode ser condicionado e adquirida por meio de um processo mecânico de estímulo e resposta. Quando o aluno responde corretamente a uma pergunta ele deve ser reforçado pelo

professor. Relacionando com o Duolingo, nele há as atividades que devem ser completadas para que o usuário passe de fase e não fique na quarentena. Há também um sistema de pontuação, de vidas, que tem por objetivo tornar o website mais motivador. Pode-se compreender que os pontos, a progressão, a passagem de níveis são estímulos para a aprendizagem do idioma.

Na próxima imagem há a loja virtual na qual o aluno pode trocar seus pontos por vidas e ofensivas.



Imagem 4 – Loja virtual

Fonte: Duolingo, 2016

O aluno recebe lembretes diários para a prática dos exercícios e se ele não praticar, recebe ofensivas. Percebe-se aqui a punição, característica da teoria behaviorista.

Em relação à gamificação, o Duolingo possui alguns elementos de jogos, como: objetivo (aprender um idioma e ao mesmo tempo, traduzir textos da Internet), regras (realizar sua meta diária, ter certo número de acertos, seguir a ordem dos conteúdos), competição, feedback (imediato), recompensas, pontos, medalhas, níveis, fracasso, jogar novamente e pontuação.

### 2.3 Relação com as teorias educacionais

É possível relacionar o aplicativo Duolingo com a concepção de educação reprodutora. Conforme Luckesi (1988), nessa perspectiva a escola está a serviço da sociedade e trabalha com as técnicas a fim de realizar seu objetivo. No Duolingo, os

alunos devem realizar os exercícios e enquanto aprendem um idioma estão auxiliando a tradução da Internet. E nos exercícios são utilizadas técnicas de tradução, repetição e memorização.

Alguns traços das tendências pedagógicas podem ser relacionados com o aplicativo escolhido. Por exemplo, em relação a tendência tradicional, o aluno deve agir pelo próprio esforço e os conteúdos não estão relacionados com o cotidiano (LUCKESI, 1988). No Duolingo, percebe-se que o aluno deve fazer os exercícios, se esforçar, caso contrário, não terá sucesso no jogo.

As frases presentes nos exercícios são fora do contexto do aluno, não estão presentes em um texto, são somente frases soltas, como pode ser observado na imagem a seguir.

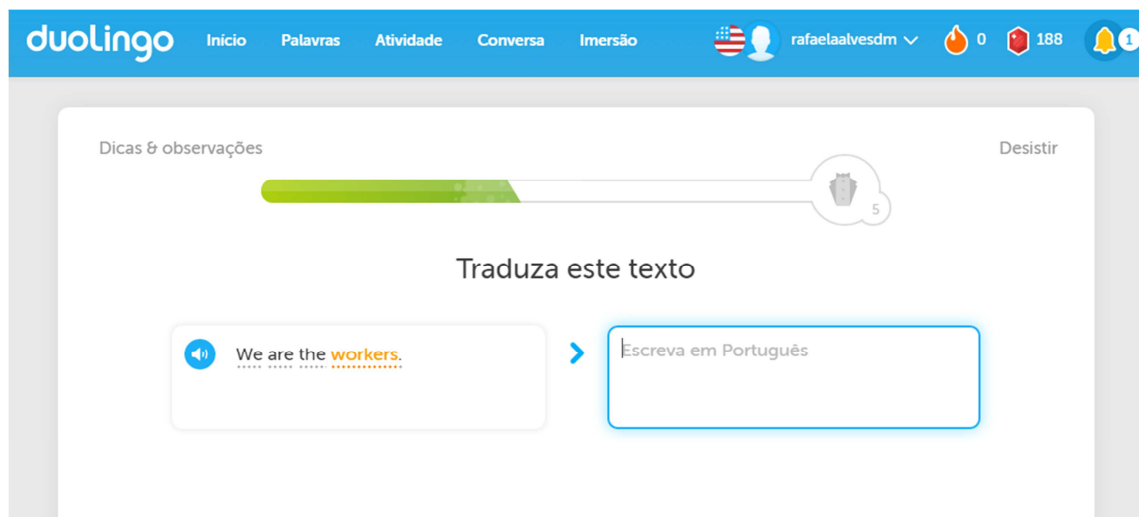


Imagem 5 – Exercício descontextualizado

Fonte: Duolingo, 2016.

Uma característica da tendência libertária também pode ser observada, a questão do antiautoritarismo e autogestão pedagógica. O aluno não precisa do professor para a realização dos exercícios, ele pode fazer no momento que desejar, da forma mais conveniente para ele.

## 2.4 Relação professor-aluno

Como o indivíduo pode entrar no website ou baixar o aplicativo sem um professor auxiliando, pode-se dizer que é um ambiente educacional bastante autônomo. As atividades são autoexplicativas. Dessa maneira, não é possível relacionar professor e aluno.

Entretanto, o website criou uma nova área chamada Duolingo para escolas. Trata-se de um ambiente para os professores cadastrarem suas turmas e alunos e visualizar o progresso daqueles envolvidos no processo.

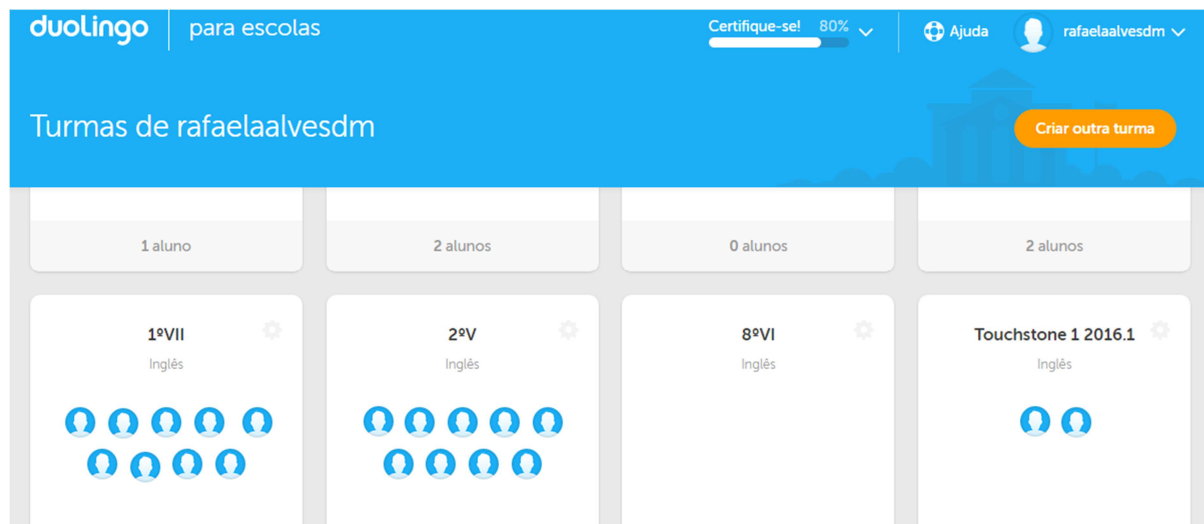


Imagem 6 – Página do Duolingo nas escolas

Fonte: Duolingo, 2016.

Na imagem acima há a página do Duolingo nas escolas, na qual o professor pode criar suas turmas e ver o desempenho dos alunos. Todas as semanas o professor recebe um relatório do progresso de cada turma.

Esse aspecto do Duolingo foi escolhido pela aluna-pesquisadora para ser analisado mais a fundo. Primeiramente aplicou-se um questionário para os alunos responderem acerca de Internet, jogos, inglês. Depois, o website foi apresentado aos alunos, mostrando seus benefícios e funções. Por causa das limitações da escola, não foi possível cadastrar todos os alunos no site, assim somente os que tiveram interesse se cadastraram em suas casas.

## 2.5 Discussão de resultados

O website Duolingo foi apresentado para turmas do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental, bem como em turmas do Ensino Médio de uma escola pública.

No início os alunos ficaram envolvidos com a ideia de praticar inglês em seus próprios celulares. Entretanto, houve pouca adesão ao uso do aplicativo por entre os alunos.

Percebendo a falta de encanto dos alunos em relação ao aplicativo, decidiu-se criar uma competição entre as turmas, na qual a turma que tivesse maior progresso no Duolingo iria ganhar um prêmio. Essa competição aumentou o engajamento dos alunos com a atividade proposta.

Como os alunos não jogam o Duolingo na escola por falta de acessibilidade de Internet, foi decidido que eles iriam jogar em casa. Porém, de acordo com o tempo, poucos são os alunos que ainda continuam com o jogo.

As causas para esse desinteresse podem ser relacionadas a diversos fatores como a falta de mediação da professora que poderia orientar e coordenar mais as atividades feitas pelos alunos, alguns alunos não possuem celular ou acabam desinstalando o jogo por falta de espaço e outros ficaram cansados de jogar.

Desta forma, algumas sugestões serão deixadas nas considerações finais para os professores que desejam trabalhar com o aplicativo Duolingo em suas aulas.

### **3 Considerações finais**

No cenário tecnológico dos últimos tempos, tem-se observado a presença da Internet e das novas mídias cada dia mais em nossas vidas. Nessa esfera, a educação tem passado por momentos de mudança, a fim de aplicar os recursos que são oferecidos por meio da tecnologia e da Internet.

Assim, o professor deve procurar inserir o que a Internet traz em suas aulas. Há vários aplicativos e websites que objetivam auxiliar a aprendizagem dos alunos, principalmente na área de língua inglesa. O problema encontrado é que muitos professores não sabem fazer uma escolha crítica baseada em pressupostos teóricos que os guiariam a utilizar os recursos da melhor maneira a fim de tornar o processo de ensino-aprendizagem contextualizado e atrativo aos alunos.

A fim de promover esse olhar crítico, este trabalho teve por propósito analisar o aplicativo Duolingo à luz de concepções educacionais, perspectivas de educação e também de metodologias de ensino de línguas.

Pode-se concluir que o aplicativo está embasado em teorias e métodos tradicionais e mais antigos que já podem não mais promover uma educação transformadora, crítica de conteúdos, que almeja a construção de alunos conscientes e ativos na sociedade.

Entretanto, o professor pode utilizar dessa ferramenta a fim de cumprir alguns objetivos na sala de aula, como o aumento de vocabulário dos alunos e a melhora na

pronúncia das palavras. E por ter caráter gamificado, o aplicativo consegue atrair a atenção do aluno e engajá-lo nas atividades.

Por mais que seja um aplicativo autônomo, que o aluno não precise do auxílio do professor, ele pode ser utilizado tendo o professor como mediador. Algumas sugestões para o uso dessa ferramenta na sala de aula são: propiciar a motivação inicial dos alunos com relação ao aplicativo, explicar suas características e funções, permitir que os alunos joguem um pouco a fim de se familiarizar com o contexto do jogo. Concluiu-se também que seria benéfico a orientação e controle dos professores, como na hora da averiguação se os alunos estão realizando os exercícios, como estão progredindo. Dependendo dos resultados dos alunos, o professor pode intervir e auxiliá-los a utilizar a ferramenta da melhor maneira possível.

## Referências

ALVES, Flora. **Gamification como criar experiências de aprendizagem engajadoras um guia completo**: do conceito à prática. DVS, São Paulo, 2014.

BRAGA, Denise B. **Ambientes Digitais**: Reflexões teóricas e práticas. São Paulo: Cortez, 2013.

Duolingo. Retrieved April,5 2016, from <http://duolingo.com/> 2016

KAPP, Karl. **The gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer, 2012.

LEFFA, Wilson J. Metodologia do ensino de línguas. In BOHN, H. I.; VANDRESEN, P. **Tópicos em lingüística aplicada**: O ensino de línguas estrangeiras. Florianópolis: UFSC, 1988. p.211-236.

LUCKESI, Cipriano. **Filosofia da educação**. São Paulo: Cortez, 1994.

SAVIANI, D. Analfabetismo no Brasil e no mundo. Entrevista concedida à revista TIC Educação, 10 set. 2010. In: SAVIANI, D. **Educação em diálogo**. Campinas: Autores Associados, 2011. p. 307-309. Disponível em: [http://www.odisseu.com/TicEducacao/Newsleter/120\\_13setembro2010/index.html](http://www.odisseu.com/TicEducacao/Newsleter/120_13setembro2010/index.html)>. Acesso em: 3 mar. 2012.

Artigo recebido em: 28/10/2016

Artigo aprovado em: 13/12/2016