



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
UNIDADE DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – UEaD
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO - CCAE
LICENCIATURA EM LETRAS LÍNGUA INGLESA A DISTÂNCIA



DOUGLAS VINÍCIUS DE ANTÔNIO NASCIMENTO PIRES

**INFLUÊNCIA DE APLICATIVOS NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA:
O aplicativo Duolingo**

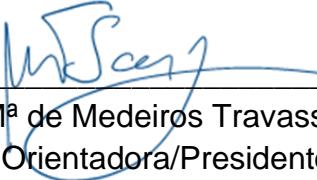
**MAMANGUAPE/PB
2022**

DOUGLAS VINÍCIUS DE ANTÔNIO NASCIMENTO PIRES

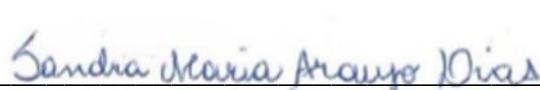
INFLUÊNCIA DE APLICATIVOS NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA:

O aplicativo Duolingo

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Letras - Inglês da Universidade Federal da Paraíba, como requisito obrigatório para a obtenção do título de Licenciado em Letras - Inglês, defendido e aprovado pela banca examinadora constituída pelos professores:


Profª Drª Márcia Mª de Medeiros Travassos Saeger – UFPB
Orientadora/Presidente


Profª Drª Juliene Paiva de Araújo Osias – UFPB
Membro da Banca Examinadora


Profª Drª Sandra Maria de Araújo Dias – UFPB
Membro da Banca Examinadora

INFLUÊNCIA DE APLICATIVOS NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA: o aplicativo Duolingo

Douglas Vinícius de Antônio Nascimento Pires – UFPB – douglas.viniciusnp@gmail.com

Profª Drª Márcia Travassos Saeger – UFPB – marcia@ccae.ufpb.br

Profª Drª Juliene Paiva de Araújo Osias – UFPB – julieneosias@gmail.com

Profª Drª Sandra Maria de Araújo Dias – UFPB – mildsandra@gmail.com

RESUMO

Atualmente o uso das tecnologias para a aprendizagem da língua inglesa tem se tornado uma parte integrante do processo de ensino-aprendizagem, principalmente em tempos pandêmicos. No âmbito educacional, as tecnologias têm ganhado cada vez mais espaço, a dessa forma contribuído com a aprendizagem, sendo utilizada por vários professores, devido à facilidade e disponibilidade. Tais tecnologias tem melhorado as atividades em sala de aula, aprimorando o processo de aprendizagem. Desse modo, esta pesquisa enfoca o uso do aplicativo Duolingo como ferramenta para a aprendizagem da língua inglesa. Apresentamos a importância de tal aplicativo no processo educacional, e o seu uso através de qualquer tecnologia móvel. Quanto aos procedimentos metodológicos, trata-se de uma revisão sistemática de literatura, apoiada em um levantamento na base de dados Google Acadêmico, buscando-se evidenciar as pesquisas que versam sobre o uso do aplicativo Duolingo no processo de ensino-aprendizagem. Os resultados revelaram que o uso efetivo desse aplicativo aprimora as habilidades de aprendizado de língua inglesa dos alunos e fomenta uma maior interação entre eles e docentes, tornando as aulas mais atrativas e aumentando a participação dos estudantes nas aulas.

Palavras-chave: Tecnologias. Duolingo. Língua Inglesa.

ABSTRACT

Currently, the use of technologies for learning the English language has become an integral part of the teaching-learning process, especially in pandemic times. In the educational field, technologies have gained more and more space, thus contributing to learning, being used by several teachers, due to the ease and availability. Such technologies have improved classroom activities, enhancing the learning process. Thus, this research focuses on the use of the Duolingo

application as a tool for learning the English language. We present the importance of such an application in the educational process, and its use through any mobile technology. As for the methodological procedures, this is a systematic literature review, supported by a survey in the Google Scholar database, seeking to highlight the research that deals with the use of the Duolingo application in the teaching-learning process. The results revealed that the effective use of this application improves students' English language learning skills and encourages greater interaction between them and teachers, making classes more attractive and increasing student participation in classes.

Keywords: Technologies. Duolingo. English language.

1 INTRODUÇÃO

As produções historiográficas no que se refere aos aplicativos educacionais no Brasil têm dado espaço a uma variedade de temas e abordagens, principalmente em tempos pandêmicos. No estudo em questão, pretende-se abordar a relevância do aplicativo Duolingo como ferramenta de aprendizagem para a língua inglesa.

Assim, este artigo dá prosseguimento a um incômodo acadêmico, surgido ainda nas aulas da graduação, que pode ser aprofundado em estudos posteriores. O incômodo acadêmico diz respeito à utilização do aplicativo Duolingo como ferramenta de aprendizagem.

Desse breve exposto, surgiram várias reflexões, que somente foram aprofundadas e ampliadas através das contribuições teóricas de Alves (2015), Sánchez (2016), Garcia (2017) e John (2017), com a intenção de se fazer pesquisa nessa área.

Corroborando com este trabalho, John (2017, p. 4) menciona que “As tecnologias digitais na educação tendem a facilitar os processos de ensino e aprendizagem e se apresentam como um desafio aos professores”. Com o agravo da pandemia da COVID-19 nos últimos anos, o mundo se viu forçado a aprender a conviver com a tecnologia, de modo que celulares e computadores estiveram ainda mais inseridos no cotidiano dos alunos e professores, contribuindo para que haja a aproximação e interação no processo de ensino e aprendizagem.

A utilização de aplicativos educacionais, a exemplo do Duolingo, deve auxiliar na prática pedagógica, fazendo com que a escola se torne aliada e promova uma aprendizagem significativa. Portanto, o uso de atividades que sejam gamificadas se faz necessário, pois, como menciona Alves (2015, p. 5):

A gamificação na educação encontra-se como área paralela aos estudos de Digital Game-based learning (DBGL) – aprendizagem baseada em jogos -, que envolve o estudo e a utilização de vídeo-games e elementos de videogames no processo de ensino-aprendizagem.

Desse modo, esse estudo tem uma abordagem pautada no seguinte objetivo geral: Apresentar um panorama sobre a utilização do aplicativo Duolingo para o aprendizado de língua inglesa, observando-se as suas vantagens e desvantagens.

Nesse sentido, as perguntas que se seguem expressam, de certa forma, o direcionamento desta pesquisa e a discussão empreendida neste Trabalho: O que é o Duolingo? Como usá-lo?

Quanto à metodologia de trabalho, esta será uma Revisão Sistemática de Literatura, buscando apontar novas possibilidades para a construção de estudos que possam vir a contribuir no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa, tendo o aplicativo Duolingo como principal ferramenta.

Quanto à sua estrutura, o primeiro capítulo apresenta as considerações iniciais do trabalho, trazendo a sua contextualização, problemática, objetivos e justificativa. No segundo capítulo é apresentada a fundamentação teórica da pesquisa, seguida do percurso metodológico adotado, descrito no terceiro capítulo. Os resultados encontrados a partir da revisão sistemática de literatura são apresentados e discutidos no quarto capítulo. Por fim, no quinto capítulo, são apresentadas as considerações finais do estudo, bem como sugestões para pesquisas futuras.

2 O APLICATIVO DUOLINGO E SUAS FUNCIONALIDADES

Nos últimos anos, vimos o impacto causado na sociedade pelas novas tecnologias, principalmente em tempos pandêmicos, onde o uso da tecnologia especificamente na educação tornou-se indispensável.

Mesmo diante de certo descaso com a educação nos últimos anos, e que vem gerando vários contratemplos, seja devido à falta de estrutura física e tecnológica de algumas instituições, ou até mesmo a falta de incentivo governamental, percebemos que a tecnologia está presente, ainda que de forma tímida, em alguns ambientes escolares, contribuindo com aprendizagens significativas, e, nesse sentido, o Duolingo é um exemplo de ferramenta que contribui diretamente na aprendizagem da língua inglesa.

Nesse aspecto, segundo Kenski (2012, p. 24), chamamos de tecnologia ao “conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento de um determinado tipo de atividade”.

A interação com o contexto digital, através de tecnologias móveis (*tablets*, *smartphone*, etc.) vem transformando os espaços de aprendizagem, pois jovens já chegam aos ambientes escolares com algum domínio dessas tecnologias. Como afirma Moran (2003, p. 33), “antes de a criança chegar à escola, já passou por um processo de educação importante: pelo familiar e pela mídia eletrônica”.

O uso de aplicativos se apresenta como uma forma de mediação pedagógica entre o professor e o aluno. Aqui entendemos por mediação pedagógica a conduta do professor, colocando-se como facilitador no processo de ensino aprendizagem. Desse modo:

É a forma de se apresentar e tratar o conteúdo ou tema que ajuda o aprendiz a coletar informações, relacioná-las, organizá-las, manipulá-las, discuti-las e debatê-las com seus colegas, com o professor e com outras (interaprendizagem), até chegar a produzir um conhecimento que seja significativo para ele (...) (MASETTO, 2003, p. 145).

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) estão cada vez mais presentes no ensino de línguas e aqui no Brasil alguns pesquisadores têm demonstrado interesse neste campo de pesquisa. Como exemplo, Araújo (2007) publicou o livro “Internet e ensino: novos gêneros, outros desafios”, onde o autor faz um apanhado de outros autores sobre as contribuições do mundo digital para o ensino de línguas. Nos anos posteriores, outros trabalhos foram publicados nessa área, a exemplo de Neuls (2015), que destacou a utilização do Duolingo e do *Google Translate*, como softwares que podem ser utilizados no processo

de ensino e aprendizagem da língua inglesa, proporcionando um interesse a mais por parte dos educandos.

No ano seguinte, outras duas publicações mencionaram as contribuições da tecnologia para o processo de ensino aprendizagem. Assim, é válido destacar o trabalho produzido por Costa, Ribeiro e Guedes (2016), mencionando o uso do aplicativo Duolingo no aprimoramento da aprendizagem dos alunos de forma criativa e com a interação dos professores e alunos. Mota et.al (2016) mostraram em seu trabalho, que através da instalação do aplicativo Duolingo em alguns *smartphones* dos alunos, a aprendizagem acontecia, e o professor era o mediador desse processo de ensino aprendizagem.

No ano de 2017, merecem destaque outras duas publicações, a saber: o trabalho desenvolvido por Melo (2017), onde o autor busca identificar como o aplicativo Duolingo era utilizado e qual o conhecimento que os seus alunos da Educação de Jovens e Adultos possuíam sobre ele. E, por fim, o trabalho de John (2017), sobre a utilização do aplicativo Duolingo na memorização de palavras, tendo como base um estudo de caso.

Como podemos observar com base nas pesquisas destacadas, o Duolingo representa uma importante ferramenta de aprendizagem, pois além de conciliar a mobilidade a estudantes e professores, é uma ótima ferramenta de aprendizagem, e que vem crescendo de forma gradativa.

Não é à toa que a tecnologia *Mobile-Learning*, ou aprendizagem virtual, vem cada vez mais avançando na área da informática, seja pela presença de interfaces inteligentes, a exemplo do Bluetooth, Wi-Fi, etc., disponíveis em aparelhos de *smartphone* e atraindo os alunos a interagirem mais nas aulas. Barcelos et al. (2009) afirmam que muitos destes alunos demonstram uma desenvoltura ímpar na utilização de recursos tecnológicos.

Desse modo, os professores precisam pensar novas estratégias, com base na realidade dos alunos, estratégias essas em que o aluno tenha interesse, e participe de forma mais ativa. Uma das estratégias como vimos anteriormente é a gamificação.

A gamificação pode ser considerada um fenômeno emergente com o destaque alcançado pelos games no cenário midiático do século XXI, com diversos estudos apontando o potencial de algumas características intrínsecas dessa mídia (motivação para agir,

resolução de problemas, colaboração, *feedback* imediato e obtenção de recompensas) (FARDO, 2013, p. 09).

O Duolingo é um exemplo de gamificação, pois insere jogadores em competições estimulando-os a novos aprendizados, e prendendo sua atenção por certo tempo. Além da interação, diversão e aprendizagem, o professor tem um *feedback* sobre qual dificuldade o aluno possa ter, intervindo de forma mais rápida e prática.

A gamificação auxilia no desenvolvimento das habilidades do educando facilitando nas resoluções de problemas, bem como transmitindo um sentimento de realização através de feedbacks e recompensas, quando trabalhamos com uma nova língua, procuramos o melhor para os nossos alunos, aquilo que os faça querer ir em frente, buscar novos conhecimentos, e é isso que a gamificação através dos *feedbacks* e recompensas traz a estes alunos (MEDEIROS, 2015, p. 59).

Por isso que, para professores e alunos, a gamificação se apresenta como uma importante ferramenta de interação e aprendizado, tornando o processo de ensino aprendizagem mais fácil e atrativo, com respostas rápidas e diretas, corrigindo eventuais erros nesse processo e contribuindo para uma aprendizagem eficaz e significativa.

Além disso, considerando que a atual geração já possui contato direto com jogos e dispositivos eletrônicos, o uso da gamificação nas aulas aproxima os conteúdos trabalhados da própria realidade do estudante, oferecendo maior atratividade para as aulas e aumentando a participação dos alunos.

É válido frisar que o Duolingo é o maior *site* para aprendizagem de idiomas gratuito do mundo. Nele, é permitido ao usuário acessar diversos idiomas, estando disponível para uso na *web* e por aplicativo de *smartphone*, auxiliando não apenas aqueles que já conhecem algum idioma, como também aqueles que desejam aprender um novo idioma. Além disso, diante de suas funcionalidades, o Duolingo representa uma ótima ferramenta para estudantes que pretendem adquirir alguma prática na língua desejada.

Seu uso consiste em focar mais na escrita e os usuários vão acumulando uma pontuação, na medida em que completam as tarefas, e vão conquistando novas posições. O conteúdo da plataforma está disponível a todo momento,

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 1.

Figura 1 – Tela inicial do Duolingo



Fonte: Duolingo (2022).

Após acessar o site, o usuário deverá escolher qual o idioma deseja aprender. Assim, na página aparecerão as opções de idiomas: inglês, espanhol, francês, alemão, italiano e esperanto. É importante destacar que o idioma esperanto representa uma língua planejada, ao invés de evoluir com a cultura de um povo. Assim, o esperanto, criado em 1887 pelo médico polonês e judeu Luís Lázaro Zamenhof, é um idioma com base no latim, mas que incorpora elementos eslavos, franceses, portugueses e germânicos (O POVO, 2020).

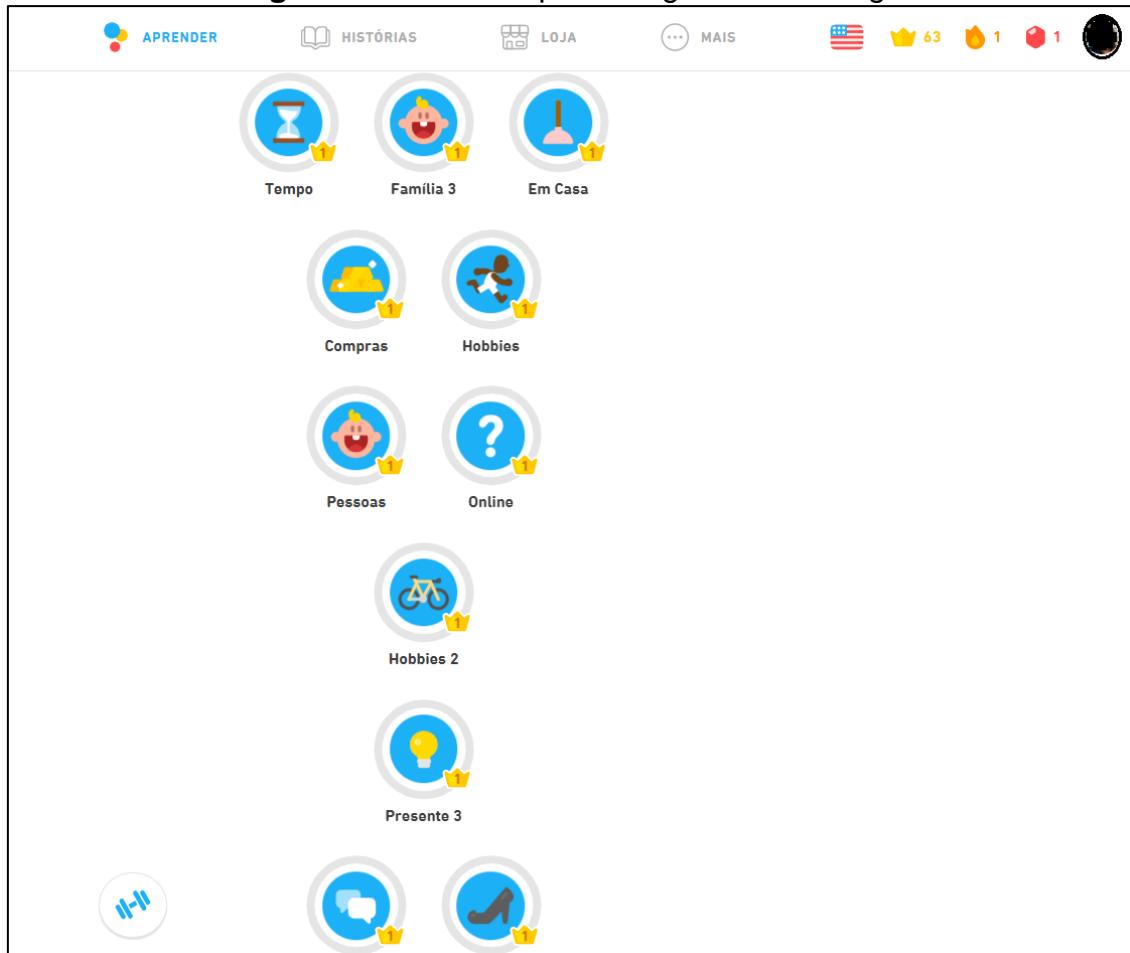
Após a escolha do idioma, o usuário é levado a uma página onde deverá assinalar como encontrou o Duolingo e o que quer aprender no inglês, podendo optar por viagens, cultura, família e amigos, carreira, exercício mental, estudos, além da opção “outros”. Em seguida, deverá escolher a sua meta diária de tempo destinado ao uso do aplicativo, com opções que vão de cinco a 20 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

identificado. Para tanto, são utilizadas frases para que o usuário traduza, testes de áudio e frases curtas em inglês.

O aplicativo apresenta diferentes elementos de gamificação, com níveis de aprendizados, pontuação e premiações, que podem ser usadas na loja do Duolingo. A figura 2 ilustra a área de aprendizagem de um usuário.

Figura 2 – Área de aprendizagem do Duolingo



Fonte: Duolingo (2022).

É importante destacar que o guia que apresenta a ferramenta é completo e de fácil acesso, sendo totalmente traduzido para o português. Com isso, os usuários que desejam aprender o idioma, mas ainda não possuem conhecimentos básicos da língua, poderão utilizar o site, sem dificuldades para localizar os conteúdos.

Ao longo da apresentação, o usuário vai aprendendo alguns detalhes e começa a usar melhor a ferramenta. Além da tradução de palavras e frases, as lições do aplicativo incluem a prática do idioma.

O aplicativo Duolingo trabalha com metas, como proposta para a intensificação dos resultados, o que possibilita ao usuário a escolha dos seus próprios objetivos, além de incentivar a superação deles, a partir dos elementos de gamificação inseridos.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este artigo se constitui em uma Revisão Sistemática de Literatura (RSL), fundamentada na pesquisa bibliográfica, que, como mencionam Santos e Cadeloro (2006), revela explicitamente o universo de contribuições científicas de autores sobre um tema específico. A RSL segue um protocolo específico, com critérios de inclusão da pesquisa e, se necessário, critérios de exclusão, de modo a refinar a busca pelo tema o máximo possível.

Mediante o acesso à base de dados *Google Acadêmico*, foi realizado o levantamento para o embasamento teórico da pesquisa, utilizando-se como descrição em português: “Jogos para aprender inglês”, “Aplicativo móvel Duolingo no processo de ensino e aprendizagem”, “Duolingo como alternativa para o ensino da língua inglesa”, “O uso das tecnologias para a aprendizagem da língua inglesa”, “O uso da plataforma Duolingo como ferramenta de aprendizagem da língua inglesa”, “Duolingo: a utilização da plataforma como ferramenta” e “Uso do aplicativo Duolingo”.

Já para a RSL, foram utilizados como critérios de busca as expressões “Duolingo” + “língua inglesa”. O uso do sinal “+” se deu para que o *Google Acadêmico* apresentasse todos os trabalhos que abordam, ao mesmo tempo, as duas temáticas. Desta primeira busca, considerando o período de 2016 a 2022 e somente artigos em português, resultaram 502 pesquisas. Assim, como critérios de inclusão da pesquisa, foram considerados:

- I₁: Pesquisas sobre aplicativo Duolingo e língua inglesa;
- I₂: Trabalhos em português;
- I₃: Pesquisas publicadas entre 2016 e 2022.

Como o número de pesquisas foi bastante elevado, foi necessário refinar a pesquisa, estabelecendo-se alguns critérios de exclusão. Nesse sentido,

dentre as 502 pesquisas reportadas inicialmente, algumas eram apenas citações. Excluindo-se a menção às citações, foram apresentados 412 resultados. Como ainda permaneceu um número elevado de resultados, observou-se que alguns trabalhos eram TCCs, outros eram resumos apresentados em eventos e outros envolviam outros aplicativos, além do Duolingo. Assim, selecionando a opção, no Google Acadêmico, de ordenar os resultados por relevância, observou-se, nas primeiras três páginas de resultados, com trinta trabalhos, a distribuição apresentada na tabela abaixo.

Tabela 1 – Levantamento da seleção de artigos

Tipo de trabalho	n	%
Artigos publicados em periódicos	11	40,0
Trabalhos de conclusão publicados em repositórios institucionais	11	33,4
Trabalhos que envolvem outros aplicativos	04	13,3
Trabalhos publicados em anais de eventos	04	13,3
Total	30	100,0

Fonte: Elaboração própria (2022).

Nesse sentido, considerando que a pesquisa buscou analisar apenas artigos encontrados em periódicos nacionais, classificados no sistema Qualis CAPES, foram considerados critérios de exclusão da pesquisa:

- E₁: Trabalhos de conclusão publicados em repositórios institucionais;
- E₂: Trabalhos que envolvem outros aplicativos;
- E₃: Trabalhos publicados em anais de eventos.

Assim, foram encontrados 12 resultados, dos quais foram selecionados e analisados oito, pois tais artigos assemelham-se com os objetivos desse artigo e foram publicados em periódicos nacionais. Com os dados encontrados, foram analisados os textos considerando os objetivos dos artigos, formas de uso do Duolingo em sala de aula e resultados encontrados.

4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

A partir dos resultados encontrados no Google Acadêmico, foram identificados oito artigos, distribuídos em sete periódicos. Os anos de 2016, 2018 e 2020 foram os que apresentaram dois artigos em cada ano, e não foram

identificados artigos publicados nessa temática, dentro dos critérios da pesquisa, nos anos de 2017 e 2021. A distribuição deu-se de acordo com o ano de publicação, conforme apresentado no quadro 1.

Quadro 1 – Levantamento da seleção de artigos

Autor(es)	Periódico	Ano de publicação
ALVES, R. S.	Revista Pouso Alegre	2016
MOTA, B. L. C.; COELHO, R. C.; SILVA, V. M. C.; NETO, J. M. M.	Form@re - Revista do Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica	2016
SOUSA, G. M. B. S.; CARDOSO, L. A. B.; TOASSI, P. F. T.	Letras em Revista	2018
SILVA, L. M. F. L.; PAIVA, D. C.	Brazilian Journal of Technology, Communication, and Cognitive Science	2018
SOARES, K. R. B.; LIMA, S. C.	Revista LinguaTec	2019
SOUSA, K. F.; LIMA NETO, F. R.; ARAÚJO, N. M. S.	Revista LinguaTec	2020
CENSI, L. J. L.; JESUS, R. M. V.	ReDoc – Revista Docênciа e Cibercultura	2020
GOMES JÚNIOR, R. C.; SILVA, L. O.; PAIVA, V. L. M. O.	Texto livre: linguagem e tecnologia	2022

Fonte: Elaboração própria (2022).

Após uma análise minuciosa dos artigos, constatou-se que os principais aspectos abordados nestas pesquisas são relativos ao uso do aplicativo Duolingo no ensino da língua inglesa sob diferentes enfoques, como pode ser observado no quadro 2, a seguir.

Quadro 2 – Principais aspectos abordados nos artigos

Autor(es)	Aspectos abordados
ALVES, R. S.	Características do aplicativo Duolingo e sua relação com concepções educacionais e perspectivas pedagógicas.
MOTA, B. L. C.; COELHO, R. C.; SILVA, V. M. C.; NETO, J. M. M.	Evidencia os resultados de estudo feito junto a alunos do ensino fundamental e médio, em diferentes escolas públicas na rede estadual de ensino na utilização do aplicativo/plataforma Duolingo.
SOUSA, G. M. B. S.; CARDOSO, L. A. B.; TOASSI, P. F. T.	Buscou investigar a eficiência do Duolingo como ferramenta para auxílio no aprendizado do inglês, com ênfase na melhoria do conhecimento do vocabulário na habilidade escrita.
SILVA, L. M. F. L.; PAIVA, D. C.	Apresenta resultados do uso do Duolingo para complementação dos estudos de Língua Inglesa com alunos do 3º ano do Ensino Médio da rede pública e privada, com ênfase em vocabulário, pronúncia, tradução e alguns aspectos gramaticais.

SOARES, K. R. B.; LIMA, S. C.	Apresenta resultados do uso do aplicativo Duolingo em aulas de língua inglesa em uma turma de curso técnico de nível médio de uma instituição de ensino superior.
SOUSA, K. F.; LIMA NETO, F. R.; ARAÚJO, N. M. S.	Discute os resultados de um projeto que buscou engajar os estudantes no aprendizado da língua inglesa por meio do Duolingo em um dos campi de um Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará.
CENSI, L. J. L.; JESUS, R. M. V.	Apresenta as relações estabelecidas entre tecnologias e aplicativos móveis e os processos de ensino e aprendizagem de língua inglesa por alunos do ensino fundamental de uma escola pública.
GOMES JÚNIOR, R. C.; SILVA, L. O.; PAIVA, V. L. M. O.	Apresenta resultados de pesquisa online para identificar as ferramentas mais utilizadas durante as aulas remotas de língua inglesa, sendo o Duolingo uma ferramenta de destaque na pesquisa.

Fonte: Elaboração própria (2022).

Assim, quanto às pesquisas que buscaram analisar o uso do Duolingo como ferramenta de melhoria da aprendizagem, como é o caso de Mota, Coelho e Neto (2016), Souza, Cardoso e Toassi (2018), Silva e Paiva (2018), Soares e Lima (2019), Censi e Jesus (2020) e Gomes Junior, Silva e Paiva (2022), o aplicativo é considerado uma ferramenta de suporte ao ensino da gramática e ao vocabulário em língua inglesa, sendo importante para a complementação pedagógica aos estudos de sala de aula.

As pesquisas retratam ainda a importância do professor como mediador no processo de aprendizagem, a partir do uso do aplicativo, e das possibilidades de ampliação da carga horária das aulas de inglês, pois o aplicativo pode ser usado na escola e fora dela, permitindo que os alunos tenham contato com estes conteúdos a qualquer tempo.

De modo específico, Mota et al. (2016) ressaltaram ainda a importância do uso deste tipo de metodologia para a geração atual de alunos que compõem as gerações Y e Z, que já nasceram no mundo digital, sendo o uso de aplicativos algo que faz parte do cotidiano deles.

A pesquisa de Souza Lima Neto e Araújo 2020 destaca que a maioria dos alunos que fizeram parte do projeto demonstraram gostar de usar o aplicativo em razão de sua praticidade e que conseguiram aprender novas palavras, revelando que a aprendizagem de língua inglesa destes alunos foi consideravelmente favorecida a partir do uso do aplicativo. O mesmo se encontra

na pesquisa de Gomes Junior, Silva e Paiva (2022), ao revelar que o Duolingo se destaca como o aplicativo mais utilizado por estudantes e professores e que, devido a sua interface de fácil utilização, boa apresentação visual e repetição de exercícios para fixação, vem contribuindo de modo significativo para a melhoria da aprendizagem da língua inglesa durante as aulas. Além disso, o uso do aplicativo favorece uma maior interação entre professores e alunos, além da possibilidade de acesso de diferentes formas.

Portanto, os resultados apresentados a partir das pesquisas analisadas nesta RSL demonstram que a utilização do aplicativo Duolingo tem contribuído no processo de ensino da língua inglesa e da aprendizagem dos estudantes, devendo o seu uso ser estimulado nas escolas e até mesmo instituições de ensino superior.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de novas tecnologias na aprendizagem permite uma vasta disponibilidade de informações e auxilia no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa.

Para tanto, a facilidade de acesso a essas tecnologias, proporcionando o aprendizado ao idioma inglês, tem despertado o interesse de alguns autores acerca da análise do aplicativo Duolingo como ferramenta capaz de auxiliar no processo de ensino-aprendizagem.

Esse contexto motivou a realização desta pesquisa, onde buscou-se evidenciar qual o cenário em que tal tecnologia tem contribuído no processo de ensino, a partir de uma Revisão Sistemática da Literatura. Com base nisso, realizou-se um levantamento de artigos publicados na base de dados Google Acadêmico, selecionando-se oito artigos que abordam o Duolingo como ferramenta de aprendizagem, publicados entre os anos de 2016 e 2022.

O aplicativo Duolingo tem sido utilizado no ensino da língua inglesa, através de vários dispositivos móveis, auxiliando a professores no processo de ensino e aprendizagem e contribuindo com o desenvolvimento de habilidades como a fala e a escrita. Além disso, proporciona uma maior interação entre professores e estudantes no ambiente de aprendizagem.

Assim, tal estudo nos possibilitou constatar que a utilização de novas tecnologias para a aprendizagem, e em especial do aplicativo Duolingo, tem se tornado uma ferramenta indispensável no processo de ensino-aprendizagem, proporcionando novas estratégias que estão facilitando a aprendizagem da língua inglesa.

Tal estudo tende a ser ampliado na perspectiva de estudos futuros, a nível de *stricto senso*, a fim de que os dados aqui analisados possam ser ampliados, possibilitando novos caminhos para o uso das tecnologias na aprendizagem da língua inglesa.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. P. **O planejamento de atividades gamificadas a partir de uma abordagem participativa do design instrucional em ambientes virtuais de aprendizagem.** Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Educação do Instituto de Educação da Universidade Federal de Mato Grosso, 106 p., 2015.

ALVES, R. S. O Duolingo como ferramenta para as aulas de língua inglesa. **Pouso Alegre**, v. 3, n. 4, jul-dez, 2016

BARCELOS. J. S. R, TAROUCO. L, BERCH. M. **O uso de Mobile-Learning no ensino de algoritmos.** In: CINTED UFRGS Novas Tecnologias na Educação, p. 11, 2009.

CENSI, L. J. L.; JESUS, R. M. V. Tecnologias digitais móveis, praticantes de língua inglesa e caminhos pedagógicos para o uso de apps. **ReDoc**, n. 4, v. 3, set./dez., 2020.

COSTA, B. D. S.; RIBEIRO, G. C.; GUEDES, A. M. A. Uso Do Software Educacional Duolingo No Ensino Da Língua Inglesa. **Nuevas Ideas en Informática Educativa**, v. 12, p. 501 – 504, 2016.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 11, n. 1, p. 01-09, jul. 2013.

GARCIA, S. C. A linguagem em jogo: uma análise da produção Acadêmica Nacional sobre a Gamificação no Ensino de Línguas. **Hipertextus Revista Digital**, v. 17, p. 18 – 32, nov. 2017.

GOMES JÚNIOR, R. C.; SILVA, L. O.; PAIVA, V. L. M. O. Tecnologias digitais para aprender e ensinar inglês no Brasil. **Texto livre: linguagem e tecnologia**, v. 15, 2022.

JOHN, D. **Duolingo**: Experiência como tarefa de casa na aprendizagem de vocabulários em língua inglesa. 2017. 23 p. Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de especialização em tecnologias da informação e comunicação aplicadas a educação, Rio Grande do Sul, Santa Maria, 2017.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias**: O novo ritmo da educação. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

MASETTO, Marcos T. **Mediação pedagógica e o uso da tecnologia**. In: MORAN, José Manuel. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 7. ed. Campinas, SP: Papirus, 2003.

MEDEIROS, A. P. N. **A gamificação inserida como material de apoio que estimula o aluno no ensino de matemática**. Especialização em Mídias na Educação, CINTED, 59 p., 2015.

MELO, M. A. T. **Eficiência do uso do aplicativo Duolingo no processo de ensino aprendizagem da Língua Inglesa em uma turma de educação de jovens e adultos**. 2017. 63 p. Dissertação submetida ao programa de Pós-Graduação em Linguística e Ensino, Paraíba, 2017.

MORAN, José Manuel. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas**. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 7. ed. Campinas, SP: Papirus, 2003.

MOTA, B. C. C.; COELHO, R. C.; SILVA, V. M. C.; NETO, J. M. M. Duolingo: inovação do Inglês na escola. **Form@re**. Revista do Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica, Universidade Federal do Piauí, Teresina, v. 4, n. 1, p.142-147, jan./ jun. 2016.

NEULS, D. E. **O uso de Softwares educacionais no Ensino da Língua Inglesa**. 2015. 45 p. Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para obtenção do grau de especialista em Mídias na Educação, Rio Grande do Sul, Tio Hugo, 2015.

SANTOS, V. D.; CANDELORO, R. J. **Trabalhos Acadêmicos**: Uma orientação para a pesquisa e normas técnicas. Porto Alegre/RS: AGE Ltda, 2006. 149 p.

SILVA, L. M. F. L.; PAIVA, D. C. Tecnologias como recursos no ensino de Língua Inglesa: a opinião de alunos sobre o uso do aplicativo Duolingo. **Brazilian Journal of Technology, Communication, and Cognitive Science**, v. 6, n. 1, jul. 2018.

SOARES, K. R. B.; LIMA, S. C. Uso do Duolingo no ensino de língua inglesa em curso técnico de nível médio integrado. **LínguaTec**, v. 3, n. 1, p. 158-170, jun. 2019.

SOUZA, G. M. B.; CARDOSO, L. A. B.; TOASSI, P. F. P. Duolingo como uma ferramenta para aperfeiçoar a escrita do vocabulário no inglês como língua estrangeira. **LETRAS EM REVISTA**, v. 9, n. 1, jun. 2018.

SOUSA, K. F.; LIMA NETO, F. R.; ARAÚJO, N. M. S. Duolingo for Schools: avaliando o uso de uma ferramenta com traços de gamificação no IFCE. **LínguaTec**, v. 5, n. 2, p. 169-187, nov. 2020.