

Avaliação didática do aplicativo *Duolingo* para a utilização como ferramenta pedagógica no ensino da Língua Inglesa

**Valéria G. Nogueira¹, Francisco P. da S. Filho¹, João Ricardo P. de Oliveira¹,
Dayane R. de Souza¹, Genarde M. Trindade¹**

¹Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara (CESIT) – Universidade do Estado do Amazonas (UEA) – Itacoatiara – AM – Brasil

vgn.lic17@uea.edu.br, fpsf.lic13@uea.edu.br,
john.richard_bb@hotmail.com, dayanerosas@gmail.com,
genardemacedo@gmail.com

***Abstract.** Currently, the use of technological tools has been used in various areas of knowledge. Thus, this paper aims to evaluate in a didactic way the application Duolingo for use as a pedagogical tool in the teaching of the English language. In addition to promoting reflection on how the application can collaborate with the interaction between teacher, student and content. Thus, it was evidenced that the application can be used to collaborate with the students' assimilation and understanding, besides helping the teacher in his pedagogical practices.*

***Resumo.** Atualmente a utilização de ferramentas tecnológicas vem sendo usadas em várias áreas do conhecimento. Assim, este trabalho tem o objetivo avaliar de forma didática o aplicativo Duolingo para a utilização como ferramenta pedagógica no ensino da Língua Inglesa. Além de promover a reflexão de como o aplicativo pode colaborar com a interação entre professor, aluno e conteúdo. Dessa forma, evidenciou-se que o aplicativo pode ser empregado para colaborar com a assimilação e compreensão dos alunos, além de ajudar o professor em suas práticas pedagógicas.*

1. Introdução

A prática de ensinar a Língua Inglesa tem como finalidade a descoberta de novas fronteiras culturais linguísticas; também oportuniza ao aluno o estímulo para buscar novos conhecimentos linguísticos que vão além da sala de aula [Santana e Ferreira, 2017]. Assim, o Professor de Língua Inglesa deve utilizar métodos pedagógicos que possibilitam a interação de forma harmoniosa com os alunos.

As tecnologias móveis vêm ganhando cada vez mais espaço e utilidades no auxílio a determinados processos no âmbito do ensino-aprendizagem. Assim, a partir da utilização desses aplicativos, algumas tarefas dos professores tornam-se mais dinâmica e ganha em facilidade e aproveitamento por parte dos alunos [Santana e Ferreira, 2017].

Assim, os aplicativos educativos promovem um contexto educacional favorável para estimular o conhecimento dos alunos, pois possibilitam habilidades de maneira gradativa fazendo com que haja uma interação dirigida ao proveito intelectual [de Souza, 2015]. Dessa forma, o presente trabalho visa apresentar a avaliação didática do aplicativo *Duolingo* para uso como ferramenta pedagógica no ensino da Língua Inglesa.

2. Trabalhos Relacionados

Nesta seção, apresentamos alguns dos trabalhos científicos que serviram para a elaboração desta pesquisa, são eles: Costa, Ribeiro e Guedes (2016), Valadares e Murta (2016) e Furlan (2015).

i) Costa, Ribeiro e Guedes (2016): Os autores definiram a proposta de uso do aplicativo *Duolingo* para colaborar no ensino da Língua Inglesa, e enfatizaram que aplicativo tem como finalidade facilitar a interação pedagógica entre professores e alunos, de modo que o aprendizado torne-se mais fácil e simples. Após a utilização foram realizadas diversas leituras; os autores concluíram que é possível motivar e despertar o interesse dos alunos para o estudo da Língua Inglesa usando o *Duolingo*.

ii) Valadares e Murta (2016): No trabalho os autores afirmam que se tornou mais fácil e prático a utilização de aplicativos para uso em determinadas práticas escolares, como no processo de aprendizagem de outros idiomas, tais como o *Duolingo* e *Sentence Builder*. Entretanto, é indagado que é necessário adequar às metodologias já existentes nas escolas, para que possa ser promovida a utilização dos aplicativos.

iii) Furlan (2015): O estudo apresenta a utilização de novas ferramentas na prática de ensino, por meio de revisões a partir dos relatos de professores que ministram o ensino da Língua Inglesa. Os relatos foram desenvolvidos durante três ensaios, produzidos por professores que lecionam em realidades distintas entre si: (1) Em escola livre de idiomas; (2) Em escola privada; (3) Em escola pública. A partir da análise dos relatos dos professores, os autores evidenciaram que o uso de ferramentas da área tecnológica apresentam potencialidades no ato da transmissão dos conteúdos, permitindo melhor assimilação no aprendizado da Língua Inglesa.

Nesse contexto, as evidências contidas nos trabalhos relacionados ressaltam que as tecnologias são importantes aliadas dos professores que trabalham com o ensino da Língua Inglesa. Dessa forma, a avaliação didática do aplicativo *Duolingo* promovida neste trabalho, serviu para investigar se professores da Língua Inglesa que participaram do estudo concordam com a empregabilidade do aplicativo como ferramenta pedagógica. Ou se existe algum fator que impossibilita o uso da tecnologia.

3. Metodologia

A metodologia utilizada na pesquisa é de caráter experimental com abordagem qualitativa. Possui quatro etapas, sendo: (1) Revisão Bibliográfica; (2) Planejamento do Estudo; (3) Execução do Estudo; e (4) Análise dos Resultados. A seguir serão apresentadas as etapas da metodologia e como foram executadas.

(1) Revisão Bibliográfica: Nesta etapa foram buscadas fundamentações literárias acerca dos assuntos abordados na pesquisa, sendo utilizado o *Google scholar*, Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Anais do Workshop de Informática na Escola, Revista Brasileira de Informática na Educação, *Actas* da Conferência Internacional sobre Informática Educativa e outros.

(2) Planejamento do Estudo: Esta etapa estava constituída em organizar as atividades que seriam desenvolvidas durante o estudo. A primeira foi selecionar 10 professores da Língua Inglesa que atuam na rede pública (estadual e municipal) de

ensino, que pudessem colaborar com a pesquisa. Após iniciou-se a elaboração dos documentos utilizados para a avaliação didática do aplicativo, que foram: (1) Termo de Consentimento de Livre Esclarecido (TCLE); (2) Formulário de Caracterização do Participante; e (3) Questionário Pós-teste, com questões que exploram as características didáticas pedagógicas do aplicativo *Duolingo*, como: a) Facilidade e eficiência de aprendizagem e b) Utilidade para aprendizagem. O questionário dispõe de uma escala de concordância com quatro níveis (concordo totalmente, concordo parcialmente, discordo parcialmente e discordo totalmente) onde o participante poderia escolher de acordo com sua análise para responder as questões. [Fantin, 2017]. O Tempo estimado para a realização do estudo com cada participante era de 20 minutos.

(3) Execução do Estudo: Nesta etapa primeiramente foi elaborado um cronograma de visita aos professores participantes. O processo da avaliação didática foi conduzido da seguinte forma: (1) Era entregue o TCLE; (2) Realizava-se a Caracterização do Participante por meio de formulário; e (3) A interação do participante com o *Duolingo* e em seguida a aplicação do questionário Pós-teste. O tempo médio de execução do estudo com cada participante foi de 30 minutos.

Como resultado da coleta de dados com o Formulário de Caracterização do Participante identificou-se que todos os participantes possuem conhecimento sobre o *Duolingo* e que 80% dos participantes são usuários ativos do aplicativo. Dessa forma, analisa-se que o fato de serem ativos no uso do *Duolingo* pode ser um ponto chave para a avaliação didática mais precisa do aplicativo.

(4) Análise dos Resultados: Em relação às questões sobre a facilidade e eficiência de aprendizagem no *Duolingo*, abaixo é apresentado a Tabela 1 que contém as questões e as porcentagens das respostas dos participantes.

Tabela 1. Facilidade e eficiência de aprendizagem. Fonte: dos Autores.

Nº	Questões	Resultados
Q01	É fácil aprender a utilizar o <i>Duolingo</i> ?	70% Concorda Totalmente 30% Concorda Parcialmente
Q02	O usuário localiza pontos de interesse com facilidade no <i>Duolingo</i> ?	60% Concorda Totalmente 40% Concorda Parcialmente
Q03	O tempo para aprendizagem no <i>Duolingo</i> , pelo usuário, é adequado?	50% Concorda Totalmente 50% Concorda Parcialmente
Q04	É possível ganhar habilidade no <i>Duolingo</i> de acordo com a evolução dos conteúdos apresentados?	100% Concorda Totalmente
Q05	As ilustrações contidas no <i>Duolingo</i> estão adequadas para colaborar com o processo de aprendizagem?	100% Concorda Totalmente
Q06	Após o usuário aprender a usar o <i>Duolingo</i> , ele consegue ser produtivo em suas tarefas?	70% Concorda Totalmente 30% Concorda Parcialmente
Q07	O <i>Duolingo</i> se apresenta flexível, a fim de oferecer uma boa experiência tanto para os usuários leigos, quanto para os mais experientes?	60% Concorda Totalmente 40% Concorda Parcialmente
Q08	O <i>Duolingo</i> previne que o usuário cometa erros? Se sim, é dado suporte de como recuperá-los?	60% Concorda Parcialmente 40% Discorda Parcialmente
Q09	O <i>Duolingo</i> fornece mensagens de aviso, erro ou alternativas de forma adequada?	100% Concorda Totalmente
Q10	O <i>Duolingo</i> fornece opção de ajuda? Se sim, podem ser facilmente encontradas?	80% Concorda Totalmente 20% Concorda Parcialmente

De acordo com a exposição dos dados referente à facilidade e eficiência de aprendizagem no *Duolingo*, nota-se a posição favorável dos professores participantes. As questões Q04, Q05 e Q09, obtiveram o resultado de 100% dos participantes escolhendo a opção “Concordo Totalmente”, essas questões abordam aspectos relacionados ao ganho de habilidade, análise das ilustrações de maneira pedagógica e a maneira de informar os erros.

Já as questões Q01, Q02, Q06, Q07 e Q10, alcançaram resultados entre 60% e 80% com a opção “Concordo Totalmente” e o restante com “Concordo Parcialmente”. Assim, ressaltando a facilidade de aprender a usar o aplicativo, os pontos interessantes, a produtividade durante a utilização e a necessidade de ter acesso à ajuda. Já na questão Q03 referente ao tempo de aprendizado no *Duolingo*, foram obtidos 50% com a opção “Concordo Totalmente” e os outros 50% com “Concordo Parcialmente”. E a questão Q08, que ressalta a prevenção dos erros, 60% respondeu com a opção “Concordo Parcialmente” e 40% com “Discordo Parcialmente”.

Com relação às questões sobre a utilidade para aprendizagem do aplicativo *Duolingo*, a Tabela 2 que expõem as questões e as porcentagens das respostas.

Tabela 2. Utilidade para aprendizagem. Fonte: dos Autores.

Nº	Questões	Resultados
Q11	O <i>Duolingo</i> expõe as atividades de maneira clara, proporcionando uma nova experiência educativa?	100% Concorda Totalmente
Q12	O <i>Duolingo</i> apresentam exercícios e informações que possam ajudar o ensino da Língua Inglesa?	100% Concorda Totalmente
Q13	O <i>Duolingo</i> apresenta ao aluno os conteúdos abordados em sala de aula?	100% Concorda Totalmente
Q14	O <i>Duolingo</i> oferece as funções necessárias para a realização das tarefas?	70% Concorda Totalmente 30% Concorda Parcialmente
Q15	O <i>Duolingo</i> atende satisfatoriamente as necessidades dos usuários?	60% Concorda Totalmente 40% Concorda Parcialmente
Q16	O <i>Duolingo</i> proporcionar a assimilação dos conteúdos abordados em sala de aula?	100% Concorda Totalmente
Q17	O <i>Duolingo</i> pode ser utilizado como ferramenta pedagógica para auxiliar na disciplina de Língua Inglesa?	80% Concorda Totalmente 20% Concorda Parcialmente
Q18	O <i>Duolingo</i> pode ser utilizado empregado como ferramenta pedagógica com alunos do Ensino Fundamental I?	30% Concorda Totalmente 40% Concorda Parcialmente 30% Discorda Parcialmente
Q19	O <i>Duolingo</i> pode ser utilizado empregado como ferramenta pedagógica com alunos do Ensino Fundamental II?	70% Concorda Totalmente 30% Concorda Parcialmente
Q20	Você empregaria o <i>Duolingo</i> como auxílio em suas práticas pedagógicas?	60% Concorda Totalmente 40% Concorda Parcialmente

Os dados coletados sobre a utilidade para aprendizagem do *Duolingo* exibem o posicionamento positivo dos participantes. As questões Q11, Q12, Q13 e Q16, obtiveram 100% dos participantes respondendo com a opção “Concordo Totalmente”, essas questões abordam as experiências educativas, os exercícios que ajudam no ensino e a assimilação os conteúdos trabalhados em sala de aula. Desse modo, os professores avaliaram que esses aspectos no aplicativo *Duolingo* estão didaticamente adequados.

Quando analisadas as questões Q14, Q15, Q17 e Q20, nota-se que a opção “Concordo Totalmente” atingiu entre 80% e 60%, nas questões relacionadas às realizações de tarefas, se pode ser usada como ferramenta pedagógica e se o

participante empregaria o aplicativo em suas práticas. Já as questões Q18 e Q19, que enfatizam no nível de ensino que pode ser empregado o aplicativo *Duolingo*, na Q18 citou o Ensino Fundamental I, dessa forma 30% dos participantes escolheram a opção "Discordo Parcialmente", enquanto 40% "Concordo Parcialmente" e 30% "Concordo Totalmente". Na Q19 abordou-se no Ensino Fundamental II, 70% escolheu a opção "Concordo Totalmente" e 30% "Concordo Parcialmente".

Portanto, os dados exibem que a avaliação dos professores tem um posicionamento favorável sobre a utilização do aplicativo *Duolingo* como ferramenta pedagógica no ensino da Língua Inglesa, com ressalva no nível de ensino que identificaram como o mais viável, o Ensino Fundamental II. Além de analisar de maneira pedagógica questões como: Ilustração, habilidade, flexibilidade, produtividade, suporte, erros, ajuda, exercícios e assimilação.

4. Conclusões e Trabalhos Futuros

Este artigo apresenta a avaliação didática do aplicativo *Duolingo* para a utilização como ferramenta pedagógica no ensino da Língua Inglesa. A pesquisa tem como principal objetivo promover uma reflexão de como a utilização do aplicativo pode colaborar com a interação entre professor, aluno e os conteúdos. Dessa forma, o estudo expõe evidências que o *Duolingo* pode ser empregado para colaborar com a assimilação e compreensão dos alunos, além de ajudar o professor em suas práticas pedagógicas.

Como sugestão de trabalhos futuros, pode-se definir: (1) Realizar uma revisão sistemática da literatura sobre métodos de empregar o *Duolingo* em sala de aula; (2) Promover um estudo prático com alunos para analisar a possível contribuição do *Duolingo* no processo de ensino-aprendizagem; (3) Realizar uma pesquisa com um número de participante mais expressivo.

Referências

- Costa, B.; Ribeiro, G.; Guedes, A. (2016). Uso do software educacional Duolingo no ensino da da língua inglesa. *Nuevas Ideas en Informática Educativa*, Santiago de Chile, v. 12, p. 501-504.
- de Souza, Carlos Fabiano (2015). *Aprendizagem sem distância: tecnologia digital móvel no ensino de língua inglesa*. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, v. 8, p. 39-50.
- Fantin, K. (2017). *Metodologia de Avaliação de Software Educacional*. Monografia de Bacharelado em Sistemas de Informação. Universidade de Caxias do Sul.
- Furlan, M. E. de M. C. (2015). *O ensino da língua inglesa e o uso das tecnologias nas perspectivas da análise do discurso pecheuniano e da psicanálise*. Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. *Pesquisas em Discurso Pedagógico*.
- Santana, V. and Ferreira, R. (2017). *Desenvolvimento de games na língua inglesa: lógica e criatividade na construção do conhecimento*. In *Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação*, volume 6, p 414.
- Valadares, M. G. P., and Murta, C. A. R. (2016). *Aplicativos móveis para aprendizagem de línguas: Duolingo e Sentence Builder*. XIII Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e X Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia online.