



UNIVESIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE
CAMPUS AVANÇADO DE PAU DOS FERROS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ESTRANGEIRAS
LETRAS - LÍNGUA ESPANHOLA

AMÉLIA CRISTINA GOMES DE OLIVEIRA

**AS LIÇÕES DE ESCRITA EM ESPANHOL NO DUOLINGO: UMA ANÁLISE
PEDAGÓGICA**

PAU DOS FERROS
2025

AMÉLIA CRISTINA GOMES DE OLIVEIRA

**AS LIÇÕES DE ESCRITA EM ESPANHOL NO DUOLINGO: UMA ANÁLISE
PEDAGÓGICA**

Monografia apresentada ao curso de Letras com habilitação em Língua Espanhola, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), *Campus Avançado de Pau dos Ferros (CAPF)*, vinculado ao Departamento de Letras Estrangeiras (DLE), como requisito para obtenção do título de licenciada em Letras - Língua Espanhola.

Orientadora: Profa. Ma. Leila Leite Santana

**PAU DOS FERROS
2025**

© Todos os direitos estão reservados a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. O conteúdo desta obra é de inteira responsabilidade do(a) autor(a), sendo o mesmo, passível de sanções administrativas ou penais, caso sejam infringidas as leis que regulamentam a Propriedade Intelectual, respectivamente, Patentes: Lei nº 9.279/1996 e Direitos Autorais: Lei nº 9.610/1998. A mesma poderá servir de base literária para novas pesquisas, desde que a obra e seu(a) respectivo(a) autor(a) sejam devidamente citados e mencionados os seus créditos bibliográficos.

**Catalogação da Publicação na Fonte.
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.**

O48I Oliveira, Amélia Cristina Gomes
AS LIÇÕES DE ESCRITA EM ESPANHOL NO
DUOLINGO: UMA ANÁLISE PEDAGÓGICA. / Amélia
Cristina Gomes Oliveira. - Pau dos Ferros, 2025.
39p.

Orientador(a): Profa. M^a. Leila Leite Santana.
Monografia (Graduação em Letras (Habilitação em
Língua Espanhola e suas respectivas Literaturas)).
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

1. Duolingo. 2. tecnologia. 3. gamificação. 4. escrita. 5.
aprendizagem de língua. I. Santana, Leila Leite. II.
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. III. Título.

AMÉLIA CRISTINA GOMES DE OLIVEIRA

**AS LIÇÕES DE ESCRITA EM ESPANHOL NO DUOLINGO: UMA ANÁLISE
PEDAGÓGICA**

Monografia apresentada ao curso de Letras com habilitação em Língua Espanhola, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), Campus Avançado de Pau dos Ferros (CAPF), vinculado ao Departamento de Letras Estrangeiras (DLE), como requisito para obtenção do título de licenciada em Letras - Língua Espanhola.

Aprovada em: 05/12/2025.

Banca examinadora

Leila Leite Santana

Profa. Ma. Leila Leite Santana (Orientadora)

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN

Rickison Cristiano de Araújo Silva

Prof. Dr. Rickison Cristiano de Araújo Silva

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN

Silvestre Carlos Azevedo Silva

Prof. Esp. Silvestre Carlos Azevedo Silva

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN

Dedico à minha filha, Nicoly e aos meus
pais, José Arimateia e Maria Raimunda.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus pela oportunidade de viver este sonho, por me conceder essa etapa. Só ele e eu sabemos os desafios que enfrentei para chegar até aqui. Agradeço também a mim mesma pelo esforço e coragem de me permitir este momento!

Expresso minha gratidão aos meus pais, por sempre me apoiarem e incentivarem a persistir, por todo o suporte que me ofereceram ao longo destes quatro anos. A realização deste sonho não é apenas meu, mas também deles.

Estendo meus agradecimentos à minha filha, Nicoly, que é meu maior estímulo e a razão pela qual busco constantemente ser uma pessoa melhor.

Não posso deixar de mencionar meus amigos Laura, Léo, Anderson e Ezilda, que estiveram ao meu lado durante esta jornada, sempre me apoiando, motivando e proporcionando momentos únicos, repletos de risadas, conversas bobas e, uma vez ou outra, algum pequeno contratempo. Afinal o grupo é formado por: Anderson, com sua peculiaridade antissocial; Laura, com sua franqueza; eu, frequentemente perdida nos conteúdos das disciplinas; Léo, com seu inconfundível deboche; e Ezilda, parceira de Anderson em suas andanças pela UERN durante as aulas. Não poderia ser mais perfeito... Em meio a tudo isso, permanecemos unidos, "os meninos da serrinha", sempre com companheirismo e cumplicidade. Sem dúvida, vocês foram um ponto extremamente positivo em minha trajetória e em minha vida. Diante de vocês eu me senti uma pessoa especial e percebi que a idade não faz tanta diferença apesar de tudo.

Agradeço à minha orientadora, Leila Leite, por todo o apoio, dedicação, carinho e por ter depositado confiança em mim, mesmo quando eu mesma duvidava. Reconheço que fui um desafio, pois tive a honra de ser sua primeira orientanda, mas saiba que você é uma profissional notável, dotada de uma energia contagiativa, inteligência ímpar e que transmite segurança, incentivando-nos a acreditar em nosso potencial. Agradeço por tudo, e por tanto. Foi um privilégio tê-la ao meu lado como amiga e orientadora; desejo a você todo o sucesso do mundo, e toda a felicidade que possa conquistar.

Não poderia deixar de agradecer ao meu sobrinho, Hyaggo, por todo incentivo e auxílio.

Agradeço também aos meus primos, Sérgio e Hadymila por todo o apoio, ao meu esposo e aos meus irmãos, alguns mesmos estando distante estiveram sempre ao meu lado, principalmente minha irmã, Ana Paula, que foi como uma segunda mãe para minha filha durante esse tempo. obrigada por todo o afeto e carinho.

Agradeço também a Cinthya Sonaly, secretária do departamento, por sua gentileza e dedicação para comigo e meus colegas, sempre nos recebendo com cordialidade.

À bibliotecária Meire, agradeço pela acolhida, sempre com educação e alegria.

À “Galega”, auxiliar de serviços gerais, que diariamente cumprimentava a mim e aos meus colegas com muito carinho, o qual é, sem dúvida, recíproco.

Agradeço, ainda, a todos os professores que compartilharam seus conhecimentos e agregaram para a minha formação.

Agradeço até mesmo àqueles que tentaram me diminuir com palavras, que questionaram minha capacidade, por todas as vezes em que me disseram que já não era tempo para isso, que minha oportunidade já havia passado. Agradeço sinceramente, pois isso só me fortaleceu. Somente eu sei o quão desafiador foi conciliar os papéis de mãe, esposa, dona de casa, trabalhar fora e, ainda assim, chegar até aqui. Portanto, meu sincero obrigado a todos. Beijos de luz.

RESUMO

Este trabalho explora o uso do aplicativo Duolingo na aprendizagem de língua espanhola, com foco nas suas atividades, as lições de escrita no espanhol, e como elas podem contribuir para a aprendizado de uma língua estrangeira utilizando também a tecnologia digital, com base em Lutz (2014), que destaca a necessidade de familiaridade com ferramentas digitais. Bittencourt e Albino (2017) ressaltam o uso frequente de mídias digitais por jovens. Massarolo e Mesquita (2016) exploram a gamificação como ferramenta de engajamento. Pinto et al. (2017) enfatizam o uso de tecnologias a favor da escola. Analisa o Duolingo sob a perspectiva da teoria cognitivista de Ausubel (1968), que defende a aprendizagem significativa. Santana e Abranches (2018) apontam o método tradicional do Duolingo e suas repetições como auxílio no processo cognitivo. A teoria do *flow* de Csikszentmihalyi (2007) é utilizada para explicar o engajamento proporcionado pelo aplicativo. Nascimento et al. (2023) destacam a flexibilidade e acessibilidade dos dispositivos móveis na aprendizagem. Aborda os desafios e possibilidades do ambiente digital, mencionando Bittencourt e Albino (2017) sobre a falta de conhecimento em mídias digitais. Discute a influência da língua materna e a necessidade de prática constante. Alves (2015) ressalta a importância da gamificação para o engajamento e foco dos usuários. A pesquisa utiliza uma abordagem qualitativa, com coleta de dados realizada por meio de acesso direto ao aplicativo Duolingo em suas atividades e consulta a referências bibliográficas. A análise das atividades do Duolingo focou no desenvolvimento da escrita e tradução em espanhol. A experiência de uso pessoal do aplicativo foi complementar para analisar as limitações e sua eficácia. As análises evidenciam que o duolingo é uma ferramenta eficaz para apoiar o desenvolvimento da escrita em espanhol, devido à sua metodologia baseada na aprendizagem por descoberta, gamificação e teoria do *flow*. No entanto, reconhece suas limitações e a necessidade de utilizá-lo como parte de um conjunto mais amplo de estratégias pedagógicas. A aprendizagem de uma língua estrangeira demanda prática constante, contato com aspectos culturais e exposição a diferentes modalidades de uso da língua.

Palavras-chave: Duolingo; tecnologia; gamificação; escrita; aprendizagem de língua.

RESUMEN

Este trabajo explora el uso de la aplicación Duolingo en el aprendizaje de la lengua española, centrándose en sus actividades y cómo pueden contribuir al aprendizaje de una lengua extranjera utilizando también la tecnología digital, basándose en Lutz (2014), que destaca la necesidad de familiaridad con las herramientas digitales. Bittencourt y Albino (2017) resaltan el uso frecuente de medios digitales por jóvenes. Massarolo y Mesquita (2016) exploran la gamificación como herramienta de compromiso. Pinto et al. (2017) enfatizan el uso de tecnologías a favor de la escuela. Analiza Duolingo desde la perspectiva de la teoría cognitivista de Ausubel (1968), que defiende el aprendizaje significativo. Santana y Abranches (2018) señalan el método tradicional de Duolingo y sus repeticiones como ayuda en el proceso cognitivo. La teoría del *flow* de Csikszentmihalyi (2007) se utiliza para explicar el compromiso proporcionado por la aplicación. Nascimento et al. (2023) destacan la flexibilidad y accesibilidad de los dispositivos móviles en el aprendizaje. Aborda los desafíos y posibilidades del entorno digital, mencionando a Bittencourt y Albino (2017) sobre la falta de conocimiento en medios digitales. Discute la influencia de la lengua materna y la necesidad de práctica constante. Alves (2015) resalta la importancia de la gamificación para el compromiso y el enfoque de los usuarios. La investigación utiliza un enfoque cualitativo, con recogida de datos realizada por medio de acceso directo a la aplicación Duolingo en sus actividades y consulta a referencias bibliográficas. El análisis de las actividades de Duolingo se centró en el desarrollo de la escritura y traducción en español. La experiencia de uso personal de la aplicación fue complementaria para analizar las limitaciones de la aplicación y su eficacia. El estudio concluye que Duolingo es una herramienta eficaz para apoyar el desarrollo de la escritura en español, debido a su metodología basada en el aprendizaje por descubrimiento, la gamificación y la teoría del *flow*. No obstante, reconoce sus limitaciones y la necesidad de utilizarlo como parte de un conjunto más amplio de estrategias pedagógicas. El aprendizaje de una lengua extranjera demanda práctica constante, contacto con aspectos culturales y exposición a diferentes modalidades de uso de la lengua.

Palabras clave: Duolingo; tecnología; gamificación; escritura; aprendizaje de lengua.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tela de seleção do idioma no Duolingo	24
Figura 2 – Opções de metas diárias de estudo no Duolingo	25
Figura 3 – Atividade de tradução de frases no Duolingo.....	27
Figura 4 – Atividade de completamento de diálogo no Duolingo.....	29
Figura 5 – Resposta correta da atividade de diálogo no Duolingo	30

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	REFERENCIAL TEÓRICO	13
2.1	O uso das tecnologias digitais no ensino de línguas estrangeiras	13
2.2	Duolingo como ferramenta digital de aprendizagem.....	15
2.3	Escrita em língua estrangeira: desafios e possibilidades no ambiente digital	18
3	METODOLOGIA.....	20
3.1	Caracterização da pesquisa.....	20
3.2	Objeto de pesquisa.....	21
3.3	Coleta de dados	21
3.4	Instrumentos utilizados.....	21
3.5	Procedimentos de análise de dados	21
4	ANÁLISE DE DADOS	23
4.1	Cadastro na plataforma: o início de uma jornada de aprendizado.....	23
4.2	Atividade de tradução de frases.....	26
4.3	Atividade de escrita com preenchimento de lacunas.....	29
4.4	Limitação geral: o que falta aprimorar no Duolingo?.....	32
4.5	Sugestões para otimizar o aprendizado no Duolingo	33
5	CONCLUSÃO	34
	REFERÊNCIAS.....	36

1 INTRODUÇÃO

No mundo contemporâneo, falar uma segunda língua é uma habilidade cada vez mais valorizada nas esferas acadêmica, social e profissional. Entre essas línguas, o espanhol se destaca como uma das mais faladas e estudadas em todo o mundo, ocupando o terceiro lugar e a segunda entre as línguas oficiais da ONU. Para os estudantes que desejam aprender espanhol, a prática da escrita é um componente essencial para o desenvolvimento da fluência e para o aprimoramento da competência comunicativa. Nesse contexto, o aplicativo Duolingo se apresenta como uma ferramenta inovadora, que não apenas facilita o aprendizado do idioma, mas também contribui para o aprimoramento da competência escrita dos usuários.

A escrita refere-se à capacidade de produzir textos de forma rápida e coesa, utilizando vocabulário e estruturas gramaticais adequadas. No Duolingo, essa habilidade é trabalhada por meio de exercícios dinâmicos que envolvem formação de frases, a resposta á perguntas e tradução de pequenos textos. A metodologia do aplicativo combina aprendizagem e gamificação, tornando o processo mais dinâmico, interativo e acessível aos estudantes. Contudo, é importante reconhecer que a desigualdade social e digital vigente no Brasil restringe o acesso á internet para uma parcela considerável da população, limitando assim, o alcance desta plataforma.

Um dos maiores atrativos do Duolingo consiste em seu formato interativo, que facilita a prática da escrita em sessões breves e focalizadas, evitando a sobrecarga cognitiva. Cada lição é estruturada para ser concisa e objetiva, com ênfase em vocabulário e gramática que são essenciais para o aprendizado da escrita em língua espanhola. Essa abordagem não só otimiza a memorização do conteúdo, mas também permite a correção de erros e o aprimoramento da escrita, ampliando o vocabulário e fortalecendo a confiança dos usuários.

Outro aspecto relevante é o *feedback* imediato oferecido pelo aplicativo, que sinaliza os erros e apresenta alternativas de correções em tempo real. Essa prática contínua possibilita esclarecer mal-entendidos, consolidar aprendizagens e tornar o processo mais ativo e reflexivo. Segundo Dantas, Alfa e Leffa (2016, p. 118) o *feedback* na aprendizagem de língua estrangeiras é importante, “seja para estimular o aluno em seu desempenho, seja para corrigir a produção de alguma estrutura inadequada, pois ele faz parte da atuação dos professores em suas aulas”. Assim, o *feedback* é um elemento essencial na aprendizagem de línguas, pois permite ao

estudante compreender suas falhas e reestruturar o conhecimento linguístico, promovendo a autonomia e o gerenciamento do seu processo de aprendizagem.

Além disso, a diversidade dos exercícios disponíveis no Duolingo merece um destaque. A plataforma oferece atividades que exploram diferentes tópicos e contextos relacionados ao cotidiano, o que contribui não apenas para ampliar o vocabulário, mas também para preparar os estudantes para distintos cenários comunicativos em espanhol. Como; pedir informações, fazer compras, interagir em um restaurante, interpretar textos autênticos como notícias, anúncios, ou artigos, enfim, situações comuns no dia a dia. Essa diversidade de práticas, que envolvem tarefas de tradução, preenchimento de lacunas, reorganização de frases e escrita de expressões curtas, possibilita ao aprendiz exercitar a escrita em situações variadas, favorecendo o desenvolvimento da versatilidade e da criatividade na produção textual.

É justamente essa diversidade de formatos de atividades que constitui o objeto central da análise deste trabalho, estabelecendo uma conexão direta com o problema de pesquisa proposto. Assim, buscamos compreender de que maneira as lições de escrita em espanhol presentes no Duolingo podem contribuir para o ensino e a aprendizagem da escrita em língua espanhola, considerando suas potencialidades e limitações pedagógicas.

A flexibilidade de acesso ao aplicativo amplia as oportunidades de prática da escrita, mesmo em pequenas doses e se mostra relevante em contextos educacionais que buscam integrar as tecnologias digitais às práticas de ensino. O uso de ferramentas como o Duolingo também favorece a aprendizagem autônoma e colaborativa. A plataforma permite que os usuários aprendam no seu próprio ritmo escolhendo como e onde estudar. Embora usados frequentemente de forma individual, ele também pode promover a aprendizagem colaborativa por meio de competições amigáveis.

Diante disso, o Duolingo configura-se como objetivo relevante de análise, especialmente no que diz respeito às suas lições de escrita, por possibilitar reflexões sobre práticas digitais de aprendizagem e sobre o ensino da escrita em língua estrangeira. Com sua metodologia interativa, *feedback* instantâneo e variedade de exercícios práticos, o aplicativo trás o aprendizado de forma acessível e lúdica. Além de ser uma plataforma gratuita, tem acessibilidade, flexibilidade e fácil manuseio. Ao adotar essa ferramenta no processo de aprendizado da língua espanhola, os alunos

não apenas desenvolvem suas habilidades escritas, mas também melhoram para comunicar-se com confiança em um público cada vez mais conectado.

Desse modo, a presente pesquisa se justifica devido o Duolingo ser um aplicativo gratuito, amplamente acessível e compatível com dispositivos móveis e computadores, o que democratiza o acesso à aprendizagem de línguas. Além do mais, o aplicativo tem a possibilidade de ser um recurso pedagógico que colabora no desenvolvimento da escrita em língua espanhola, podendo favorecer a inserção de prática digitais no ensino de línguas.

A partir dessa justificativa, o objetivo geral do trabalho é analisar pedagogicamente as lições de escrita em língua espanhola presentes no Duolingo, identificando suas contribuições e limitações para o ensino da escrita em língua estrangeira. Como objetivos específicos, temos: i) identificar e descrever os tipos de atividades de escrita propostas pelo Duolingo em espanhol; e ii) avaliar os mecanismos de *feedback* oferecidos pelo aplicativo nas tarefas de escrita.

Ao longo do nosso trabalho, a discussão está organizada em quatro seções principais. Após esta introdução, que contextualizamos o tema, apresentamos a justificativa e definimos os objetivos, desenvolvemos o referencial teórico, no qual são abordados os conceitos centrais sobre tecnologias digitais no ensino de línguas, a metodologia do Duolingo e os desafios da escrita em língua estrangeira. Em seguida, na seção de metodologia descrevemos o tipo de pesquisa adotado, o objeto de estudo, os procedimentos de coleta e os critérios de análise dos dados. Por fim, na análise de dados, são examinadas as atividades de escrita e tradução presentes no aplicativo, discutindo suas contribuições e limitações para o ensino da escrita em espanhol, culminando nas considerações finais do estudo.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico deste estudo discute o papel das tecnologias digitais no ensino de línguas estrangeiras, com ênfase no aplicativo Duolingo e suas contribuições para o desenvolvimento da escrita em espanhol. Para tanto, serão abordados três eixos principais: o uso das tecnologias digitais no ensino de línguas, as especificidades do Duolingo como ferramenta de aprendizagem e os desafios e possibilidades da escrita em língua estrangeira no ambiente digital.

2.1 O uso das tecnologias digitais no ensino de línguas estrangeiras

O presente estudo discute o papel das tecnologias digitais no ensino de línguas estrangeiras, tendo em foco o aplicativo Duolingo, que se destaca como uma plataforma popular e gratuita, tornando-se uma aliada para a aprendizagem de idiomas. De acordo com Lutz (2014), as novas tecnologias têm ganhado cada vez mais espaço no cotidiano dos alunos e aqueles que não estão inseridos nesse contexto correm o risco de ser considerados analfabetos tecnológicos. Além disso, a ausência de familiaridade com ferramentas digitais pode limitar a aprendizagem de novos idiomas, evidenciando a necessidade de recursos inovadores que integram tecnologia e educação.

O uso das tecnologias digitais tem se mostrado cada vez mais relevante no cotidiano dos estudantes, impactando diretamente o processo de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras. Bittencourt e Albino (2017, p. 704) destacam que os jovens “[...] utilizam com frequência e em grande quantidade de horas por dia a mídia digital/tecnologia, seja para conversas, trabalhos escolares, notícias, ouvir músicas ou assistir filmes”. Desse modo, a tecnologia digital tem desempenhado um papel cada vez mais importante no processo de ensino e aprendizagem de idiomas.

Nesse contexto, os jogos educativos surgem como instrumentos capazes de favorecer o ensino e aprendizagem de línguas, especialmente por meio da gamificação. Por meio de desafios, recompensas e um sistema de pontuação, com o objetivo de manter os usuários motivados e engajados. Segundo Massarolo e Mesquita (2016, p. 24), “[...] a gamificação segue regras que ajudam nas experiências que envolvam emocionalmente e cognitivamente o sujeito na construção de sua identidade e posicionamento social diante de desafios cotidianos”. A gamificação,

portanto, pode contribuir para tornar o processo de aprendizagem mais engajador, promovendo motivação, interação e prática constante de língua estudada.

Com o avanço da *internet* e o desenvolvimento de aplicativos voltados para a educação, os estudantes têm atualmente à sua disposição uma variedade de ferramentas que podem auxiliá-los no aprendizado de línguas estrangeiras. Entre esses recursos, podemos citar as plataformas como o *Babbel* e, particularmente, o *Duolingo*, que se consolidou como uma das ferramentas mais populares para o ensino de idioma, por combinar praticidade, acessibilidade e métodos gamificados.

Nesse cenário, os aplicativos de aprendizagem de idiomas, em particular, têm se destacado por sua praticidade e eficácia, permitindo que os estudantes aprendam no seu próprio ritmo e de forma personalizada. Pinto et al. (2017, p. 3) ressaltam que, no âmbito acadêmico, “Mas o que se tem discutido no âmbito acadêmico é como usar essas novas tecnologias a favor da escola, do aluno e do professor. Uma das alternativas que podem ser tomadas pelas instituições é a gamificação”. Assim, a gamificação se apresenta como uma estratégia em que há a viabilidade de tornar o processo de aprendizagem mais atrativo, ao engajar os estudantes por meio de elementos lúdicos e interativos.

Um dos principais benefícios dos aplicativos de aprendizagem de idiomas é a possibilidade de praticar a língua de forma contínua e interativa. Com exercícios voltados ao vocabulário, à gramática, à pronúncia e à compreensão auditiva, os estudantes podem aprimorar suas habilidades linguísticas de maneira dinâmica e envolvente por meio da exposição constante à língua-alvo em contextos variados e pela possibilidade de receber *feedback* imediato sobre seu desempenho. Além disso, muitos aplicativos oferecem recursos como jogos, quizzes e conversas simuladas, que tornam o aprendizado mais divertido e motivador.

No entanto, apesar dos benefícios, é importante ressaltar que os aplicativos de aprendizagem de idiomas não substituem o papel do professor no processo de ensino e aprendizagem. A interação face a face com um educador qualificado ainda é fundamental para o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos estudantes. Nesse sentido, é necessário que os aplicativos sejam utilizados de forma complementar às aulas presenciais, de modo a potencializar o aprendizado da língua estrangeira.

2.2 Duolingo como ferramenta digital de aprendizagem

O Duolingo adota uma metodologia de ensino que prioriza a aprendizagem por meio da descoberta, permitindo que os usuários identifiquem e compreendam estruturas linguísticas de forma espontânea. Essa abordagem se fundamenta na teoria cognitivista de Ausubel, (1968), segundo a qual a aprendizagem é mais eficaz quando o novo conhecimento pode ser relacionado a informações previamente adquiridas. Para Ausubel (1968, p. 37-38), aprender significa organizar e integrar o novo material à estrutura cognitiva do indivíduo, compreendida como “o conteúdo total de ideias de certo indivíduo e sua organização; ou conteúdo e organização de suas ideias em uma área particular de conhecimento”.

Essa lógica orienta a didática do Duolingo, que utiliza elementos de gamificação, como desafios, recompensas e um sistema de pontuação, com o objetivo de manter os usuários motivados e engajados. A metodologia não apenas torna o processo mais lúdico, como também estimula a prática da escrita, uma vez que os exercícios exigem produções textuais curtas, promovendo o uso ativo da língua estrangeira.

Santana e Abranches (2018), ao realizarem uma pesquisa quantitativa com três aplicativos de aprendizagem de LE, perceberam que o método utilizado no Duolingo é tradicional e que suas repetições ajudam no processo cognitivo de aprendizagem. Consideramos, então, que ao repetir diversas vezes palavras e exercícios no aplicativo, o usuário memoriza de forma significativa e produtiva no processo de aprendizagem.

O aplicativo auxilia no processo cognitivo de línguas estrangeiras, utilizando um método tradicional de ensino e aprendizagem, baseado na memorização, repetição, assimilação e restituição, através de uma didática em formato de gamificação (Santana; Abranches, 2018, p.10).

A partir dos autores podemos entender que a forma que as atividades são colocadas no Duolingo colabora para o desenvolvimento da linguagem que está sendo trabalhada, além do mais o estudante que decide se aventurar no aprendizado de uma nova língua, como o espanhol, no início pode haver sensações de apreensão, por questões gramaticais e vocabulário, entretanto ao iniciar o uso do Duolingo, o usuário poderá começar a repetir lições em diversas ocasiões, as práticas remeterão a aprendizagem por meio da repetição das palavras e memorização de vocabulários em

contextos. A memorização e a repetição desempenham um papel fundamental no aprendizado de uma língua estrangeira, pois auxiliam na fixação de vocabulários e padrões de pronuncias. A prática repetitiva contribui para automatização da fala, permitindo que o aprendiz se expresse com maior fluidez e naturalidade. Embora a memorização isolada pareça mecânica, quando combinada com a compreensão e a aplicações em contextos reais, ela se torna uma ótima ferramenta para a aquisição de uma nova língua.

Além disso, o Duolingo incorpora princípios da teoria do *flow*, conhecida como a teoria da experiência ótima, proposta por Csikszentmihalyi (2007), que se baseia em oferecer uma experiência imersiva desde o início da interação com a plataforma. O estado de *flow* ocorre quando o indivíduo está totalmente envolvido em uma atividade que representa um desafio compatível com suas habilidades, o que gera prazer e sensação de progresso. Essa condição é particularmente relevante para o desenvolvimento da escrita, pois permite ao aprendiz praticar de maneira focada, mantendo-se motivado e avaliando seu próprio desempenho sem se sentir sobrecarregado. Temos como exemplo o aplicativo aqui analisado, sua gamificação, seu *feedback* imediato e os desafios propostos no exercício, faz com que o usuário fique imerso à plataforma, de forma concentrada.

No contexto do *flow*, a atenção é completamente voltada à tarefa em andamento, o que contribui para a satisfação pessoal e para um envolvimento emocional significativo com a aprendizagem. Assim, o Duolingo promove um ambiente em que os usuários se sentem desafiados de forma equilibrada, o que favorece o desenvolvimento de competências linguísticas, especialmente no que diz respeito à prática escrita.

Entre as principais vantagens do Duolingo destaca-se a flexibilidade. Os usuários podem acessar os conteúdos de qualquer lugar e em horários convenientes, o que é especialmente benéfico para pessoas com rotinas apertadas, como trabalhadores, estudantes e mães, que precisam conciliar diversas responsabilidades. O aplicativo funciona, portanto, como um recurso acessível que se adapta ao cotidiano dos aprendizes. Nascimento *et al.* (2023, p. 10) mencionam que “[...] os dispositivos móveis oferecem uma flexibilidade e acessibilidade que podem enriquecer o processo de aprendizagem, permitindo que os alunos acessem recursos educativos a qualquer hora e em qualquer lugar”. Essa perspectiva reforça a compreensão de que o Duolingo

se alinha às tendências contemporâneas de aprendizagem móvel, ao proporcionar um ambiente dinâmico e contínuo de estudo.

Ao permitir que o usuário avance em seu próprio ritmo e integre o aprendizado ao fluxo natural de suas atividades diárias, o aplicativo contribui para uma experiência mais autônoma e personalizada. Além disso, a mobilidade oferecida pelos dispositivos amplia as possibilidades de contato com a língua estudada, favorecendo a imersão e o engajamento constantes no processo de aprendizagem.

Outro ponto positivo é a possibilidade de interação com outros usuários por meio de *rankings* e redes sociais, promovendo um ambiente de competição saudável que contribui para o aumento da motivação. Essa dimensão social da aprendizagem pode estimular a prática escrita de forma criativa e recorrente, uma vez que os aprendizes tendem a se engajar mais intensamente quando percebem que seu desempenho está sendo comparado ou valorizado.

Apesar das potencialidades, o Duolingo também apresenta algumas limitações. A primeira delas refere-se à escassez de conteúdos culturais. A compreensão profunda de uma língua envolve, inevitavelmente, o contato com os contextos socioculturais nos quais ela é utilizada. A ausência desse componente pode limitar o desenvolvimento de uma escrita mais contextualizada e significativa. Nesse sentido, cabe ao estudante buscar alternativas para suprir essas lacunas, como o contato com falantes nativos, o uso de outros recursos digitais ou a participação em atividades presenciais também podem ajudar a desenvolver competências orais e culturais.

Diante do exposto, o Duolingo pode ser considerado uma ferramenta digital eficaz para apoiar o desenvolvimento da escrita em línguas estrangeiras. Sua metodologia baseada na aprendizagem por descoberta, aliada a estratégias de gamificação e à teoria do *flow*, contribui para manter os aprendizes engajados e motivados. No entanto, é fundamental reconhecer suas limitações e utilizá-lo como parte de um conjunto mais amplo de estratégias pedagógicas. A aprendizagem de uma língua estrangeira é um processo contínuo, que demanda prática constante, contato com aspectos culturais e exposição a diferentes modalidades de uso da língua.

Assim, ferramentas como o Duolingo podem desempenhar um papel importante nesse processo, especialmente em contextos marcados pela escassez de tempo ou de acesso a cursos presenciais, desde que usadas de maneira crítica e articuladas a outras fontes e práticas de aprendizagem. Retornando para a

gamificação, entende-se que de um modo geral proporciona aos usuários um método divertido e descontraído para aprender ao decorrer da utilização da plataforma. Isso ocorre porque atividades incorporam elementos de jogos como; recompensas, desafios, progressão, interatividade, pontuações.

Em termos de aprendizagem, quando pensamos em *gamification* estamos em busca da produção de experiências que sejam engajadoras e que mantenham os jogadores focados em sua essência para aprenderem algo que impacte positivamente a sua performance (Alves, 2015, p. 41).

Então segundo Alves, a gamificação é um dos fatores mais importantes dos aplicativos de aprendizagem, pois ela torna mais atraente trazendo mais atenção e engajamento para os usuários, os deixando mais confortáveis e focados, já que oferecem correções imediatas para poder passar de nível, assim estimulando para que o estudante aprenda a compreender e desenvolver suas habilidades, como a escrita.

2.3 Escrita em língua estrangeira: desafios e possibilidades no ambiente digital

O ambiente digital não apenas permite a interação com outros aprendizes e falantes nativos, mas também possibilita uma aprendizagem autônoma, descontraída e contínua. No entanto, é importante considerar as limitações que esse contexto apresenta, segundo Bittencourt e Albino (2017, p.206) “Um dos desafios que a sociedade e as instituições de ensino encontram neste momento é a falta de conhecimento e treinamento em mídias digitais de toda comunidade acadêmica”. Portanto, podemos dizer que, apesar das lacunas, o ambiente digital ainda é considerado um recurso eficaz para ser utilizado como suporte na aprendizagem.

As plataformas digitais avançaram muito e transformaram a forma como aprendemos e praticamos idiomas, oferecendo maneiras mais acessíveis e descontraídas de aprendizagem. Ainda assim, persistem desafios, como a influência da língua materna, que pode interferir na escrita em língua estrangeira. É comum cometer erros por causa das diferenças gramaticais e contextuais. Por exemplo, um falante de português pode ter dificuldades com os tempos verbais em espanhol, embora haja semelhanças entre as duas línguas.

Embora o Duolingo ofereça muitos exercícios, a prática da escrita nem sempre é suficiente. Para escrever bem, precisamos executar de forma constante e receber feedback detalhado, o que nem sempre acontece com plataformas automáticas.

Mesmo que isso não seja um problema que esta plataforma trás, ainda sim, a prática contínua da escrita se torna necessária para a evolução do aprendiz. A também benefícios para os usuários, tendo em conta a flexibilidade de aprendizagem que é uma grande vantagem do mundo digital.

Vale ressaltar que, os usuários podem aprender no seu próprio ritmo e revisar as lições quando quiserem, esse método permite que os alunos escolham temas específicos que desejam estudar quando quiserem e assim criar uma rotina de estudos, pois as pessoas que têm uma rotina intensa, não possui tempo necessário para dedicar-se ao curso de línguas, com estrutura rígida com dias e horário. Sendo assim, quando o estudante organiza sua rotina e quando o conteúdo está disponível para ser acessado a qualquer momento, isso faz com que haja mais oportunidades e o estudante consiga aprender mais com seu ritmo de aprendizagem.

Interação social de aplicativos como o Duolingo também estabelecem uma comunidade onde os usuários podem se conectar. Isso permite que pratiquem a escrita com falantes nativos ou outros estudantes, de maneira produtiva e enriquecendo ainda mais o aprendizado.

3 METODOLOGIA

Nos subtópicos seguintes, são apresentados a caracterização da pesquisa, a abordagem adotada, o objeto investigado, os procedimentos de coleta de dados e os instrumentos utilizados durante a realização do estudo.

3.1 Caracterização da pesquisa

A pesquisa se caracteriza como uma pesquisa qualitativa, uma vez que buscou analisar as atividades de escrita propostas pelo Duolingo, observando suas características, ou seja, como o aplicativo busca desenvolver o aprendizado da escrita de palavras da língua espanhola. Segundo Paiva (2019, p. 133) esse tipo de pesquisa “[...] depende de muitos fatores, tais como a natureza dos dados coletados, a extensão da amostra, os instrumentos de pesquisa e os pressupostos teóricos que nortearam a investigação”. Assim, os dados coletados e as observações realizadas sobre as atividades de Duolingo serviram de base para compreender o modo como o aplicativo organiza e propõe práticas de escrita.

Ainda conforme Paiva (2019, p. 134), “[...] nas pesquisas qualitativas, necessita-se valer de textos narrativos, matrizes, esquemas etc”. Desse modo, foram utilizados textos e estudos sobre jogos digitais e gamificação aplicados ao ensino e aprendizagem de línguas, a fim de sustentar teoricamente a análise e discutir as potencialidades do Duolingo no desenvolvimento da escrita em espanhol.

Sobre a abordagem da pesquisa, mencionamos Godoy (1995, p. 20), quando menciona que a pesquisa qualitativa cria “[...] várias possibilidades de se estudar fenômenos que envolvem os seres humanos e suas intrincadas relações sociais, estabelecidas em diversos ambientes”. Em razão dessa característica, optou-se por adotar essa abordagem, considerando que o aplicativo Duolingo é amplamente conhecido em âmbito mundial e, no Brasil, segundo uma reportagem da CNN Business Brasil (2021), cerca de 2 milhões de usuários utilizavam a plataforma. Dessa forma, trata-se de um recurso que já integra o cotidiano de muitos brasileiros, contribuindo para o desenvolvimento pessoal e social dos indivíduos que fazem uso do aplicativo.

3.2 Objeto de pesquisa

O objeto de estudo foi o aplicativo Duolingo, plataforma gratuita e de fácil manuseio, com a finalidade de promover o aprendizado de diferentes idiomas. Concentramos a investigação nas atividades voltadas para o ensino da escrita e da tradução em língua espanhola, buscando compreender como as atividades oferecidas pelo aplicativo, colabora para o desenvolvimento da escrita e tradução da língua espanhola.

3.3 Coleta de dados

A coleta de dados foi realizada por meio do acesso direto ao aplicativo Duolingo. Utilizamos o recurso e capturas de tela para registrar e descrever atividades de escrita e de tradução disponibilizadas pela plataforma. Esses dados permitem examinar de que modo o Duolingo estimula a produção escrita e o reconhecimento lexical dos aprendizes.

3.4 Instrumentos utilizados

Para a realização da pesquisa, foi utilizado um *smartphone*, com acesso à *Internet*, no qual o aplicativo Duolingo foi instalado. A partir da criação de uma conta pessoal, foram capturadas as telas das atividades que envolviam a práticas de escrita e de tradução. Essas imagens constituíram o *corpus* analisado, possibilitando a descrição detalhada das estratégias de ensino empregadas pelo aplicativo.

3.5 Procedimentos de análise de dados

A análise dos dados foi realizada a partir da observação direta das atividades do aplicativo Duolingo relacionadas à escrita e à tradução em língua espanhola. As informações foram registradas por meio de capturas de tela e organizadas em cinco categorias: cadastro na plataforma, atividades de tradução de frases, atividades de escrita com lacunas, limitações gerais e sugestões de aprimoramento.

Cada categoria foi examinada com base em sua contribuição para o desenvolvimento da escrita e da tradução, considerando aspectos como clareza das

instruções, *feedback* oferecido e recursos de gamificação. Por fim, foram identificadas potencialidades e limitações pedagógicas do aplicativo, destacando sua relevância como ferramenta de apoio ao ensino e aprendizagem de espanhol

4 ANÁLISE DE DADOS

Nesta seção, analisamos as atividades do aplicativo Duolingo focadas no desenvolvimento da escrita e tradução em língua espanhola. A análise foi realizada por meio de observação direta da experiência de uso pessoal do aplicativo, complementada por capturas de tela das atividades e consulta a referências bibliográficas que abordam o ensino e aprendizagem de línguas mediado por tecnologias digitais.

Os dados foram organizados em cinco categorias: cadastro na plataforma, atividades de tradução de frases, atividades de escrita com lacunas, limitações gerais e sugestões de aprimoramento. Assim, podemos compreender o funcionamento do Duolingo, suas potencialidades e desafios no processo de aprendizagem do espanhol como língua estrangeira.

4.1 Cadastro na plataforma: o início de uma jornada de aprendizado

Considerando que o objetivo deste trabalho é analisar as atividades relacionadas à escrita e à tradução de palavras no aplicativo Duolingo, o primeiro passo consistiu na realização do cadastro na plataforma, possibilitando o acesso às lições e à estrutura geral do aplicativo.

O processo de cadastro inicia-se com a escolha do idioma a ser aprendido (Figura 1), seguida do preenchimento da idade e do registro de um endereço de e-mail válido. Posteriormente, o aplicativo solicita que o participante indique o nível de conhecimento prévio acerca do idioma selecionado, momento em que deve informar o grau de domínio que possui sobre a língua que pretende estudar, o que permite que o aplicativo adapte o percurso inicial de aprendizagem.

Figura 1 – Tela de seleção do idioma no Duolingo



Fonte: Captura de tela do aplicativo do Duolingo, (2025).

A partir da figura 1, é possível observar como o aplicativo organiza visualmente as opções de idiomas para falantes de português, oferecendo uma variedade de escolhas que atendem a diferentes perfis de aprendizes. A presença de bandeiras e ícones torna a navegação mais acessível, permitindo que o usuário identifique o idioma desejado. Essa escolha visual facilita o uso e introduz um elemento de gamificação, pois a interface estimula a interação.

Após a escolha do idioma, o aplicativo solicita que o usuário selecione sua meta diária de estudo. Essa etapa funciona como um mecanismo importante, pois incentiva o comprometimento contínuo com o aprendizado por meio de um objetivo claro e adaptado à rotina de cada usuário. No Duolingo, essa meta corresponde ao tempo que o usuário pretende dedicar ao estudo diariamente, podendo variar entre 3, 10, 15, ou 30 minutos, conforme seu interesse e disponibilidade. A definição dessa meta

influencia diretamente a frequência de uso, aspecto fundamental para o progresso no Duolingo, já que a plataforma se baseia na constância do uso.

Figura 2 – Opções de metas diárias de estudo no Duolingo



Fonte: Captura de tela do aplicativo do Duolingo, (2025).

A interface apresenta quatro níveis de metas: casual, regular, intensa e puxada, permitindo que o usuário personalize sua experiência conforme sua disponibilidade. Essa flexibilidade é um ponto positivo, pois pode ter diferentes perfis de aprendizes, desde aqueles que desejam dedicar poucos minutos por dia e até os que preferem sessões mais longas. A definição da meta ainda está associada ao sistema de recompensas, já que cumprir o tempo estabelecido diariamente mantém ativa a sequência de estudo e garante pontos, o que pode estimular a permanência no aplicativo.

As metas diárias têm como finalidade registrar o tempo de uso dos participantes na plataforma, permitindo que os usuários acumulem pontos de experiência conforme

mantém uma rotina de estudo contínua. As atividades propostas pelo aplicativo são diversificadas e contemplam diferentes habilidades linguísticas, tais como tradução de palavras e frases, exercícios de fala, bem como atividades de leitura e compreensão auditiva, realizadas por meio de distintos tipos de tarefas interativas. A diversidade de formatos, que vão desde preencher lacunas até repetir frases em voz alta, evidencia uma abordagem pedagógica que busca atender às diferentes necessidades dos aprendizes.

Nesse sentido, a estrutura das metas diárias, associada à variedade de atividades, demonstra uma estratégia para promover engajamento, continuidade e desenvolvimento linguístico. Ao integrar gamificação, personalização e práticas variadas de uso da língua, o Duolingo cria um ambiente para uma aprendizagem autônoma, especialmente nas habilidades que estamos investigando nesta pesquisa: a escrita e a tradução.

4.2 Atividade de tradução de frases

A primeira atividade analisada é a tradução de frases. No aplicativo, existe a possibilidade de se aprender o idioma a partir da tradução de sentenças da língua meta para a língua materna do usuário. Semelhante à atividade relatada na seção anterior, a atividade de tradução leva em conta o conhecimento prévio do usuário a respeito do espanhol e inicia com palavras e frases simples, adequadas ao nível iniciante. A tradução desempenha um papel muito importante na aprendizagem de língua e pode auxiliar no desenvolvimento da habilidade linguística e na compreensão cultural, ajudando o usuário a entender o significado das palavras especialmente quando o contexto não é suficiente. Segundo Romanelli (2011), a tradução escrita é uma técnica útil para avaliar a competência do aluno, permitindo verificar a compreensão de vocabulário, estruturas gramaticais, expressões idiomáticas e registros variados, além de possibilitar atividades de comparação de traduções para justificar escolhas linguísticas.

O usuário deve traduzir a frase inicialmente apresentada no idioma em estudo, convertendo-a para o seu idioma nativo, ou realizar o processo inverso, dependendo da proposta da atividade. Por meio dessa abordagem, o aplicativo busca estimular a compreensão do significado das frases no idioma de aprendizagem, exigindo do usuário não apenas a tradução literal, mas também a interpretação contextual das

expressões utilizadas. A tradução no Duolingo exige que o usuário entenda o que está lendo, e encontre palavras e expressões que tenham o mesmo significado na língua escolhida, e a correção gramatical das frases.

Figura 3 – Atividade de tradução de frases no Duolingo



Fonte: Captura de tela do aplicativo Duolingo, (2025).

Como pode ser observado na Figura 3, o aplicativo apresenta uma frase no idioma espanhol e disponibiliza, na parte inferior da tela, diversas palavras soltas para que o usuário as organize conforme a tradução adequada da frase. Dessa forma, é possível reconhecer o significado de cada termo e compreender a estrutura sintática da língua estudada, favorecendo o aprendizado por meio da associação entre vocabulário e construção frasal. O arranjo de palavras soltas nas atividades é uma estratégia para estimular o raciocínio gramatical do usuário e reforçar o valor didático da tarefa, já que desafia o aprendiz a construir frases corretas a partir de um conjunto de palavras limitadas.

A partir dessa atividade, é possível desenvolver a compreensão da língua estudada, uma vez que se exige do usuário a interpretação do significado das frases no idioma selecionado no aplicativo. Além disso, a proposta permite a aplicação dos conhecimentos de vocabulário e de gramática em um contexto significativo, visto que o Duolingo expõe o usuário a diferentes estruturas frasais em ambos os idiomas, favorecendo a consolidação do aprendizado por meio da prática e da repetição.

As atividades mediadas pelas tecnologias quando abordadas de formas significativas, podem potencializar o desenvolvimento de habilidades linguísticas e culturais, já que os usuários são expostos a diferentes perspectivas de contexto, o que estimula a reflexão crítica a construção de um conhecimento mais amplo. Contudo, a atividade de tradução também apresenta limitações que devem ser consideradas. Em alguns casos, o aplicativo propõe traduções literais, que nem sempre correspondem à forma mais natural ou contextualizada de expressar uma ideia ou pensamento em determinado idioma.

Além disso, observamos a ausência de nuances culturais e linguísticas, que podem influenciar significativamente o modo de traduzir uma frase. Essa limitação faz com que o aplicativo, por meio de sua correção automatizada, desconsidere traduções alternativas que, embora semanticamente corretas, não correspondem exatamente ao padrão esperado pelo sistema. Consideramos que a tradução durante a aprendizagem é um dos principais aliados para aquisição de uma língua não materna.

Para Carreres, Muñoz-Calvo e Noriega-Sánchez (2017), ao reconhecer que a tradução no aprendizado de idiomas pode fazer parte de uma metodologia comunicativa e que a tradução é uma atividade normal da língua (não apenas para especialistas), ou seja, longe de ser uma ameaça à tradução profissional e à sua didática. Pelo contrário, a tradução abre novas e estimulantes possibilidades de diálogo e contribui para a criação de sinergias entre o aprendizado de segundas línguas e os estudos de tradução.

Então, entendemos que a tradução é necessária durante o processo de aprendizagem, principalmente em uma língua estrangeira e as tecnologias nos proporcionam respostas imediatas, facilitando a compreensão.

4.3 Atividade de escrita com preenchimento de lacunas

A segunda atividade a ser analisada referente à escrita e tradução no aplicativo Duolingo diz respeito aos exercícios de preenchimento de lacunas. Nesse tipo de atividade, as frases e palavras se adaptam ao progresso do usuário, inicialmente se trabalhar palavras básicas e que possuem uma estrutura gramatical simples. Com a progressão do estudante, as atividades começam a avançar de nível. Trazendo também o *feedback* imediato para melhoria da aprendizagem, já que terá a chance de corrigir a atividade ao final.

Figura 4 – Atividade de completamento de diálogo no Duolingo



Fonte: Captura de tela do aplicativo Duolingo, (2025).

A figura 4 ilustra a forma como a atividade é construída. Observamos que inicialmente é apresentada uma pergunta no aplicativo, para que o usuário responda, logo abaixo estão duas alternativas de respostas que podem ser utilizadas para

responder a esse exercício. O usuário irá escutar e então escolher a resposta que melhor se encaixa para responder à pergunta.

Figura 5 – Resposta correta da atividade de diálogo no Duolingo



Fonte: Captura de tela do aplicativo Duolingo, (2025).

Já a figura 5 mostra o momento posterior à escolha da resposta pelo usuário: o aplicativo avalia automaticamente a opção selecionada, indica se está correta e apresenta, logo abaixo, a tradução correspondente. Esse processo pode reforçar a aprendizagem, uma vez que relaciona a estrutura em espanhol com seu significado, aproximando o usuário de uma compreensão do idioma estudado.

Por meio dessa atividade, o usuário recebe um *feedback* imediato de suas respostas, o que contribui para um maior aproveitamento do aprendizado, uma vez que o retorno instantâneo permite reforçar o conhecimento adquirido. Além disso, a atividade apresenta características de acessibilidade, ícone do áudio sugere que o usuário pode ouvir a pergunta, as opções de respostas são apresentadas em formato

de texto, a resposta correta aparece abaixo. sendo fácil de compreender e de executar, aspecto que torna o aplicativo mais acessível para usuários iniciantes. A múltipla escolha, embora útil para a avaliação do reconhecimento e compreensão dos conceitos, pode limitar a produção escrita autêntica e expressão individual, já que o usuário tem que selecionar a resposta certa entre opções predefinidas.

Um ponto positivo é a possibilidade de expansão do vocabulário, já que as atividades são propostas de forma contextualizada, mas com limitações: o aplicativo apresenta uma pergunta, e o usuário deve selecionar a alternativa correta dentre as opções disponíveis (como uma conversa), o que favorece a assimilação de novos termos e estruturas linguísticas de maneira prática. Ao apresentar o vocabulário dentro das frases simulando situações reais de comunicação, pode aumentar o interesse e o engajamento do usuário, fazendo assim que o mesmo memorize as palavras ao longo prazo. A apresentação de novas palavras em contextos significativos ajuda o cérebro a criar memórias mais duradouras, ao invés de só memorizar palavras isoladas e aprender a utilizá-las em frases completas no seu cotidiano.

A atividade em questão pode contribuir para o desenvolvimento da compreensão escrita na língua espanhola, uma vez que possibilita ao usuário ouvir a frase, compreendê-la e refletir sobre a resposta mais adequada para preencher a lacuna proposta. Contudo, algumas sentenças podem apresentar-se de forma descontextualizada, o que pode dificultar a compreensão por parte do usuário e, consequentemente, comprometer a formulação da resposta correta.

A gamificação que o aplicativo oferece no processo de aprendizagem também é considerado positivo. Ulbricht e Fadel (2014, p. 7) afirmam que “a gamificação captura dos jogos a sua essência, ou seja, os elementos e mecanismos que proporcionam ao usuário maior motivação e engajamento”. Confirmamos então que é um elemento positivo para aprendizagem, pois proporciona engajamento, controle e foco diante as atividades, a gamificação busca criar experiências mais atrativas, que estimulam o usuário a permanecer ativo e desenvolver habilidades.

Vale ressaltar ainda que os personagens que aparecem nas atividades também são uma forma de chamar a atenção para tornar a aprendizagem mais divertida e descontraída. Como forma de engajamento, as animações aparecem nas atividades sempre no início e no fim, comemorando os acertos ou ficando tristes quando se erra uma questão.

4.4 Limitação geral: o que falta aprimorar no Duolingo?

Uma limitação significativa em ambas as atividades é a falta de contexto sociocultural. As frases frequentemente carecem de referências à cultura, história e costumes dos países onde o idioma é falado. Isso dificulta a comunicação em situações reais e pode levar a uma aprendizagem superficial do idioma falado. Já que o processo de aprendizagem necessita que o aprendiz comprehenda as culturas e origem do país. Segundo Brown (1987, p. 123), “uma língua é parte de uma cultura e uma cultura é parte de uma língua; as duas estão tão intrinsecamente ligadas que não se pode separar as duas sem perder o significado tanto de uma quanto da outra”. Quando se tem uma noção de cultura, ou conhecimento, se torna mais fácil a aprendizagem de outra língua. A cultura oferece o contexto em que a língua pode ser usada, seja formal ou informal, aprendesse os valores, a língua é moldada pela sua cultura.

Além disso, alguns autores afirmam que a competência comunicativa não se limita ao domínio gramatical, mas envolve também a competência sociocultural. Sousa (2011), ao analisar o ensino de espanhol para iniciantes, explica que a aprendizagem de uma língua exige compreender também as normas sociais, os valores e as práticas sociais, os valores e as práticas discursivas das comunidades que a utilizam. Assim, comunicar-se adequadamente implica saber interpretar e agir de acordo com diferentes contextos culturais que influenciam o sentido e uso das expressões.

Da mesma forma, Santos e Mendes (2024) reforçam que a língua é indissociável da cultura, pois cada enunciado está inserido em práticas sociais que moldam o modo como significados são produzidos. Quando o ensino apresenta frases descontextualizadas, como ocorre em algumas atividades do Duolingo, o aprendiz pode até compreender o vocabulário, mas não necessariamente desenvolver a habilidade de empregar a língua de forma apropriada em situações reais de comunicação.

Portanto, a falta de contextualização cultural representa um dos principais obstáculos das atividades analisadas, já que a língua não é apenas um conjunto de palavras e regras gramaticais, mas um sistema vivo vinculado às práticas sociais, às identidades e às formas de interação dos seus falantes. Integrar elementos culturais

ao processo de aprendizagem ampliam uma certa profundidade da compreensão e favorece o desenvolvimento de uma competência comunicativa mais completa.

4.5 Sugestões para otimizar o aprendizado no Duolingo

Diante das limitações apresentadas na seção anterior, sugerimos, a seguir, algumas possibilidades para otimizar o aprendizado da língua espanhola por meio da inserção de elementos socioculturais, com a finalidade de promover um ensino mais amplo e interativo, articulado com situações reais de comunicação.

Dessa forma, recomendamos incorporar contexto cultural, incluindo frases e exemplos que refletem a cultura, a história e os costumes dos países onde é falado o idioma escolhido pelo usuário. Oferecer explicações sobre diferentes contextos que interferem no significado das frases fornecidas nas atividades. Antes de cada atividade, poderiam vir essas explicações, deixando o usuário mais centrado para dar as respostas.

Ademais, sugerimos que poderiam incluir também atividades que incentivem a comunicação autêntica, como simulações de conversas do cotidiano e escritas criativas. O Duolingo poderia integrar à plataforma conteúdos que refletem sobre as normas sociais e crenças comuns das culturas associadas ao idioma escolhido, incluindo lições que abordam costumes, tradições e valores culturais.

Além disso, seria possível desenvolver atividades que simulem interações comunicativas, permitindo que os usuários usem vocabulários e estruturas gramaticais em contextos práticos, via *chats* ou simulações com personagens virtuais. Outra possibilidade seria incluir personagens que representam diferentes culturas e origens, promovendo a diversidade e a inclusão no processo de aprendizagem.

Santos e Mendes (2024) destacam que a aprendizagem de línguas em perspectiva intercultural exige uma certa integração entre língua, cultura e práticas sociais, o que reforça a necessidade de recursos educacionais digitais ampliarem seu enfoque cultural e contextual.

5 CONCLUSÃO

Este trabalho revelou que o aplicativo Duolingo tem um potencial significativo para o desenvolvimento da aprendizagem da escrita e da tradução em língua espanhola, especialmente quando integrados a outras estratégias de aprendizagem mais diversificadas. Sua abordagem gamificada é acessível e pode servir como um ponto de partida para aqueles que buscam aprender uma nova língua e também para os que buscam aprimorar as suas habilidades linguísticas de forma mais tranquila.

É necessário reconhecer que o aplicativo se destaca por sua capacidade de tornar o aprendizado de língua mais acessível. A plataforma oferece uma variedade de atividades que abrangem diferentes aspectos, desde o vocabulário básico até estruturas gramaticais. A gamificação, como apontaram Ulbricht e Fadel (2014), desempenha um papel fundamental para esse processo de aprendizagem, ao criar um ambiente envolvente e motivador. Os usuários são constantemente desafiados a superar seus limites, assim, acumulando pontos e desbloqueando níveis novos à medida que vão progredindo na aprendizagem por meio dos exercícios respondidos.

A atividade de tradução de frases ofertadas, em particular, oferece uma oportunidade para praticar a escrita. Ao traduzir frases do português para o espanhol e vice-versa, os usuários são desafiados a aplicar seus conhecimentos gramaticais e de vocabulários em um contexto mais prático. O processo de tradução exige que o indivíduo pense de forma crítica sobre as nuances da língua, considerando as suas diferenças culturais e contextuais que podem vir interferir e influenciar o significado das palavras e frases.

Destacamos também o *feedback* imediato que o aplicativo oferece após cada questão respondida das atividades, revelando o desempenho e permitindo que veja seus erros, e assim aprenda com eles. Essa tecnologia é útil para o desenvolvimento da escrita, pois os aprendizes podem ver instantaneamente como suas frases são avaliadas e como podem melhorá-las, embora devemos ressaltar que o *feedback* é limitado e nem sempre considera as sutilezas da língua espanhola.

Outro aspecto muito importante a ser considerado é a flexibilidade que o Duolingo oferece, podendo ser acessado em qualquer lugar e a qualquer hora, o que permite que se estude no seu próprio ritmo e disponibilidade de tempo e necessidades. Isto é um ponto muito valioso para quem tem horários ocupados, e não

podem se dedicar ao aprendizado de forma íntegra, ressaltamos ainda que é uma ótima opção para quem quer aprender de forma independente.

No entanto, é importante reconhecer que há limitações. Como apontam Bittencourt e Albino (2017), a ausência de conhecimento e treinamento em mídias digitais pode ser um obstáculo para muitos usuários. A falta de habilidades digitais pode limitar o acesso a oportunidades educacionais, vivemos em uma era que cada vez mais digital, onde a tecnologia permanece quase todos os aspectos de nossas vidas. Então, já que o Duolingo não oferece um contexto de culturas, e se concentra principalmente em vocabulários e gramática, deixando de lado aspectos importantes como cultura e conversação. Apesar disso, não perde a credibilidade de ainda sim ser um dos melhores aplicativos de aprendizagem de idiomas.

Desse modo, se faz necessário que os usuários utilizem o Duolingo como um complemento aos seus estudos de aprendizagem de idiomas, e não como uma única fonte de aprendizado. É fundamental associá-lo a outros contextos, como ler livros, ver filmes, séries no idioma escolhido, tendo em conta que a plataforma nem sempre apresenta informações precisas ou completas.

Concluindo, o Duolingo pode ser uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento da escrita e da tradução em língua espanhola, desde que seja utilizado de forma consciente e complementar a outras estratégias de aprendizado. A plataforma apresenta uma maneira atraente, acessível, flexível, sendo um aliado para aprender vocabulário e gramática, tendo também o *feedback* imediato mostrando o desempenho e sua gamificação que traz engajamento e mantém os usuários sempre empolgados, tornando o processo de aprendizado divertido e motivador. Para muitas pessoas, começar aprender uma nova língua pode ser assustador e isso pode acabar atrapalhando o processo de aprendizagem. Então, aplicativos como o Duolingo podem proporcionar um processo mais confortável, ressaltando mais uma vez, desde que seja utilizado como complemento.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. 2^a ed. São Paulo: DVS, 2015.
- AUSUBEL, David Paul. **Educational psychology**: A cognitive view. Holt Rinehart Winston, 1978.
- BITTENCOURT, Priscilla Aparecida Santana; ALBINO, João Pedro. 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: 15 set. 2025.
- BROWN, Douglas Henry. **Principles of Language Learning and Teaching**. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall Regent, 1987.
- CARRERES, Ángeles; MUÑOZ-CALVO, Micaela; NORIEGA-SÁNCHEZ, María. Translation in Spanish language teaching: the fifth skill/La traducción en la enseñanza del español: la quinta destreza. **Journal of Spanish Language Teaching**, Informa UK Limited, v. 4, n. 2, p. 99–109, jul. 2017. ISSN 2324-7800. DOI: 10.1080/23247797.2017.1419030. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/23247797.2017.1419030>. Acesso em: 14 nov. 2025.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow**: the psychology of optimal experience. New York: HarperCollins, 2007.
- DUARTE, Gabriela Bohlmann; ALDA, Lucía Silveira; LEFFA, Vilson José. Gamificação e o feedback corretivo: considerações sobre a aprendizagem de línguas estrangeiras pelo Duolingo. **Raído**, [S. l.], v. 10, n. 23, p. 114–128, 2017. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/Raido/article/view/4959>. Acesso em: 11 nov. 2025.
- GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **RAE - Revista de Administração de Empresas**, [S. l.], v. 35, n. 3, p. 20–29, 1995. Disponível em: <https://periodicos.fgv.br/rae/article/view/38200>. Acesso em: 15 nov. 2025.
- LUTZ, Mauricio Ramos. **Utilização de mídias digitais como metodologia de ensino-aprendizagem de matemática**. Projeto de curta duração, Instituto Federal de Farroupilha, Campus Alegrete, 2014.
- MASSAROLO, João Carlos; MESQUITA, Dario. Narrativa transmídia e a Educação: panorama e perspectivas. **Revista Ensino Superior Unicamp**, Campinas, n. 9, p.34-42, abr-jun 2013. Disponível em: https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/edicoes/ed09_abril2013/NMES_3.pdf. Acesso em: 20 out. 2025.
- NASCIMENTO, José Leônidas Alves do; ARAÚJO, Adriana Persin de; ALMEIDA, Agnólia Pereira de; ANDRADE, Clair de; NARCISO, Rodi. **TECNOLOGIAS INTEGRADAS À SALA DE AULA: DESAFIOS DA EDUCAÇÃO DO SÉCULO XXI**.

Revista Ilustração, [S. I.], v. 4, n. 5, p. 135–145, 2023. DOI: 10.46550/ilustracao.v4i5.208. Disponível em: <https://journal.editorailustracao.com.br/index.php/ilustracao/article/view/208>. Acesso em: 15 nov. 2025.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. **Manual de Pesquisa em Estudos Linguísticos**. 1^a ed. São Paulo: Parábola, 2019.

PINTO, Anderson Roberto Corrêa *et al.* Uso da Ferramenta Duolingo no Ensino de Língua Espanhola no EJA: um estudo de caso nas turmas do CEJOL. **REVISTA TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO**, v. 18, p. 1 / 6-14, 2017. Disponível em: <https://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2017/02/Art6-vol18-edi%C3%A7%C3%A3o-tematica-III-I-SNTDE-2016.pdf>. Acesso em: 21 out. 2025.

ROMANELLI, Sérgio. O uso da tradução no ensino-aprendizagem das línguas estrangeiras. **Revista Horizontes de Linguística Aplicada**, [S. I.], v. 8, n. 2, p. 200, 2011. DOI: 10.26512/rhla.v8i2.756. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/horizontesla/article/view/756>. Acesso em: 13 nov. 2025.

SANTANA, Rafael da Silva; ABRANCHES, Sérgio Paulino. Duolingo: a utilização da plataforma como ferramenta didática para o processo de ensino e aprendizagem em línguas estrangeiras. **Revista Cadernos de Estudos e Pesquisa na Educação Básica**, Recife, v.4, n.1, p. 162-172, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/cadernoscap/article/view/237659>. Acesso em: 17 maio 2025.

SANTOS, Zilanezia Silva Lima Rocha; MENDES, Lenilza Teodoro dos Santos. A Educação Intercultural e o Português como Língua de Acolhimento: proposta para o contexto brasileiro. **Revista Horizontes de Linguística Aplicada**, [S. I.], v. 23, n. 1, p. AG8, 2024. DOI: 10.26512/rhla.v23i1.54818. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/horizontesla/article/view/54818>. Acesso em: 15 nov. 2025.

SOUSA, Teresa Cristina Pereira Eloi de. **A competência sociocultural no ensino de espanhol língua estrangeira a alunos portugueses (nível A1)**. 2011. Dissertação (Ensino de Inglês e de Espanhol no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário) – Universidade de Lisboa, Portugal, 2011.

ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. Educação Gamificada: valorizando os aspectos sociais. In: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarçísio. (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

VITORIO, Tamires. **Dois milhões de usuários em três meses**: como o Duolingo quer conquistar o Brasil. CNN Brasil, 01 abr. 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/dois-milhoes-de-usuarios-em-dois-meses-como-o-duolingo-quer-conquistar-o-brasil/>. Acesso em: 15 nov. 2025.