

DUOLINGO: O USO DO LÚDICO PARA O ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

Ana Carolina Cabral

(anacarolsfcabral@gmail.com)

Luís Carlos Petry

(petry@pucsp.br)

PUC-SP

Resumo

Aprender novos idiomas não é uma tarefa fácil para todas as pessoas. Além de tratar-se de conteúdo que é considerado por muitos como denso e de um alto nível de dificuldade, na maioria das vezes, também requer um grande investimento por parte de seus aprendentes, tanto de tempo como igualmente financeiro. A fim de diminuir algumas destas barreiras, em 2012 foi lançado o aplicativo Duolingo, que através da estratégia e de processos da gamificação visa proporcionar um meio para o aprendizado de línguas aos seus usuários. O presente artigo tem o intuito de compreender de forma mais aprofundada os elementos lúdicos utilizados no aplicativo e identificar os benefícios que os mesmos podem proporcionar ao ensino. A metodologia empregada foi a de investigação hipermídia, a qual consistiu na inspeção e análise visual do aplicativo, juntamente com a leitura de uma bibliografia crítica da área de jogos e educação. A partir destes primeiros procedimentos foi possível levantar critérios baseados na leitura crítica, a fim de realizar o cotejamento dos critérios levantados com os resultados da inspeção e análise visual.

Palavras-chave: Duolingo. Gamificação. Língua estrangeira. Lúdicos.

Abstract

Learning new languages is not an easy task for all people. In addition to dealing with content that is considered by many to be dense and of a high level of difficulty, most of the time, it also requires a large investment from its learners, both of time and financial. In order to reduce some of these barriers, in 2012 the Duolingo application was launched, which through gamification strategy and processes aims to provide a means for language learning to its users. The purpose of this article is to understand in more depth the playful elements used in the application and to identify the benefits they can provide to teaching. The methodology used was hypermedia research, which consisted of visual inspection and analysis of the application, along with the reading of a critical bibliography of the area of games and education. From these first procedures it was possible to establish criteria based on the critical reading, in order to perform the comparison of the criteria raised with the results of inspection and visual analysis.

Keywords: Duolingo. Gamification. Foreign Language. Playful.

Introdução

Como já apresentado por autores como Huizinga (1872-1945: 2008) e Caillois (1913-1978: 1990), desde os primórdios da vida humana os jogos aparecem como um elemento intrínseco à sociedade, sendo considerado até mesmo anterior a sua cultura. De inúmeras formas distintas os jogos se fazem presentes na vida dos homens, independente de sua idade, seu gênero e sua cultura. Entretanto, eventualmente é possível também encontrar alguns aspectos característicos dos jogos sendo utilizados com outras finalidades. Apesar desta apropriação ser antiga, tem se tornado cada vez mais popular, tornando seu uso habitual em diversas áreas da sociedade, bem como o aparecimento de muitos estudos a ela direcionados, que foi denominada gamificação.

Muito se tem feito através da gamificação, seja na área de marketing, na área empresarial, na área da saúde e na área da educação, na qual este trabalho pretende observar mais atentamente. Com o desenvolvimento e o maior uso das tecnologias emergentes, a aplicação de elementos lúdicos advindos dos jogos podem incorporar diversos benefícios ao ensino, tendo em vista a capacidade presente nos mesmos de engajar e motivar seus jogadores, o que pode ser percebido através das inúmeras horas que são dedicadas por alguns destes últimos ao uso de videogames. Assim, como apontado por James Paul Gee (1948: 2003), muito poderia ser acrescentado a educação se esta, por sua vez, pudesse aprender a oferecer seus conteúdos e dinâmicas como são oferecidas nos ambientes dos jogos.

Entretanto, nem todos os elementos dos jogos podem ser transferidos com sucesso para o ambiente do ensino. E, mesmo os que podem, nem sempre constituem a partir disso um jogo educacional. A gamificação apresenta-se como uma ferramenta presente entre estes dois formatos distintos, capaz de auxiliar os conteúdos didáticos a tornarem-se mais estimulantes, mas sem necessariamente modificá-los.

O presente artigo é apenas uma pequena parte da reflexão que resultará em uma dissertação de mestrado, cuja parte aqui apresentada visa, por meio de pesquisas bibliográficas, compreender, através das lentes de James Paul Gee, Roger Caillois e outros

autores, os elementos e características dos jogos capazes de beneficiar o ensino de conteúdos, assim como pontuar o que diferencia os jogos do uso da gamificação e como esta pode trazer potenciais benefícios ao ensino de línguas estrangeiras, através da identificação dos elementos utilizados no desenvolvimento do aplicativo Duolingo.

Sobre gamificação

Muito tem se falado sobre o uso de gamificação aplicada em diversos contextos da sociedade, contudo, muito do que é dito, por vezes, tange apenas uma pequena parcela do que pode ser realizado e compreendido através desta proposta, eventualmente tornando seu uso bastante superficial. Em suma, a maioria dos artigos e livros se referem a gamificação como o uso de elementos e da lógica de jogos em contextos de não jogos, uma definição que, apesar de abrangente e muito promissora, na prática, muitas vezes, é aplicada apenas através de simples pontuações, insígnias e rankings, independente dos contextos inseridos. Contudo, esta forma rápida de aplicação, sem uma análise de objetivos e do público a serem alcançados, pode trazer consigo efeitos absolutamente divergentes aos pretendidos.

Por estar sendo muito utilizada na área do marketing, por exemplo, abordagens e citações da gamificação tem apontado majoritariamente para a inserção de elementos que proporcionem a competitividade, o que nem sempre atende a necessidade trabalhada. Para estimular os funcionários de um restaurante a limparem suas respectivas áreas, por exemplo, pode não ser eficaz a proposta de uma competição entre eles, visto que assim não ajudarão uns aos outros, enquanto, através de outros meios, pode-se estimular o trabalho colaborativo entre eles. A mesma questão pode ser encontrada quando aplicada na educação. Estimular a competição entre os alunos pode ser prejudicial ao aprendizado de alguns, dependendo do que for e da forma como for implementado.

O Duolingo, aplicativo criado por Luis von Ahn e Severin Hacker e lançado em 2012 para o público, com acesso tanto via web como via dispositivos móveis, é um dos aplicativos sempre citados quando trata-se a respeito da gamificação. Tendo alcançado mais de 120

milhões de usuários, a plataforma se propõe a ensinar línguas estrangeiras para os mesmos através da estratégia da gamificação. Muitos dos elementos que são utilizados pelo Duolingo encaixam-se no padrão dos elementos que costumam ser debatidos em relação a esta técnica, mas há também elementos planejados e estudados que vão além da gamificação superficial.

Recompensas, corações, pontos, rankings, organização em fases e cronômetro, são sim, elementos que fazem parte do universo dos jogos e que podem auxiliar na motivação e no aprendizado dos alunos, contudo, existem ainda muitos outros que podem ser diferenciais neste processo. Através de alguns itens propostos por Gee, denominados princípios de aprendizado, então, será possível compreender outros benefícios oferecidos pelos jogos com a aplicação de sua lógica em conteúdos oferecidos em sala de aula, serão destacados, todavia, princípios que também se encaixam na proposta do Duolingo, para a ampliação da compreensão da estratégia utilizada pelo aplicativo.

Princípios de aprendizado presentes em jogos

Gee cita em seu artigo *Good video games and good learning*, dezesseis princípios de aprendizado utilizados em jogos cuja lógica, segundo o autor, deveria também ser utilizada nas escolas. Para ele, estes princípios esclarecem a razão pela qual os alunos conseguem passar horas entretidos em videogames, independente do quão difícil eles sejam, mas, na maioria das vezes, não sentem a mesma atração pela escola e pelo exercícios e conteúdos ministrados em sala de aula. Em seu texto Gee questiona como as escolas poderiam fazer os alunos aprenderem algo longo, difícil e complexo e ainda assim gostarem disso, o que, para ele, é exatamente o que os jogos fazem. Assim, o autor destaca então dezesseis princípios de aprendizado utilizados por bons jogos (GEE, 2009), dentre os quais muitos se encaixam na proposta oferecida através do Duolingo. Abaixo serão descritos brevemente cada um destes princípios, enfatizando os que podem ser encontrados no aplicativo.

O primeiro princípio apresentado é o de identidade, que permite que o aluno passe a agir e se identificar com o personagem com o qual atua no jogo, o que o leva a compreender a necessidade do que é aprendido e o ajude a se interessar pelo conteúdo. Nos videogames isso é oferecido através dos mais diversos personagens, fazendo com que os jogadores valorizem o ambiente e os conteúdos, por serem importantes para o desenvolvimento do personagem que os representa. No Duolingo, apesar dos jogadores não atuarem a partir de personagens, o aplicativo apresenta uma forma de se comunicar com o usuário que pode, sutilmente, se relacionar com este princípio.

Ao responderem corretamente algumas atividades, de tempos em tempos a coruja mascote do aplicativo aparece na tela, parabenizando o usuário por seus acertos. Contudo, por vezes esta mensagem é apresentada no idioma que o usuário está aprendendo, ou seja, a coruja ali se comunica com o falante daquele idioma, e não com o usuário em sua língua de origem, o que pode auxiliar o usuário a se identificar com aquele aprendizado, ao passo que entende o que foi dito e que não mais precisa da mediação da primeira língua para receber determinados avisos do aplicativo.

O segundo princípio, que por sua vez é bastante presente no aplicativo, é o da interação, da constante troca de informações entre o jogo e o jogador, o que não acontece com tamanha frequência em sala de aula, e que pode auxiliar no maior envolvimento do aluno com o aprendizado. O Duolingo usufrui bastante deste princípio a partir dos constantes feedbacks, alertas e e-mails que direciona aos seus usuários. O aplicativo oferece aos mesmos a sensação de constante acompanhamento de seu aprendizado.

Logo em seguida é apresentado o princípio da produção, também claramente perceptível no aplicativo, que trata da importância dos alunos não serem apenas consumidores dos conteúdos, mas que também tenham um importante papel na sua produção. Uma das fortes características no desenvolvimento do Duolingo é o fato de ser uma produção de *crowdsourcing*⁷, ou seja, os próprios usuários podem auxiliar voluntariamente na

⁷ *Crowdsourcing* é uma forma de utilizar-se da união de esforços coletivos a fim de resolver alguma questão ou gerar novas iniciativas.

construção do seu conteúdo, além disso, se percebido algum erro durante a realização das atividades, há um espaço para o envio de comentários e sugestões em cada uma delas. Assim, o usuário não apenas faz uso do conteúdo disponibilizado, mas torna-se também produtor do que é oferecido.

O quarto princípio é referente a diminuição de danos consequentes de falhas. Através deste princípio, jogadores têm a liberdade e são motivados a explorar, a se arriscar e tentar coisas novas, enquanto que, em sala de aula, pouco espaço é dedicado ao risco e ao erro. Este conceito também pode ser facilmente percebido através do Duolingo, visto que os erros cometidos pelos usuários em suas lições não lhes trazem grandes prejuízos, ao contrário, ficam registrados pelo sistema do aplicativo e acabam sendo úteis para uma compreensão das facilidades e dificuldades específicas de cada um. Assim, a plataforma trabalha sua formatação no intuito de auxiliar cada usuário através da maior prática de termos em que este tenha apresentado dificuldade.

O quinto princípio trata da customização, da possibilidade encontrada pelos jogadores de adaptar o jogo ao seu próprio estilo de jogar e sua forma de aprendizado. Isso pode ser feito através da resolução de problemas de formas distintas, dos níveis de dificuldade distintos e das opções de caminho por onde seguir. Essas variações não são encontradas em currículos escolares, por exemplo, o que impossibilita a adaptação do aprendizado às características e preferências de cada aluno. No Duolingo não há muita possibilidade de variação na forma como se realizam as atividades, contudo, o usuário pode escolher o volume de sua meta diária, o momento em que o aplicativo alertará sobre sua prática e o idioma a ser estudado, elementos que já possibilitam experiências distintas entre os usuários. Todos estes princípios já abordados possibilitam a presença do sexto princípio apresentado, o de agência, que é a sensação obtida pelo jogador de ser realmente responsável pelo seu desempenho, de ter o controle sobre o seu aprendizado, o que raramente é estimulado nas escolas, mas possibilitado no aplicativo, já que o usuário é quem decide de forma autônoma o momento e a forma desejada de praticar.

O sétimo princípio trata da boa ordenação dos problemas a serem enfrentados pelos alunos, assim, através de desafios mais fáceis ele pode desenvolver habilidades que lhes serão necessárias no futuro, tornando cada aprendizado essencial no alcance de desafios mais difíceis. Este princípio se relaciona ao oitavo apresentado, que ressalta a importância destes desafios e da consolidação das experiências obtidas através dele, para que se possa então enfrentar os demais, com outras características. Ambos os princípios também estão presentes no Duolingo, cujas lições e desenvolvimento do aprendizado são trabalhados estrategicamente, de maneira a inserir gradualmente o usuário dentro do universo do idioma.

Gee também descreve a importância de conteúdos oferecidos ao aluno como são oferecidos nos jogos, na hora exata em que eles precisam ou na hora em que estes percebem a necessidade da informação. Lidar com muitas palavras fora de contexto acaba dificultando a assimilação dos conteúdos, o que muitas vezes é sentido por alunos com a leitura de livros acadêmicos. O que se relaciona com o princípio seguinte, referente a importância de oferecer ao aluno mais referências para o conteúdo do que só as escritas. Segundo o autor, pessoas assimilam conteúdos com mais facilidade quando são referenciados de diversas formas, através de imagens, ações e diálogos, por exemplo.

Estes dois princípios podem ser observados no Duolingo de diferentes formas, em relação ao primeiro, o aplicativo fornece feedbacks instantâneos ao usuário em relação as atividades respondidas, além de possibilitar ao mesmo a visualização da tradução das palavras através de um clique. Assim, o aprendiz pode alcançar no momento da execução as informações necessárias para realizar a tarefa. No caso do segundo, a plataforma oferece importantes informações também através das cores, dos sons e de algumas imagens presentes em alguns exercícios, facilitando a percepção e compreensão do usuário.

Outro importante princípio é o de encontrar o nível ideal do conteúdo para os jogadores, para que as tarefas se tornem viáveis, mas desafiadoras. Assim evita-se a falta de motivação pelas tarefas estarem fáceis demais para serem realizadas ou difíceis demais, a ponto de fazê-los desistir. Este é um aspecto em que o Duolingo parece deixar um pouco a

desejar. Pesquisas desenvolvidas a respeito da plataforma indicaram que, apesar de apresentar-se capaz de motivar usuários iniciantes no estudo da língua estrangeira, a mesma apresentou um nível de dificuldade que deixou a desejar em relação a usuários mais experientes, o que os desmotivou a prosseguir com o uso do aplicativo.

O princípio seguinte é o que encoraja o desenvolvimento de pensamentos referentes a todo um sistema e não apenas a eventos ou fatos isolados. Ao jogar, o indivíduo sente-se motivado por compreender que suas ações e decisões têm um impacto em diversas áreas do ambiente apresentado, assim como em suas ações futuras, percebendo a importância das atitudes tomadas. Este último já não muito presente no aplicativo, tendo em vista o fato que o mesmo não possui um universo próprio, mas apresenta lições separadamente.

O décimo terceiro princípio trata da importância de explorar, pensar lateralmente e repensar objetivos, a fim de motivar os alunos não apenas a pensar linearmente e apressar-se na conquista de seus objetivos, mas de pensar de outras formas, agir com calma e, se preciso, mudar metas. No princípio seguinte é apresentada a necessidade de relação com o jogo sendo este uma ferramenta inteligente e proporcionando o conhecimento distribuído. Assim, parte dos conhecimentos precisa ser obtido pelo jogador, mas que trabalha em conjunto com os conhecimentos de seu personagem, sendo um complementar ao outro. Como também é ainda proposto no princípio seguinte, mas em relação a outros jogadores, em que se propõe a união de equipes multifuncionais, para que cada jogador possa exercer sua habilidade específica em favor do grupo, mas também compreenda um pouco do que cada um do time faz, para que o trabalho possa ser melhor desenvolvido.

Nenhum destes três últimos princípios é trabalhado no aplicativo, devido aos seus conteúdos fechados e a sua proposta de estudo individual. Por mais que seu sistema seja capaz de obter dados sobre o desempenho do usuário e que a plataforma apresente formas de interação com os outros usuários, ainda assim seu conteúdo permanece fixo, sem que possa haver nenhuma interferência periférica aos aprendizes no momento em que as atividades estão sendo realizadas.

O último princípio oferece uma percepção bastante diferente da proposta em ambientes educacionais tradicionais, que é o de performance antes de competência. O que é sugerido neste princípio é o encorajamento de alunos a realizar tarefas e solucionar questões antes mesmo de conquistarem a habilidade para isso, mas que o façam com a ajuda de ferramentas ou de alunos mais avançados. Assim, o aluno pode desenvolver o seu aprendizado a partir de seu próprio esforço, descobrindo formas distintas de resolver questões. É justamente através deste princípio que é desenvolvido o aprendizado no Duolingo, já que, no caso de usuários iniciantes, desde o primeiro contato com o idioma já é preciso que o aprendiz responda atividades apresentadas. Assim, é explorando as formas de ajuda e buscando a compreensão em desafios anteriores que o aprendizado vai, aos poucos, alcançando evolução.

Jogo x Gamificação

Tendo percebido a presença de muitos destes princípios oriundos dos jogos também no desenvolvimento de um aplicativo que trabalha através da gamificação, é preciso então apontar quais são as diferenças existentes entre estes dois conceitos. Para isso será abordado o conceito de jogo trabalhado por Roger Caillois, que, além de definir aspectos pontuais presentes neste conceito, também apresenta quatro categorias fundamentais presentes nele (CAILLOIS, 1990).

As quatro categorias apresentadas por Caillois são as de agôn, alea, mimicry e ilinx, traduzidos respectivamente por competição, sorte, simulacro e vertigem. Através destas quatro definições o autor busca incluir a maioria dos inúmeros tipos de jogos existentes. É possível também encontrar dentro de algumas delas, características com as quais o aplicativo estudado pode ser identificado.

Duas das categorias às quais o Duolingo não apresenta nenhuma semelhança são as de sorte e vertigem. A sorte diz respeito a jogos cuja a ação do jogador é menos importante, enquanto que o que se destaca é o acaso, a decisão é dada pelas circunstâncias, e não pelo esforço pessoal e, tratando-se de um aplicativo de ensino, é inviável o tratamento do

desempenho do usuário a partir do acaso. Assim como não condiz ao conceito do aplicativo o trabalho a partir da vertigem, que é relacionada com o rompimento com a lucidez do jogador.

Por outro lado, através das funcionalidades oferecidas, pode-se encontrar na plataforma vestígios de simulacro, que é a imitação do mundo real, a partir da percepção de que são frases do cotidiano do usuário e expressões de possíveis conversas que baseiam o aprendizado oferecido. Outras funcionalidades ainda remetem a competição e esta, por sua vez, parece ser a mais presente no aplicativo, visto que é relacionada a busca pelo desempenho pessoal, ao esforço e luta por mérito.

Contudo, apesar de todas estas características que o aproximam dos jogos, Caillois cita um elemento fundamental a estes últimos que apresentam-se de forma distinta no Duolingo. Segundo o autor, é imprescindível que o jogo seja uma atividade livre e voluntária, e é preciso também que através dele o jogador encontre alegria e divertimento. Segundo o que é apontado por Callois, Duolingo perde seu caráter de jogo no momento em que seu uso passa a ser obrigatório ou recomendado, o que é inevitável considerando um aplicativo de ensino. Para manter seu usuário constantemente em contato e praticando o idioma o aplicativo o relembra constantemente e faz inúmeras recomendações, o que acaba por limitar a espontaneidade do seu uso.

Conclusão

Portanto, muitos elementos e funcionalidades importantes podem ser utilizados em iniciativas que visam trabalhar com gamificação e não apenas os que limitam a transformar a experiência do usuário em uma competição, independente do contexto em que se apresente. Através dos princípios apresentados por James Paul Gee foi possível compreender que alguns dos benefícios advindos dos elementos de jogos apresentam-se, de forma mais profunda, relacionados aos direcionamentos que se deseja aos alunos e à forma como o seu aprendizado se desenvolve.

Além disso, por mais que propostas de gamificação possam em muito se parecer com os jogos propriamente ditos, existem fortes questões intrínsecas a algumas delas que as distanciam claramente do conceito destes primeiros. O ato de jogar, como pontuado por Roger Caillois, não é passivo de nenhum nível de obrigatoriedade. Por isso, se aplicado de forma compulsória por grandes empresas, por professores ou através de qualquer forma de recomendação, não se trata mais de jogos, mas sim de soluções gamificadas.

Referências

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: A máscara e a Vertigem**. Lisboa: Editora Cotovia, 1990.

DUOLINGO. Disponível em: <https://pt.duolingo.com/>. Acesso em: agosto de 2017.

GEE, James Paul. **What Video Games Have to Teach About Learning and Literacy**. Palgrave Macmillan, New York , 2003.

_____. Bons Videogames e Boa Aprendizagem. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n. 1, 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: http://www.perspectiva.ufsc.br/perspectiva_2009_01/James.pdf. Acesso em: agosto de 2017.

HUIZINGA, Johan. Natureza e Significado do Jogo como Fenômeno Cultural. In _____. **Homo Ludens: O Jogo Como Elemento de Cultura**. 5.ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.