

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LINGUAGENS E CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS INGLÊS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO 2025**

**UTILIZAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS ASSISTIDAS POR RECURSOS
DIGITAIS NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PROGRAMA DE RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA**

**USE OF ACTIVE METHODOLOGIES SUPPORTED BY DIGITAL RESOURCES
IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS OF THE ENGLISH LANGUAGE:
AN EXPERIENCE REPORT FROM THE TEACHING RESIDENCY PROGRAM**

Annayla Oliveira Medeiros¹
Jeová Araújo Rosa Filho²

RESUMO

Neste trabalho, relato minha experiência como residente no Programa de Residência Pedagógica, desenvolvida na Escola Estadual Sebastião Gurgel, em Caraúbas/RN. O foco principal foi a utilização de metodologias ativas assistidas por recursos digitais, especialmente o aplicativo *Duolingo*, no processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa. A proposta surgiu da necessidade de tornar as aulas mais dinâmicas, participativas e condizentes com o contexto tecnológico atual, buscando envolver os alunos de forma mais significativa na aprendizagem do idioma. O objetivo principal foi investigar como o uso do *Duolingo*, aliado a outras estratégias lúdicas e gamificadas, poderia contribuir para o engajamento e a evolução dos alunos do primeiro ano do ensino médio. Para tanto, adotamos uma metodologia de intervenção pedagógica, iniciada com a aplicação de um questionário diagnóstico para conhecer o acesso dos discentes à internet e seu contato prévio com plataformas digitais. Ademais, vale destacar que o presente trabalho adotou como referencial teórico autores que versam acerca das metodologias ativas, dentre eles: Duarte; Alda e Leffa (2016), John (2017), Lucena (2016), Marques *et al* (2021), Nascimento e Oliveira-Melo (2022), Pereira e colaboradores (2012), Vetromille-Castro e Kieling (2021), Johan Huizinga (2000) e Vygotski (2007). A partir dos resultados, organizamos aulas planejadas, atividades extraclasse com o *Duolingo* e avaliações por meio de ferramentas como o *Padlet* e o *Excel*, permitindo o monitoramento da participação. Além das aulas regulares, promovemos uma culminância no auditório da UFERSA – Campus Caraúbas, com uma gincana educativa que consolidou os conteúdos trabalhados de forma divertida e interativa. Também participamos do III Seminário Institucional PIBID e PRP 2023, onde compartilhamos nossas experiências por meio de um banner. Os resultados demonstraram avanços significativos no desempenho e na motivação

¹ Graduanda em letras inglês – UFERSA (2025).

² Professor adjunto da Licenciatura em Letras-Inglês (DLCH/UFERSA), doutor em estudos da linguagem pelo Programa de Pós-Graduação em Inglês da Universidade Federal de Santa Catarina (PPGI-UFSC).

dos alunos, além do fortalecimento de minha formação docente. Concluo que o uso de metodologias ativas e Tecnologias da Informação e Comunicação, como o *Duolingo*, potencializa a aprendizagem e oferece aos futuros professores um leque mais amplo de estratégias didáticas. Essa vivência evidenciou o impacto positivo que a tecnologia, quando bem utilizada, pode exercer na sala de aula, tornando-se um recurso eficaz para transformar práticas tradicionais em experiências de aprendizagem mais atrativas e eficazes.

Palavras-chave: metodologias ativas; tecnologias digitais; ensino de língua inglesa; *Duolingo*; residência pedagógica.

ABSTRACT

In this paper, I share my experience as a resident in the Pedagogical Residency Program, developed at Sebastião Gurgel State School in Caraúbas, Rio Grande do Norte. The main focus was the use of active methodologies supported by digital resources, especially the Duolingo app, in the English language teaching and learning process. The proposal arose from the need to make classes more dynamic, participatory, and consistent with the current technological context, seeking to engage students more meaningfully in language learning. The main objective was to investigate how the use of Duolingo, combined with other playful and gamified strategies, could contribute to the engagement and development of first-year high school students. To this end, we adopted a pedagogical intervention methodology, beginning with the administration of a diagnostic questionnaire to assess students' internet access and prior exposure to digital platforms. Furthermore, it is worth highlighting that the present work adopted as a theoretical framework authors who deal with active methodologies, among them: Duarte; Alda and Leffa (2016), John (2017), Lucena (2016), Marques and collaborators (2021), Nascimento and Oliveira-Melo (2022), Pereira and collaborators (2012), Vetromille-Castro and Kieling (2021), Johan Huizinga (2000) and Vygotski (2007). Based on the results, we organized planned lessons, extracurricular activities with Duolingo, and assessments using tools such as Padlet and Excel, allowing for monitoring participation. In addition to regular classes, we held a culminating event in the UFERSA – Caraúbas Campus auditorium with an educational scavenger hunt that consolidated the content covered in a fun and interactive way. We also participated in the III PIBID and PRP 2023 Institutional Seminar, where we shared our experiences through a banner. The results demonstrated significant improvements in student performance and motivation, in addition to strengthening my teaching training. I conclude that the use of active methodologies and Information and Communication Technologies, such as Duolingo, enhances learning and offers future teachers a broader range of teaching strategies. This experience highlighted the positive impact that technology, when used well, can have in the classroom, becoming an effective resource for transforming traditional practices into more engaging and effective learning experiences.

Keywords: active methodologies; digital technologies; English language teaching; Duolingo; teaching residency.

1 INTRODUÇÃO

Chamo-me Annayla, tenho 28 anos e sou graduanda no curso de Letras Inglês, pela Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA), Campus Caraúbas/RN. Identifiquei-me com o inglês ainda no ensino médio, quando eu fazia um curso técnico em

agricultura, no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), Campus Apodi/RN. Assim, foi através das aulas de inglês do meu professor, que por muitas vezes trazia bastantes atividades lúdicas e divertidas de como aprender inglês, que despertou ainda mais o meu interesse pela disciplina.

Diante disso, me propus a alcançar uma aprovação em curso superior em Letras Inglês, a partir da realização do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM). Destarte, em 2019 consegui a tão desejada vaga, pelo Sistema de Seleção Unificada (SISU), no curso de Letras Inglês, na UFRSA, Campus Caraúbas/RN. Ressalto aqui que sempre foi o meu desejo ingressar em uma universidade federal e tentar aproveitar, da melhor forma possível, a minha passagem por ela.

Minha jornada acadêmica de pesquisadora iniciou pouco depois do primeiro período da graduação, quando, felizmente, recebi um convite para participar de um projeto de extensão com o professor doutor Fernando da Silva Cordeiro. De forma imediata aceitei tal convite e permiti-me vivenciar minha primeira experiência em um projeto, o que foi muito enriquecedor, pois pude conhecer pessoas novas, explorar várias possibilidades de se trabalhar, conhecendo novas plataformas, aplicativos e como manusear cada um deles. Também tive a oportunidade de fazer parte do Centro de Línguas do Semi-Árido (CELIS), como gestora de comunicação, o que me engrandeceu academicamente, fazendo-me “sair da caixinha”, observar os trabalhos desenvolvidos e confirmar que é possível aprender divertindo-se, trazendo mais leveza, participação e colaboração no processo de ensino e aprendizagem.

Além das experiências supramencionadas, também tive a oportunidade de vivenciar o Programa de Residência Pedagógica (PRP). De início, ressalto que conheci esse programa a partir de relatos de uma colega de turma, ao explicar, de forma sintética, do que se tratava e como acontecia. Diante disso, procurei um professor que pudesse me orientar melhor e fornecer informações mais detalhadas sobre o PRP, pois meu interesse e curiosidade foi aumentando cada vez mais acerca de como esse programa iria funcionar e de que forma eu poderia contribuir com a minha participação.

Nesse processo de busca de mais informações, fiquei cada vez mais admirada e reflexiva sobre como seria possível, no âmbito da universidade, poder ensinar e utilizar metodologias ativas diversas e ferramentas digitais que pudessem auxiliar nesse processo de ensino e aprendizagem, ter contato com os alunos, viver uma realidade diferente das quais eu já havia vivido, tendo em vista que no estágio não tínhamos a liberdade e autonomia para desenvolver um projeto voltado exclusivamente para uma turma, sem contar também na ajuda financeira que a bolsa iria trazer para minha vida. Então, diante de todas essas circunstâncias, cheguei a confirmação de que eu realmente queria fazer parte daquele programa.

Dessa forma, foi através do PRP que consegui ter contato mais próximo com o planejamento de aulas, condução e gerenciamento de uma turma de ensino médio, elaboração e aplicação de atividades e avaliações, desenvolvimento de autonomia profissional, além da possibilidade de pôr em prática toda aquela metodologia que outrora havia vivenciado durante o meu ensino médio, e que almejava aplicá-la, com reformulações subjetivas, na minha atuação acadêmica/profissional.

Em virtude de toda a vivência e estímulo propiciados pelo PRP, aproximei-me e encantei-me, cada vez mais, com as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) e suas aplicabilidades. As TDICs abrangem o rol de ferramentas tecnológicas que facilitam o gerenciamento, o acesso, a criação e a divulgação de informações e saberes através de plataformas digitais. Essas tecnologias ampliam as alternativas de comunicação, interação e aprendizado, indo além da simples transmissão de conteúdos, ao abrir espaço para modelos

inovadores de ensino e aprendizagem, incentivando a construção ativa e participativa do conhecimento (Moran; Masetto; Behrens, 2013).

Assim, cabe destacar que devido às constantes mudanças hodiernas, as TDICs ganham cada vez mais espaço nas salas de aula enquanto ferramentas potencializadoras do processo de ensino e aprendizagem, com o subsídio de metodologias ativas, lúdicas e interativas (Marques *et al.*, 2021). De acordo com Marques *et al.* (2021), metodologias ativas são estratégias de ensino que estimulam os alunos a aprenderem de forma ativa e participativa, colocando-os no centro do processo de aprendizagem, incentivando-os a refletir, questionar e colaborar, além de estimular a sua autonomia, possibilitando o desenvolvimento de habilidades críticas.

Nesse sentido, enquanto residente do PRP, reconheço a imprescindibilidade da implementação de metodologias ativas no âmbito do Programa de Residência Pedagógica, com intuito de envolver ativamente os discentes no processo de ensino e aprendizagem. As TDICs estão cada vez mais presentes na educação, mudando a maneira de aprender e ensinar, além de abrir muitas portas, facilitando a interatividade, acesso a informações e ajudando a desenvolver habilidades imprescindíveis no século XXI. De acordo com Moran (2015), as TDICs deixam o processo de aprender mais dinâmico, adaptado às necessidades do aluno e focado nele, estimulando autonomia, criatividade e pensamento crítico.

Além disso, como apontam Kenski (2012) e Lévy (2010), essas tecnologias misturam várias formas de comunicação – texto, imagem, som e vídeo – o que torna o aprendizado mais significativo e próximo do cotidiano. Essa combinação também incentiva a colaboração entre colegas e o uso de recursos digitais em diversos formatos e ambientes, incluindo possibilidades híbridas ou remotas. Porém, mesmo com tantos benefícios, colocar as TDICs de forma efetiva nas escolas brasileiras ainda enfrenta alguns obstáculos. Segundo Pretto e Assis (2008), problemas como a precarização da infraestrutura, ausência de políticas públicas eficientes, formação contínua para professores e resistência a mudar práticas tradicionais dificultam a adoção dessas tecnologias na rotina escolar.

Em muitas escolas, o uso das TDICs fica restrito a laboratórios de informática ou a momentos isolados, sem uma integração real ao currículo. Dados do Censo Escolar do ano de 2023 mostram uma grande disparidade entre escolas públicas e privadas no acesso e uso de tecnologia, reforçando a necessidade de políticas mais inclusivas e investimentos na formação dos professores, para que as TDICs sejam usadas de forma pedagógica, crítica e realmente significativa (INEP, 2025). Diante disso, é inegável que as TDICs representam um recurso importante para inovar a educação, mas seu sucesso depende de uma combinação de fatores, tais como infraestrutura adequada, formação dos professores, e abertura para experimentar novas práticas pedagógicas.

Sendo assim, optei pela utilização do *Kahoot!*, do *Padlet*, do programa *Excel* e do *Duolingo*, a escolha foi feita, diante da familiaridade dos alunos da turma, que já tinham o conhecimento inicial do aplicativo do *Duolingo*, o *Padlet* foi uma plataforma para os alunos registrarem suas ofensivas semanais do *Duolingo*, o *Kahoot* foi uma plataforma para realização de atividades dentro de sala de aula, utilizando os conteúdos do nível da turma, o *Excel* foi apenas para manter esse controle dos alunos semanalmente. Este último, plataforma central para o desenvolvimento das minhas ações pedagógicas, consiste em um aplicativo móvel gratuito destinado ao ensino de distintos idiomas, além de música e matemática, visando que os usuários aprendam de forma divertida e dinâmica, através de aulas e tarefas curtas e diárias. Dessa forma, o *Duolingo* foi utilizado para a realização do ensino dos conteúdos programáticos da disciplina de Língua Inglesa em uma turma do primeiro ano do ensino médio de uma escola da rede pública estadual do município de Caraúbas/RN, almejando-se proporcionar um maior tempo de contato com a Língua Inglesa e reforçar o aprendizado de conteúdos imprescindíveis da gramática e vocabulário inglês.

Logo, o presente trabalho objetiva relatar uma experiência de intervenção pedagógica desenvolvida a partir da implementação do aplicativo *Duolingo* como recurso pedagógico complementar na referida turma do primeiro ano do ensino médio, com cerca de 45 alunos de uma escola estadual de Caraúbas/RN, entre os dias 17 de julho a 09 de outubro de 2023. Esse período foi marcado pela ocorrência de eventos de formação, captação da realidade da escola, momentos de observações, aplicação de questionário diagnóstico, planejamentos, regências, atividade de culminância, participação e apresentação de trabalhos em evento científico. Durante essa experiência, apesar de o *Duolingo* ter sido a escolha central de recurso digital, também foram utilizadas, de forma complementar/suporte, metodologias ativas, com atividades lúdicas e gamificadas, a partir de sites como *Kahoot!*, *Padlet* e o programa *Excel*.

Kahoot! é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, utilizada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. Seus jogos de aprendizado são testes de múltipla escolha que permitem a geração de usuários e podem ser acessados por meio de um navegador ou do aplicativo *Kahoot!*. Já o *Padlet* consiste em uma ferramenta *online* que permite criar murais virtuais colaborativos, podendo ser utilizado para organizar ideias, projetos, estudos ou a rotina de trabalho. Por fim, o *Excel* é um programa de computador que possibilita a criação e edição de planilhas eletrônicas e gráficos, sendo uma ferramenta da *Microsoft* que faz parte do pacote *Office*.

No tocante ao percurso metodológico, consiste em uma pesquisa que assumiu uma abordagem qualitativa, por possibilitar a compreensão, de maneira mais aprofundada, dos sentidos, visões e vivências, ocupando-se com uma dimensão da realidade de que impossibilita de quantificação das informações (Minayo, 2013). Outrossim, consiste em um relato de experiência que possibilita a união de prática e reflexão, a partir do relato de vivências marcantes, análises e criação de interpretações e significados a partir delas (Oliveira, 2007; Tripp, 2005). Sendo assim, optei por este modelo por acreditar que a troca de vivências auxilia não só no meu aprendizado pessoal e profissional, mas também na criação conjunta de saberes, pois ao relatar essa experiência, almejo converter uma vivência prática em saber partilhável, que possa interagir com outros cenários e motivar novas práticas, sejam em ambiente de sala de aula ou até extraclasse.

Este trabalho está dividido em quatro seções principais, sendo esta a seção introdutória. Posteriormente, será apresentado o referencial teórico do trabalho, desdobrando-se em três subtópicos, nos quais foram abordados sobre o Programa de Residência Pedagógica (PRP) e impactos para formação docente; as metodologias ativas: conceitos e repercussões para o ensino de inglês; e recursos digitais para o ensino de inglês. Em seguida, será relatada a minha experiência no Programa de Residência Pedagógica, e, por fim, trago as considerações e reflexões finais.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção, falaremos sobre os autores que contribuem e fundamentam esta pesquisa, tais como: Duarte; Alda e Leffa (2016), John (2017), Lucena (2016), Marques (2021), Nascimento e Oliveira-Melo (2022), Pereira e colaboradores (2012), Vetromille-Castro e Kieling (2021), Johan Huizinga (2000) e Vygotski (2007). Esses autores são fundamentais pois relatam estudos que se atrelam ao ensino de línguas, principalmente com o uso das TDICs. Nesse sentido, vale a pena salientar que a gamificação e o próprio *Duolingo* estão inclusos nas TDICs.

2.1 Metodologias ativas, gamificação e tecnologias educacionais: conceitos e repercussões para o ensino do inglês

As metodologias ativas possibilitam posicionar o estudante como protagonista do processo educacional, desenvolvendo maior autonomia e engajamento do discente (Duarte; Alda; Leffa, 2016). Assim, ao pensar na utilização de metodologias ativas no ensino de inglês, torna-se perceptível como elas têm mudado a minha prática docente, deixando as aulas mais dinâmicas e focadas nos estudantes. Essas metodologias realmente possuem um potencial para envolver os alunos de um jeito mais intenso, colocando-os como protagonistas no processo de aprender. Assim, ao usar essas técnicas, consigo estimular a autonomia dos discentes e também fazer com que participem de forma mais ativa nas atividades com o inglês.

Uma das metodologias ativas que me marcou bastante foi a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP). Nessa estratégia, os estudantes trabalham juntos em projetos colaborativos que usam o inglês de um jeito prático e contextualizado. Eles precisam procurar informações, resolver problemas e criar conteúdos reais, fazendo com que o aprendizado seja mais significativo e ligado à vida real.

Ademais, outro aspecto perceptível com essas metodologias é que permitem a personalização do ensino. Sendo assim, com atividades em grupos, estudos de caso ou até usando tecnologias como plataformas digitais, consigo adaptar os desafios conforme o nível e as necessidades de cada aluno, o que ajuda a lidar com a diversidade de ritmos e estilos de aprendizagem na turma, respeitando as particularidades de cada um.

Além disso, a gamificação também é uma ferramenta que tenho usado bastante, pois combina desafios, competição saudável e recompensas, deixando os estudantes motivados e envolvidos. Cabe lembrar que, para dar certo, o professor precisa atuar como mediador, orientando, dando *feedbacks* e criando um ambiente de aprendizagem colaborativa, no qual o inglês seja usado de forma natural e prática. Ademais, usar tecnologia também tem sido fundamental, pois possibilitam que os estudantes possam praticar o inglês fora da sala, compartilhar conhecimentos em ambientes virtuais e interagir de forma mais facilitada.

Em virtude disso, a gamificação tem ganhado cada vez mais espaço no campo educacional como uma estratégia para aumentar o envolvimento e a motivação dos alunos. Leffa (2020) propõe uma reflexão crítica sobre o uso de elementos de jogos em contextos não lúdicos, como a sala de aula, especialmente no ensino de idiomas. Para o autor, gamificação não é apenas transformar uma aula em jogo, mas sim incorporar elementos típicos dos jogos (como pontos, emblemas, *rankings*, fases e desafios), com o objetivo de tornar o processo de aprendizagem mais interessante e motivador.

Ademais, Leffa (2020) utiliza o modelo *PBL (Points, Badges and Leaderboards)* como estrutura básica da gamificação, mas destaca que esses elementos, por si só, não garantem o sucesso pedagógico. O valor real da gamificação está em seu potencial de criar um ambiente de aprendizagem envolvente, no qual o aluno sinta-se desafiado e estimulado a continuar aprendendo.

Um ponto central na abordagem de Leffa (2020) é o conceito de Teoria do Fluxo (*Flow*), desenvolvido por Mihaly Csikszentmihalyi. Segundo essa teoria, os alunos aprendem melhor quando estão imersos em uma atividade que equilibra desafio e habilidade, quando estão totalmente concentrados e motivados a realizar uma tarefa, perdendo até mesmo a noção do tempo. Dessa forma, a gamificação, segundo o autor, pode facilitar essa

experiência ao introduzir *feedback* imediato, progressão clara e objetivos específicos, características que favorecem o estado de fluxo (Leffa, 2020).

Além disso, Leffa (2020) destaca que a gamificação deve ser usada com propósito pedagógico claro, pois a aplicação acrítica pode resultar em engajamento superficial, sem ganhos reais de aprendizagem. Logo, a atividade gamificada precisa considerar os objetivos de aprendizagem, o perfil dos alunos e o conteúdo a ser ensinado. Ou seja, gamificar por gamificar não basta, é preciso pensar estrategicamente sobre o porquê, o como e o para quê de cada elemento utilizado.

O autor ressalta também que, embora a gamificação possa tornar a aprendizagem mais atrativa, ela não substitui o papel do professor, nem a necessidade de planejamento pedagógico. Sendo assim, a gamificação é uma ferramenta complementar, que, se bem utilizada, pode contribuir significativamente para a motivação, a autonomia e a persistência dos estudantes no processo de aprendizagem de línguas (Leffa, 2020).

Nesse viés, considerando o âmbito da teoria da aprendizagem social e a aprendizagem baseada em jogos, o historiador cultural holandês Johan Huizinga (2000) considera o jogo um elemento fundamental da cultura humana, e que sua utilização em contextos educativos pode potencializar a aprendizagem. Sendo assim, a gamificação consiste em uma abordagem que utiliza mecânicas de jogos em contextos educativos para aumentar a motivação e o engajamento dos estudantes.

Ao estabelecer correlações com as ideias de Leffa (2020), torna-se compreensível que o processo de gamificação no ensino de línguas envolve a adoção sistemática de estratégias de jogos com o objetivo de tornar o aprendizado mais envolvente, motivador e eficiente. Porém, a gamificação não se resume a transformar a sala de aula em um jogo, mas sim em incorporar elementos estruturais típicos dos jogos que promovem engajamento e foco (Leffa, 2020).

No entanto, torna-se perceptível que essas mecânicas só são eficazes quando aplicadas com intencionalidade pedagógica. Ou seja, não basta distribuir pontos ou criar *rankings*, sendo imprescindível que os desafios estejam alinhados aos objetivos de aprendizagem e respeitem o equilíbrio entre dificuldade e habilidade, promovendo o chamado estado de fluxo. Diante disso, busco utilizar essas mecânicas como suporte à aprendizagem, mas não somente como fim em si mesmas. Considerando esse contexto, o *Duolingo* aplica tais conceitos ao oferecer desafios, recompensas, *rankings* e níveis de progresso que tornam a aprendizagem mais dinâmica e divertida.

Por uma outra ótica, a partir da abordagem vygotskiana, a teoria da aprendizagem de Vygotski (2007) defende que o aprendizado se dá pela interação social, e que o desenvolvimento do sujeito é resultado da relação com o mundo e com as pessoas com as quais ele se relaciona. Assim, essa teoria permite compreensões sobre o papel essencial da interação social no desenvolvimento humano e na construção do conhecimento. Para Vygotski (2007), o processo de aprendizagem não é um ato isolado/individual, mas sim um fenômeno essencialmente social, que ocorre a partir das relações que o sujeito estabelece com o meio e com os outros.

Diante disso, o conceito que mais me marcou foi o da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), definida como a distância entre o que o aluno consegue realizar sozinho e o que ele pode realizar com o auxílio de alguém mais experiente (professor, colega ou outro mediador). Assim, torna-se perceptível que, ao identificar essa zona, consigo planejar intervenções pedagógicas mais eficazes, pois passo a atuar como mediadora entre o conhecimento atual do aluno e aquilo que ele pode vir a aprender com o apoio adequado. Dessa forma, pautada nessa teoria, compreendo que ensinar não é somente transmitir

conteúdo, mas sim promover interações significativas que levem o aluno a avançar em seu desenvolvimento.

Ademais, para Vygotski (2007) a linguagem consiste em uma ferramenta fundamental nesse processo, pois é por meio dela que o pensamento se estrutura e o conhecimento se consolida. Assim, reforço a minha convicção de que a sala de aula deve ser um espaço de diálogo, de troca de ideias e de construção coletiva do saber.

Além disso, a abordagem vygotskiana valoriza o contexto cultural e histórico do aluno, reconhecendo que cada indivíduo aprende de maneira distinta, influenciado por suas experiências, vivências e valores (Vygotski, 2007). Ao considerar esse aspecto em minha prática docente, passo a visualizar meus alunos de forma mais integral, respeitando suas trajetórias e buscando estratégias que façam sentido para cada realidade.

Então, torna-se notório por Vygotski (2007) destacou a importância da interação social no processo de aprendizagem. Assim, apesar de o *Duolingo* ser uma plataforma individual, são oferecidos elementos de *feedback* imediato e monitoramento de progresso que permitem ao aluno perceber e acompanhar a sua evolução, além de que o sistema de pontos e recompensas pode criar um ambiente virtual interativo que facilita a motivação e o engajamento dos estudantes. Assim, segundo Vygotski (2007, p. 114): “[...] a aprendizagem se dá de maneira mais eficaz quando o aluno interage com o ambiente de forma ativa.”, o que é proporcionado pelo *Duolingo*, em virtude de sua interface gamificada e interativa.

Já em consonância com Duarte, Alda e Leffa (2016), as metodologias ativas funcionam bem no ensino de línguas porque colocam os alunos em situações reais de comunicação, aumentando a imersão no idioma. Dessa forma, as tecnologias digitais ajudam a criar ambientes mais dinâmicos e que engajam mais os estudantes. Sendo assim, ao conseguir integrar essas metodologias no ensino de inglês, consigo perceber que os alunos ficam mais motivados e com maior autonomia para aprender por conta própria. Tendo isso em vista, é indiscutível que as metodologias ativas são essenciais para um ensino de línguas mais significativo e conectado com a realidade, fazendo com que o estudante participe ativamente da aprendizagem, ao invés de só receber informações passivamente, como uma folha em branco. Essa mudança na forma de ensinar, que tenho buscado aplicar, é uma das maiores transformações no ensino de inglês atualmente.

Nesse viés, os autores Duarte, Alda e Leffa (2016) destacam que as tecnologias educacionais oferecem oportunidades para práticas pedagógicas inovadoras, especialmente no ensino de línguas. Assim, as tecnologias educacionais têm um papel muito importante no ensino de inglês, pois ajudam a criar mais interatividade e sensação real de imersão no idioma. Seja através de aplicativos de idiomas, salas de aula virtuais, *podcasts* ou vídeos educativos, os alunos têm várias oportunidades de praticar de forma autônoma, mesmo fora do ambiente escolar tradicional.

Além disso, plataformas de aulas *online* permitem acessar conteúdos variados, o que torna o aprendizado mais flexível e ajustado ao ritmo de cada indivíduo. Destarte, mais do que só disponibilizar materiais digitais, essas tecnologias permitem que o ensino seja mais personalizado, atendendo às necessidades específicas de cada estudante. Como apontado por Valente (2013), a tecnologia educacional ajuda a criar novos ambientes de aprendizagem, que estimulam a autonomia e ajudam no desenvolvimento de habilidades cognitivas de uma forma mais envolvente. Isso é especialmente importante no ensino de inglês, porque estar em contato constante com o idioma é fundamental para aprender de verdade.

Em virtude disso, as tecnologias educacionais têm um potencial enorme para enriquecer o ensino de línguas, mas é importante que seu uso seja bem planejado. Logo, é preciso pensar na formação dos professores, no acesso às ferramentas e na forma como as tecnologias se encaixam de forma intencional no processo de ensino, pois quando utilizadas

corretamente, elas não só facilitam o aprendizado do inglês, mas também tornam as aulas mais interativas, personalizadas e envolventes.

Nesse contexto, o *Duolingo* consiste em uma plataforma interativa de aprendizado de idiomas, que permite que os usuários aprendam de forma divertida e dinâmica, através de aulas e tarefas curtas e diárias. A plataforma oferece cursos em diversos idiomas, inclusive o inglês, que é foco deste estudo, utilizando exercícios interativos que incluem tradução, compreensão de leitura, escrita e fala.

Nesse sentido, Duarte, Alda e Leffa (2016) defendem que a missão do *Duolingo* está alinhada com os princípios das metodologias ativas, que promovem a autonomia e o protagonismo do aluno no processo de aprendizagem. Assim, elementos como repetição espaçada e *feedback* imediato são características que tornam a plataforma eficaz e envolvente.

Portanto, a utilização do *Duolingo* exemplifica a aplicação de princípios como metodologia ativa, gamificação e utilização de tecnologias educacionais, promovendo motivação e construção do conhecimento de forma mais efetiva. Além disso, o *Duolingo* é uma plataforma confiável e competente para ser utilizada em sala de aula visando uma metodologia ativa, pois é lúdica, possui elementos e interface gamificada, sendo algo que vai de encontro com os interesses dos alunos.

2.2 Recursos digitais para o ensino de inglês

O avanço das tecnologias digitais tem proporcionado inúmeras inovações no campo educacional, especialmente no ensino de línguas estrangeiras como o inglês. Os recursos digitais oferecem novas possibilidades de interação, personalização do aprendizado, acesso a materiais autênticos e uso de metodologias mais ativas e significativas. Entre os principais recursos utilizados destacam-se as plataformas educacionais, aplicativos de aprendizagem, vídeos interativos, jogos digitais, Realidade Aumentada (RA) e o uso de redes sociais com fins pedagógicos.

Segundo Paiva (2019), o uso das tecnologias digitais no ensino de línguas favorece o desenvolvimento da competência comunicativa, já que aproxima os alunos de contextos reais de uso da língua, além de estimular a autonomia e a motivação. Além disso, recursos como vídeos e *podcasts* ajudam no desenvolvimento das habilidades de compreensão auditiva e oralidade. Já as ferramentas como o *Duolingo* e *Kahoot!* vêm sendo amplamente utilizadas em salas de aula e no ensino híbrido. Tais tecnologias permitem que os professores criem atividades dinâmicas e interativas, adaptadas aos diferentes estilos de aprendizagem dos alunos.

Conforme destaca Leffa (2006), o papel do professor diante dos recursos digitais é fundamental, pois ele atua como mediador no processo de aprendizagem, selecionando e integrando as tecnologias de forma crítica e pedagógica. Portanto, a formação docente contínua é essencial para que o uso dos recursos digitais seja efetivo e significativo.

Vale ressaltar que a pandemia da COVID-19 também acelerou a digitalização do ensino, forçando instituições e educadores a se adaptarem ao uso de recursos digitais para garantir a continuidade das aulas. Essa experiência evidenciou tanto as potencialidades, quanto os desafios da adoção de tecnologias no ensino de inglês, incluindo questões de acesso, formação e infraestrutura.

O uso de recursos digitais no ensino de inglês tem transformado significativamente o modo como os professores ensinam e os alunos aprendem. Em um mundo cada vez mais conectado, as tecnologias educacionais digitais favorecem o desenvolvimento das quatro

habilidades linguísticas (compreensão oral, compreensão escrita, produção oral e escrita) de forma interativa, personalizada e contextualizada. Entre as ferramentas mais populares e eficazes destacam-se o *Duolingo*, o *Kahoot!* e o *Padlet*, que possuem diferentes finalidades pedagógicas, mas todas voltadas ao engajamento, à autonomia do aluno e à aprendizagem significativa.

De acordo com Duarte, Alda e Leffa (2016), a utilização de ferramentas digitais, como o *Duolingo*, no contexto educacional tem ganhado destaque nas últimas décadas, especialmente em metodologias ativas de aprendizagem. Fundado em 2011 por Luis von Ahn e Severin Hacker, o *Duolingo* consiste em um aplicativo gratuito para aprendizado de idiomas que utiliza gamificação para motivar os usuários e tornar o processo de ensino mais dinâmico e envolvente (John, 2017). Ao acessar o *Duolingo*, o usuário é convidado a aprender um novo idioma de maneira interativa, por meio de lições curtas, exercícios práticos e desafios diários. A sua proposta é fazer com que o aprendizado se encaixe facilmente na rotina do indivíduo, oferecendo uma experiência que pode ser educativa e também divertida.

No contexto do ensino de língua inglesa, o *Duolingo* oferece uma plataforma acessível, na qual os usuários podem aprender de forma autônoma, no seu próprio ritmo e com uma abordagem interativa. Ao iniciar, o indivíduo escolhe o idioma que deseja aprender e estabelece uma meta diária de estudos, que pode ser ajustada de acordo com o tempo disponível e o nível de comprometimento do aprendiz. O *Duolingo* organiza o conteúdo em unidades temáticas, como saudações, vocabulário, verbos, frases comuns, etc., de forma progressiva, o que permite o desenvolvimento de habilidades de maneira contínua.

As lições são organizadas por nível de dificuldade, permitindo que os aprendizes comecem desde o básico e evoluam até atingir níveis mais avançados. Sendo assim, o funcionamento da plataforma é estruturado em torno de lições interativas e exercícios que abrangem leitura, tradução, escrita, compreensão auditiva e fala. Ao longo de cada lição, o usuário é desafiado a completar exercícios que exigem a tradução de palavras ou frases, a seleção de respostas corretas em múltiplas opções e até a gravar a pronúncia de palavras ou frases no novo idioma. Essa diversidade de atividades abarca aspectos essenciais da língua, como vocabulário, gramática, pronúncia e compreensão auditiva, ajudando a trabalhar diferentes aspectos da língua simultaneamente.

Uma das características mais marcantes do *Duolingo* é o *feedback* imediato, tendo em vista que cada erro cometido é corrigido de forma instantânea, com explicações sobre a resposta correta. Assim, cria-se um ciclo de aprendizado contínuo, em que o usuário pode ajustar sua compreensão da língua à medida que avança nos exercícios. Dessa forma, ao longo do tempo, esse *feedback* imediato permite compreender rapidamente os erros e corrigi-los, o que facilita o processo de retenção do conteúdo. Sendo assim, essa característica reforça o aprendizado sem a pressão de um sistema tradicional de avaliação, além de que os pontos e níveis de progresso são constantemente atualizados, proporcionando uma sensação de realização e motivação.

Outro aspecto interessante da plataforma é a repetição espaçada. O *Duolingo* utiliza esse método para reforçar o aprendizado das palavras e frases, programando revisões de vocabulário e conceitos conforme necessário e com base no desempenho do usuário. Esse sistema ajuda a fixar o conteúdo a longo prazo, garantindo que o aprendiz não se esqueça das palavras aprendidas anteriormente.

Ademais, a gamificação no *Duolingo* é reforçada com a introdução de mundos de desafios, em que o usuário acumula pontos e ganha recompensas, como “*lingots*” (moeda virtual do aplicativo), que podem ser usados para desbloquear novos recursos ou personalizar a experiência de aprendizado. Além disso, ao progredir, o aprendiz também compete em

rankings semanais, o que adiciona um elemento de competição amigável e engajamento social.

Dessa forma, o *Duolingo* não apenas ensina o idioma, mas também envolve o usuário em um processo dinâmico e motivador, no qual torna-se possível aprender de maneira personalizada, em distintos ritmos e de forma prazerosa, com ensino baseado em repetição espaçada, microlições e *feedback* imediato. Para o ensino de inglês, ele pode ser usado como ferramenta complementar, ajudando na memorização de vocabulário, estruturação gramatical e leitura simples. Além disso, a versão *Duolingo for Schools* permite que professores acompanhem o progresso de seus alunos.

Cabe pontuar ainda que pesquisas recentes demonstram que o *Duolingo* tem um impacto positivo na motivação dos estudantes, especialmente no que se refere ao aprendizado autodirigido. Em um estudo realizado por Vesselinov e Grego (2012), observou-se que os estudantes que utilizaram o *Duolingo* para aprender inglês apresentaram evolução significativa em compreensão de vocabulário e gramática, quando comparados àqueles que não utilizaram a plataforma. Esse aspecto da autonomia no aprendizado é especialmente importante, considerando a flexibilidade e a acessibilidade que o *Duolingo* oferece, permitindo aos alunos praticarem o idioma de maneira regular e contínua, sem depender de aulas formais.

Além disso, a gamificação desempenha um papel fundamental na motivação dos alunos, uma vez que o *Duolingo* utiliza elementos lúdicos (pontos, níveis e medalhas) para incentivar os aprendizes a se engajarem com o conteúdo de maneira mais ativa e divertida. Isso é particularmente relevante no ensino de uma língua estrangeira, pois a motivação intrínseca é essencial para o progresso do aluno.

Outrossim, Krashen (1982) defende que a exposição repetida e compreensível à língua é essencial para a aquisição de linguagem. Nesse sentido, o *Duolingo* oferece essa exposição de forma lúdica e motivadora. Todavia, embora ele seja uma ferramenta poderosa, não substitui a interação social e o uso de contextos comunicativos autênticos, que também são fundamentais na aprendizagem de um idioma. Além disso, Thorne (2013) aponta que a interação social e o uso do idioma em contextos reais são componentes essenciais para o desenvolvimento de habilidades comunicativas. Assim, o *Duolingo* mostra-se com maior eficácia quando utilizado como complemento ao ensino tradicional, mas não como substituto.

Já o *Kahoot!* consiste em uma plataforma baseada em *quizzes* interativos e competitivos, utilizada para revisar conteúdos, avaliar a compreensão dos alunos e promover aprendizagem ativa. No ensino de inglês, pode ser usado para praticar vocabulário, revisar estruturas gramaticais, trabalhar interpretação de textos e audição, de forma dinâmica.

De acordo com Rocha (2020), o *Kahoot!* incentiva o envolvimento dos estudantes, especialmente aqueles que têm dificuldades de concentração em métodos tradicionais. Além disso, promove a colaboração e o pensamento crítico, elementos imprescindíveis na formação linguística.

Por fim, o *Padlet* é uma ferramenta digital colaborativa que funciona como um mural virtual, no qual os usuários podem postar textos, imagens, vídeos, áudios e *links*, sendo muito útil no ensino de inglês para a construção de projetos colaborativos, portfólios digitais, relatos reflexivos e produção escrita em grupo.

Como destaca Barbosa (2021), o *Padlet* promove a interação síncrona e assíncrona entre alunos e professores, além de permitir a síntese de conteúdos, o desenvolvimento de habilidades de escrita digital e o letramento multimodal, fundamental para a comunicação no século XXI.

3 CONTEXTO DE ATUAÇÃO: O PROGRAMA DE RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA (PRP) E IMPACTOS PARA FORMAÇÃO DOCENTE

O Programa de Residência Pedagógica (PRP), instituído pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), no ano de 2018, integra a Política Nacional de Formação de Professores e tem como principal objetivo aproximar os licenciandos da realidade das escolas públicas de educação básica. Ao participar desse programa, pude perceber como ele contribui para uma formação mais prática, crítica e reflexiva desde os primeiros anos do curso.

Conforme a CAPES (2024), o PRP proporciona uma imersão progressiva e sistemática no ambiente escolar, permitindo ao residente vivenciar situações reais do cotidiano docente. Durante minha participação, atuei como residente em um núcleo organizado pela minha instituição de ensino superior. Nesse núcleo, foi possível interagir diretamente com dois atores fundamentais: o preceptor, professor da escola-campo que me orientou nas atividades práticas; e o docente orientador, professor da universidade responsável pelo acompanhamento acadêmico e pedagógico. Essa articulação entre universidade e escola possibilitou integrar teoria e prática de forma muito mais concreta e significativa.

Entre as potencialidades que identifiquei no programa, destaco a oportunidade de viver os desafios da sala de aula, refletir sobre minha prática pedagógica e desenvolver competências profissionais essenciais. Como defende Libâneo (2013), a formação docente precisa ultrapassar o domínio técnico e envolver também questões éticas, políticas e sociais, aspectos que pude vivenciar diretamente durante a residência.

Além disso, percebi que o PRP estimula a pesquisa sobre a prática educativa e promove uma formação inicial mais sólida, alinhada às demandas atuais da educação. Concordo com Gatti (2019), que afirma que programas como a Residência Pedagógica reduzem a distância entre a formação universitária e a prática docente, preparando-nos para atuar com mais segurança e consciência em diferentes contextos escolares.

Portanto, participar do Programa de Residência Pedagógica foi uma experiência transformadora em minha trajetória de formação. É inegável que esse programa representa uma iniciativa essencial para fortalecer a relação entre universidade e escola, e para formar professores mais críticos, reflexivos e preparados para enfrentar os desafios da educação contemporânea.

4 ASPECTOS METODOLÓGICOS

Baseando-se em Severino (2014), este relato de experiência adota uma abordagem metodológica de cunho qualitativa. A investigação qualitativa sobressai por tentar entender profundamente os eventos sociais e educativos, dando importância à visão pessoal de quem participa e ao cenário onde as coisas acontecem. Diferente da pesquisa quantitativa, que foca em medir e tornar as coisas gerais, a forma qualitativa dá valor à descrição rica, à interpretação e à compreensão dos sentidos que as pessoas envolvidas dão às coisas.

Conforme Bogdan e Biklen (1994), a pesquisa qualitativa se define por sua maneira de chegar às conclusões, pela atenção ao caminho percorrido e pelo papel principal do pesquisador ao pegar e examinar os dados. Desse modo, ela é muito boa para examinar ações de ensino, relações nas escolas, momentos de aprendizado e outros eventos complicados que envolvem pessoas e lugares específicos.

Nessa perspectiva, o relato de experiência entra como uma ferramenta importante para o método e para contar histórias, deixando o pesquisador ou educador dividir momentos

marcantes ligados ao trabalho de educar. O relato não é só falar das coisas feitas, mas também pensar criticamente sobre o caminho trilhado, os problemas encontrados, as escolhas de ensino feitas e o que foi visto como resultado. Ele deixa que o conhecimento criado na prática seja compartilhado, ajudando a fortalecer o saber pedagógico e a formar outros educadores.

A importância do relato de experiência na área da educação está na sua habilidade de juntar teoria e prática, levando a uma reflexão que considera o lugar e o momento. Como diz Nóvoa (1992), os professores aprendem com suas histórias e práticas, sendo essencial que elas sejam anotadas, pensadas e divididas para construir juntos o conhecimento de ensinar. Assim, o relato de experiência é uma ferramenta forte para pesquisar e formar.

A presente pesquisa objetiva relatar a experiência de intervenção pedagógica desenvolvida a partir da implementação do aplicativo *Duolingo* em uma turma do primeiro ano do ensino médio com cerca de 45 alunos de uma escola estadual de Caraúbas/RN, entre os dias 17 de julho a 09 de outubro de 2023. Esse período foi marcado pela ocorrência de eventos de formação, captação da realidade da escola, momentos de observações, aplicação de questionário diagnóstico, planejamentos, regências, atividade de culminância, participação e apresentação de trabalhos em evento científico. Durante essa experiência foram utilizadas metodologias ativas a partir de atividades lúdicas e gamificadas, além do *Duolingo* como protagonista houve a utilização de sites/programas como *Kahoot!*, *Padlet* e *Excel*, mas com papel de suporte.

Durante a execução das aulas, foi utilizado o *Duolingo* como ferramenta pedagógica integrada às metodologias ativas. Baseando-se nos princípios estabelecidos por Marques *et al.* (2021), o processo metodológico priorizou o protagonismo dos alunos no aprendizado, incentivando a participação ativa, autonomia e construção colaborativa de conhecimentos. Dito isso, estando de acordo com Lucena (2016) a estruturação das atividades foi feita de maneira estratégica, considerando o perfil e as necessidades dos alunos. Antes da aplicação do *Duolingo*, foi realizado um questionário diagnóstico (Apêndice I) para identificar os níveis de proficiência e os objetivos de aprendizagem linguística da turma. A partir disso, foram definidos temas e metas individuais para cada aluno, alinhados às funcionalidades da plataforma.

Em vista disso, John (2017) ressalta a importância de oferecer contextos de aprendizagem colaborativos, mesmo com o uso de tecnologias. Assim, as atividades foram organizadas em momentos individuais e coletivos. Na etapa individual, os alunos utilizaram o

Duolingo para realizar lições adaptadas ao seu ritmo e nível. Essas lições foram monitoradas por meio de relatórios de progresso disponibilizados pela própria plataforma. Na etapa coletiva, promoveu-se a troca de conhecimentos em grupos, utilizando os tópicos estudados no *Duolingo* como base para discussões, jogos e dinâmicas em sala de aula.

Conforme destacado por Marques *et al.* (2021), a gamificação foi explorada como uma ferramenta motivacional. Elementos como metas semanais, conquistas/emblemas e rankings de desempenho (elementos virtuais dentro do *Duolingo*) foram integrados à rotina da turma para estimular o engajamento dos estudantes. Também houve recompensas físicas como doces e brindes temáticos do *Duolingo*. Além disso, os alunos foram incentivados a refletir sobre suas experiências de aprendizado, registrando desafios e conquistas em diários reflexivos, promovendo a metacognição e a autoavaliação.

Seguindo a perspectiva de Nascimento e Oliveira-Melo (2022), a metodologia valorizou a personalização do aprendizado. O *Duolingo* permitiu que os alunos avançassem no conteúdo de forma autônoma, respeitando seus ritmos individuais, enquanto o professor atuava como mediador e facilitador, oferecendo suporte individual e coletivo durante o

processo. Destarte, as práticas foram implementadas em um ciclo contínuo de planejamento, execução, avaliação e replanejamento, reforçando a adaptabilidade das metodologias ativas às especificidades do contexto educacional e ao uso de ferramentas digitais.

5 MEU RELATO DE EXPERIÊNCIA NO PROGRAMA DE RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

A experiência ocorreu na Escola Estadual Sebastião Gurgel, na cidade de Caraúbas/RN, sendo o seu início no dia 17 de julho de 2023, perdurando até o dia 09 de outubro de 2023. Em um primeiro momento, foi realizada a captação da realidade da escola, conforme ilustrado na Figura 1³. Vale destacar, que ocorreram diversos eventos de formação, os quais propiciaram a observação e compreensão acerca de como agir e portar-se dentro de sala de aula. Esses momentos iniciais foram marcados pelo compartilhamento, por parte dos professores, de ensinamentos, experiências e valiosas dicas e perspectivas de utilização de materiais de ensino, com foco na discussão de temas pertinentes às práticas no contexto do PRP.

Figura 1 – Captação da realidade da escola Estadual Professor Sebastião Gurgel, em 2023



Fonte: Acervo pessoal (2023).

Logo após os eventos de formação, ocorreu o primeiro contato com a referida escola. Assim, foi possível maior aproximação e conhecimento da realidade, com observações acerca de questões estruturais, com intuito de conhecer o campo de atuação e desenvolvimento do subprojeto dos residentes do PRP. Em virtude deste momento, foi possível maiores aproximações e diálogos com o professor preceptor, o qual promoveu explicações imprescindíveis sobre o regimento da escola, como deveriam ser desenvolvidas as atividades e como deveria ocorrer a organização dos momentos de observações, planejamentos e regências de aulas.

Após isso, os 6 residentes do PRP foram divididos em 2 grupos, com intuito de possibilitar que cada grupo pudesse executar as suas propostas em turmas diferentes: a

³ As imagens aqui apresentadas foram todas geradas no âmbito das atividades do Programa de Residência Pedagógica. Todos os participantes, incluindo alunos, acordaram tacitamente com o uso das imagens para fins de produção de relatórios sobre as ações desenvolvidas.

residente relatora deste trabalho foi uma das integrantes do grupo que ficou responsável pelas aulas na turma do primeiro ano do ensino médio da referida escola, a qual era composta por 45 alunos, com idade média de 15 anos.

Uma das dificuldades enfrentadas consistiu na greve que estava ocorrendo no estado, o que refletiria na paralisação do funcionamento da referida escola de atuação dos residentes. Todavia, a greve não durou muito tempo, e ao retorno das atividades, os residentes do PRP passaram a acompanhar as aulas do professor preceptor, viabilizando os primeiros contatos, a observação da dinâmica das aulas e das características da turma do primeiro ano do ensino médio. Consistiram em esses momentos muito aprendizado para os residentes, tendo em vista que a observação e contato com o professor preceptor propiciou ensinamentos e inspiração, com constante motivação para ensinar, desenvolver e executar diversas metodologias de ensino-aprendizagem.

Outrossim, cabe frisar que a escolha do subprojeto a ser desenvolvido e executado foi realizada de forma democrática com a totalidade dos residentes, culminando na decisão de elaborar um questionário diagnóstico (Apêndice I) e aplicá-lo de forma impressa. Esse questionário diagnóstico apresentava questões que almejaram averiguar as condições dos(as) discentes em relação ao acesso à internet ou recursos digitais, além de captar informações acerca do conhecimento de algum aplicativo ou site que já utilizaram e que tenha potencial capacidade de facilitar o aprendizado em Língua Inglesa.

A aplicação desse questionário diagnóstico possibilitou a captação de que a maioria dos alunos conhecia o aplicativo do *Duolingo*. Assim, por ser um aplicativo gratuito e com alta facilidade de uso, optou-se pela sua utilização como ferramenta digital complementar para o estudo e compreensão dos assuntos previstos para a referida turma do primeiro ano do ensino médio. Dessa forma, a implementação do *Duolingo* como atividade extraclasses ocorreu de forma concomitante à continuidade das aulas planejadas semanalmente em conjunto com o professor preceptor, conforme pode ser observado na Figura 2.

Figura 2 – Reunião de planejamento semanal



Fonte: Acervo pessoal (2023).

Ademais, deve-se ressaltar a participação dos residentes, do professor preceptor e do professor orientador, no dia 28 de julho de 2023, no evento intitulado “III Seminário Institucional PIBID e PRP 2023”, o qual ocorreu das 9:00 às 16:30, no auditório Amâncio Ramalho da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA), Campus Mossoró/RN. Durante esse evento, foi possível a participação como ouvintes em palestras ocorridas, além de posterior exposição e apresentação, pelos residentes, de um banner acerca da experiência inicial do subprojeto com utilização do *Duolingo*, o qual foi intitulado “Programa Residência Pedagógica: um relato de experiência em turmas de ensino médio na disciplina de Língua Inglesa”, com abordagens introdutórias, do contexto de trabalho, das atividades realizadas

até então, dos resultados parciais das experiências e das tarefas programadas. A Figura 3, foi fruto de registro fotográfico realizado durante o evento supramencionado.

Figura 3 – Participação dos residentes no III Seminário Institucional PIBID e PRP 2023



Fonte: Acervo pessoal (2023).

No âmbito da atuação dos residentes, durante as aulas havia apresentação dos assuntos que constavam no plano, utilizando-se de slides, além da realização de atividades com os alunos, visando sempre a inclusão e participação ativa de todos nas aulas, buscando verificar e avaliar a compreensão dos assuntos abordados. Para tanto, foram utilizados recursos como o *Kahoot!* para realização de gamificação a partir de quiz referente a alguns textos repassados para a turma outrora. Além disso, foram realizadas atividades lúdicas, a partir da utilização de bexigas que continham, no seu interior, frases para serem completadas ou corrigidas no quadro da sala de aula. Toda essa abordagem foi realizada considerando o que é defendido por Leffa (2020), que propõe uma reflexão crítica sobre a utilização de elementos de jogos em contextos não lúdicos, como a sala de aula. Ele argumenta que a gamificação não consiste apenas em transformar uma aula em jogo, mas sim implementar a estrutura dos jogos, almejando viabilizar um processo de aprendizagem mais interessante e motivador.

As Figuras 4 e 5 mostram essas atividades realizadas pelos alunos.

Figura 4 – Realização de quiz pelo *Kahoot!*



Fonte: Acervo pessoal (2023).

Figura 5 – Dinâmica das bexigas



Fonte: Acervo pessoal (2023).

Cabe destacar que o controle do uso do *Duolingo* foi realizado pelo site do *Padlet*, no qual os alunos anexavam uma captura de tela da sua ofensiva, e, a partir disso, esses dados alimentavam uma planilha do *Excel*. Assim, foi possível acompanhar continuamente a adesão dos discentes e a frequência de uso de cada um deles, viabilizando avaliações mais detalhadas acerca do comprometimento e participação de cada aluno.

Outrossim, após consecutivos encontros de planejamentos, foi realizada uma atividade de culminância, no dia 09 de outubro de 2023, no auditório da UFERSA, Campus Caraúbas, com as ambas as turmas envolvidas no subprojeto. Na ocasião, as turmas do primeiro e do terceiro ano do ensino médio da referida escola foram divididas em subgrupos para viabilizar a participação em uma gincana sobre assuntos abordados durante o período de regência dos residentes, com a realização de atividades de vocabulário, gramática, escuta, fala, escrita e leitura, a partir de uma transposição didática, lúdica e gamificação baseada no aplicativo do *Duolingo*. As Figuras 6 e 7 demonstram atividades sendo realizadas, e a finalização do evento com realização de *ranking* de acordo com a pontuação obtida pelos estudantes.

Figura 6 – Realização da dinâmica dos sentimentos e emoções



Fonte: Acervo pessoal (2023).

Figura 7 – Encerramento da atividade de culminância



Fonte: Acervo pessoal (2023).

Dessarte, a culminância teve como proposta central a criação de um ambiente de aprendizado que extrapolasse os métodos padrões e anacrônicos, materializando-se em atividades reais, participativas e divertidas, garantindo maior interação, descontração e aplicação prática dos conhecimentos construídos durante o período de utilização do aplicativo *Duolingo*. O Quadro 1 sintetiza as atividades realizadas durante o encontro de culminância:

Quadro 1 - Atividades desenvolvidas no encontro de culminância na UFERSA, no dia 09 de outubro de 2023.

Atividade	Descrição da Atividade
1º Organizar a sentença	Foram fornecidas 5 (cinco) sentenças embaralhadas para cada grupo, para que organizassem seguindo a estrutura da sentença. Assim, o grupo que concluisse a organização mais rapidamente ganhava a pontuação.
2º Dinâmica dos sentimentos e emoções	Os alunos tinham que analisar as imagens impressas da coruja do <i>Duolingo</i> e identificar as emoções e sentimentos expressos por cada uma delas.

3° Ouvindo frases em inglês	Os alunos tinham que ouvir as frases em inglês proferidas pelos residentes organizadores, e, após isso, organizaram cada vocábulo com intuito de formular a frase por completa em conformidade com o que estavam ouvindo.
4° Jogo da memória	Haviam oito cartões, quatro com frases em inglês e quatro em português, os quais permaneciam virados na mesa. Os alunos tinham que virar os cartões e fazer os pares, ao encontrar, em um dos cartões, a frase em inglês, e no outro a sua respectiva tradução para o português.
5° Dinâmica das imagens	A partir da apresentação de imagens no projetor, os alunos tinham que falar o nome de cada imagem, em inglês. Cada grupo tinha um representante por rodada, e ganhava o direito de resposta aquele que tocasse na mão do residente responsável pela atividade.

Fonte: Autoria própria.

Após a realização de todas as atividades supramencionadas, a turma do primeiro ano do ensino médio obteve uma maior pontuação final, tornando-se a equipe vencedora da gincana, fruto do empenho empreendido durante as atividades.

Outrossim, deve-se pontuar que no dia 06 de fevereiro de 2024 aconteceu o “Encontro do subprojeto de inglês da UFERSA”, momento no qual foram realizados diálogos e a produção de cartazes sobre as experiências vivenciadas no programa, os quais subsidiaram a exposição e socialização das distintas vivências dos residentes. Além disso, foram estabelecidas discussões acerca de futuras produções sobre essas vivências, com intuito de compartilhar esses conhecimentos e experiências em eventos científicos.

Diante da intervenção pedagógica realizada, foi possível constatar uma expressiva evolução a partir da utilização do aplicativo *Duolingo*. Ademais, evidenciou-se a motivação para a realização das tarefas, bons desempenhos nas atividades, fruto da constante dedicação, refletindo na eficácia no processo ensino-aprendizagem. Isso corrobora com Marques *et al.* (2021), ao defenderem que as metodologias ativas consistem em estratégias de ensino que estimulam os discentes a aprenderem de maneira ativa e participativa, situando-os no centro do processo de aprendizagem, ao estimular a reflexão, questionamento e colaboração, bem como estimulando a autonomia dos envolvidos, propiciando o desenvolvimento de habilidades críticas e reflexivas.

Outrossim, a ferramenta utilizada consistiu em um meio de engajamento para os discentes, despertando características como motivação e empolgação durante a realização das tarefas e atividades propostas. Além disso, tornou-se notória a expressiva melhoria dos alunos após algum tempo de uso do *Duolingo*, em virtude dos satisfatórios desempenhos nas atividades e avaliações realizadas.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto torna-se perceptível que foi possível alcançar os objetivos traçados, ao constatar que o uso do *Duolingo*, aliado a outras estratégias lúdicas e gamificadas, contribuiu para o engajamento e a evolução dos alunos do primeiro ano do

ensino médio. Portanto, conclui-se que esta intervenção pedagógica relatada neste artigo teve êxito por possibilitar a aplicação prática de metodologias ativas no processo ensino-aprendizagem da Língua Inglesa. Dessa forma, a utilização do aplicativo *Duolingo* viabilizou um processo mais lúdico, interativo e divertido de aprender inglês, abandonando a forma tradicional de ensino ainda enraizada em muitas realidades escolares, pautadas, majoritariamente, na transmissão e memorização de determinados assuntos.

Para tanto, esta pesquisa foi fundamentada em importantes autores que colaboraram com a perspectiva adotada ao longo deste artigo, merecendo destaque Duarte; Alda e Leffa (2016), que trazem gamificação e o *feedback* corretivo: considerações sobre a aprendizagem de línguas estrangeiras pelo *Duolingo*; John (2017), onde fala sobre *Duolingo*: experiência como tarefa de casa na aprendizagem de vocabulário em língua inglesa; Lucena (2016), que fala sobre culturas digitais e tecnologias móveis na educação; Marques *et al.* (2021), trazendo a discussão sobre a inovação no ensino: uma revisão sistemática das metodologias ativas de ensino-aprendizagem; Nascimento e Oliveira-Melo (2022), que trazem a discussão língua inglesa e metodologias ativas: desafios, experiências e perspectivas docentes; Pereira *et al.* (2012), trazendo perspectivas sobre O uso da tecnologia na educação, priorizando a tecnologia móvel; Vetromille-Castro e Kieling (2021), que falam sobre a importância das metodologias ativas e recursos digitais para o ensino de L2: uma revisão sobre caminhos e possibilidades; Johan Huizinga (2000), onde fala sobre o jogo como elemento da cultura; finalizando com Vygotski (2007), que fala sobre o processo de aprendizagem que se dá sobre que se dá pela interação social.

Logo, a experiência vivenciada mostrou-se de extrema relevância para a futura prática profissional dos residentes do PRP, tendo em vista que todo o trabalho realizado serviu para ampliação do rol de possibilidades de metodologias que podem ser adotadas em sala de aula. Outrossim, destaca-se a importância de pesquisas que utilizam tecnologias digitais e metodologias ativas na perspectiva de aperfeiçoamento do ensino de Língua Inglesa, que, quando bem aproveitadas, proporcionam experiências enriquecedoras para a futura prática docente.

Destarte, o relato de experiência apresentado neste artigo revelou-se extremamente produtivo, demonstrando não apenas a eficácia do uso de ferramentas digitais como o *Duolingo* em um contexto educacional, mas também o impacto positivo na formação de futuros professores. Ao integrar metodologias ativas e Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no ambiente escolar, foi possível promover uma abordagem mais dinâmica e centrada no aluno, incentivando a autonomia e o engajamento.

Além disso, a experiência contribuiu para a preparação de professores mais capacitados a lidar com as demandas do ensino contemporâneo, em que a tecnologia desempenha um papel cada vez mais central. A prática aqui relatada não apenas reafirma o potencial das TICs no fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa, mas também destaca a necessidade de ampliar sua utilização e exploração em diferentes contextos pedagógicos.

Espera-se que novos trabalhos continuem a investigar e implementar metodologias ativas em conjunto com plataformas tecnológicas como o *Duolingo*, especialmente diante do fato de que essas ferramentas estão em constante evolução. A cada dia, essas plataformas se tornam mais eficientes e adaptadas às necessidades dos usuários, abrindo possibilidades ainda mais inovadoras para transformar o ensino e a aprendizagem não só da Língua Inglesa, mas de quaisquer outras línguas ou conteúdos.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, T. C. G. Ferramentas digitais no ensino de inglês: o uso do Padlet na produção escrita. **Rev. EntreLínguas**, Araraquara, v. 7, n. 2, p. 332-348, fev. 2021.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação**: uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994.

CAPES. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Programa de Residência Pedagógica**. [Brasília], 21 jun. 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/programas-encerrados/programa-residencia-pedagogica>. Acesso em: 09 jul. 2025.

DUARTE, G. B.; ALDA, L.; LEFFA, V. Gamificação e o feedback corretivo: considerações sobre a aprendizagem de línguas estrangeiras pelo Duolingo. **Raído**, Dourados/MS, v. 10, n. 23, p. 114-128, jul./dez. 2016.

GATTI, B. A. **Formação de professores**: estudos e pesquisas. São Paulo: Editora UNESP, 2019.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

INEP. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **MEC e Inep divulgam resultados do Censo Escolar 2023**. [Brasília], 30 jun. 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/centrais-de-conteudo/noticias/censo-escolar/mec-e-inep-divulgam-resultados-do-censo-escolar-2023>. Acesso em: 09 jul. 2025.

JOHN, D. **Duolingo**: experiência como tarefa de casa na aprendizagem de vocabulário em língua inglesa. 2017. Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Educação) – Universidade Federal de Santa Maria, Três de Maio, 2017.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2012.

KRASHEN, S. D. **Principles and practice in second language acquisition**. Oxford: Pergamon Press, 1982.

LEFFA, V. J. Gamificação no ensino de línguas. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 38, n. 2, p. 01-14, abr./jun. 2020.

LEFFA, V. J. Interatividade no ensino de línguas: o papel do computador. **Cadernos de Letras da UFF**, Niterói/RJ, v. 1, n. 33, p. 25-41, mar. 2006.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 5. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. 27. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

LUCENA, S. Culturas digitais e tecnologias móveis na educação. **Educar em Rev.**, Curitiba, n. 59, p. 277-290, jan./mar. 2016.

MARQUES, H. R.; CAMPOS, A. C.; ANDRADE, D. M.; ZAMBALDE, A. L. Inovação no ensino: uma revisão sistemática das metodologias ativas de ensino-aprendizagem. **Avaliação (Campinas)**, Sorocaba/SP, v. 26, n. 03, p. 718-741, nov. 2021.

MINAYO, M. C. de S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 13. ed. São Paulo: Hucitec, 2013.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas: Papirus, 2015.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. Campinas: Papirus, 2013.

NASCIMENTO, W. C.; OLIVEIRA-MELO, F. G. de. Língua inglesa e metodologias ativas: desafios, experiências e perspectivas docentes. **Research, Society and Development**, Vale do São Francisco, v. 11, n. 6, p. 1-16, abr./maio 2022.

NÓVOA, A. **Os professores e a sua formação**. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1992.

OLIVEIRA, Z. de M. R. de. A produção do conhecimento na prática docente: relato de experiência como prática reflexiva. In: OLIVEIRA, Z. de M. R. de (Org.). **Formação de professores e prática docente**. São Paulo: Cortez, 2007. p. 95-108.

PAIVA, V. L. M. de O. A aprendizagem de línguas online. In: ALMEIDA FILHO, J. C. P. de (Org.). **O ensino de línguas estrangeiras: aprendizes, professores e tecnologia**. Campinas: Pontes Editores, 2019. p. 141-157.

PEREIRA, L. R.; SCHUHMACHER, V. R. N.; SCHUHMACHER, E.; DALFOVO, O. **O uso da tecnologia na educação, priorizando a tecnologia móvel**. Palhoça: CEFET, 2012.

PRETTO, N. de L.; ASSIS, A. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Salvador: Edufba, 2008.

ROCHA, A. L. A. Gamificação na aprendizagem de línguas estrangeiras: o uso do Kahoot no ensino de inglês. **Rev. Educação e Linguagens**, Maringá, v. 9, n. 18, p. 131-148, ago. 2020.

THORNE, S. L. The role of technology in second language learning. **Language Learning & Technology**, Mānoa, v. 17, n. 3, p. 32-44, set. 2013.

TRIPP, D. **Ensinar com a pesquisa-ação**: uma introdução ao professor pesquisador. Porto Alegre: Vozes, 2005.

VALENTE, J. A. **Tecnologias e aprendizagem**: um estudo sobre o uso das tecnologias no ensino de línguas estrangeiras. São Paulo: Editora Loyola, 2013.

VESSELINOV, R.; GREGO, J. **Duolingo Effectiveness Study**. [Nova Iorque], 18 dez. 2012. Disponível em: http://comparelanguageapps.com/DuolingoReport_Final.pdf. Acesso em: 13 jul. 2025.

VETROMILLE-CASTRO, R.; KIELING, H. dos S. Metodologias ativas e recursos digitais para o ensino de L2: uma revisão sobre caminhos e possibilidades. **Ilha do Desterro**, Florianópolis, v. 74, n. 3, p. 351-368, set./dez. 2021.

VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 10. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

APÊNDICE I – Questionário diagnóstico



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO - UFERSA
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

QUESTIONÁRIO DIAGNÓSTICO Turma: 1º ano B - Turno: Matutino

Você tem acesso a um dispositivo (computador, tablet, smartphone) para acessar a internet?

() Sim. () Não.

Você tem acesso à internet em casa?

() Sim. () Não.

Você tem dificuldade para utilizar aparelhos como celular, computador ou tablet?

() Sim. () Não.

Para você, saber inglês é algo importante no mundo em que vivemos hoje?

() Sim. () Não.

Você considera importante saber inglês para atuar no mercado de trabalho?

() Sim. () Não.

Você já fez ou faz uso de aplicativos para o aprendizado da língua inglesa?

() Sim. () Não.

Se você marcou "Sim" na pergunta anterior, diga qual aplicativo você usa ou usou:

Em uma escala de 1 a 3, em que 1 significa nada interessado, 2 significa pouco interessado e 3 significa muito interessado, havendo a possibilidade, como você avalia a sua vontade de aprender inglês por meio de ferramentas digitais:

[] 1 (Nada interessado)

[] 2 (Pouco interessado)

[] 3 (Muito interessado)

Fonte: Autoria própria da residente.