

Let's play Duolingo! – Analisando os princípios de Gamification no aplicativo

Camila Rangel de Almeida^{1*}; Esther Dutra Ferreira²; Joane Marieli Pereira Caetano³;
Carlos Henrique Medeiros de Souza⁴

¹ Graduanda em Letras - Inglês pelo Centro Universitário Fundação São José (UNIFSJ), Bolsista do Núcleo sobre Metodologias do Ensino de Línguas (NEMEL);

² Graduanda em Letras - Inglês pela UNIFSJ, Bolsista do NEMEL; ³ Doutoranda e Mestra em Cognição e Linguagem (UENF); Coordenador do Programa de Pós Graduação em Cognição e Linguagem (UENF) - Professor colaborador do NEMEL

*camila23junho@gmail.com;

Resumo

O presente artigo tematiza o uso de *Gamification* no processo de aprendizagem de línguas. Dessa forma, surgem os seguintes questionamentos: Como funcionam os aplicativos para aprendizagem de idiomas, sobretudo, da língua inglesa? Por que aplicativos gamificados, em específico, o Duolingo são tão eficazes? A pesquisa tem como objetivo geral, então, analisar o aplicativo, tendo como base os critérios de Gamificação e sua aplicação. Mais especificamente, busca delimitar o termo Gamificação, no âmbito da pesquisa e analisar os elementos presentes no aplicativo Duolingo, a fim de demonstrar e comprovar o uso da gamificação. Para tanto, utiliza-se a revisão bibliográfica sobre a temática e sobre os elementos de games. Conclui-se, que o aplicativo Duolingo por contém os princípios de *gamification*, favorecendo sua efetividade.

Palavras-Chave: Ensino. Gamificação. Língua Inglesa. Duolingo.

Introdução

O processo de ensino e aprendizagem vem ganhando inúmeras complementações, sobretudo, utilizando uma metodologia de ensino que se aproprie de algo extremamente atrativo para todos a fim de promover a aprendizagem — os Games. Entretanto, deve-se entender que o princípio do *Gamification* — em português Gamificação — não é utilizar *games*, em si, para aulas, mas, sim, se apropriar dos elementos presentes nos *games* para promover uma aula diversificada.

Sabe-se que os *games* são divertidos e engajadores, e podem, ainda, influenciar a mudança de comportamento de uma pessoa. Segundo Alves (2015, p.9),

somos seres sociais e como tais gostamos de compartilhar nossas experiências, comparar nossa rotina com a rotina de nossos amigos e precisamos muitas vezes, de companhia e motivação para alcançarmos um objetivo pessoal como por exemplo fazer exercícios.

Os *games* envolvem e trabalham através de experiências, sejam com elementos da realidade, sejam totalmente fantasiosas. A partir dessas experiências positivas

e/ou negativas que as pessoas começam a refletir criticamente sobre certas atitudes e hábitos, podendo assim promover a mudança comportamental. Tudo depende da temática proposta pelo jogo.

Tendo em vista essa perspectiva, o artigo utiliza como objeto de estudo o aplicativo *Duolingo* que, segundo o seu site oficial é: “A nova melhor maneira de aprender um idioma” (DUOLINGO, 2019). O aplicativo além de sua versão para computador físico, também está disponível na versão *mobile* para *iPhone* e *Android*. Ainda segundo o site (2019), dentre as atribuições, promove a aprendizagem personalizada, em que o aprendiz recebe suas notas — o feedback — automaticamente, podendo, assim, se aperfeiçoar mais rápido. O *app* trabalha ainda com recompensas, sendo um tipo de dinheiro virtual para ser utilizado no próprio *app*, bem como com insígnias para representar as conquistas diárias do aprendiz, por exemplo, a quantidade de unidades concluídas e o foco nos estudos.

Dessa forma, objetivou-se analisar o aplicativo, tendo como base os critério de Gamificação e sua aplicação. Espera-se que seja possível compreender e validar o uso do aplicativo na aprendizagem de línguas.

Metodologia ou Materiais e Métodos

A pesquisa buscou realizar uma análise do aplicativo *Duolingo*, buscando observar sua estruturação e como a representação dos seus elementos englobam os princípios da Aprendizagem Baseada em Jogo (ABJ), a fim de explicar sua grande efetividade e validar seu uso.

Dentro da perspectiva da Gamificação, a qual adota apenas a apropriação de alguns elementos, foi delimitado, como categoria de análise, o Tripé da Gamificação. O qual segundo Alves (2015), engloba as categorias mecânica, dinâmica e estética.

Tabela 1. O tripé do Gamification

Categoria	Entendimento
Dinâmica	Estrutura implícita e as regras podem estar em sua superfície, mas também incluem elementos mais conceituais
Mecânica	Elementos que podem ser considerados “os verbos” pois são eles que promovem a ação, que movimentam o jogo
Componentes do jogo	Formas específicas de fazer o que a dinâmica e mecânica representam

Fonte: Os autores com base em Alves (2015)

Segundo Alves (2015), artifícios como níveis, progressão do jogo, gráfico social e desafios, chamados “elementos do *game*”, que tornam os *games* tão populares. Pois, nota-se que “a presença de determinados elementos podem tornar os *games* mais engajadores e transformá-los em experiências nas quais queremos permanecer envolvidos, enquanto que outros não” (ALVES, 2015, p.41).

Tendo em vista tais concepções, parte-se para a análise estrutural do aplicativo *Duolingo*, buscando validar o objetivo da pesquisa.

Resultados e discussão

A análise apresenta algumas imagens que foram retiradas da conta de um dos autores neste aplicativo, com o fim de comprovarem os componentes citados a seguir e completarem o sentido teórico da pesquisa. Inicia-se então, a partir da análise dos elementos mecânicos presentes no aplicativo: (1) Desafios, que devem ser vencidos a todo momento em que uma nova atividade é proposta ao jogador; (2) Recompensas que o jogador recebe por concluir determinada atividade/desafio proposto, que pode se dar por meio de distintivos, moedas virtuais, troféus, e também desbloqueio dos próximos níveis, como pode ser observado na figura 1 ao fim do parágrafo, que o jogador pode também desbloquear níveis dentro de suas áreas de interesse; e (3) *Feedbacks*, que são dados após exercícios interativos e ajudam o aluno a melhorar seus conhecimentos no idioma, pois fornecem resultados instantâneos.

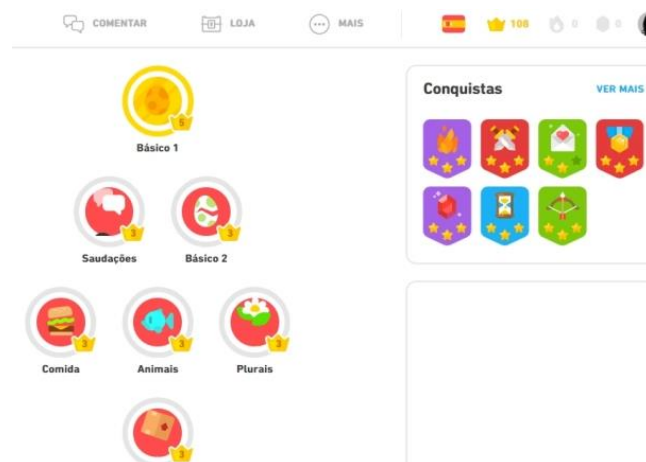


Figura 1. Funcionamento do aplicativo *Duolingo*.

Em seguida, observam-se os seguintes elementos da dinâmica: (1) Emoções, tendo em vista que por ser um jogo conectado à realidade promove a emoção do cumprimento de um objetivo, algo que é impulsionado pelo *feedback* já citado anteriormente como um dos elementos mecânicos; (2) Progressão, visto que a cada exercício apresentado o usuário progride no jogo, podendo subir de níveis, pontuar mais, acumular pontuações e também desbloquear novos níveis ou temas a serem estudados; e (3) Narrativa, ou seja, o conteúdo ali visto estabelece uma correlação com o contexto real do usuário e não apenas algo teórico e distante, seguindo a lógica usada para definir o elemento 1, emoções. Como pode ser visto na figura 2, que traz um conteúdo real do cotidiano, uma fala do dia a dia em que o falante diz com naturalidade, pois o dinheiro faz parte da rotina, e essa fala é muito utilizada, sendo assim, são conteúdos de fato usuais.

E, por fim, fechando os três pilares, tem-se elementos dos componentes: (1) Realizações, que são os mecanismos capazes de oferecer ao jogador uma recompensa pelo cumprimento de seu desafio, como citado nas recompensas dentro dos elementos mecânicos; (2) Badges “são as representações visuais das realizações ou dos resultados alcançados” (ALVES, 2015, p. 46.), e no caso do Duolingo, além das já citadas nas recompensas encontradas em mecânica, o usuário pode ganhar também joias virtuais que podem ser gastadas em brindes; (3) Coleções, que, como o próprio nome já diz, se dão por meio de prêmios e conquistas que vão sendo adquiridas e colecionadas durante o jogo a fim de atestar

as realizações que foram alcançadas em seu desenvolvimento. Esses três componentes podem ser observados na figura 3, ao fim do parágrafo, que apresenta algumas conquistas que o usuário pode adquirir; (4) Desbloqueio de conteúdos, que significa que o jogador deve fazer algo para desbloquear o próximo nível ou etapa, e é exatamente assim que acontece, o usuário só desbloqueia o próximo nível quando conclui aquele em que está, por conta disso, gera-se uma emoção e sentimento de conquista (para complementar, sugere-se olhar figura 1); (5) Níveis, que segundo Alves (2015), “são graus diferentes de dificuldades que vão sendo apresentados ao jogador no decorrer do sistema gamificado, de forma que ele desenvolve suas habilidades enquanto avança de um nível ao outro”, e isso se faz presente do início ao fim do jogo, o que o torna ainda mais empolgante para aqueles que se utilizam dele como ferramenta de aprendizagem; (6) Pontos, que são acumulados de acordo com a conquista e esforço próprio de cada um de seus usuários.

Tem-se então, a partir dessa análise, a constatação de que o aplicativo em estudo apresenta as três categorias vistas, a mecânica, a dinâmica e os componentes, que compõem o tripé dos sistemas gamificados, como afirma Alves (2015). Vemos aqui a importância desses três elementos e sua interligação para o sucesso do aprendizado por meio de games e seus conceitos, que são capazes de estimular ainda mais o aprendizado concreto e eficaz em todos os tipos de pessoas que busquem tal meio.

Conclusão

Ao fim dessa pesquisa, é possível concluir que o uso do aplicativo *Duolingo* para uma aprendizagem significativa da língua tende a ser efetivo por conter os princípios de *gamification*. Assim, através dos resultados obtidos, é possível distingui-lo de outros aplicativos e/ ou apenas jogos, tendo em vista que sua aplicabilidade se dá para todos aqueles que tenham acesso e queiram aprender o novo idioma com uma abordagem mais emocionante e concreta.

Agradecimentos

Agradecemos à oportunidade concedida pelo núcleo de pesquisa do NEMEL, que vem contribuindo para o nosso desenvolvimento acadêmico e profissional.

Referências

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática**. 2 ed. São Paulo: DVS Editor, 2015. p. 7-12.

DUOLINGO. **A maneira mais popular do mundo de aprender inglês on-line**. Disponível em: <<https://pt.duolingo.com/course/en/bn/Aprenda-ingl%C3%AAs>>. Acesso em: 18 set. 2019.

PÁSSARO DE TINTA. **Sobre o Duolingo #2**. Disponível em: <<https://passarodetinta.wordpress.com/2019/05/10/sobre-o-duolingo-2/>>. Acesso em: 20 set. 2019