

v.2, n.4, 2025 - Abril

REVISTA O UNIVERSO OBSERVÁVEL

A IMPLEMENTAÇÃO DE OFICINAS DE INGLÊS COM DUOLINGO NO CONTEXTO DA CIBERCULTURA: UMA PROPOSTA PARA A EJA NO COLÉGIO ESTADUAL RENAN BALEIRO, EM SALVADOR

Anderson da Silva Santos¹
Grace Favila de Figueiredo Carvalhal²

Revista O Universo Observável
DOI: 10.5281/zenodo.15270574
[ISSN: 2966-0599](https://doi.org/10.5281/zenodo.15270574)

¹Especialista em Língua Portuguesa, Coordenação Escolar (UNIFAHE, 2024), Educação de Jovens e Adultos (UNIFAHE, 2025), Linguagens, suas Tecnologias e o Mundo do Trabalho (UFPI, 2025), Direitos das Mulheres (Faculdade de Educação, 2025) e Saberes e Práticas da Língua Inglesa (UNYLEYA, 2013). Licenciado em Letras, com habilitação em Língua Inglesa, pela UNIJORGE (2008), e em Pedagogia pela UNIFAHE (2025). Cabo da Polícia Militar da Bahia e instrutor da disciplina "Correspondência PM e as Normas da ABNT" no Curso de Aperfeiçoamento de Sargentos, Aluno Especial do Mestrado Profissional de Jovens e Adultos-MPEJA(UNEB).

E-mail: andersoncfsd2005@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-1170-9248>

²Graduada em Bacharelado em Letras Vernáculas - Universidade Federal da Bahia (1993). Graduada em Direito - Faculdade Maurício de Nassau (2008). Especialista em Literatura Brasileira - Universidade Católica do Salvador (2005). Especialista em Direito Civil- Universidade Federal da Bahia (2012). Especialista em Metodologia do Português – Centro de Estudos Avançados em Pós Graduação e Pesquisa (2018). Especialista em Metodologia do Ensino de Português - ISEAC (2017). Especialista em Psicopedagogia Escolar – Universidade Contemporânea e Faculdade Integrada Montenegro (2002)Aluna Especial do Mestrado Profissional de Jovens e Adultos-MPEJA(UNEB).

E-mail: gracefavila@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-7201-8414>



**A IMPLEMENTAÇÃO DE OFICINAS DE INGLÊS COM DUOLINGO
NO CONTEXTO DA CIBERCULTURA: UMA PROPOSTA PARA A EJA NO
COLÉGIO ESTADUAL RENAN BALEEIRO, EM SALVADOR**

Anderson da Silva Santos e Grace Favila de Figueiredo Carvalhal



Fonte: <https://www.dineroenimagen.com/tu-dinero/cuanto-cuesta-super-duolingo-en-2025>

PERIÓDICO CIENTÍFICO INDEXADO INTERNACIONALMENTE

ISSN
International Standard Serial Number
2966-0599

www.ouniversoobservavel.com.br

Editora e Revista
O Universo Observável
CNPJ: 57.199.688/0001-06
Naviraí – Mato Grosso do Sul
Rua: Botocudos, 365 – Centro
CEP: 79950-000

RESUMO

Este artigo propõe oficinas de inglês com gamificação digital na EJA do Colégio Estadual Renan Baleeiro (Salvador), analisando o potencial do Duolingo (TDICs) para inclusão, engajamento e autonomia discente. Por meio de revisão narrativa da literatura, fundamentada em debates sobre cibercultura e ensino de idiomas, discute-se a viabilidade da ferramenta em superar desafios estruturais e pedagógicos da EJA brasileira. A metodologia inclui uma análise crítica de publicações e dos dados apresentados sobre o uso do aplicativo. Os resultados indicam que a abordagem pode fortalecer competências linguísticas, fomentar colaboração e expandir oportunidades educacionais. Conclui-se que a integração de tecnologias digitais na EJA oferece caminhos para um ensino de inglês inovador, inclusivo e alinhado às demandas globais.

Palavras-chave: EJA; Duolingo; cibercultura; gamificação.

ABSTRACT

This study proposes implementing English workshops using digital gamification tools within Youth and Adult Education (YAE) at Colégio Estadual Renan Baleeiro in Salvador. Focusing on Duolingo as a Digital Information and Communication Technology (DICT) platform, the research theoretically examines its potential to promote social inclusion, student engagement, and autonomous learning. Through a narrative literature review grounded in cyberculture and language teaching theories, the study analyzes the tool's viability in addressing structural and pedagogical challenges characteristic of Brazilian YAE. The proposed methodology involves critical analysis of academic publications and qualitative data regarding the app's impact on language acquisition. Theoretical findings suggest this approach could enhance linguistic competencies, foster collaborative learning environments, and expand educational opportunities. The study concludes that integrating such digital technologies into YAE may transform English language instruction, offering inclusive education aligned with global digital demands.

Keywords: EJA; Duolingo; cyberculture; gamification.

1. INTRODUÇÃO

Na era digital e globalizada, o aprendizado do idioma inglês tornou-se uma habilidade indispensável para o desenvolvimento acadêmico, profissional e social. No entanto, no Brasil, especialmente no contexto da Educação de Jovens e Adultos (EJA), persistem desafios significativos, como a escassez de recursos, metodologias ultrapassadas e a desmotivação dos estudantes (Garlet *et al.*, 2021). Diante desse cenário, ferramentas tecnológicas, como aplicativos de idiomas, emergem como alternativas inovadoras, capazes de oferecer uma aprendizagem dinâmica, acessível e personalizada.

A cibercultura, conforme discutido por Santos (2019) e Lemos (2004), redefine as práticas pedagógicas ao integrar tecnologias digitais no cotidiano educacional, promovendo inclusão social e competências essenciais para o mundo contemporâneo. Nesse contexto, o *mobile learning* — conceito explorado por plataformas digitais — possibilita o aprendizado a qualquer momento e lugar, fortalecendo a autonomia e o engajamento dos alunos (Unesco, 2014). Essa abordagem é fundamental para a futura implementação do projeto no Colégio Estadual Renan Baleeiro, em Salvador. Inicialmente, será realizada uma oficina piloto, e, com seu sucesso, a proposta se expandirá por meio da capacitação de mais profissionais, permitindo a multiplicação da iniciativa.

Este estudo estrutura-se em cinco seções principais. Em **O Papel da Cultura Digital na Aprendizagem**, analisa-se como a cibercultura transforma o ensino, destacando o papel do professor

como mediador e a democratização do acesso à educação (Santos *et al.*, 2018). Em **Ferramenta Duolingo: Vantagens e Aplicações da Gamificação**, exploram-se as funcionalidades do aplicativo, como sistemas de recompensas e personalização, que tornam o aprendizado mais interativo e inclusivo (Oliveira, 2022).

Na seção **Descrição da proposta de implementação da oficina de inglês com duolingo na EJA** é apresentado o cenário educacional da EJA, destacando os desafios estruturais e a relevância de plataformas digitais para superá-los, com ênfase na gamificação como estratégia pedagógica (Rocha *et al.*, 2024).

Na seção **Resultados Esperados** discute-se os potenciais impactos positivos, como o desenvolvimento de habilidades linguísticas, autonomia dos alunos e criação de ambientes colaborativos (Martins e Gouveia, 2021). Por fim, as **Considerações Finais** reforçam a contribuição do estudo para a EJA, evidenciando que a integração de tecnologias gamificadas, quando aliada a um projeto pedagógico consistente, pode reduzir desigualdades e promover cidadania digital.

A justificativa deste trabalho reside na urgência de métodos inovadores para a EJA, um público historicamente marginalizado e que enfrenta desafios como a evasão escolar e a falta de acesso a recursos tecnológicos. A proposta visa suprir essa lacuna por meio de uma oficina piloto que utiliza ferramentas gamificadas, como o *Duolingo*, para tornar o aprendizado mais dinâmico e acessível. A iniciativa será ampliada por meio da formação de novos profissionais, garantindo a multiplicação do

projeto e a promoção de uma educação mais inclusiva e conectada às demandas contemporâneas.

A metodologia de revisão narrativa adotada (Rother, 2007) permitiu uma análise crítica das fontes, considerando tanto aspectos objetivos quanto subjetivos da experiência educacional mediada por tecnologia.

Ao investigar o impacto da gamificação e os desafios da cibercultura, o estudo não apenas propõe estratégias para o ensino de inglês, mas também fortalece práticas pedagógicas alinhadas às demandas da sociedade digital.

2. O PAPEL DA CULTURA DIGITAL NA APRENDIZAGEM

O contexto educacional vem mudando com o surgimento de novas tecnologias, que aliando inovação e ensino, transformam a maneira de aprender (Borges, 2018, p. 35). Nesse cenário, metodologias ativas têm se destacado, principalmente por sua capacidade de envolver os estudantes e promover a construção autônoma do conhecimento. Como aponta Freire (1996, p. 28), "aprender é construir, reconstruir, constatar para mudar", refletindo o caráter transformador da aprendizagem, alinhado às metodologias ativas, que buscam proporcionar maior autonomia ao aluno.

No contexto da gamificação, essa abordagem pedagógica se materializa por meio de recursos como jogos e atividades interativas, que promovem o engajamento do aluno em sua jornada de aprendizagem. O uso dessas plataformas no ensino de inglês contribui para uma experiência dinâmica e personalizada, permitindo que o estudante participe ativamente de seu aprendizado, conforme defendido por Freire. Esse envolvimento do aluno se torna ainda mais relevante no cenário da EJA, onde a diversidade de experiências e necessidades exige práticas flexíveis e inclusivas.

É essencial, também, alinhar o uso dessas tecnologias às práticas pedagógicas existentes, com a participação ativa de professores e gestores educacionais na implementação das ferramentas digitais. A adoção dessas tecnologias requer não apenas a infraestrutura necessária, mas também capacitação contínua dos docentes, garantindo que as ferramentas complementem o currículo escolar e atendam às necessidades específicas dos alunos da EJA. Como enfatizam Garlet *et al.* (2021), o engajamento da comunidade escolar é crucial para maximizar os benefícios da gamificação no ensino de línguas, tornando o processo educacional mais efetivo.

No contexto da EJA, surgem questionamentos sobre como as metodologias inovadoras podem contribuir para uma educação mais inclusiva e acessível. A implementação de ferramentas digitais interativas no ensino de idiomas representa uma solução promissora, pois permite

uma abordagem mais flexível, que favorece o envolvimento dos alunos no aprendizado da segunda língua. Isso se alinha ao objetivo de proporcionar uma educação dinâmica, capaz de superar as barreiras tradicionais de ensino e oferecer oportunidades de aprendizagem para todos.

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), como destaca Almeida (2018, p. 47), democratizam o acesso ao aprendizado, superando limitações estruturais e promovendo uma educação inclusiva. Assim, o uso de plataformas digitais e recursos interativos se configura como um caminho promissor para a transformação da educação na EJA, permitindo que os alunos se engajem de forma mais significativa e autônoma no processo de aprendizagem de línguas. A inclusão digital, portanto, não é apenas uma questão de acesso às tecnologias, mas também de como essas ferramentas podem ser integradas de maneira pedagógica para apoiar e potencializar o processo de ensino e aprendizagem.

A cultura digital contemporânea, conforme definida por Santos (2019) e Lemos (2004), integra tecnologias no cotidiano, criando novas formas de interação social e pedagógica. Esse ecossistema, que permite a aprendizagem em qualquer tempo e lugar, alinha-se perfeitamente com o conceito de *mobile learning* (Unesco, 2014). Na Educação de Jovens e Adultos (EJA), essa integração oferece oportunidades únicas de inclusão social e digital, viabilizando práticas educacionais mais interativas e criativas.

Os ambientes virtuais de aprendizagem, baseados em gamificação, destacam-se nesse contexto ao permitir que os alunos interajam com o inglês de forma lúdica e autônoma. Esses recursos conectam os estudantes a redes globais de conhecimento, promovendo a construção colaborativa do aprendizado (Lemos, 2005; Santos, 2019). No Colégio Estadual Renan Baleeiro, a proposta de implementação dessas tecnologias busca promover a inclusão digital como parte de um modelo educacional inovador, alinhado às necessidades da Educação de Jovens e Adultos (EJA).

A cultura digital também redefine o papel do professor, transformando-o de transmissor de conhecimento em mediador de processos interativos. A adoção das TDICs exige dos educadores uma formação contínua que combine competências pedagógicas e digitais (Santos, 2019). Como destacado por Edméa Santos, educar nesse novo paradigma requer práticas que vão além do uso técnico das ferramentas, incentivando a autoria e a participação ativa dos alunos.

Na EJA, a integração de plataformas gamificadas reflete essa necessidade, funcionando tanto como recurso de ensino quanto como dispositivo de pesquisa e formação (Santos *et al.*,

2018). Nesse modelo, os professores atuam como facilitadores, guiando os alunos na exploração das possibilidades tecnológicas para que se tornem protagonistas de sua própria aprendizagem.

Além disso, a cultura digital democratiza o acesso à educação, especialmente para populações historicamente marginalizadas. Na EJA, esse aspecto é particularmente relevante, pois atende a diversidade de perfis de estudantes, promovendo equidade no acesso ao conhecimento. As soluções educacionais baseadas em tecnologia, como as plataformas interativas de idiomas, transformam a sala de aula em um espaço dinâmico e inclusivo, essencial para o desenvolvimento de habilidades do século XXI.

3. FERRAMENTA DUOLINGO: VANTAGENS E APLICAÇÕES DA GAMIFICAÇÃO

A plataforma de ensino digital exemplifica o potencial da aprendizagem móvel (*mobile learning*) como modelo educacional flexível e inovador, capaz de atender às demandas de uma sociedade cada vez mais conectada. De acordo com Martins e Gouveia (2021), esse formato de estudo permite que os alunos acessem conteúdos educacionais a qualquer momento e em qualquer lugar, promovendo uma interação mais dinâmica no processo de ensino-aprendizagem. Essa abordagem é especialmente relevante em um contexto em que a tecnologia se tornou central na educação.

O sistema gamificado destaca-se por sua acessibilidade e pelo uso de dispositivos móveis para criar um ambiente de aprendizado prático e interativo, facilitando a aquisição de competências

linguísticas. Além disso, a gamificação - um dos seus pilares fundamentais - transforma o estudo em uma experiência lúdica e motivadora. Elementos como pontuação, *rankings*, personalização de metas e desafios estimulam o engajamento contínuo dos usuários, incentivando o progresso e a conquista de novos níveis de proficiência. Conforme Rocha *et al.* (2024), as estratégias pedagógicas incorporadas nesse tipo de ferramenta buscam aprimorar constantemente a experiência do usuário.

Evidências teóricas indicam que os aplicativos de ensino de idiomas podem ser tão eficazes quanto os métodos tradicionais. Segundo Oliveira (2022), esses recursos utilizam mecânicas de jogos para desenvolver habilidades de escuta e pronúncia de forma interativa. Entre os elementos que impulsionam a motivação dos usuários, destacam-se: o sistema de pontuação e recompensas, os níveis progressivos de dificuldade, os exercícios adaptados ao desempenho individual e as competições saudáveis entre os participantes.

A Figura 1 apresenta os níveis de proficiência do Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas (CEFR), uma escala amplamente utilizada para classificar a competência linguística em diferentes idiomas. Os níveis são organizados em três categorias principais: Elementar (A1 e A2), Independente (B1 e B2) e Experiente (C1 e C2). Essa estrutura orienta o aprendizado de línguas, permitindo a definição clara de objetivos e a avaliação da proficiência dos estudantes. Na Figura 1, Xiangying Jiang (2022) apresenta a perspectiva que fundamenta nossas pesquisas, focadas na análise de falantes nos níveis A1 e A2 do curso de inglês para falantes de espanhol no *Duolingo*.

Figura 1 – Escala de Proficiência do Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas (CEFR)
Fonte: Xiangying Jiang (2022).



Estudos como o de Xiangying Jiang (2022) apontam que o *Duolingo* está alinhado ao Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas (CEFR), garantindo padrões internacionais de aprendizado para níveis A1, A2, B1 e B2. Uma pesquisa realizada com 263 usuários do curso de inglês para falantes de espanhol revelou que, ao completarem o nível A2, os participantes alcançaram

competências intermediárias em leitura e escuta, demonstrando a eficácia do aplicativo no desenvolvimento dessas habilidades.

Além da aquisição de habilidades em leitura e escuta, o uso do *Duolingo* também influencia o desenvolvimento da autonomia no aprendizado de idiomas. A estrutura gamificada da plataforma incentiva a prática contínua, permitindo que os

usuários avancem no seu próprio ritmo e reforcem conteúdos por meio da repetição espaçada. Esse formato estimula a motivação dos aprendizes, tornando o estudo mais dinâmico e acessível, especialmente para aqueles que não possuem acesso a cursos formais de idiomas.

Outro aspecto relevante é a adaptação do conteúdo ao desempenho do usuário, o que possibilita um aprendizado personalizado. O algoritmo do *Duolingo* ajusta os exercícios com base nos erros e acertos do estudante, promovendo desafios adequados ao seu nível de proficiência. Essa abordagem contribui para uma evolução gradual e eficaz, garantindo que os aprendizes consigam consolidar seus conhecimentos antes de avançar para conceitos mais complexos.

O impacto do *Duolingo* também é potencializado no contexto da cibercultura, onde tecnologias digitais e práticas sociais interagem para revolucionar o aprendizado. Como Santos (2019) argumenta, “a cibercultura revolucionou a produção e circulação de informações e conhecimentos na interface cidade-ciberespaço”, criando ambientes educacionais mais interativos e personalizados. Essa conexão entre o ciberespaço e o mundo físico, destacada por Lemos (2004), reforça o papel da tecnologia móvel na democratização do acesso ao conhecimento.

Portanto, o *Duolingo* consolida-se como uma ferramenta pedagógica eficaz e acessível, especialmente em contextos como a Educação de Jovens e Adultos (EJA) e projetos comunitários. Ao unir tecnologia, gamificação e princípios pedagógicos, a plataforma promove uma experiência de aprendizado inovadora e inclusiva, atendendo às necessidades de uma sociedade digital e oferecendo novas possibilidades para o ensino de idiomas.

4. DESCRIÇÃO DA PROPOSTA DE IMPLEMENTAÇÃO DA OFICINA DE INGLÊS COM DUOLINGO NA EJA

O ensino de língua inglesa no Brasil enfrenta desafios estruturais significativos, marcados por metodologias tradicionais, falta de recursos nas escolas públicas e baixo engajamento dos alunos. Essas dificuldades são ainda mais evidentes na Educação de Jovens e Adultos (EJA), onde os estudantes muitas vezes não conseguem relacionar o aprendizado do idioma com seu cotidiano (Garlet *et al.*, 2021). Diante desse cenário, plataformas digitais de aprendizagem surgem como alternativas inovadoras, combinando acessibilidade tecnológica com elementos de gamificação para criar experiências educacionais interativas e personalizadas.

A instituição de ensino onde este estudo será realizado possui características únicas que ressaltam a relevância dessa abordagem. Fundado

em 1982, o Colégio Estadual Renan Baleeiro está localizado em uma área reconhecida pelo MEC e pela Fundação Palmares como remanescente do Quilombo dos Urubus (Colégio Estadual Renan Baleeiro, 2025), o que confere um caráter especial ao seu projeto pedagógico. Com aproximadamente 1.000 alunos, incluindo turmas de EJA, a escola desenvolve práticas educacionais que valorizam a herança cultural afro-brasileira. Esse contexto fortalece a proposta de implementação da oficina de inglês com o *Duolingo*, pois a gamificação e a inclusão digital podem contribuir para um ensino de línguas mais acessível, dinâmico e alinhado às necessidades desse público.

A legislação que regulamenta a Educação de Jovens e Adultos (EJA) (Brasil, 1996) prevê uma formação adaptada às necessidades específicas desse público. Nesse contexto, as tecnologias digitais — especialmente no âmbito da cibercultura — entendida como o conjunto de culturas que surgem ou são influenciadas pelo ambiente da *internet* (Michaelis, 2024) — assumem um papel transformador no processo educativo (Santos *et al.*, 2018). Como destaca Filho (2021, p. 14), essas ferramentas representam “um espaço de inclusão social que visa contribuir com o desenvolvimento intelectual daqueles que tiveram seu direito à educação negado”.

Na prática educacional, a oficina de inglês com um aplicativo gamificado de idiomas foi cuidadosamente planejada para alcançar objetivos específicos. Em primeiro lugar, busca desenvolver as quatro habilidades linguísticas — compreensão oral, produção oral, leitura e escrita — por meio de atividades interativas que engajam os alunos de forma dinâmica (Rocha *et al.*, 2024). Além disso, a iniciativa visa fortalecer a autonomia dos estudantes, incentivando-os a assumir maior controle sobre seu próprio aprendizado. Por fim, a oficina visa também fomentar a inclusão digital, reconhecendo-a como uma ferramenta essencial para o empoderamento social, permitindo que todos tenham acesso igualitário as oportunidades da era digital.

Como observa Carvalho (2023), o desafio está em resignificar as práticas educativas por meio do uso de tecnologias. Nesse contexto, o sistema de aprendizagem adotado demonstra sua eficácia, pois sua estrutura lúdica e acessível favorece o engajamento dos alunos (Almeida, 2018; Oliveira, 2022).

A proposta parte da expectativa de que, além de promover a inclusão digital, as oficinas possam ampliar as oportunidades profissionais dos participantes da EJA, contribuindo para sua inserção em um mercado de trabalho cada vez mais globalizado (Souza Gonçalves; Juliano, 2017). Essa experiência comprova o potencial das tecnologias educacionais, em especial das plataformas de aprendizagem de línguas, como aliadas na superação

das limitações do ensino público e na democratização do acesso ao conhecimento.

Na metodologia proposta, espera-se que o software educativo de idiomas seja utilizado como principal ferramenta, complementado por atividades presenciais. Conforme Garlet *et al.* (2021, p.1), "os sistemas de aprendizagem baseados em jogos digitais oferecem uma forma divertida e interativa de aquisição linguística". A abordagem incluirá encontros semanais durante doze meses, totalizando 468 horas de atividades, com monitoramento constante do progresso dos alunos.

As reflexões deste estudo nascem de perguntas essenciais. Primeiro, como integrar, de maneira eficaz, as ferramentas digitais no ensino de línguas para a Educação de Jovens e Adultos (EJA)? Não se trata apenas de usar tecnologia por usar, mas de encontrar formas significativas de incorporá-la ao processo educativo. Além disso, surge outra questão: de que modo a cibercultura — esse universo digital que permeia nossas vidas — pode fortalecer a autonomia do aprendiz? Será que, ao mergulhar nesse ambiente conectado, os estudantes conseguem tomar as rédeas do próprio aprendizado? Por fim, mas não menos importante, há um questionamento urgente: como essas inovações tecnológicas podem abrir portas para uma educação verdadeiramente inclusiva? Afinal, a tecnologia só cumpre seu papel quando alcança a todos, sem deixar ninguém para trás.

5. RESULTADOS ESPERADOS

A utilização da plataforma gamificada de idiomas nas oficinas deve contribuir significativamente para o desenvolvimento das habilidades comunicativas dos alunos, com ênfase na fluência e na confiança no uso do inglês. A gamificação, elemento central desse sistema, aumenta a motivação dos estudantes, tornando o processo de aprendizagem mais atrativo e interativo (Garlet *et al.*, 2021). Dessa forma, o recurso digital fortalece a autoconfiança dos alunos para superar desafios linguísticos tanto no cotidiano quanto no ambiente profissional.

Outro resultado esperado é o desenvolvimento da autonomia no aprendizado. Por ser uma ferramenta de ensino acessível e baseada em exercícios dinâmicos, o aplicativo incentiva a continuidade dos estudos mesmo após as oficinas, consolidando o *mobile learning* como prática educativa eficaz (Martins; Gouveia, 2021). Essa autonomia é crucial para o desenvolvimento de competências linguísticas em um mundo globalizado.

Além dos benefícios individuais, espera-se que a tecnologia educacional adotada promova um ambiente mais colaborativo, facilitando a interação e a troca de experiências entre os usuários. Essa

dinâmica cria espaços de aprendizagem mais inclusivos e participativos.

A plataforma também serve como instrumento para modernizar as práticas pedagógicas no ensino de inglês. Elementos como gamificação e personalização de lições permitem que os professores adaptem suas metodologias às necessidades específicas dos alunos, tornando o ensino mais eficaz (Nascimento; Quintino, 2021). Essa abordagem não só aumenta o engajamento, mas também incentiva um aprendizado contínuo e autodirigido.

Por fim, espera-se que os alunos reconheçam o valor das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) no ensino de línguas, especialmente na Educação de Jovens e Adultos (EJA). A experiência com essas ferramentas pode ser transformadora, demonstrando como as tecnologias educacionais, ao combinar engajamento lúdico e princípios pedagógicos, ajudam a superar desafios e a promover resultados duradouros. Dessa forma, essas plataformas oferecem experiências inovadoras e alinhadas às necessidades de uma sociedade em constante evolução digital (Almeida, 2018).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta a ser implementada no Colégio Estadual Renan Baleeiro busca demonstrar como plataformas digitais podem tornar o aprendizado mais dinâmico e acessível, especialmente em contextos marcados por desigualdades educacionais.

Prevê-se que essa abordagem impacte três dimensões fundamentais: no âmbito individual, promovendo autonomia e autoconfiança dos estudantes; no plano pedagógico, incentivando o engajamento por meio da gamificação; e na esfera social, ampliando a inclusão digital. Esses fatores são cruciais para o público da EJA, frequentemente marcado por experiências negativas na educação formal.

A análise bibliográfica revelou que os ambientes virtuais de aprendizagem linguística, quando bem implementados, podem transformar práticas pedagógicas, criando modelos híbridos mais eficazes. Como afirma Santos (2019, p. 20), "a cibercultura revolucionou a produção e circulação de conhecimentos".

Além disso, o sucesso dessa iniciativa dependerá da mediação docente qualificada. Embora as ferramentas digitais ofereçam novas possibilidades, seu impacto real está na capacidade dos professores de contextualizar seu uso às necessidades dos alunos. Isso reforça a importância de investimentos contínuos na formação docente.

Os desafios para a implementação incluem limitações infraestruturais e a necessidade de ajustes curriculares, mas não comprometem o potencial da proposta. Pelo contrário, indicam caminhos para seu

aprimoramento, evidenciando que a tecnologia, quando inserida em um planejamento pedagógico sólido, pode gerar impactos positivos.

Como perspectiva futura, sugere-se a articulação de políticas públicas que garantam acesso à tecnologia, capacitação de professores e desenvolvimento de conteúdos pedagógicos adequados à EJA. Dessa forma, a escola pode fortalecer seu papel na inclusão digital e social, contribuindo para a redução das desigualdades educacionais.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, J. R. R. **Aplicativos educacionais: uma análise sobre o aplicativo Duolingo no aprendizado do idioma inglês.** Monografia. Trabalho de conclusão de curso em Licenciatura em Informática – Universidade Federal do Maranhão, Codó, p. 20. 2018. Disponível em: <https://monografias.ufma.br/jspui/bitstream/123456789/2774/1/JonathanRuanAlmeida.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2025.
- BORGES, Patricia Ferreira Bianchini. Novas tecnologias e formação profissional docente. **Educação & Tecnologia**, CEFET-MG, Belo Horizonte, [S.l.], v. 23, n. 1, fev. p. 35, 2019. ISSN 2317-7756. Disponível em: <https://www.periodicos.cefetmg.br/index.php/revista-et/article/view/761>. Acesso em: 04 nov. 2024.
- BRASIL. **Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9394.htm. Acesso em: 4 nov. 2024.
- CARVALHO, Marcos Fernando Costa de. **Diálogos da experiência: reflexões e orientações a partir de práticas propositivas e comunicativas para o ensino de línguas na EJA.** Salvador, v. único, f. 56, p.111, 2023. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Educação de Jovens e Adultos, Mestrado Profissional – MPEJA - Departamento de Educação – DEDC- CAMPUS I) - Universidade do Estado da Bahia – Uneb, Salvador, 2023.
- COLÉGIO ESTADUAL RENAN BALEEIRO. **Site institucional.** 2025. Disponível em: <https://sites.google.com/view/renanbaleeiro/in%C3%A0dcio>. Acesso em: 01 fev. 2025.
- FILHO, Agnaldo Pedro Santos. **Educação de jovens e adultos: uma proposta de sequência didática para o ensino de leitura em língua inglesa.** Salvador, v. único, f. 68, 2023. 135 p, p.14. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Educação de Jovens e Adultos, Mestrado Profissional – MPEJA-Departamento de Educação – DEDC- CAMPUS I) - Universidade do Estado da Bahia – Uneb, Salvador, 2023.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia.** Saberes Necessários à Prática Educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra (Coleção Leitura), 1996.
- GARLET, V. *et al.* Análise crítica do aplicativo Duolingo para uso no processo de aprendizagem da língua inglesa. **Revista Tecnologias Educacionais em Rede (ReTER)**, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, p. 01-15, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/64976>. Acesso em: 28 out. 2021.
- JIANG, Xiangying. Pesquisa mostra que quem aprende inglês no Duolingo tem um desempenho notável em leitura e escuta. **Blog Duolingo**, [S. l.], 2023. Disponível em: <https://blog.duolingo.com/pt/pesquisa-mostra-que-quem-aprende-ingles-no-duolingo-tem-um-desempenho-notavel-em-leitura-e-escuta/#:~:text=Como%20o%20conte%C3%BAdo%20dos%20cursos,se%20aplicam%20o%20A%20novo%20estrutura>. Acesso em: 1 jun. 2024.
- LEMOS, André. Cibercultura e Mobilidade: A Era da Conexão. In: LEÃO, Lúcia (Org.). *Derivas: Cartografias do Ciberespaço.* São Paulo: Anna Blume, 2004. p. 21. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=yZNb9EantGwC&printsec=frontcover&source=gbg_ge_summary_r&redir_esc=y&hl=pt-BR#v=snippet&q=%C3%A0s%20tecnologias%20a%20cibercultura&f=false. Acesso em: 16 jan. 2025.
- MARTINS, E. R.; GOUVEIA, L. M. B. Uso do mobile learning no período de ensino remoto emergencial da pandemia de Covid-19. In: **Políticas Educacionais e Práticas Pedagógicas em Tempos de Pandemia: tensões e novas perspectivas na educação brasileira.** Guarujá-São Paulo: Editora Científica Digital, 2021. p. 50–54. ISBN 978-65-89826-41-5. DOI: 10.37885/978-65-89826-41-5. Disponível em: <https://www.editoracientifica.com.br/books/politica-s-educacionais-e-praticas-pedagogicas-em-tempos-de-pandemia-tensoes-e-novas-perspectivas-na-educacao-brasileira>. Acesso em: 17 jan. 2025.
- MICHAELIS. **Cibercultura.** Dicionário brasileiro da língua portuguesa. São Paulo: Melhoramentos, 2024. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=cibercultura>. Acesso em: 4 jan. 2025.
- NASCIMENTO, Bárbara Maraes dos Anjos do; QUINTINO, Fernanda Pinto de Aragão. O uso de redes sociais no ensino de literatura inglesa. In: **Coletânea Tecnologias Educacionais.** Iguatu-CE, Quipá Editora, 2021. Cap. 10., p.137. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/600539/2/COLETANEA%20TECNOLOGIAS%20EDUCACIONAIS.pdf>. Acesso em: 16 jan. 2025.

OLIVEIRA, Rosemary de; ALMEIDA, Risonete Lima de. Gamificação e ensino de línguas. In: **A Educação enquanto instrumento de emancipação e promotora dos ideais humanos** 2. 1. ed. [S. l.]: Atena Editora, 2022. p. 251-258. DOI: 10.22533/at.ed.53022280121. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/358325467_GAMIFICACAO_E_ENSINO_DE_LINGUAS. Acesso em: 10 nov. 2024.

ROCHA, Carlos Manuel Veloso *et al.* Aprendizagem móvel da língua inglesa utilizando a plataforma Duolingo: uma revisão integrativa. In: BOZZO, Gabriela Cristina Borborema (org.). **Conexões culturais e sociais entre linguística, letras e artes**. Ponta Grossa, PR: Atena, 2024. Cap. 9., p. 93;95;100, Disponível em: <https://atenaeditora.com.br/catalogo/ebook/conexoes-culturais-e-sociais-entre-linguistica-letras-e-artes>. Acesso em: 2 nov. 2024. DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.188240803>. ISBN 978-65-258-2318-8.

ROTHER, Edna Terezinha. Revisão sistemática X revisão narrativa. **Acta Paulista de Enfermagem**, São Paulo, v. 20, n. 2, p. v-vi, 2007. p. 85-87, Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0103-21002007000200001>. Acesso em: 3 nov. 2024.

SANTOS, Edméa Oliveira dos; RIBEIRO, Mayra Rodrigues Fernandes; SANTOS, Rosemary dos. A educação on-line como dispositivo de pesquisa-formação na cibercultura. Online education as education-research device on cyberculture. La educación en línea como dispositivo de investigación-formación en la cibercultura. **Rev. Diálogo Educ.**, Curitiba, v. 18, n. 56, p.41,55, jan./mar. 2018. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.7213/1981-416X.18.056.DS02>. Acesso em: 2 jan. 2025.

SANTOS, Edméa Oliveira dos. **Pesquisa-formação na cibercultura**. Teresina: EDUFPI, 2019, p.20,21,22. E-book. ISBN: 978-85-509-0541-9. Disponível em: http://www.edmeasantos.pro.br/assets/livros/Livro%20PESQUISA-FORMA%C3%87%C3%83O%20NA%20CIBERCULTURA_E-BOOK.pdf. Acesso em: 2 jan. 2025.

SOUZA GONÇALVES, Isanete Maria de; JULIANO, Joice Maria Maltauro. O uso das tecnologias como recurso facilitador do processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa. **Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia**, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, ISSN 2175-1846, 2017, p.2. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/recit/article/download/4830/pdf>. Acesso em: 17 jan. 2025.

UNESCO. **Diretrizes de políticas da UNESCO para a aprendizagem móvel**. Tradução: Andréia Eliza Gomes. Brasília, DF: Escritório da

UNESCO no Brasil, 2014. 41 p., p 16, Disponível em:

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227770>. Acesso em: 03 nov. 2024.