

## Análise comparada de cinco apps de ensino-aprendizagem de idiomas: primeiras notas

Ariel Lima<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente artigo analisa comparativamente o papel dos aplicativos Memrise, Busuu, Duolingo, Praktica AI e Tandem no processo de aprendizagem de idiomas em contextos digitais contemporâneos. A partir de uma abordagem descritivo-analítica, discutem-se as potencialidades, vantagens e limitações de cada plataforma, considerando aspectos como metodologia, interatividade, autonomia do aprendiz e aplicação pedagógica. Os resultados indicam que cada aplicativo atende a propósitos distintos: enquanto Duolingo e Memrise privilegiam a gamificação e a memorização de vocabulário, Busuu e Tandem favorecem a interação com falantes nativos e o desenvolvimento comunicativo; o Praktica AI, por sua vez, inova ao utilizar inteligência artificial conversacional para a prática oral personalizada. Conclui-se que o uso integrado e crítico dessas ferramentas pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, desde que acompanhado de mediação pedagógica e estratégias complementares, promovendo uma aprendizagem mais autônoma, motivadora e contextualizada.

**Palavras-chave:** Aprendizagem de Idiomas; Tecnologias Digitais; Aplicativos Educacionais; Autonomia; Ensino de Línguas.

**Abstract:** This article comparatively analyzes the role of the Memrise, Busuu, Duolingo, Praktica AI, and Tandem applications in the language learning process within contemporary digital contexts. Using a descriptive-analytical approach, it discusses the potentialities, advantages, and limitations of each platform, considering aspects such as methodology, interactivity, learner autonomy, and pedagogical application. The results indicate that each application serves distinct purposes: while Duolingo and Memrise emphasize gamification and vocabulary memorization, Busuu and Tandem foster interaction with native speakers and communicative development; Praktica AI, in turn, innovates by employing conversational artificial intelligence for personalized speaking practice. It is concluded that the integrated and critical use of these tools can enrich the teaching-learning process, provided that it is accompanied by pedagogical mediation and complementary strategies, promoting more autonomous, motivating, and contextualized learning.

**Keywords:** Language Learning; Digital Technologies; Educational Applications; Learner Autonomy; Language Teaching.

## INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o avanço das tecnologias digitais tem transformado profundamente as formas de aprender e ensinar línguas. A popularização dos dispositivos móveis, associada à expansão da internet e das redes sociais, consolidou o surgimento de novas articulações no sistema de ensino-aprendizagem, nas quais os aplicativos linguísticos ocupam papel relevância. Plataformas como Memrise, Busuu, Duolingo, Praktica AI e Tandem vêm se configurando como recursos de

---

<sup>1</sup> UFMT - Universidade Federal de Mato Grosso, E-mail: gabrielfelipe0308@gmail.com

interesse, oferecendo técnicas e recursos complementares às metodologias tradicionais de ensino de idiomas, oferecendo experiências interativas, gamificadas e personalizadas, além de expandir -mediante a inserção de multimodalidades- a dimensão de contato do discente com a língua que estuda.

Com efeito, tais aplicativos apresentam distintas abordagens pedagógicas, embora compartilhem um objetivo comum: tornar o processo de aquisição linguística mais acessível, autônomo e dinâmico. O Memrise, por exemplo, valoriza a memorização ativa e o uso de vídeos autênticos, aproximando o usuário de contextos reais de fala; o Busuu aposta em uma estrutura curricular e progressiva, com feedback direto de falantes nativos; o Duolingo, amplamente difundido, utiliza a gamificação e a repetição espaçada como estratégias motivacionais; o Praktica AI, baseado em interações com inteligência artificial, propõe diálogos realistas com foco na fluência oral; e o Tandem promove o intercâmbio linguístico e cultural, conectando aprendizes de diferentes partes do mundo.

Nesse contexto, torna-se relevante discutir o papel pedagógico desses aplicativos na contemporaneidade e suas contribuições para o desenvolvimento das competências comunicativas, especialmente em contextos de aprendizagem informal e autônoma. Nas palavras de Castela (2015, p. 22-23):

[...]vislumbra-se a necessidade de auxiliar os docentes na seleção de sites que possam contribuir para os processos de ensino e aprendizagem de espanhol como língua estrangeira, dentre os inúmeros existentes na Internet, já que o acesso à grande quantidade de fontes de informação, hipertextos e sites não é suficiente para garantir a aprendizagem. Consideramos que o ensino só tem sentido se estiver vinculado à aprendizagem.

Diante disso, o presente artigo busca analisar as potencialidades e limitações dessas ferramentas no processo de ensino-aprendizagem de línguas, considerando aspectos como motivação, interação, autonomia e integração tecnológica no cotidiano dos estudantes. Para tanto, emprego a análise de *corpus*, na qual me deterei sobre as potencialidades oferecidas pela interface e suas limitações inerentes, bem como às distintas propostas didáticas e seus desdobramentos.

Dessarte, o texto em questão também opera como um subsídio para o trabalho docente vindouro. Afinal, o conhecimento das tecnologias para seu emprego é essencial para o bom trabalho educacional. Como diz Silva (2010, p. 9), “o acesso às novas tecnologias deve ocorrer de forma gradativa, onde o professor possibilite ao aluno inserção às novas tecnologias e, ao mesmo tempo, ir adquirindo conhecimento na sociedade da informação”.

## DESENVOLVIMENTO

Os aplicativos de aprendizagem de idiomas analisados, Memrise, Busuu, Duolingo, Praktica AI e Tandem, apresentam metodologias diversas entre si; razão pela qual oferecem experiências de aprendizagem complementares. Cada um deles combina recursos tecnológicos, estratégias didáticas e graus distintos de interação, o que determina suas potencialidades, vantagens e limitações dentro do processo de ensino-aprendizagem de línguas.

Em face dessa diversidade, cumpre destacar que a maneira como cada app se estrutura a fim de propiciar interações com seus usuários não é uniforme. Entre os que figuram em meu recorte, por exemplo, excluem-se da proposta de *gamificação* o Tandem e o Praktia AI. Tal conceito, porém, é de interesse aos demais. Nas palavras de Bartolo (2017, p.693):

No campo educacional, a gamificação de atividades pedagógicas pretende estimular o aluno a desenvolver estratégias cognitivas envolvidas na ação de jogar um jogo, como a análise crítica para solução de problemas, a criatividade e a colaboração no processo de ensino-aprendizagem. Através da gamificação, portanto, dispomos de ferramentas valiosas para criar experiências significativas, capazes de redirecionar o foco do sistema educacional para a valorização de todo o processo de aprendizagem ao invés de manter a ênfase no resultado final.

Ademais, é importante agregar que, segundo Deterging et al (2011) trata-se de *gamificação* o processo de se atribuir fórmulas e design típicas do universo dos jogos a contextos fora dos jogos. Entrementes, Werbach e Hunter (2012: p. 581) agregam que “games são um processo, não um resultado”, evidenciando o fato de que tal recurso não é uma ferramenta autotélica, mas cujo propósito é sempre servir ao ensino-aprendizagem.

## MEMRISE

O Memrise destaca-se pela ênfase na memorização ativa e contextualizada, utilizando vídeos curtos com falantes nativos e métodos baseados na repetição espaçada. Essa abordagem favorece a fixação do vocabulário e a familiarização com sotaques e expressões autênticas, sendo especialmente eficaz nas etapas iniciais do aprendizado. Sua principal vantagem é a naturalidade do contato com o idioma real; entretanto, apresenta como limitação a pouca exploração de aspectos gramaticais e

sintáticos mais complexos, o que reduz sua eficácia em níveis intermediários e avançados.

**Figura: 01**



**Fonte:** Captura de tela feita pela autora (2026).

Segundo Dias, Alecrim e Dias (2025, p.348)

O Memrise é um aplicativo de ensino de idiomas que tenta buscar e fazer o oposto dos antigos livros didáticos. Fundado em 2010, essa aplicação vem oferecer uma experiência eficaz e ao mesmo tempo divertida de aprendizado. O Memrise é orientado por três princípios basilares, onde são: Conteúdo de alta qualidade e aplicação prática do idioma aprendido, Ciência e tecnologia de ponta e Diversão: Se não for divertido, não é bom de aprender.

## **BUSUU**

Segundo Dias, Alecrim e Dias (2025, p.349)

O Busuu foi criado pelos fundadores Bernhard Niesner e Adrian Hilti o Busuu. Nasceu do amor que ambos compartilhavam pela linguagem, frustrados com os métodos tradicionalista de aprendizagem de idiomas, onde consideravam ultrapassados, com alto custo e com uma demora singular. O Busuu existe para empoderar por meio de idiomas, com a combinação do estudo autogerido por meio da IA e aulas ao vivo.

Tal app, por sua vez, adota uma metodologia mais estruturada e progressiva, semelhante à de cursos presenciais.

**Figura: 02**



**Fonte:** Captura de tela feita pela autora (2026).

O aplicativo ainda organiza o conteúdo em lições temáticas, contemplando leitura, escuta, escrita e fala. Além disso, permite interações com falantes nativos, que corrigem atividades e oferecem feedback em tempo real — um recurso de grande valor pedagógico. Sua vantagem é o equilíbrio entre estrutura didática e interação social, mas seu ponto fraco é a limitação de recursos gratuitos, o que restringe a experiência completa aos usuários pagantes.

## DUOLINGO

Segundo Carvalho e Carvalho (2020, p. 52)

O Duolingo é uma plataforma de ensino de línguas desenvolvida na cidade Pittsburg, nos Estados Unidos, no ano de 2011 em versão beta<sup>6</sup> e, posteriormente, no ano de 2012, para o público em geral, por um professor universitário chamado Luis von Ahn e seu aluno Severin Hacker. Este software oferta a possibilidade de aprender diversos idiomas, como o inglês, o italiano, o francês, o espanhol, entre outros. O APP possui, ainda, um sistema metodológico gamificado<sup>7</sup> que consiste no uso de “acumulação de pontos”, “vidas” e “ganhando novas posições num pódio”. Desse modo, a ferramenta em questão estimula os estudantes a continuarem utilizando esse software, interagindo com os demais aprendizes e, principalmente, aprendendo a língua estrangeira.

Assim, seu sistema de recompensas, níveis e metas diárias torna o aprendizado lúdico e acessível, o que atrai principalmente iniciantes e usuários que buscam manter contato diário com o idioma, embora sua simplicidade excessiva e a tendência à tradução mecânica de frases limitam o desenvolvimento comunicativo real, sobretudo nas competências de produção oral e escrita (*idem*, p. 53-55).

**Figura: 03**



**Fonte:** Captura de tela feita pela autora (2026).

[...] o usuário do Duolingo que deseja aprender uma língua, desenvolvendo as quatro habilidades (ouvir, falar, ler e escrever), necessita ter o acesso a outros materiais de estudo. Sobretudo, aqueles recursos relacionados às variações linguísticas, à cultura e à aplicação direta dos conteúdos estudados em contextos que possam simular situações de comunicação, como livros didáticos baseados no método comunicativo de ensino de línguas, vídeo-aulas interativas, aulas presenciais e/ou virtuais elaboradas com tal propósito, entre outros (*idem ibidem*)

## PRAKTIKA

O Praktika AI é um aplicativo novo, que procura utilizar inteligência artificial conversacional para simular diálogos reais e, com isso, oferecer recursos para o aprendiz. O aplicativo permite que o usuário pratique a fala em tempo real com um assistente virtual que adapta suas respostas conforme o nível linguístico e o contexto da conversa, além de ter uma estrutura dividida em distintas lições progressivas e estruturadas segundo os interesses do estudante. Essa abordagem favorece a fluência oral, a pronúncia e a confiança comunicativa, constituindo um diferencial frente aos aplicativos tradicionais. A vantagem principal é a imersão em situações realistas sem a necessidade de um parceiro humano; porém, ainda há limitações linguísticas e culturais decorrentes da natureza automatizada das interações.

Além disso, diferente das demais plataformas aqui analisadas, tal modalidade de aplicativo é extremamente recente e, por isso, carecem as pesquisas que promovam uma análise consistente de tal aparato.

**Figura: 04**



**Fonte:** Captura de tela feita pela autora (2026).

Nesse cenário, um dos poucos trabalhos desenvolvidos analisando tal app foi o de Reis (2024, p.19-tradução minha), cujo postulado final serve de corolário ao problema ainda em aberto:

Dada a natureza recente das pesquisas, seria útil realizar investigações adicionais e explorar oportunidades de uso da inteligência artificial para praticar e, conseqüentemente, melhorar a comunicação, uma vez que essa área de pesquisa é altamente relevante porque aprendizes de inglês buscam praticar e aprimorar suas habilidades comunicativas de forma autônoma.

## TANDEM

Por fim, o Tandem se destaca por sua proposta de intercâmbio linguístico e cultural, conectando aprendizes de diferentes países. O usuário pode conversar por texto, áudio ou vídeo com falantes nativos que desejam aprender seu idioma, criando uma experiência de aprendizagem mútua e autêntica. Dizem Silva e Serafim (2018, p. 38):

Para começar a utilizar o Tandem, o usuário, primeiramente, necessita baixar o aplicativo no seu celular, seja ele Android ou iOS, e solicitar o ingresso na rede social, que dura em torno de 24 horas. Após o ingresso, ele precisará criar seu perfil de usuário, colocando uma foto de rosto, idade e nacionalidade. Logo depois, informará os idiomas que fala e quais deseja aprender. Ele poderá escrever informações adicionais, como seus interesses e preferências, que estarão presentes em seu perfil, fazendo com que os usuários se identifiquem uns com os outros

Essa troca promove não apenas o domínio linguístico, mas também a competência intercultural. No entanto, o Tandem depende fortemente da disposição e comprometimento dos parceiros, o que pode tornar a prática irregular ou menos sistemática. Além disso, deve-se apontar que a comunicação realizada entre os usuários não é mediada pela plataforma, devendo haver prudência com relação às relações que possam surgir no contexto da comunicação. Há, por exemplo, possibilidade de realizar-se denúncia contra assédio ou qualquer conversa de natureza sexualmente explícita.

**Figura: 05**



**Fonte:** Captura de tela feita pela autora (2026).

De modo geral, observa-se que cada aplicativo atende a demandas pedagógicas específicas. Enquanto Duolingo e Memrise são mais eficazes para a introdução lexical e manutenção da motivação, Busuu e Tandem ampliam as possibilidades de interação social e aprendizagem contextualizada. O Praktica AI, por sua vez, oferece um meio inovador de prática oral personalizada, embora ainda dependa de avanços na naturalidade e diversidade cultural de suas respostas. Assim, a combinação entre diferentes ferramentas pode resultar em uma estratégia de aprendizagem mais completa, capaz de integrar motivação, estrutura, interação e autonomia no processo de aquisição linguística.

**Tabela:** Síntese

Aplicativo	Potencialidades	Vantagens	Desvantagens
<b>Memrise</b>	Ênfase na memorização ativa e no contato com fala autêntica por meio de vídeos de nativos.	Favorece audição e vocabulário; uso de repetição espaçada; interface envolvente.	Pouca exploração de gramática e produção textual; limitado em níveis avançados.
<b>Busuu</b>	Estrutura curricular organizada e feedback de falantes nativos.	Combina estrutura didática e interação real; trabalha todas as habilidades linguísticas.	Recursos mais eficazes apenas na versão paga; dependência de conectividade.
<b>Duolingo</b>	Aprendizagem gamificada com foco na motivação e regularidade.	Acessível e lúdico; incentiva o estudo diário; ideal para iniciantes.	Frases descontextualizadas; limitações na produção oral e escrita.
<b>Praktica AI</b>	Uso de inteligência artificial conversacional para prática oral.	Simula diálogos realistas; desenvolve fluência e pronúncia; feedback imediato.	Interações ainda automatizadas; menor diversidade cultural nas respostas.
<b>Tandem</b>	Intercâmbio linguístico e cultural entre falantes nativos e aprendizes.	Favorece comunicação autêntica e competência intercultural; contato humano direto.	Depende da disposição dos parceiros; prática irregular; pode exigir maturidade social.

**Fonte:** Elaborado pela autora (2026).

## CONCLUSÃO

A análise comparativa dos aplicativos Memrise, Busuu, Duolingo, Praktica AI e Tandem evidencia que as tecnologias digitais vêm desempenhando um papel cada vez mais relevante na aprendizagem de idiomas, oferecendo experiências diversificadas e adaptáveis às necessidades dos usuários. Cada ferramenta apresenta um enfoque pedagógico próprio, ora mais estruturado, ora mais interativo, refletindo distintas concepções de ensino e aprendizagem.

O estudo revelou que não há um aplicativo completo ou universalmente superior, mas sim recursos complementares que, se utilizados de forma integrada, podem potencializar o processo de aquisição linguística. Enquanto o Duolingo e o Memrise se destacam pela acessibilidade e motivação lúdica, o Busuu e o Tandem valorizam a interação autêntica e o contato com falantes nativos, e o Praktica AI surge como um avanço tecnológico significativo no campo da simulação conversacional e da prática oral personalizada.

Além das diferenças metodológicas, a análise ressalta a importância de o aprendiz desenvolver autonomia e senso crítico no uso dessas ferramentas, reconhecendo seus limites e articulando-as com outras formas de estudo — como aulas presenciais, leitura e imersão cultural. Da mesma forma, o papel do professor permanece central como mediador e orientador no uso pedagógico dos aplicativos, auxiliando o estudante a transformar o contato digital em aprendizagem significativa.

Em síntese, os aplicativos linguísticos não substituem o ensino formal, mas ampliam as possibilidades de acesso, prática e engajamento na aprendizagem de línguas. Seu uso consciente e combinado pode tornar o processo mais flexível, participativo e contextualizado, aproximando o aprendiz de um ambiente multilíngue e globalizado, coerente com as demandas educacionais do século XXI.

## REFERÊNCIAS

BARTOLO, Mariana Guedes; ARAUJO, Thamiris Oliveira de. A Gamificação em apps educacionais: investigando as potencialidades de Memrise e Upmind para a aprendizagem da língua inglesa. **7º Simpósio de Tecnologia e Hipertexto na Educação**. Universidade Federal de Pernambuco. 2027.

CARVALHO, Lyandra Bessa de; CARVALHO, Tatiana Lourenço de. ANÁLISES DE ATIVIDADES DOS APLICATIVOS MÓVEIS DUOLINGO E BABEL PARA O ENSINO DE ELE. **Espanhol na Universidade**, v. 3, 2020.

CASTELA, G. da S..Novas tecnologias no ensino de espanhol: do mapeamento do que existe à elaboração de propostas pedagógicas pelo PIBID. **Linguagem em (Re)vista**, vol. 10, n. 20. Niterói, jul./dez. 2015. Disponível em: . Acesso em: 27 de jun. 2019.

DETERGING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. **From Game design elements to gamefulness**: defining gamification. In: MindTrek'11, September 28-30. Tampere, Finland, 2011.

DIAS, Pedro Vinícius Rodrigues; ALECRIM, Bruno Bufuman; DIAS, Jakeline Serrano. A Inteligência Artificial em Aplicativos para Aprendizagem de uma nova Língua Estrangeira. **Revista Educação e Humanidades**, v. 6, n. 2, p. 343-351, 2025.

REIS, Onezimo Vitor Matos. **Artificial intelligence as a tool to practice and improve speaking and listening skills in English**. 2024.

SILVA, J. D. **Tecnologia e educação: artefatos tecnológicos na dependência de mediadores transformadores**. In: APASE, Ano XI nº 26 – outubro de 2010, p. 7 – 10.

SILVA, Rickison Cristiano de Araújo; SERAFIM, Maria Lúcia. APRENDIZAGEM INTERCULTURAL DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ADICIONAL A PARTIR DA REDE

SOCIAL TANDEM. **Afluente: Revista de Letras e Linguística**, v. 3, n. 9, p. 28–44, 30 Dez 2018 Disponível em: <https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/afluente/article/view/10456>. Acesso em: 26 out 2025.

WERBACH, K. e HUNTER, D.. **For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business**. Wharton Digital Press, 2012. KindleEdition.