



**SEPEX – Seminário de ensino, pesquisa e extensão da Uneal
12 a 14 de agosto de 2025**

**O impacto de aplicativos como Duolingo, Grammarly e ChatGPT no
ensino e aprendizagem de inglês.**

Ana Danielle Alves dos SANTOS¹, Adson Francisco Silva SANTOS², Álvaro Daniel Santos ALMEIDA³, Yasmin Felix SANTOS⁴, Walisson Vieira da SILVA⁵, Vitória Beatriz da Silva SANTOS⁶, Lilian Maria DANTAS⁷

¹Graduanda do Curso de Letras Inglês da Universidade Estadual de Alagoas – Campus IV, E-mail: danielle.santos.2023@alunos.uneal.edu.br;

²Graduando do Curso de Letras Inglês da Universidade Estadual de Alagoas – Campus IV, E-mail: adson.santos.2022@alunos.uneal.edu.br;

³Graduando do Curso de Letras Inglês da Universidade Estadual de Alagoas – Campus IV, E-mail: alvaro.almeida.2022@alunos.uneal.edu.br;

⁴Graduanda do Curso de Letras Inglês da Universidade Estadual de Alagoas – Campus IV, E-mail: yasmin.santos.2024@alunos.uneal.edu.br;

⁵Graduando do Curso de Letras Inglês da Universidade Estadual de Alagoas – Campus IV, E-mail: walisson.silva.2023@alunos.uneal.edu.br;

⁶Graduando do Curso de Letras Inglês da Universidade Estadual de Alagoas – Campus IV, E-mail: beatriz.dasilva.2024@alunos.uneal.edu.br;

⁷Orientadora e Professora Curso de Letras Inglês na Universidade Estadual de Alagoas – Campus IV, E-mail: lilianmdantas@gmail.com

RESUMO: Este estudo analisa os efeitos do uso de ferramentas digitais como Duolingo, Grammarly e ChatGPT no processo de aprendizagem da língua inglesa. Essas tecnologias vêm transformando a relação dos aprendizes com o idioma, ao oferecerem experiências personalizadas, correção em tempo real e acesso contínuo a contextos comunicativos, tais mudanças dialogam com os princípios da aprendizagem mediada por tecnologia, que, segundo Leffa (2009), deve ser compreendida como extensão e ampliação das interações pedagógicas tradicionais, os aplicativos analisados representam diferentes abordagens:



**SEPEX – Seminário de ensino, pesquisa e extensão da Uneal
12 a 14 de agosto de 2025**

gamificação, correção automatizada e simulação conversacional, todas com potencial para auxiliar o desenvolvimento linguístico em múltiplas habilidades. O objetivo é compreender de que maneira essas ferramentas impactam a prática do inglês fora da escola, especialmente no que se refere à autonomia do aprendiz, motivação e desenvolvimento de competências específicas. A metodologia foi de natureza exploratória e documental, com análise das funcionalidades, objetivos pedagógicos e potencial linguístico dos aplicativos. Também foram observadas interações de usuários em plataformas digitais como redes sociais e lojas de aplicativos, permitindo mapear percepções sobre suas contribuições e limitações. A análise dialoga com Benson (2011), que defende o papel central da autonomia no processo de aprendizagem de línguas, especialmente em ambientes mediados por tecnologia. Os resultados sugerem que o Duolingo favorece a fixação de vocabulário e a prática diária por meio de recompensas lúdicas, o Grammarly, por sua vez, atua na escrita e na consciência gramatical, enquanto o ChatGPT se destaca pela versatilidade em responder dúvidas e simular interações em tempo real. No entanto, há limites: segundo Godwin-Jones (2022), embora a IA traga avanços, ela ainda carece de refinamentos na personalização pedagógica e na correção discursiva mais profunda. Conclui-se que tais aplicativos, quando utilizados com criticidade e objetivos claros, podem funcionar como aliados importantes na aprendizagem do inglês, especialmente ao promoverem acesso flexível, engajamento e autoavaliação, contudo, é necessário refletir sobre a dependência excessiva desses recursos e a necessidade de integrá-los a práticas mais reflexivas e críticas de ensino, como propõem Reinders e White (2011), ao discutir o equilíbrio entre automação e consciência linguística no uso de tecnologias educacionais.



SEPEX – Seminário de ensino, pesquisa e extensão da Uneal
12 a 14 de agosto de 2025

Palavras-chave: Ferramentas interativas. Mediação virtual. Rotina educativa.
Competência comunicativa. Ecossistemas digitais.